(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-74172
(P2024-74172A)
(43)公開日　令和6年5月30日(2024.5.30)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　OL　（全1634頁）

(21)出願番号　特願2022-185285(P2022-185285)
(22)出願日　令和4年11月18日(2022.11.18)

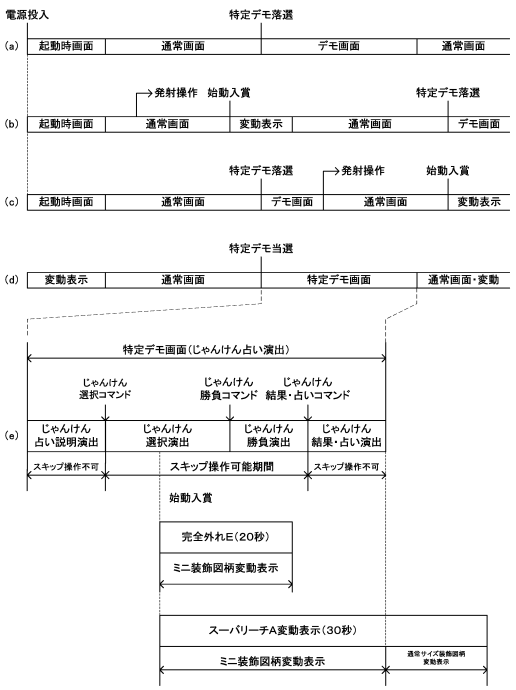
(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100093056
弁理士　杉谷 勉
(74)代理人　100142930
弁理士　戸高 弘幸
(74)代理人　100175020
弁理士　杉谷 知彦
(74)代理人　100180596
弁理士　栗原 要
(74)代理人　100195349
弁理士　青野 信喜
(72)発明者　岡村 鉉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】特定デモ画面において、じゃんけん占い説明演出と、じゃんけんの手を変化させることが可能なじゃんけん演出と、占い演出とからなるじゃんけん占い演出を実行させる。じゃんけん演出においてスキップ操作がされた場合には、じゃんけん演出を終了させ、じゃんけん結果・占い演出を実行させる。じゃんけん占い説明演出およびじゃんけん結果・占い演出は、スキップ操作によって終了させることができないものであって、じゃんけん結果・占い演出では、スキップ操作がされた場合と、スキップ操作がされていない場合とで共通の情報である。じゃんけん占い演出中に始動口に遊技球が入球した場合に変動表示を縮小表示してじゃんけん占い演出が継続し、じゃんけん占い演出終了後に通常の変動表示を実行する。
【選択図】図９１０

【Fig. 910】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な始動口と、
遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置と、
前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて識別情報を遊技者に認識し易い態様で変化させる変動表示を実行する変動表示手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態を発生させることが可能な遊技状態制御手段と、を備えた遊技機において、
遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、
前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始に対応する所定演出と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とを実行させるものであり、
前記特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定期間が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出を実行させ、
前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、
前記所定演出および前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報を表示し、
前記一の演出中に前記始動口に遊技球が入球した場合には、前記一の演出の終了後に前記変動表示を実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、変動表示が行われていない期間に所定の演出を行う遊技機がある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－５１７４０号公報、第３５－３７，図２０
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
【０００５】

本発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項１に記載の発明は、

遊技球が入球可能な始動口と、

遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置と、

前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて識別情報を遊技者に認識し易い態様で変化させる変動表示を実行する変動表示手段と、

前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態を発生させることが可能な遊技状態制御手段と、を備えた遊技機において、

遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、

前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始に対応する所定演出と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とを実行させるものであり、

前記特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定期間が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出を実行させ、

前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、

前記所定演出および前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報を表示し、

前記一の演出中に前記始動口に遊技球が入球した場合には、前記一の演出の終了後に前記変動表示を実行可能とする

ことを特徴とする。

【０００７】

［作用・効果］請求項１に記載の発明によれば、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【発明の効果】

【０００８】

この発明に係る遊技機によれば、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の実施例１のパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の前方斜視図である。

【図３】パチンコ機の背面図である。

【図４】パチンコ機の右側面図である。

【図５】パチンコ機の左側面図である。

【図６】パチンコ機の平面図である。
【図７】遊技盤の正面図である。
【図８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】（ａ）は第３図柄表示装置の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である
【図１０】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１１】（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。
【図１２】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図１３】（ａ）は大当たりノーマルリーチ，外れノーマルリーチの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。
【図１４】（ａ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。
【図１５】エンディング演出パターン決定用テーブルである。
【図１６】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１８】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２】右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６】発射制御処理を示すフローチャートである。
【図２７】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９】払出制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】賞球制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】貸球制御処理を示すフローチャートである。
【図３２】サブ制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図３４】サブ制御装置による客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図３５】サブ制御装置による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３７】サブ制御装置による選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３８】サブ制御装置による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
【図３９】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図４０】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図４１】サブ制御装置による開閉モード（大当たり）表示設定処理を示すフローチャートである。
【図４２】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】サブ制御装置による次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図４４】サブ制御装置による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図４６】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【図４７】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
【図４８】表示制御装置による特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。
【図４９】表示制御装置による大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。
【図５０】表示制御装置による大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。
【図５１】表示制御装置による高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【図５２】表示制御装置による低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【図５３】表示制御装置による特定操作期間報知処理を示すフローチャートである。
【図５４】第３図柄表示装置における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５５】主装飾図柄の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５６】リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５７】図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５８】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタンが押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。
【図５９】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン及び選択ボタンが押下された場合の表示態様を説明する図である。
【図６０】実施例１のさらなる特徴部分を示す遊技盤の正面図である。
【図６１】（ａ）は、特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図６２】（ａ）は、普通当たり選択用テーブルであり、（ｂ）は、普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）選択用テーブルである。
【図６３】（ａ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン１回目）であり、（ｂ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン２回目～５回目）である。
【図６４】遊技の流れを説明する図である。
【図６５】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図６６】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図６７】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図６８】特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図６９】特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図７０】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図７１】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図７２】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図７３】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図７４】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７５】特図２図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図７６】第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７７】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図７８】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図７９】図７８に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図８０】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８１】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
【図８２】実施例２の連チャンゾーンにおける１回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図８３】連チャンゾーンにおける２回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図８４】連チャンゾーンにおける５回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図８５】連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。
【図８６】特図２先読み抽選処理を示すフローチャートである。
【図８７】特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図８８】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
【図８９】図８２のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９０】図８３のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９１】図８４のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９２】図８９～図９１とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９３】図８９～図９２とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９４】図８９～図９３とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９５】図８９～図９４とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９６】図８９～図９５とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図９７】実施例３のエンディング時間決定用テーブルである。
【図９８】エンディング演出パターン決定用テーブルである。
【図９９】エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【図１００】図９９とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【図１０１】（ａ）（ｂ）は、実施例４のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１０２】遊技の流れを示す図である。
【図１０３】特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図１０４】図１０２とは別の遊技の流れを示す図である。
【図１０５】（ａ）（ｂ）は、別例のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１０６】別例の特図２大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図１０７】実施例５の特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１０８】遊技の流れを説明する図である。
【図１０９】連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１１０】図１０９とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１１１】図１１０に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１１２】実施例６の遊技盤の正面図である。
【図１１３】（ａ）は、特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１１４】他の特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１１５】（ａ）（ｂ）は、普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は、普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【図１１６】特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図１１７】遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図１１８】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１１９】遊技の流れを示す模式図である。
【図１２０】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２２】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２４】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１２５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図１２６】図１２５に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図１２７】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
【図１２９】（ａ）は、実施例７の特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１３０】（ａ）は、他の特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図１３１】（ａ）は、普通図柄変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図１３２】遊技の流れを示す模式図である。
【図１３３】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１３４】特図１変動処理を示すフローチャートである。
【図１３５】特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３６】実施例８の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１３７】図１３６に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１３８】図１３７に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１３９】実施例９の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４０】実施例１０の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４１】図１４０に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４２】実施例１１の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４３】実施例１２の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４４】実施例１３の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４５】図１４４に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４６】図１４５に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１４７】（ａ）は実施例１４の特図１大当たり抽選用テーブル、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１４８】（ａ），（ｂ）は時短状態中，非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【図１４９】（ａ），（ｂ）は時短Ａ状態，時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図１５０】所定の条件（保留数１）の成立に基づき時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。
【図１５１】時短Ｂ状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。
【図１５２】実施例１５の遊技盤の正面図である。
【図１５３】告知役物を動作させる機構について説明する図である。
【図１５４】特図１，特図２に係る大当たり抽選用テーブルである。
【図１５５】特図１，特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図１５６】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図１５７】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図１５８】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図１５９】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図１６０】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。

【図１６１】役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
【図１６２】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１６３】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１６４】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１６５】実施例１５に係る変形例１の構成を説明する模式図である。
【図１６６】変形例１の構成を説明するタイムチャートである。
【図１６７】実施例１５に係る変形例２の構成を説明する模式図である。
【図１６８】実施例１５に係る変形例１０の第１期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１６９】実施例１５に係る変形例１０の第１期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１７０】実施例１５に係る変形例１０の第２期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１７１】実施例１５に係る変形例１０の第２期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１７２】実施例１５に係る変形例１７の構成を説明する模式図である。
【図１７３】実施例１５に係る変形例１８の構成を説明する模式図である。
【図１７４】実施例１５に係る変形例１９の構成を説明する模式図である。
【図１７５】変形例１９の構成を説明する模式図である。
【図１７６】変形例１９に係るリーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図１７７】変形例に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１７８】変形例１９に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１７９】変形例１９に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図１８０】実施例１５に係る変形例２０の構成を説明する模式図である。
【図１８１】変形例２０の構成を説明するタイムチャートである。
【図１８２】実施例１５に係る変形例２１の構成を説明する模式図である。
【図１８３】変形例２１の構成を説明するタイムチャートである。
【図１８４】実施例１６に係る操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図１８５】操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図１８６】可動物の動作パターンが変わることを示す図である。
【図１８７】演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。
【図１８８】ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図１８９】ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図１９０】期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。
【図１９１】実施例１７のパチンコ機に係る遊技盤の正面図である。
【図１９２】センターフレームを裏面から見た分解斜視図である。
【図１９３】ステージ装置を表面から見た斜視図である。
【図１９４】ステージ装置を裏面から見た斜視図である。
【図１９５】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の正面図である。
【図１９６】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の正面図である。
【図１９７】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の上面図である。
【図１９８】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の上面図である。
【図１９９】ステージ装置の分解斜視図である。
【図２００】第２支持部の分解斜視図である。
【図２０１】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、支軸取付検出部の要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。
【図２０２】役物エラー判別処理を示すフローチャートである。

【図２０３】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、ステージ取付検出部の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。
【図２０４】ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図２０５】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、役物動作位置検出部等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。
【図２０６】役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図２０７】可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。
【図２０８】実施例１８の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。
【図２０９】第３図柄表示装置を示す図である。
【図２１０】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２１１】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２１２】右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２１３】左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２１４】左装飾図柄列の停止態様を示す図である。
【図２１５】左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。
【図２１６】左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。
【図２１７】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
【図２１８】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
【図２１９】有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２２０】装飾部を変えずに数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２２１】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図２２２】（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。
【図２２３】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図２２４】主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図２２５】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図２２６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２７】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２２８】実施例１９のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図２２９】チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図２３０】チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図２３１】異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図２３２】チャンス目の数字部を強調する変動表示態様を示す図である。
【図２３３】チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。
【図２３４】チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。
【図２３５】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図２３６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３７】実施例２０のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図２３８】チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。
【図２３９】同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図２４０】左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。
【図２４１】異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図２４２】実施例２１の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図２４３】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図２４４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４５】実施例２２の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図２４６】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図２４７】左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図２４８】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

【図２４９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５０】実施例２３の疑似連２回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。
【図２５１】疑似連３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【図２５２】疑似連１～３回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。
【図２５３】疑似連リーチ３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【図２５４】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図２５５】実施例２４の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図２５６】保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。
【図２５７】保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。
【図２５８】実施例２５に係るパチンコ機を説明する盤面の正面図である。
【図２５９】可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図２６０】可動役物の動作を説明する図である。
【図２６１】特図１，特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２６２】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２６３】可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
【図２６４】遊技の流れを説明する模式図である。
【図２６５】サブ制御装置の通常処理の一部である役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
【図２６６】サブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２６７】サブ制御装置の処理の一部である役物上昇処理を説明するフローチャートである。
【図２６８】可動役物の変形例を説明する図である。
【図２６９】可動役物の変形例を説明する図である。
【図２７０】変形例に係る特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２７１】変形例に係る可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
【図２７２】変形例に係る遊技の流れを説明する模式図である。
【図２７３】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２７４】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２７５】変形例に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図２７６】変形例１１の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
【図２７７】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
【図２７８】変形例１２の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
【図２７９】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
【図２８０】変形例１３の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の別例について説明する図である。
【図２８１】変形例１４の可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図２８２】実施例２６に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図２８３】可動役物の動作を説明する図である。
【図２８４】可動役物の動作を説明する図である。
【図２８５】実施例２７に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図２８６】遊技の流れを説明する模式図である。
【図２８７】可動体の移動経路を説明する模式図である。
【図２８８】変形例に係る可動体の詳細を説明する図である。
【図２８９】変形例に係る可動体の動作を説明する模式図である。
【図２９０】実施例２８に係るパチンコ機について説明する図である。

【図２９１】可動部材とその周辺の構成を説明する図である。
【図２９２】支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
【図２９３】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＤにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図２９４】（ｄ）から（ｆ）は、図２９３に続く伸縮パターンＤにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図２９５】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＥにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図２９６】（ｄ）から（ｆ）は、図２９５に続く伸縮パターンＥにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図２９７】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＦにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図２９８】（ｄ）から（ｅ）は、図２９７に続く伸縮パターンＦにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図２９９】（ａ）は、変形例１の支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
【図３００】（ａ）（ｂ）は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３０１】（ｄ）（ｅ）は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３０２】（ａ）は、変形例２の支持ロッドの右側の被当接箇所を拡大した図である。
【図３０３】伸縮パターンＤにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３０４】伸縮パターンＥにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３０５】伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３０６】伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３０７】実施例２９の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３０８】（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。
【図３０９】（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。
【図３１０】遊技の流れを示す模式図である。
【図３１１】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１２】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３１３】特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３１４】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３１５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３１６】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図３１７】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【図３１８】（ａ）は変形例１の特図２特殊時短抽選用テーブルであり、（ｂ）は変形例１の特図２特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。
【図３１９】遊技の流れを示す模式図である。

【図３２０】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２１】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３２２】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３２３】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３２４】（ａ）は変形例２の保留が貯められる特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は変形例２の保留が貯められない特図２変動パターン選択用テーブルである。
【図３２５】遊技の流れを示す模式図である。
【図３２６】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３２７】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３２８】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３２９】変形例７の遊技の流れを示す模式図である。
【図３３０】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３３１】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３３２】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３３３】（ａ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（ｂ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（ｃ）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例３０のタイムチャートである。
【図３３４】消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図３３５】（ａ）（ｂ）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図３１０とは別のタイムチャートである。
【図３３６】図３３３（ａ）に対応する表示態様を示す図である。
【図３３７】図３３３（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。
【図３３８】図３３３（ｃ）に対応する表示態様を示す図である。
【図３３９】図３３８に続く表示態様を示す図である。
【図３４０】消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。
【図３４１】図３３４に対応する表示態様を示す図である。
【図３４２】図３４１に続く表示態様を示す図である。
【図３４３】消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。
【図３４４】図３３５（ａ）に対応する表示態様を示す図である。
【図３４５】図３３５（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。
【図３４６】（ａ）は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。
【図３４７】図３４６に対応する表示態様を示す図である。
【図３４８】（ａ）は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例２のタイムチャートである。
【図３４９】図３４８に対応する表示態様を示す図である。
【図３５０】（ａ）は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図３５１】図３５０に対応する表示態様を示す図である。
【図３５２】蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例３１のタイムチャートである。
【図３５３】図３５２に対応する表示態様を示す図である。
【図３５４】消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。
【図３５５】図３５４に対応する表示態様を示す図である。

【図３５６】実施例３２に係るパチンコ機の正面図である。
【図３５７】パチンコ機の平面図である。
【図３５８】パチンコ機の機能ブロック図である。
【図３５９】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図３６０】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図３６１】遊技の流れを説明する模式図である。
【図３６２】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図３６３】携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図３６４】携帯端末側の通信中処理を説明するフローチャートである。
【図３６５】携帯端末側の切断処理を説明するフローチャートである。
【図３６６】サブ制御装置の通常処理を説明するフローチャートである。
【図３６７】演出実行処理管理を説明するフローチャートである。
【図３６８】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図３６９】携帯端末入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
【図３７０】ＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図３７１】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図３７２】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図３７３】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図３７４】通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
【図３７５】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
【図３７６】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図３７７】画面キャプチャ時の演出に関する説明図である。
【図３７８】（ａ）はミッションに関する説明図、（ｂ）は遊技結果出力に関する説明図である。
【図３７９】変形例２に係る通信中処理（設定データ変更）を説明するフローチャートである。
【図３８０】変形例３に係る携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図３８１】図３８０とは異なる携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図３８２】変形例４に係るＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図３８３】図３８２とは異なるＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図３８４】変形例５に係る通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
【図３８５】変形例６に係る通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図３８６】図３８５とは異なる通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図３８７】変形例７に係るホールに切断用ＮＦＣを設置する変形例を説明する模式図である。
【図３８８】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図３８９】変形例８に係る不正マルチアクセス防止用切断処理を説明するフローチャートである。
【図３９０】実施例３３に係る演出に関する説明図である。
【図３９１】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図３９２】通信通処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図３９３】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図３９４】変形例１に係る演出に関する説明図である。
【図３９５】通信中処理（設定データ変更処理）について説明するフローチャートである。

【図３９６】図３９５に続く通信中処理について説明するフローチャートである。
【図３９７】魚群演出態様設定処理について説明するフローチャートである。
【図３９８】変形例２に係る演出に関する説明図である。
【図３９９】実施例３４に係る決定ボタン段操作期間中の表示態様の説明図である。
【図４００】決定ボタン操作期間中の表示態様を説明する模式図である。
【図４０１】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４０２】決定ボタン入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
【図４０３】音量等変更処理を説明するフローチャートである。
【図４０４】実施例３５に係る演出に関する説明図である。
【図４０５】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４０６】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４０７】変形例１に係る画面キャプチャ時の演出を説明する模式図である。
【図４０８】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
【図４０９】変形例２に係る所定数変動設定の変更がない場合の演出を説明する模式図である。
【図４１０】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図４１１】図４１０に続く通信中処理を説明するフローチャートである。
【図４１２】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４１３】実施例３６に係る携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図４１４】演出の流れを説明する模式図である。
【図４１５】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４１６】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図４１７】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４１８】変形例１に係る通信切断発生時の処理について説明する模式図である。
【図４１９】通信切断発生時の遊技の流れについて説明する模式図である。
【図４２０】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４２１】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図４２２】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図４２３】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４２４】変形例２に係る機種が未選択の場合における遊技の流れを説明する模式図である。
【図４２５】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４２６】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図４２７】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図４２８】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４２９】変形例３に係る演出の流れについて説明する模式図である。
【図４３０】通信中の無効入力表示処理について説明するフローチャートである。
【図４３１】ペアリング・通信確立処理について説明するフローチャートである。
【図４３２】通信中処理（再入力判定処理）について説明するフローチャートである。
【図４３３】通信の切断時の処理について説明するフローチャートである。
【図４３４】実施例３７に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４３５】遊技全体の流れを説明する模式図である。
【図４３６】特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図４３７】普通当たり抽選用テーブルである。
【図４３８】特図１，特図２主装飾図柄変動用テーブルである。
【図４３９】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。

【図４４０】時短Ａ１，時短Ａ２に係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
【図４４１】時短Ｂに係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
【図４４２】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４４３】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
【図４４４】一球入賞の場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４４５】不正に２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４４６】不正を伴わずに２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４４７】不正を伴わずに２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４４８】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４４９】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４５０】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４５１】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４５２】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図４５３】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４５４】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４５５】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４５６】実施例３８に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４５７】遊技全体の流れを説明する模式図である。
【図４５８】特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図４５９】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
【図４６０】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４６１】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
【図４６２】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図４６３】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図４６４】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図４６５】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図４６６】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図４６７】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図４６８】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図４６９】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図４７０】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４７１】図４７０の変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図４７２】図４７０の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図４７３】図４７０の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する別の模式図である。
【図４７４】実施例３９の遊技盤の正面図である。
【図４７５】特図１、特図２の大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図４７６】特図２の大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図４７７】特別抽選用テーブルを示す図である。
【図４７８】普通図柄抽選用テーブルを示す図である。
【図４７９】特図１、特図２の主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図４８０】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８１】図４８０に続く第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８２】図４８１に続く第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８３】図４８２に続く第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４８５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４８６】第２図柄制御処理を示すフローチャートである

【図４８７】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである
【図４８８】実施例４０の遊技盤の正面図である。
【図４８９】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
【図４９０】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図４９１】右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４９２】変形例１に係る右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
【図４９３】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図４９４】変形例２に係る右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
【図４９５】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図４９６】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図４９７】実施例４１の特別抽選の先読み結果を表示する表示態様を説明する図である。
【図４９８】先読み抽選処理を示すフローチャートである。
【図４９９】先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図５００】当否抽選の先読み結果の表示後に特別抽選の先読み結果の表示がある表示態様を説明する図である。
【図５０１】特別抽選の先読み結果を表示する／表示しない表示態様を説明する図である。
【図５０２】特別抽選の先読み結果の表示後、カウントダウンを行う表示態様を説明する図である。
【図５０３】特別抽選の先読み結果の表示後、カウントダウンを中止する表示態様を説明する図である。
【図５０４】特別抽選の先読み結果を利用しないで、時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５０５】時短Ａ状態の開始時に時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５０６】時短Ａ状態の変動毎に時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５０７】時短Ａ状態の終了に近付く程、時短Ｂ状態に関する報知を頻繁に行う表示態様を説明する図である。
【図５０８】時短Ａ状態の規定回数になったら、時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５０９】実施例４２の特別抽選用テーブルを示す図である。
【図５１０】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する表示態様を説明する図である。
【図５１１】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１２】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１３】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１４】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１５】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１６】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。

【図５１７】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１８】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図５１９】図４８１に示す第１図柄変動処理を示すフローチャートの変形例である。
【図５２０】実施例４３の右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図５２１】右打ちエラー表示処理を示すフローチャートである。
【図５２２】別例１に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図５２３】別例２に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図５２４】別例３に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図５２５】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５２６】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５２７】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５２８】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５２９】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５３０】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５３１】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５３２】特別抽選用テーブル（時短Ａ状態の最終変動）を示す図である。
【図５３３】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５３４】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図５３５】実施例４４の特図１，特図２大当たり抽選用テーブル（時短Ａ状態）を示す図である。
【図５３６】特図２大当たり抽選用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。
【図５３７】時短Ａ最終変動以外に参照される特図２装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図５３８】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５３９】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５４０】時短Ａの最終変動に係る特別抽選用テーブルである。
【図５４１】時短Ａ最終変動時に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図５４２】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５４３】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５４４】変形例に係る時短Ａ最終変動時に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図５４５】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５４６】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５４７】変形例に係る時短Ａ最終変動時に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図５４８】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５４９】実施例４５に係る時短Ａ状態中に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図５５０】表示画面に表示される保留表示の内容を説明する模式図である。
【図５５１】時短Ａ最終変動に係るメッセージ選択用テーブルである。
【図５５２】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５５３】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５５４】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５５５】最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。
【図５５６】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図５５７】最終変動に係るメッセージ選択用テーブルである。
【図５５８】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。

【図５５９】実施例４６に係るパチンコ機の背面図である。
【図５６０】基板ボックスおよび基板ボックスに収容される電源基板の構成を説明する正面図である。
【図５６１】電源基板の斜視図、ガラス管ヒューズの斜視図、およびガラス管ヒューズの正面図である。
【図５６２】実施例４６の具体例である例１および例２を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５６３】実施例４６の具体例である例３および例４を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５６４】実施例４６の具体例である例５および例６を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５６５】実施例４６の具体例である例７および例８を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５６６】実施例４６の具体例である例９および例１０を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５６７】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
【図５６８】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
【図５６９】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
【図５７０】変形例に係るカードユニット接続基板を説明する斜視図である。
【図５７１】変形例に係るカードユニット接続基板を説明する正面図である。
【図５７２】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
【図５７３】変形例に係る電源基板を説明する正面図および模式図である。
【図５７４】実施例４７の具体例である例１および例２を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図５７５】実施例４７の具体例である例３および例４を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図５７６】実施例４７の具体例である例５および例６を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図５７７】実施例４７の具体例である例７および例８を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図５７８】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
【図５７９】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
【図５８０】実施例４８の具体例である例１，例２および例３に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図５８１】実施例４８の具体例である例４および変形例に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図５８２】実施例４９の具体例である例１および例２を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５８３】実施例４９の具体例である例３および例４を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５８４】実施例４９の具体例である例５および例６を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５８５】実施例４９の具体例である例７および例８を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図５８６】実施例５０の具体例である例１，例２および例３に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図５８７】実施例５０の具体例である例４，例５および例６に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図５８８】実施例５０の具体例である例７，例８に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。

【図５８９】実施例５０の具体例である例９，例１０，例１１に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図５９０】実施例５１の遊技盤の正面図である。
【図５９１】可動役物の周辺の機構を示す図である。
【図５９２】可動役物の動作を示す図である。
【図５９３】可動役物の動作を示す図である。
【図５９４】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図５９５】可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図５９６】可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図５９７】演出管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５９８】期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図５９９】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
【図６００】期待演出表示処理を示すフローチャートである。
【図６０１】変形例に係る可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図６０２】変形例に係る可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図６０３】変形例に係る期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６０４】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
【図６０５】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
【図６０６】変形例に係る期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６０７】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
【図６０８】変形例に係る可動役物を構成する駆動機構を示す図である。
【図６０９】実施例５２の遊技盤の正面図である。
【図６１０】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図６１１】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図６１２】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図６１３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図６１４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＤ）を示す図である。
【図６１５】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ０）を示す図である。
【図６１６】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ００）を示す図である。
【図６１７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１）を示す図である。
【図６１８】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ２）を示す図である。
【図６１９】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ３）を示す図である。
【図６２０】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ２、落下動作不良）を示す図である。
【図６２１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、落下動作不良）を示す図である。
【図６２２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、回転動作不良）を示す図である。
【図６２３】期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６２４】期待演出表示処理を示すフローチャートである。
【図６２５】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図６２６】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図６２７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図６２８】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＤ）を示す図である。
【図６２９】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１）を示す図である。
【図６３０】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ２）を示す図である。
【図６３１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ３）を示す図である。
【図６３２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ２、落下動作不良）を示

す図である。
【図６３３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、落下動作不良）を示す図である。
【図６３４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、回転動作不良）を示す図である。
【図６３５】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥａ１，Ｅａ２）を示す図である。
【図６３６】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥａ３，Ｅａ４）を示す図である。
【図６３７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥａ４、落下動作不良）を示す図である。
【図６３８】可動役物を構成する装飾部材の動きを説明する図である。
【図６３９】可動役物を構成する装飾部材の動きを説明する図である。
【図６４０】導光板によるエフェクトを説明する図である。
【図６４１】実施例５３の遊技盤の正面図である。
【図６４２】付属するセンサを説明する図である。
【図６４３】可動物の動作を説明する模式図である。
【図６４４】期待演出の動作例を説明するテーブルである。
【図６４５】期待演出の動作例を説明する模式図である。
【図６４６】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図６４７】変形例に係る構成を説明するタイムチャートである。
【図６４８】実施例５４の遊技盤の正面図である。
【図６４９】付属するセンサを説明する図である。
【図６５０】付属するセンサを説明する図である。
【図６５１】導光板表示を説明する図である。
【図６５２】可動物の動作態様を説明する図である。
【図６５３】可動物の動作態様を説明する図である。
【図６５４】可動物の動作態様を説明する図である。
【図６５５】可動物の動作態様を説明する図である。
【図６５６】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図６５７】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図６５８】実施例５５の遊技盤の正面図である。
【図６５９】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図６６０】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図６６１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図６６２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，Ｅ２）を示す図である。
【図６６３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，故障）を示す図である。
【図６６４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図６６５】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図６６６】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図６６７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図６６８】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，Ｅ２，Ｅ３）を示す図である。
【図６６９】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，故障）を示す図であ

る。
【図６７０】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図６７１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，第１の故障）を示す図である。
【図６７２】期待演出における演出パターン（第２の故障，第３の故障）を示す図である。
【図６７３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図６７４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図６７５】変形例の遊技盤の正面図である。
【図６７６】実施例５６の遊技盤の正面図である。
【図６７７】可動役物の動きを示す図である。
【図６７８】可動役物の周辺の機構を説明する図である。
【図６７９】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図６８０】期待演出における示唆状態及び故障状態を示す図である。
【図６８１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ，Ｄ）を示す図である。
【図６８２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ，Ｆ）を示す図である。
【図６８３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ，Ｆの故障時）を示す図である。
【図６８４】実施例５７に係る遊技盤の正面図である。
【図６８５】パチンコ機の背面図である。
【図６８６】パチンコ機を説明する機能ブロック図である。
【図６８７】主制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。
【図６８８】シナリオ設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図６８９】出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図６９０】魚群演出設定処理を説明するフローチャートである。
【図６９１】魚群演出実行判定処理を説明するフローチャートである。
【図６９２】魚群出現率更新処理を説明するフローチャートである。
【図６９３】魚群演出表示態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図６９４】出率設定値を説明するテーブルである。
【図６９５】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６９６】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６９７】シナリオについて説明するテーブルである。
【図６９８】デモ表示について説明する模式図である。
【図６９９】魚群出現履歴について説明する模式図である。
【図７００】魚群演出について説明する模式図である。
【図７０１】魚群演出について説明する模式図である。
【図７０２】変形例に係る出率設定値を説明するテーブルである。
【図７０３】変形例に係る発光役物Ｄａ２の動作態様について説明する模式図、テーブルである。
【図７０４】変形例に係る発光設定、発光割合履歴について説明する模式図である。
【図７０５】変形例に係る魚群設定を説明するテーブル、模式図である。
【図７０６】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７０７】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７０８】魚群演出表示態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図７０９】魚群演出について説明する模式図である。
【図７１０】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図７１１】変形例に係る発射制御処理を説明するフローチャートである。

【図７１２】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図７１３】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図７１４】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図７１５】変形例に係るメイン処理を説明するフローチャートである。
【図７１６】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図７１７】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図７１８】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図７１９】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図７２０】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７２１】実施例５８に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７２２】シナリオについて説明するテーブルである。
【図７２３】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７２４】変形例に係る表示画面の表示について説明する模式図である。
【図７２５】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７２６】実施例５９に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図７２７】出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７２８】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７２９】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７３０】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３１】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３２】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３３】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３４】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３５】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３６】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３７】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３８】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７３９】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７４０】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７４１】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７４２】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７４３】シナリオについて説明するテーブルである。
【図７４４】出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７４５】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７４６】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７４７】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７４８】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７４９】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７５０】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７５１】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７５２】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７５３】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図７５４】シナリオについて説明するテーブルである。
【図７５５】表示画面の表示について説明する模式図である。
【図７５６】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７５７】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７５８】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７５９】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７６０】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７６１】変動中における発射数表示を説明する模式図である。

【図７６２】表示画面の表示について説明する模式図である。
【図７６３】実施例６０に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７６４】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７６５】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７６６】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７６７】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７６８】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７６９】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７７０】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７７１】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図７７２】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図７７３】実施例６１に係る大当たり抽選用テーブルである。
【図７７４】変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図７７５】変動表示態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図７７６】設定変更抽選を伴う変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図７７７】主装飾図柄、保留表示を説明する模式図である。
【図７７８】デモ表示を説明する模式図である。
【図７７９】変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８０】変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８１】変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８２】変形例に係る変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図７８３】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８４】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８５】変形例に係る変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図７８６】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８７】変形例に係る変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図７８８】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図７８９】実施例６２のパチンコ機の正面図である。
【図７９０】パチンコ機の右側面図、左側面図である。
【図７９１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７９２】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図７９３】同時押下演出に係るタイムチャートである。
【図７９４】同時押下演出に係るタイムチャートである。
【図７９５】メニューボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７９６】メニューボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７９７】決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７９８】メニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図７９９】液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図８００】変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８０１】同時押下演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８０２】同時押下演出表示処理を示すフローチャートである。
【図８０３】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８０４】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８０５】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８０６】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８０７】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８０８】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８０９】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１０】同時押下演出の表示態様を示す図である。

【図８１１】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１２】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１３】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１４】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１５】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１６】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８１７】実施例６３のメニューボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８１８】決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８１９】決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８２０】決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８２１】メニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図８２２】連打演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８２３】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８２４】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８２５】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８２６】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８２７】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８２８】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８２９】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８３０】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８３１】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８３２】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８３３】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８３４】実施例６４のパチンコ機の正面図である。
【図８３５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８３６】枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８３７】演出ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８３８】ＯＫボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８３９】メニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図８４０】メニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図８４１】同時押下演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８４２】同時押下演出表示処理を示すフローチャートである。
【図８４３】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８４４】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８４５】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８４６】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８４７】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８４８】実施例６５のパチンコ機の正面図である。
【図８４９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８５０】変更ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８５１】決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８５２】変更ボタン・決定ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図８５３】連打演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８５４】出動キャラ選択用テーブル等を示す図である。
【図８５５】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８５６】連打演出の表示態様を示す図である。

【図８５７】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８５８】出動キャラ選択用テーブル等を示す図である。
【図８５９】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６０】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６１】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８６２】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６３】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６４】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８６５】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６６】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６７】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８６８】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８６９】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８７０】連打実行演出の表示態様を示す図である。
【図８７１】バトル演出の表示態様を示す図である。
【図８７２】バトル演出の表示態様を示す図である。
【図８７３】実施例６６のパチンコ機の正面図である。
【図８７４】同時押下演出を示すタイムチャートである。
【図８７５】同時押下演出を示すタイムチャートである。
【図８７６】第２演出ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８７７】第２演出ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８７８】第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図８７９】同時押下演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図８８０】同時押下演出表示処理を示すフローチャートである。
【図８８１】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８８２】同時押下演出の表示態様を示す図である。
【図８８３】変形例に係る第１演出ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８８４】連打演出の表示態様を示す図である。
【図８８５】実施例６７に係る第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【図８８６】同時押下実行演出を示すフローチャートである。
【図８８７】変形例に係る２つの同時押実行演出の表示態様を示す図である。
【図８８８】実施例６８の特定デモ画面を含むデモ画面のタイミングチャートである。
【図８８９】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８９０】客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図８９１】特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図８９２】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
【図８９３】特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。
【図８９４】占い結果テーブルである。
【図８９５】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図８９６】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図８９７】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図８９８】デフォルト情報から変化情報の変化の仕方である。
【図８９９】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９００】変形例に係るトランプ大小比べ占い演出の表示態様である。
【図９０１】変形例に係るじゃんけん占い演出時の先読み用装飾図柄選択用テーブルである。
【図９０２】変形例に係るじゃんけん占い演出時の先読み用装飾図柄選択用テーブルであ

る。
【図９０３】変形例に係る占い結果テーブルである。
【図９０４】変形例に係るじゃんけん占い演出時の通常の装飾図柄選択用テーブルである。
【図９０５】変形例に係るじゃんけん占い演出時の低書き換え装飾図柄選択用テーブルである。
【図９０６】変形例に係るじゃんけん占い演出時の高書き換え装飾図柄選択用テーブルである。
【図９０７】変形例に係る占い結果テーブルである。
【図９０８】変形例に係るじゃんけん占い演出時の大当たり抽選用テーブルである。
【図９０９】変形例に係るじゃんけん占い演出時の大当たり抽選用テーブルである。
【図９１０】変形例に係る特定デモ画面を含むデモ画面のタイミングチャートである。
【図９１１】変形例に係る特定デモ画面のタイミングチャートである。
【図９１２】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１３】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１４】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１５】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１６】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１７】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１８】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９１９】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９２０】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９２１】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９２２】実施例６９の特定デモ画面のタイミングチャートである。
【図９２３】特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図９２４】特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。
【図９２５】じゃんけん占いテーブルである。
【図９２６】じゃんけん占い待機画面の表示態様である。
【図９２７】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９２８】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９２９】じゃんけん占い演出後の応援演出の表示態様である。
【図９３０】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９３１】変形例に係る決定ボタンを示す図である。
【図９３２】実施例７０の客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図９３３】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９３４】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９３５】特別装飾図柄選択用テーブルである。
【図９３６】占い結果と特典を示すテーブルである。
【図９３７】変形例に係る占い結果と特典を示すテーブルである。
【図９３８】変形例に係る占い結果と特典を示すテーブルとその表示態様である。
【図９３９】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９４０】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９４１】変形例に係る特定デモ画面のタイミングチャートである。
【図９４２】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９４３】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９４４】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９４５】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９４６】変形例に係るクイズ占い演出の表示態様である。
【図９４７】変形例に係るクイズ占い演出の表示態様である。
【図９４８】変形例に係るじゃんけん選択と賞球との関係を示す図である。

【図９４９】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９５０】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９５１】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９５２】変形例に係るじゃんけん結果と占い結果との関係を示す図である。
【図９５３】実施例７１の特定デモ画面のタイミングチャートである。
【図９５４】客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図９５５】特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図９５６】特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。
【図９５７】キャンセル操作時メッセージ選択用テーブルである。
【図９５８】じゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９５９】変形例に係る特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図９６０】変形例に係る特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。
【図９６１】変形例に係るじゃんけん占いキャラクターの表示態様である。
【図９６２】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９６３】変形例に係るキャンセル上限回数選択用テーブルである。
【図９６４】変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様である。
【図９６５】変形例に係る相手キャラクター選択用テーブルである。
【図９６６】変形例に係る変動表示の結果と相手キャラクターの決定の仕方の関係を示すテーブルである。
【図９６７】変形例に係るキャンセル上限回数とキャンセル演出期間の関係を示すテーブルである。
【図９６８】変形例に係るじゃんけん演出の開始を示唆する遊技部品である。
【図９６９】変形例に係るじゃんけん演出の開始を示唆する遊技部品である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本明細書は、次のような遊技機に係る発明と発明が解決しようとする課題についても開示している。
【００１１】
＜課題Ｓａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（Ｓａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【００１２】
（Ｓａ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、遊技球の入球を所定条件（ヘソ入賞、電チュー入賞）の成立とする始動入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記所定条件の成立に基づいて図柄の変動表示を開始させる始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ５０３）と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

前記変動表示の結果が特定の結果（時短（２）付き当たり）となった後の状態を第１状態（連チャンゾーン）とすることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、
前記状態制御手段は、
前記第１状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短１）付き当たり、通常当たり）となることを、前記第１状態の終了条件とすることが可能であり、
前記第１状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態とは異なる状態（ドキドキゾーン、通常遊技状態）とすることが可能であり、
前記第１状態における変動表示の結果が前記特定の結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００１３】
前記（Ｓａ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する第１状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しないので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第１状態に係る遊技を行うことができる。
【００１４】
（Ｓａ２）　前記（Ｓａ１）に記載の遊技機において、
前記第１状態において前記所定の結果となる前記所定の上限回数以下の回数は、最初に実行される前記変動表示の結果が前記所定の結果となる前に記憶されている前記始動情報の個数以下である
ことを特徴とする遊技機。
【００１５】
前記（Ｓａ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ２）に記載の遊技機によれば、第１状態において所定の結果は、予め記憶されている個数を超えることがなく、第１状態の希少性が高まる。このようにすると、第１状態に関し遊技者にプレミアム感を与えることができ、これにより遊技の興趣性が高まる。
【００１６】
（Ｓａ３）　前記（Ｓａ１）または前記（Ｓａ２）に記載の遊技機において、
前記異なる状態は、通常状態よりも有利な状態であって前記第１状態とは異なる価値が得られる第２状態である
ことを特徴とする遊技機。
【００１７】
前記（Ｓａ３）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ３）に記載の遊技機によれば、第１状態の後の状態である異なる状態は、通常状態とも第１状態とも異なる状態であるので、遊技で発生する状態のバリエーションが増え、これにより遊技の興趣性が高まる。
【００１８】
（Ｓａ４）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記異なる状態は、前記第１状態とは終了条件が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【００１９】
前記（Ｓａ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ４）に記載の遊技機によれば、第１状態と第１状態

と異なる状態は、終了状態が異なるので、遊技者は、第１状態のための遊技と、異なる状態のための遊技とを切り換えながら遊技に没頭することができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

【００２０】

（Ｓａ５）　前記（Ｓａ３）または前記（Ｓａ４）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第１の当たり結果（時短（１）付き当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後、前記第２状態を継続する

ことを特徴とする遊技機。

【００２１】

前記（Ｓａ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ５）に記載の遊技機によれば、第２状態が継続するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を継続させようとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

【００２２】

（Ｓａ６）　前記（Ｓａ３）ないし前記（Ｓａ５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第２の当たり結果（通常当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後の状態を通常状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【００２３】

前記（Ｓａ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ６）に記載の遊技機によれば、第２状態が通常状態に転落するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を通常状態に転落させまいとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

【００２４】

（Ｓａ７）　前記（Ｓａ３）ないし前記（Ｓａ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第３の当たり結果（時短（２）付き当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後、前記第１状態に制御する

ことを特徴とする遊技機。

【００２５】

前記（Ｓａ７）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ７）に記載の遊技機によれば、第２状態が第１状態に昇格するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を第１状態に昇格させようとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

【００２６】

（Ｓａ８）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記始動入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な始動用可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）を含み、

前記第１状態において、前記所定の結果となる前記変動表示は、前記始動用可変入球手段を前記開状態とし易い状態において成立した遊技球の入球に基づいて行われる

ことを特徴とする遊技機。

【００２７】

前記（Ｓａ８）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ８）に記載の遊技機によれば、始動用可変入球手段の動作により第１状態に係る変動表示が開始されるようになっているので、始動用可変入球手段の

設定によって遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。
【００２８】
（Ｓａ９） 前記（Ｓａ８）に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過検出手段（ゲート）と、
前記通過検出手段による通過検出に基づき前記図柄とは異なる普通図柄を変動表示する普通図柄変動表示手段（第２図柄表示装置４１）と、を備え、
前記普通図柄の変動表示が当選すると、通常状態よりも前記始動用可変入球手段が前記開状態となり易い
ことを特徴とする遊技機。
【００２９】
前記（Ｓａ９）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ９）に記載の遊技機によれば、普通図柄の変動表示が当選すると始動用可変入球手段が開状態となり易いので、始動用可変入球手段は、確実に遊技機の興趣性を向上させることができるようになっている。
【００３０】
（Ｓａ１０） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定条件の成立に基づき前記変動表示手段における変動時間を設定する変動時間設定手段（ＣＰＵ５０１）を備え、
前記第１状態において前記所定の上限回数以下の回数、前記所定の結果となる場合の前記変動表示は、少なくとも前記第１状態となる前の状態における前記変動表示の変動時間よりも短い時間が設定される
ことを特徴とする遊技機。
【００３１】
前記（Ｓａ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ１０）に記載の遊技機によれば、第１状態において短い変動時間で連続して所定の結果を発生させることができるので、所定の結果が発生しやすくなり、確実に遊技機の興趣性が向上する。
【００３２】
（Ｓａ１１） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果のうちの第１所定結果（時短（１）付き当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記変動表示の結果が前記第１所定結果とならないことが終了の条件である前記異なる状態とするか、または、前記第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果（通常当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００３３】
前記（Ｓａ１１）に記載の発明によれば、第１状態における最後の変動表示の結果が第１所定結果になるか第２所定結果になるかにより、その後の状態を、再び変動表示の結果が所定の結果となる状態となるか否かを期待させることができる。
【００３４】
（Ｓａ１２） 前記（Ｓａ１１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における変動表示の結果が第３所定結果（時短（２）付き当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態の開始時の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００３５】
前記（Ｓａ１２）に記載の発明によれば、第１状態における変動表示の結果が第３所定

結果になるか否かにより、第１状態の開始時の状態となるか否かを期待させることができる。

【００３６】

（Ｓａ１３）　前記（Ｓａ１１）または前記（Ｓａ１２）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記異なる状態における変動表示で付与された特典に応じて、前記異なる状態を維持するか、前記異なる状態を前記第１状態とするか、または前記異なる状態を前記所定条件の成立前の状態とすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【００３７】

前記（Ｓａ１３）に記載の発明によれば、異なる状態における変動表示の結果により、異なる状態を維持するか、異なる状態を第１状態とするか、または異なる状態を所定条件の成立前の状態とするかの３通りの動作のうちのいずれかになる。異なる状態後にとりうる変動表示の結果の種類が多様なので、異なる状態における変動表示の興趣性を向上することができる。

【００３８】

（Ｓａ１４）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【００３９】

前記（Ｓａ１４）に記載の発明によれば、第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果になるか否かにより、特定の結果となる前の状態となるか否かを期待させることができる。

【００４０】

（Ｓａ１５）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１状態において上限が所定回数である複数回の変動表示が可能であり、

前記状態制御手段は、前記第１状態において変動表示の結果が、前記特定の結果となることに応じ、前記所定回数より多い回数だけ変動表示を連続させることを可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【００４１】

前記（Ｓａ１５）に記載の発明によれば、第１状態において特定の結果が出ることによって、変動表示の連続回数の上限を超えて変動表示を連続させることができる。

【００４２】

（Ｓａ１６）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１状態は、演出上の状態であって、

前記状態制御手段は、

前記変動表示の結果が特定の結果（時短（２）付き当たり）となった後の状態を演出上の前記第１状態（演出上の連チャンゾーン）とすることが可能であり、

演出上の前記第１状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短１付き当たり、通常当たり、外れ）となることを、演出上の前記第１状態の終了条件とすることが可能であり、

演出上の前記第１状態における最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、演出上の前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態とは異なる演出上の状態（演出上のドキドキゾーン）とすることが可能であ

る
　ことを特徴とする遊技機。
【００４３】
　前記（Ｓａ１６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ１６）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する演出上の第１状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しない場合と、最後に到るまでの所定のタイミングで終了する場合とがあるので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第１状態に係る演出を楽しむことができる。また、遊技者にとって好ましくない結果になることが先読みされているような場合は、第１状態に係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミングで、第１状態とは異なる状態に係る演出を楽しむこともできる。
【００４４】
＜課題Ｓｂ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
　下記（Ｓｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｓｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【００４５】
　（Ｓｂ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　所定条件の成立に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
　前記状態制御手段は、遊技中に少なくとも第１状態（連チャンゾーン）、第２状態（ドキドキゾーン）を発生させることが可能であり、
　前記第１状態において前記変動表示の結果が第１特定結果（通常当たり）または第２特定結果（時短（１）付き当たり）に当選すると、その後、遊技者にとって不利な状態とはなり難く、
　前記第２状態において前記第２特定結果に当選すると、その後、前記不利な状態とはなり難く、
　前記第２状態において前記第２特定結果に当選した後の状態は、遊技者にとって有利な状態（ドキドキゾーン）であり、
　前記第２状態において前記第１特定結果に当選した後の状態は、前記第２状態において前記第２特定結果に当選した後の状態よりも遊技者にとって不利な状態（通常状態）である
　ことを特徴とする遊技機。
【００４６】
　前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に不利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【００４７】
（Ｓｂ２）　前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機において、
前記第１状態において前記不利な状態とならない場合は、遊技者に有利な結果が発生することが可能となり、
前記第２状態において前記不利な状態となる場合は、遊技者に有利な結果が発生しやすい状態から転落する状態である
ことを特徴とする遊技機。
【００４８】
前記（Ｓｂ２）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、遊技者に有利な結果が連続して発生することが可能な状態が維持されるか否かが異なるので、第１特定結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。
【００４９】
（Ｓｂ３）　前記（Ｓｂ１）または前記（Ｓｂ２）に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能な開状態と、該遊技球を入球し難い閉状態とに可変可能な可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）を備え、
前記第２状態においては、前記可変入球手段に入球し易いという特典（時短）が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【００５０】
前記（Ｓｂ３）に記載の遊技機によれば、第２状態においては、可変入球手段に入球し易いという特典が付与されるので、第２状態を遊技者にとって遊技的な価値のあるものとすることができる。
【００５１】
（Ｓｂ４）　前記（Ｓｂ３）に記載の遊技機において、
前記第２状態において発生する前記不利な状態とは、前記第２状態において前記特典を失う状態である
ことを特徴とする遊技機。
【００５２】
前記（Ｓｂ４）に記載の遊技機によれば、第２状態において第１特定結果に当選すると、第２状態において可変入球手段に入球しにくくなるので、第１状態における第１特定結果の当選後の状態と、第２状態における第１特定結果の当選後の状態とを、確実に差を付けることができる。
【００５３】
（Ｓｂ５）　前記（Ｓｂ４）に記載の遊技機において、
前記第２状態における変動表示の結果が前記第２特定結果である場合に前記特典が継続され、前記第２状態における変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記特典が消失される
ことを特徴とする遊技機。
【００５４】
前記（Ｓｂ５）に記載の遊技機によれば、第２状態における変動表示の結果が第２特定結果である場合に、上述の特典が継続され、第２状態における変動表示の結果が第１特定結果である場合にこの特典が消失されるので、第２状態における変動表示の結果が第１特定結果であるか第２特定結果であるか否かに期待感を持たせることができる。
【００５５】
（Ｓｂ６）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態において前記第１特定結果に当選すると、その後、遊技者に有利な状態となる
ことを特徴とする遊技機。

【００５６】
前記（Ｓｂ６）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に有利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。
【００５７】
（Ｓｂ７）　前記（Ｓｂ６）に記載の遊技機において、
前記第１状態において発生する前記遊技者に有利な状態は、次回以降の変動表示においても遊技者に有利な結果となり易い状態が継続することである
ことを特徴とする遊技機。
【００５８】
前記（Ｓｂ７）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選すると、次回以降の変動表示において遊技者にとって有利な結果となり易い状態が継続するので、第１状態を第２状態よりも有利にすることができる。
【００５９】
（Ｓｂ８）　前記（Ｓｂ２）ないし前記（Ｓｂ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第２特定結果である場合は前記第１状態が継続され、第１状態における前記特定回数目の変動表示の結果が前記第２特定結果である場合は前記第１状態を前記第２状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【００６０】
前記（Ｓｂ８）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目までに第２特定結果に当選するか、特定回数目に第２特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第２特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第１状態において、特定回数目までに第２特定結果に当選すれば、第１状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第２特定結果に当選すれば、第２状態に移行されても不利な状態になることである。
【００６１】
（Ｓｂ９）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第１特定結果である場合は前記第１状態が継続され、前記第１状態における前記特定回数目の変動表示の変動表示の結果が前記第１特定結果である場合は前記第１状態が終了される
ことを特徴とする遊技機。
【００６２】
前記（Ｓｂ９）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選するか、特定回数目に第１特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第１特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選すれば、第１状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第１特定結果に当選すれば、第１状態が終了されるという不利な状態になることである。
【００６３】
（Ｓｂ１０）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定結果は、前記第１特定結果及び第２特定結果と異なる第３特定結果を含み、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数の最後の変動表示の結果が前記第

３特定結果である場合は前記第１状態を新たに発生させ、前記第１状態における前記特定回数の最後の変動表示に至るまでの変動表示の結果が前記第３特定結果である場合は現在の前記第１状態を終了させ、前記第１状態を新たに発生させる
ことを特徴とする遊技機。
【００６４】
前記（Ｓｂ１０）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数の最後に第３特定結果に当選するか、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第３特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利さが異なるので、第１状態において第３特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利さとは、第１状態において、特定回数の最後に第３特定結果に当選すれば、その時点から第１状態が新たに発生するという有利な状態になり、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第３特定結果に当選すれば、上述よりも短い期間、第１状態を発生させるという有利な状態になることである。
【００６５】
（Ｓｂ１１）　前記（Ｓｂ３）ないし前記（Ｓｂ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態においては、所定期間、前記特典が付与され、前記第２状態においては、前記所定期間よりも短い期間、前記特典が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【００６６】
前記（Ｓｂ１１）に記載の発明によれば、第１状態になるか第２状態になるかによって、有利、不利が異なるので、遊技に関する状態そのものを多様なものとすることができる。なお、上述の有利、不利とは、第１状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が長いという有利な状態であり、第２状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が短いという不利な状態になることである。
【００６７】
（Ｓｂ１２）　前記（Ｓｂ３）ないし前記（Ｓｂ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特典が付与されない第３状態を発生させることが可能であり、前記第１状態における特定回数目の変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記第１状態を前記第３状態に移行することが可能であり、前記第１状態における前記特定回数目までの変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記第１状態を前記第３状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００６８】
前記（Ｓｂ１２）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目に第１特定結果に当選するか、特定回数目までに第１特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第１特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利とは、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選する場合に、第１状態が維持されるため、第３状態に移行されないことであり、その後の状態の不利とは、特定回数目に第１特定結果に当選する場合に、上述した特典が付与されない第３状態に移行されることである。
【００６９】
（Ｓｂ１３）　前記（Ｓｂ１２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第３状態における変動表示の結果が前記第３特定結果である場合に、前記第３状態を前記第１状態に移行させることが可能であり、前記第３状態における変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に、前記第３状態を前記第１状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００７０】

前記（Ｓｂ１３）に記載の遊技機によれば、第３状態において、第３特定結果に当選するか、第１特定結果に当選するかに応じて、その後の状態の有利、不利を異ならせることができる。このように構成することで、例え、第１状態から第３状態に転落することがあったとしても、第１状態を復活させることができる可能性が生じる。第３状態の遊技状態が上述した特典の付与が可能な第１状態に移行する可能性があるので、第３状態の遊技に対する興趣性を向上することができる。

【００７１】

（Ｓｂ１４）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１状態において前記変動表示の結果が前記不利な状態となる結果になる確率は、第２状態において前記不利な状態となる結果になる確率よりも低い

ことを特徴とする遊技機。

【００７２】

前記（Ｓｂ１４）に記載の遊技機によれば、第１状態において不利な状態となる確率の方が、第２状態において不利な状態となる確率よりも低いので、所定結果となった後の状態の有利、不利を異ならせて、所定結果となった後の状態を多様なものとすることができる。なお、所定結果となった後の状態の有利とは、第１状態において不利な状態となる確率が低いことにより、遊技者に有利な状態が続き易いことであり、所定結果となった後の状態の不利とは、第２状態において不利な状態となる確率が高いことにより、遊技者に有利な状態が終了し易いことである。

【００７３】

＜課題Ｓｃ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（Ｓｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｓｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【００７４】

（Ｓｃ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、

前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

第１所定条件または第２所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２）と、

遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第２所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記

第２所定条件を成立させ易いように設定し、
前記特定状態において前記第１所定条件を成立させるよりも、前記第２所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定し、
前記特定状態には、第１特定状態（時短（１））と、前記第１特定状態よりも有利な第２特定状態（時短（２））があり、
前記状態制御手段は、
前記第１特定状態において所定期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とし、前記第２特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とするように設定し、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記第２特定状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【００７５】
前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態が発生し易いので、遊技者に対して、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【００７６】
（Ｓｃ２）　前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合、前記第２特定状態を発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【００７７】
前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機によれば、第２特定状態が発生する方法として、第１所定条件の成立を目指すルートと、第２所定条件の成立を目指すルートの２つがある。したがって、遊技者が第１所定条件に係る遊技、第２所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第２特定状態を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【００７８】
（Ｓｃ３）　前記（Ｓｃ１）または前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域（Ｖ入賞口３１ａ）を通過した場合に、前記第１特定状態と前記第２特定状態が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【００７９】
前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機によれば、第１特定状態と第２特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。

【００８０】
（Ｓｃ４）　前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示

の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記特定領域を通過した場合に、前記第２特定状態が前記第１特定状態よりも発生し難く設定する
ことを特徴とする遊技機。
【００８１】
前記（Ｓｃ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ４）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第２特定状態が比較的不利な第１特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第２特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【００８２】
（Ｓｃ５） 前記（Ｓｃ３）ないし前記（Ｓｃ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第２特定状態が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【００８３】
前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機によれば、第２所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第１所定条件の成立を目指す遊技と第２所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【００８４】
（Ｓｃ６） 前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合も、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第２特定状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【００８５】
前記（Ｓｃ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ６）に記載の遊技機によれば、第２特定状態を発生させる方法として、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の３つがある。第２特定状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【００８６】
（Ｓｃ７） 前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【００８７】
前記（Ｓｃ７）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短いので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【００８８】
（Ｓｃ８）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定状態において所定期間、前記第２始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われ、前記第２特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第２始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われるように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【００８９】
前記（Ｓｃ８）に記載の遊技機によれば、第１特定状態において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、第２特定状態において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くされているので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【００９０】
（Ｓｃ９）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、
前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示開始の前から開始される所定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【００９１】
前記（Ｓｃ９）に記載の遊技機によれば、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第２所定条件が成立した回数に応じて複数回の変動表示がなされるので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【００９２】
（Ｓｃ１０）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果により遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典の付与が可能であり、
前記特典は、前記非特定状態よりも前記特定状態の方が付与され易い
ことを特徴とする遊技機。
【００９３】
前記（Ｓｃ１０）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果により遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典が特定状態において付与されやすく、非特定状態において付与されにくくなっている。従って、当該遊技機によれば、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【００９４】
＜課題Ｓｄ＞

従来、この種の遊技機としては、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｓｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【００９５】
（Ｓｄ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、
前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
第１所定条件または第２所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２）と、
遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうち前記特定状態を発生させる特定結果（時短付き当たり）となった方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となったときよりも遊技上の価値が高くなるように設定しており、
前記特定結果は、少なくとも、第１特定結果（時短（１）付き当たり）と、前記第１特定結果よりも遊技上の価値が高い第２特定結果（時短（２）付き当たり）を有し、
前記状態設定手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となった方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となったときよりも、前記第２特定結果となり易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【００９６】
前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において所定結果のうち特定状態を発生させる特定結果となった方が、特定状態において特定結果となったときよりも遊技者に有利な状態となるので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【００９７】
（Ｓｄ２）　前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の

結果が前記特定結果となる場合、前記第２特定結果を発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００９８】
前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機によれば、第２特定結果が発生する方法として、第１所定条件の成立を目指すルートと、第２所定条件の成立を目指すルートの２つがある。したがって、遊技者が第１所定条件に係る遊技、第２所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第２特定結果を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【００９９】
（Ｓｄ３）　前記（Ｓｄ１）または前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第１特定結果と前記第２特定結果が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１００】
前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機によれば、第１特定状態と第２特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。
【０１０１】
（Ｓｄ４）　前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第２特定結果が前記第１特定結果よりも発生し難く設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１０２】
前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第２特定状態が比較的不利な第１特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第２特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０１０３】
（Ｓｄ５）　前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第２特定結果と同じ状態（時短（２）状態）が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１０４】
前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機によれば、第２所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第１所定条件の成立を目指す遊技と第２所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０１０５】
（Ｓｄ６）　前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合も、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第２特定結果と同じ状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１０６】
前記（Ｓｄ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ６）に記載の遊技機によれば、第２特定結果と同じ状態を発生させる方法として、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の３つがある。第２特定結果と同じ状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０１０７】
（Ｓｄ７）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定結果は、遊技球の通過の検出を契機とする普通図柄の変動開始から前記普通図柄の変動の結果が当選結果となることによって前記第２始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものである
ことを特徴とする遊技機。
【０１０８】
前記（Ｓｄ７）に記載の遊技機によれば、特定結果が通過検出手段における遊技球の通過の検出から第２始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものなので、非特定状態、特定状態のいずれにおいても特定結果は遊技者にとって有利である。その上で、非特定状態における特定結果の方が特定状態における特定結果よりも有利なので、遊技者としては、特定結果に係る利益を享受しつつ、状態により更なる利益をも得ることができる。このようにすれば、一層興趣性が高められた遊技機を提供することができる。
【０１０９】
（Ｓｄ８）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、
前記変動表示手段は、前記特定状態の移行の前から開始される所定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０１１０】
前記（Ｓｄ８）に記載の遊技機によれば、非特定状態から特定状態に移行する際、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第２所定条件が成立した回数に応じて変動表示がなされるので、非特定状態における特定結果を確実に有利なものとすることができる。
【０１１１】
（Ｓｄ９）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記所定期間は、前記非特定状態における前記所定結果に伴う演出の終了から、特定状態における２回目の変動表示の開始までである
ことを特徴とする遊技機。
【０１１２】
前記（Ｓｄ９）に記載の遊技機によれば、第２所定条件が複数回成立するための時間を確保し、特定状態において複数の変動表示を確実に実行させることができるので、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。
【０１１３】
（Ｓｄ１０）　前記（Ｓｄ８）に記載の遊技機において、
前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０１１４】
前記（Ｓｄ１０）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する特定期間を確実に非特定状態に関する所定期間よりも短くできるので、特定期間における第２所定条件の成立回数を所定期間における第２所定条件の成立回数よりも確実に少なくすることができる。したがって、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。
【０１１５】
（Ｓｄ１１）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第２所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１１６】
前記（Ｓｄ１１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第２所定条件を成立させ難く、特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いので、特定結果に関して有利な非特定状態のみならず特定状態に対しても特定結果に関する遊技的価値とは異なる価値が付与されることになる。このように構成することで、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。
【０１１７】
（Ｓｄ１２）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第１所定条件を成立させるよりも、前記第２所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１１８】
前記（Ｓｄ１２）に記載の遊技機によれば、特定状態において第１所定条件を成立させるよりも、第２所定条件を成立させる方が変動表示を発生させやすいので、特定状態には、前記（Ｓｄ１）において遊技者に与えられる利益とは異なる利益が付帯することになる。これにより非特定状態だけでなく、特定状態に対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０１１９】
（Ｓｄ１３）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果において所定期間、遊技者にとって有利な状態とし、前記第２特定結果において前記所定期間よりも長い期間、遊技者にとって有利な状態とするように設定し、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。
【０１２０】
前記（Ｓｄ１３）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いので、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。
【０１２１】
（Ｓｄ１４）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果において所定期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とし、前記第２特定結果において前記所定期間よりも長い期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１２２】
前記（Ｓｄ１４）に記載の遊技機によれば、非特定状態において発生する第１特定結果において所定期間、第２所定条件を成立させ易く、特定状態において発生する第２特定結果において所定期間よりも長い期間、第２所定条件を成立させ易いので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０１２３】
（Ｓｄ１５）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、所定期間、前記可変入球手段を開状態とし、前記第２特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、前記所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１２４】
前記（Ｓｄ１５）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第１特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間、可変入球手段を開状態とし、非特定状態に関する第２特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定するので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０１２５】
（Ｓｄ１６）　前記（Ｓｄ１５）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１２６】
前記（Ｓｄ１６）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０１２７】
（Ｓｄ１７）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１特定結果が出た後において所定期間、前記所定結果になり易くし、前記第２特定結果が出た後において前記所定期間よりも長い期間、前記所定結果になり易くするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０１２８】
前記（Ｓｄ１７）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第１特定結果が出た後において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、特定状態に関する第２特定結果が出た後において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を前記所定結果になり易くするので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０１２９】
＜課題Ｓｅ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、上述の特典が付与された状態において行われる演出が単調であるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｓｅ０）、（Ｓｅ１）、（Ｓｅ１８）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｅ０）、（Ｓｅ１）、（Ｓｅ１８）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０１３０】
（Ｓｅ０）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５：１つの実行エリア、４つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、
前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１３１】
前記（Ｓｅ０）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０１３２】
（Ｓｅ１）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５：１つの実行エリア、４つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記始動情報に基づいて前記抽選の結果を先読みする先読み手段と、
前記先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、
前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が前記所定数（５）連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０１３３】

前記（Ｓｅ１）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０１３４】

（Ｓｅ２） 前記（Ｓｅ０）または（Ｓｅ１）に記載の遊技機において、
前記特定状態（連チャンゾーン）は、該特定状態における通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）において前記記憶手段に前記始動情報を前記所定数（５）まで記憶可能であり、所定条件が成立した場合（変動表示が所定回数行われた場合）に前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）が終了し、前記記憶手段に記憶された前記始動情報が前記抽選により全て消化された場合に終了する状態であって、
前記特定状態において記憶された前記始動情報は、前記変動表示の結果が前記所定結果となり易いものである
ことを特徴とする遊技機。

【０１３５】

前記（Ｓｅ２）に記載の遊技機によれば、特定状態は、通常状態よりも始動条件が成立し易いので記憶手段に始動情報を所定数まで記憶可能であり、特定状態において記憶された始動情報は、変動表示の結果が所定結果となり易いものであるので、変動表示の結果として所定結果を連続して発生させることができる。

【０１３６】

（Ｓｅ３） 前記（Ｓｅ１）または（Ｓｅ２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０１３７】

前記（Ｓｅ３）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０１３８】

（Ｓｅ４） 前記（Ｓｅ１）または（Ｓｅ２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【０１３９】
前記（Ｓｅ４）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の前記先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１４０】
（Ｓｅ５） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１４１】
前記（Ｓｅ５）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０１４２】
（Ｓｅ６） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１４３】
前記（Ｓｅ６）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１４４】
（Ｓｅ７） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数を超えて前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１４５】
前記（Ｓｅ７）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１４６】
（Ｓｅ８） 前記（Ｓｅ６）または（Ｓｅ７）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１４７】
前記（Ｓｅ８）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１４８】

（Ｓｅ９） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機。

【０１４９】

前記（Ｓｅ９）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。

【０１５０】

（Ｓｅ１０） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ９）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６、１０）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。

【０１５１】

前記（Ｓｅ１０）に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【０１５２】

（Ｓｅ１１） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６、１０）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。

【０１５３】

前記（Ｓｅ１１）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【０１５４】

（Ｓｅ１２） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。

【０１５５】

前記（Ｓｅ１２）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすこと

ができる。
【０１５６】
（Ｓｅ１３Ａ）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１３Ａ）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１５７】
（Ｓｅ１３Ｂ）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１３Ｂ）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１５８】
（Ｓｅ１３）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１５９】
（Ｓｅ１４）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１４）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１６０】
（Ｓｅ１５）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１６１】
前記（Ｓｅ１５）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１６２】

（Ｓｅ１６）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１６３】
前記（Ｓｅ１６）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０１６４】
（Ｓｅ１７）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１６５】
前記（Ｓｅ１７）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０１６６】
（Ｓｅ１８）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５）まで記憶可能な記憶手段と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、
前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として所定結果が規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１６７】
前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０１６８】
（Ｓｅ１９）　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１６９】
前記（Ｓｅ１９）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１７０】

（Ｓｅ２０）　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１７１】
前記（Ｓｅ２０）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１７２】
（Ｓｅ２１）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１７３】
前記（Ｓｅ２１）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０１７４】
（Ｓｅ２２）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１７５】
前記（Ｓｅ２２）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１７６】
（Ｓｅ２３）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別領域記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１７７】
前記（Ｓｅ２３）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別領域記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１７８】
（Ｓｅ２４）　前記（Ｓｅ２２）または（Ｓｅ２３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【０１７９】
前記（Ｓｅ２４）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０１８０】
（Ｓｅ２５） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０１８１】
前記（Ｓｅ２５）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。
【０１８２】
（Ｓｅ２６） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０１８３】
前記（Ｓｅ２６）に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０１８４】
（Ｓｅ２７） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０１８５】
前記（Ｓｅ２７）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０１８６】
（Ｓｅ２８） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。
【０１８７】
前記（Ｓｅ２８）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０１８８】
（Ｓｅ２９Ａ） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９Ａ）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１８９】
（Ｓｅ２９Ｂ） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９Ｂ）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１９０】
（Ｓｅ２９） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１９１】
（Ｓｅ３０） 前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ３０）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１９２】
（Ｓｅ３１） 前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【０１９３】
前記（Ｓｅ３１）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０１９４】
（Ｓｅ３２）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１９５】
前記（Ｓｅ３２）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０１９６】
（Ｓｅ３３）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１９７】
前記（Ｓｅ３３）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０１９８】
＜課題Ｓｆ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典の付与中に、上述した所定の当たり結果が再び発生して、新たに時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（Ｓｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｆ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０１９９】
（Ｓｆ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段と、
前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を、前記第１所定条件よりも遊技者にとって有利な第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記第１所定条件に基づく第１始動情報および前記第２所定条件の成立に基づく第２始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ５０３）と、
前記第１始動情報または前記第２始動情報に基づき図柄を変動表示する変動表示手段と、
前記変動表示の結果が所定結果（時短（１）付き当たり、通常当たり）となった場合に

、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（ＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記状態制御手段は、
通常状態において前記第１始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）となった場合に第１の特定状態（第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、
前記第１の特定状態において前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合に第２の特定状態（第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、
前記第１の特定状態の価値と、前記第２の特定状態の価値とを異ならせる
ことを特徴とする遊技機。

【０２００】

前記（Ｓｆ１）に記載の遊技機によれば、通常状態において第１始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果となった場合に発生する第１の特定状態の価値と、この第１の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に発生する第２の特定状態の価値とを異ならせているので、これが異ならない遊技機と比べて、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。

【０２０１】

（Ｓｆ２）　前記（Ｓｆ１）に記載の遊技機において、
前記第１の特定状態においては、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が所定回数（１～４回）、前記所定結果となり易く、
前記第２の特定状態においては、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記所定回数とは異なる回数（５回）、前記所定結果となり易い
ことを特徴とする遊技機。

【０２０２】

前記（Ｓｆ２）に記載の遊技機によれば、第１の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数と、第２の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数とが異なり易くなっているので、これが異なり難い遊技機よりも、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。

【０２０３】

（Ｓｆ３）　前記（Ｓｆ１）または（Ｓｆ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記第１の特定状態および前記第２の特定状態において、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が特定領域（Ｖ入賞口３１ａ）に入球した場合に、前記第２の特定状態を発生させるものであり、
前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記特定領域への遊技球の入球し易さを異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率５０パーセント、第２の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率１００パーセント）
ことを特徴とする遊技機。

【０２０４】

前記（Ｓｆ３）に記載の遊技機において、第２始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球を特定領域に入球させようとするときに、第１の特定状態と第２の特定状態とで特定領域への遊技球の入球し易さが異なるので、これが異ならない遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２０５】

（Ｓｆ４）　前記（Ｓｆ１）から（Ｓｆ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１の特定状態および前記第２の特定状態は、通常状態よりも前記第２所定条件が

成立し易い状態が所定期間発生する時短状態（時短（２）状態）を契機として発生するものであり、
前記状態制御手段は、前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記時短状態の終期を異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態は３回目の特図２の変動表示まで、第２の特別ＲＵＳＨ状態は２回目の変動表示まで）
ことを特徴とする遊技機。
【０２０６】
前記（Ｓｆ４）に記載の遊技機において、第１の特定状態と第２の特定状態とで、時短状態の終期が異なるので、これが異ならない遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０２０７】
なお、本明細書において上述した及び後述する各手段におけるカッコ書き中の文言は、あくまで例示であり、各手段に記載した発明はこれに限定されるものではない。
【０２０８】
＜課題Ｔａ＞
従来、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を所定状態に制御し、所定状態にて所定の当選結果が成立すると、別の所定状態に制御するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８）
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技が単調であるという問題がある。
下記（Ｔａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態が終了した後の所定状態おける遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０２０９】
（Ｔａ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口３４）と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（Ｖ入賞装置３１）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置２６１による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第１特別抽選手段（主制御装置２６１による特図１大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第２特別抽選手段（主制御装置２６１による特図２大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第２図柄表示装置４１）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記第１特別抽

選手段での抽選の結果を表示することが可能な第１特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ１）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第２特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第２セグメント表示部４０ａ２）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記第１特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第１特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第１保留カウント手段（主制御装置２５１による特図１保留のカウント機能）と、
前記第２特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記可変入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第２特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第２保留カウント手段（主制御装置２５１による特図２保留のカウント機能）と、
前記第１特別抽選手段及び前記第２特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合、または、前記第２特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合であって前記特定可変入球手段に遊技球が入球した場合に、その後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段（主制御装置２５１）を備え、
前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第１所定状態に制御することが可能であり、
前記状態制御手段は、前記第２保留カウント手段の保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第１所定状態とは異なる第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０２１０】

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機によれば、第１所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第２所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０２１１】

なお、上述した普通表示手段，第１特別表示手段，第２特別表示手段は、１つの表示装置（第３図柄表示装置４２）に対して、普通図柄を動的表示する機能，第１特別図柄を動的表示する機能、第２特別図柄を動的表示する機能として備えられていてもよい。

【０２１２】

（Ｔａ２）
前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、
前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。

【０２１３】

前記（Ｔａ２）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

【０２１４】

（Ｔａ３）
前記（Ｔａ１）（Ｔａ２）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。

【０２１５】

前記（Ｔａ３）に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくな

る。
【０２１６】
（Ｔａ４）
前記（Ｔａ３）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２１７】
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０２１８】
（Ｔａ５）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２１９】
前記（Ｔａ５）に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０２２０】
（Ｔａ６）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第２保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２２１】
前記（Ｔａ６）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０２２２】
（Ｔａ７）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高い
ことを特徴とする遊技機。
【０２２３】
前記（Ｔａ７）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高いので、遊技が単調でなくなる。
【０２２４】
（Ｔａ８）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じである
ことを特徴とする遊技機。
【０２２５】

前記（Ｔａ８）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じであるので、遊技が単調でなくなる。

【０２２６】

（Ｔａ９）

前記（Ｔａ５）に記載の遊技機において、

前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第１所定状態中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる

ことを特徴とする遊技機。

【０２２７】

前記（Ｔａ９）に記載の遊技機によれば、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第１所定状態中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技が単調でなくなる。

【０２２８】

（Ｔａ１０）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

前記第１所定状態は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、

前記第２所定状態は、前記第１所定状態よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する

ことを特徴とする遊技機。

【０２２９】

前記（Ｔａ１０）に記載の遊技機によれば、第１所定状態は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第２所定状態は、第１所定状態よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技が単調でなくなる。

【０２３０】

（Ｔａ１１）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、予め定められたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０２３１】

前記（Ｔａ１１）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数に応じて第２所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０２３２】

（Ｔａ１２）

前記（Ｔａ１）または（Ｔａ１１）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、予め定められた複数のカウント数の中から選択されたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０２３３】

前記（Ｔａ１２）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数がいくつに設定されるかに応じて第２所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０２３４】

（Ｔａ１３）

前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、設定されたカウント数を前記第１所定状態における所定のタイミングで別のカウント数に変更し、変更されたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。
【０２３５】
前記（Ｔａ１３）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるタイミングが変わるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２３６】
（Ｔａ１４）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１３）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記抽選の結果に応じたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２３７】
前記（Ｔａ１４）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるタイミングが抽選の結果に応じて変わるので、特定遊技状態が終了した後の遊技が単調でなくなる。
【０２３８】
（Ｔａ１５）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態において前記所定条件を遊技者に報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０２３９】
前記（Ｔａ１５）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるカウント数が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２４０】
（Ｔａ１６）
前記（Ｔａ１５）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、前記表示手段が前記動的表示を開始すると前記所定条件を遊技者に報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０２４１】
前記（Ｔａ１６）に記載の遊技機によれば、表示手段の動的表示が開始されると、所定条件が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２４２】
（Ｔａ１７）
前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定条件を示唆しない
ことを特徴とする遊技機。
【０２４３】
前記（Ｔａ１７）に記載の遊技機によれば、設定された所定条件が成立し終わった後において、遊技者が退屈を感じることがない。
【０２４４】
（Ｔａ１８）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態は、遊技者にとっての有利な期間が前記第２所定状態とは異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０２４５】
前記（Ｔａ１８）に記載の遊技機によれば、第１所定状態と第２所定状態とでは遊技者にとって有利な期間が異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２４６】

（Ｔａ１９）
前記（Ｔａ１８）に記載の遊技機において、
前記第２所定状態は、遊技者にとって前記第１所定状態よりも有利な期間が長い
ことを特徴とする遊技機。
【０２４７】
前記（Ｔａ１９）に記載の遊技機によれば、第２所定状態は、遊技者にとって第１所定状態よりも有利な期間が長いので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２４８】
（Ｔａ２０）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態は、遊技者にとって前記第２所定状態よりも有利である
ことを特徴とする遊技機。
【０２４９】
前記（Ｔａ２０）に記載の遊技機によれば、第１所定状態は、遊技者にとって第２所定状態よりも有利なので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２５０】
（Ｔａ２１）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態を前記第１所定状態から前記第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２５１】
前記（Ｔａ２１）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態が第１所定状態から第２所定状態に変化するので、いつまでも第１所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２５２】
（Ｔａ２２）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、
前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２５３】
前記（Ｔａ２２）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態が第１所定状態から前記第２所定状態に変化するので、いつまでも第１所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２５４】
（Ｔａ２３）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、
前記状態制御手段が遊技の状態を前記第１所定状態に制御すると、前記第１所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態を前記第２所定状態に制御すると、前記第２所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間が長くなる

ことを特徴とする遊技機。
【０２５５】
前記（Ｔａ２３）に記載の遊技機によれば、遊技の状態が第１所定状態になると、可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態が第２所定状態になると、可変入球手段の開方頻度が更に高まる。このようにすると、遊技者は、遊技の状態を第１所定状態から早く第２所定状態にしようとするので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２５６】
（Ｔａ２４）
前記（Ｔａ２３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段が遊技の状態を前記第２所定状態に設定すると、前記第１所定状態とは異なる態様で前記可変入球手段の開放頻度が高まる
ことを特徴とする遊技機。
【０２５７】
前記（Ｔａ２４）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度に関する振る舞いが第１所定状態と第２所定状態とで異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２５８】
（Ｔａ２５）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、
前記表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として抽選処理の保留をカウントする保留カウント手段と、
前記抽選処理の結果が特定の結果となった後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段を備え、
前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第１所定状態に制御することが可能であり、
前記状態制御手段は、前記保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第１所定状態とは異なる第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２５９】
前記（Ｔａ２５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第２所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０２６０】
なお、上述した（Ｔａ１）から（Ｔａ２４）までの構成は、この（Ｔａ２５）に係る遊技機に適用してもよい。
【０２６１】
＜課題Ｔｂ＞
従来、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、第１特典の付与中に所定の当選結果が成立すると、第２特典が付与される遊技機がある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。
すなわち、この種の遊技機は、第２特典が付与されるルートが１つしかなく、第１特典が付与された後の遊技が単調であるという問題がある。
下記（Ｔｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の

興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０２６２】
（Ｔｂ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、
遊技者の操作を受ける操作手段と、
前記抽選の結果に基づいて第１特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第１特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Ａが終了した場合）に第１特定条件（当該変動分若しくは残保留での直撃大当たり当選）が成立すると、前記第２特典を付与することを特徴とする遊技機。
【０２６３】
前記（Ｔｂ１）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第１特典が終了した場合に第１特定条件が成立することにより第２特典を付与するルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０２６４】
（Ｔｂ２）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口３４）と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（Ｖ入賞装置３１）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置２６１による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第１特別抽選手段（主制御装置２６１による特図１大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第２特別抽選手段（主制御装置２６１による特図２大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第２図柄表示装置４１）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記

抽選の結果を表示することが可能な第１特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ１）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第２特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第２セグメント表示部４０ａ２）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記抽選の結果に基づいて特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段（主制御装置２６１による機能）とを備え、
前記特典は、
少なくとも前記第１特別抽選手段の抽選（特図１抽選）の結果が第１特別結果（時短付き大当たり）であったことに基づいて、前記特別可変入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第１特典（時短Ａ付き大当たり）と、
少なくとも前記第２特別抽選手段の抽選（特図２抽選）の結果が第２特別結果（時短付き小当たり）であった場合に開状態中の前記特定可変入球手段に遊技球が入球することに基づいて、または、前記第２特別抽選手段の抽選の結果が前記第３特別結果（直撃大当たり）であることに基づいて、前記ラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第２特典（時短Ｂ付き大当たり）とを有し、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、前記第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第１特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Ａが終了した場合）に特定条件（直撃大当たり当選）が成立すると、前記第２特典を付与する
ことを特徴とする遊技機。
【０２６５】
前記（Ｔｂ２）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第１特典が終了した場合に第１特定条件が成立することにより第２特典を付与するルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０２６６】
（Ｔｂ３）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、
上述した「前記第２特典を付与する」は、「前記第２特典を付与し易い状態とする」でも構わない。
【０２６７】
前記（Ｔｂ３）に記載の遊技機によれば、特定条件が成立すると第２特典を付与しやすい状態とするので、遊技の興趣性が向上される。
【０２６８】
（Ｔｂ４）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、
前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２６９】
前記（Ｔｂ４）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０２７０】

（Ｔｂ５）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２７１】
前記（Ｔｂ５）に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０２７２】
（Ｔｂ６）
前記（Ｔｂ５）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生する
ことを特徴とする遊技機。
【０２７３】
前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生するので、遊技の興趣性が向上する。
【０２７４】
（Ｔｂ７）
前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第２特別抽選手段での抽選を保留する第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２７５】
前記（Ｔｂ７）に記載の遊技機によれば、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第２特別抽選手段での抽選を保留する第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０２７６】
（Ｔｂ８）
前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が前記第３特別結果であることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０２７７】
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０２７８】
（Ｔｂ９）
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記第３特別結果になる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が前記第１特別結果となる確率と同じである
ことを特徴とする遊技機。
【０２７９】
前記（Ｔｂ９）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が第３特別結果になる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率と同じであるので、遊技の興趣性が向上する。

【０２８０】
（Ｔｂ１０）
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が第２特別結果とする当たりになる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率より高い
ことを特徴とする遊技機。
【０２８１】
前記（Ｔｂ１０）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が第２特別結果とする当たりになる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率より高いので、遊技の興趣性が向上する。
【０２８２】
（Ｔｂ１１）
前記（Ｔｂ１）ないし前記（Ｔｂ１０）に記載の遊技機において、
前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第１特典付与中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０２８３】
前記（Ｔｂ１１）に記載の遊技機によれば、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第１特典付与中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技の興趣性が向上する。
【０２８４】
（Ｔｂ１２）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１１）に記載の遊技機において、
前記第１特典は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、
前記第２特典は、前記第１特典よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する
ことを特徴とする遊技機。
【０２８５】
前記（Ｔｂ１２）に記載の遊技機によれば、第１特典は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第２特典は、第１特典よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技の興趣性が向上する。
【０２８６】
（Ｔｂ１３）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１２）に記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、前記遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０２８７】
前記（Ｔｂ１３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０２８８】
（Ｔｂ１４）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１３）に記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、
前記所定条件は、遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することであり、前記特定

条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することである
ことを特徴とする遊技機。
【０２８９】
前記（Ｔｂ１４）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０２９０】
（Ｔｂ１５）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１３）に記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能な可変入球手段であり、
前記所定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することであり、前記特定条件は、前記所定条件が成立しないで所定期間が経過した状態で遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することである
ことを特徴とする遊技機。
【０２９１】
前記（Ｔｂ１５）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０２９２】
（Ｔｂ１６）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件は、右打ち遊技中に成立する条件であり、前記特定条件は、右打ち遊技中に成立する条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０２９３】
前記（Ｔｂ１６）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後の第２特典を付与し易い状態とするルートとして、右打ち中に成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、第１特典が付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に所定条件が成立し、右打ち遊技中に特定条件が成立するという例でもよい。
【０２９４】
（Ｔｂ１７）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、動的表示中に成立し得る条件である
【０２９５】
前記（Ｔｂ１７）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後の第２特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示中に成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の動的表示の単調さを低減することができる。
【０２９６】
（Ｔｂ１８）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、動的表示の契機となる条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０２９７】
前記（Ｔｂ１８）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示の契機となる２つのルートがあるので、第１特

典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０２９８】
（Ｔｂ１９）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球を発射するための遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
前記所定期間は、前記操作に応じて決定される
ことを特徴とする遊技機。
【０２９９】
前記（Ｔｂ１９）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０３００】
（Ｔｂ２０）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１９）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特典付与手段は、前記抽選の結果が所定の結果となった後の状態を特定遊技状態とし、前記特定遊技状態の終了後、遊技の状態に第１特典を付与することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３０１】
前記（Ｔｂ２０）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の終了後、遊技に第１特典を付与することが可能なので、特定遊技状態後における遊技の単調さを低減することができる。
【０３０２】
（Ｔｂ２１）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な可変入球手段であり、
前記特典付与手段が前記第１特典を付与すると、前記第１特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、前記特典付与手段が前記第２特典を付与すると、前記第２特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間を長くする
ことを特徴とする遊技機。
【０３０３】
前記（Ｔｂ２１）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度は２段階で高まるので、可変入球手段の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。
【０３０４】
（Ｔｂ２２）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、
前記所定期間は、前記第１特典が付与されてから遊技球の通過の検出が所定回数に達するまでの期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０３０５】
前記（Ｔｂ２２）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０３０６】
（Ｔｂ２３）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、少なくとも第１入球手段と第２入球手段とを備え、
前記第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示中に前記第１入球手段へ入球した

遊技球に基づく動的表示を、前記第１特典の付与後に実行される前記第２入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、
前記所定期間は、前記第１特典が付与されてから前記第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終了するまでの期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０３０７】
前記（Ｔｂ２３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終わるまでに遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０３０８】
（Ｔｂ２４）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、
遊技者の操作を受ける操作手段と、
前記抽選の結果に基づいて第１特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで（規定数保留が成立しないで）特定条件（規定回数普図変動）が成立すると、前記第２特典を付与し易い状態とする
ことを特徴とする遊技機。
【０３０９】
前記（Ｔｂ０００）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立により第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで特定条件が成立すると第２特典を付与し易い状態とするルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０３１０】
なお、上述した（Ｔｂ１）から（Ｔｂ２３）までの構成は、この（Ｔｂ２４）に係る遊技機に適用してもよい。
【０３１１】
＜課題Ｔｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を時短状態や確変状態に制御し、時短状態や確変状態にて所定の当選結果が成立すると、さらに時短状態や確変状態に制御されることを示す表示演出を実行するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態や確変状態における表示演出が単調である、という問題がある。
下記（Ｔｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０３１２】
（Ｔｃ１）
入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記入球手段への遊技球

の入球に基づいて抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、
前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、
前記抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第１所定状態と、前記第１所定状態よりも遊技者に有利な第２所定状態とのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さを示唆することが可能な特定示唆情報を前記表示手段に表示させる
ことを特徴とする遊技機。

【０３１３】

前記（Ｔｃ１）に記載の遊技機によれば、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、第１所定状態から第２所定状態に移行し易さを示唆するので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【０３１４】

（Ｔｃ２）　前記（Ｔｃ１）に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記所定条件の種類に応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さの示唆を異ならせることを特徴とする遊技機。

【０３１５】

前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機によれば、単一の条件が決定ないし成立した場合に第１所定状態から第２所定状態に移行し易さを示唆するのではなく、所定条件の種類に応じて第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さの示唆が異なるので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【０３１６】

（Ｔｃ３）　前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件が第１の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、前記所定条件が前記第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが前記第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆することを特徴とする遊技機。

【０３１７】

前記（Ｔｃ３）に記載の遊技機によれば、所定条件と移行し易さの示唆との関係を１対１に定めるのではなく、所定条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【０３１８】

（Ｔｃ４）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点で前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０３１９】

前記（Ｔｃ４）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に行われる遊技者による操作が単調になることを低減できる。

【０３２０】

（Ｔｃ５）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点よりも後で、前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０３２１】

前記（Ｔｃ５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に遊技者に

よる操作に基づき所定条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。
【０３２２】
（Ｔｃ６）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記第１所定状態の開始時に前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【０３２３】
前記（Ｔｃ６）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。
【０３２４】
（Ｔｃ７）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生する前記動的表示が実行されることに基づいて、前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【０３２５】
前記（Ｔｃ７）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生すると決まっている動的表示における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。
【０３２６】
（Ｔｃ８）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件を遊技者に報知しないことを特徴とする遊技機。
【０３２７】
前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した後に遊技者による操作が止められてしまい易いので、所定条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。
【０３２８】
（Ｔｃ９）　前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件と対応関係を有するが、前記所定条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示することを特徴とする遊技機。
【０３２９】
前記（Ｔｃ９）に記載の遊技機によれば、所定条件を成立させることを意識させることなく、遊技者による操作を行わせることができる。
【０３３０】
＜課題Ｔｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の結果が所定の結果となった場合に遊技に関する状態を第１状態から第２状態に変化させるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態の終了後の表示演出の結果が所定の結果になるか否かにのみ注目が集まり易いため、特定遊技状態の終了後の表示演出が単調になるという問題がある。
下記（Ｔｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０３３１】
（Ｔｄ１）
始動条件成立に基づいて動的表示を実行した後、前記動的表示の結果を表示することが可能な表示手段と、
前記動的表示中に行われる遊技者の特定操作を受けることが可能な操作手段と、
前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

遊技に関する抽選処理の結果に基づき、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第１所定状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記第１所定状態の終了後に発生する第２所定状態とのいずれかに制御することが可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記所定条件が成立していない状態で、前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３３２】

前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０３３３】

（Ｔｄ２）　前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記所定条件が成立していない状態で、前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３３４】

前記（Ｔｄ２）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合にこの所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示と、所定条件が成立していない状態で、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合にこの特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示とに異ならせて、表示手段に表示されているので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０３３５】

（Ｔｄ３）　前記（Ｔｄ１）または（Ｔｄ２）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件の成立に近付いている場合に、前記所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３３６】

前記（Ｔｄ３）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、表示手段に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０３３７】
（Ｔｄ４）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記特定条件の成立に近付いている場合に、前記特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３３８】
前記（Ｔｄ４）に記載の遊技機によれば、特定条件の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、特定条件成立表示に達するまでの表示手段に表示されるので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０３３９】
（Ｔｄ５）　前記（Ｔｄ４）に記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が異なることを特徴とする遊技機。
【０３４０】
前記（Ｔｄ５）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０３４１】
（Ｔｄ６）　前記（Ｔｄ５）に記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示が前記特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、前記特定条件未満表示が前記所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とを有することを特徴とする遊技機。
【０３４２】
前記（Ｔｄ６）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示が特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とがあるので、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０３４３】
（Ｔｄ７）　前記（Ｔｄ６）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。
【０３４４】
前記（Ｔｄ７）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかが示唆する表示が行われるので、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０３４５】
（Ｔｄ８）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、１の前記動的表示中にそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。
【０３４６】
前記（Ｔｄ８）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、１の動的表示中にそれぞれの条件が成立に至るので、１の動的表示中に遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０３４７】
（Ｔｄ９）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、複数の前記動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。

【０３４８】
前記（Ｔｄ９）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、複数の動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至るので、複数の動的表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における複数の動的表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。
【０３４９】
＜課題Ｔｅ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、所定の条件が成立した場合に遊技状態を変更するように構成されたものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の条件の成立し易さが限られるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｔｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。なお、以下では説明の便宜のためカッコ内に各構成要素の具体例を記載したが、各構成要素はこれのみに限定されるものではない。
【０３５０】
（Ｔｅ１）　始動条件の成立に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、
前記抽選処理の結果を示すための識別情報を動的表示することが可能な表示手段と、
前記抽選処理が所定の結果となった場合に、前記識別情報の動的表示の終了後に特定遊技状態に制御することが可能な状態制御手段と、を備え、
前記状態制御手段は、
前記特定遊技状態が終了した後に第１遊技状態に制御することが可能であり、
前記第１遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、前記特定遊技状態が終了した後に第２遊技状態に制御することが可能であり、
前記所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、前記第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化する
ことを特徴とする遊技機。
【０３５１】
前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において、第１要素と第２要素とによって所定の条件の成立のし易さが変化し第２遊技状態への移行のし易さを変化させることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３５２】
（Ｔｅ２）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０３５３】
前記（Ｔｅ２）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０３５４】

（Ｔｅ３）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０３５５】
前記（Ｔｅ３）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０３５６】
（Ｔｅ４）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まる）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる前記第１要素とは異なる条件（例えば規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされる
ことを特徴とする遊技機。
【０３５７】
前記（Ｔｅ４）に記載の遊技機によれば、第１要素の第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第２要素の第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる第１要素とは異なる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなる構成において、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされることにより、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。
【０３５８】
（Ｔｅ５）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０３５９】
前記（Ｔｅ５）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０３６０】

（Ｔｅ６）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される前記第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し難くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０３６１】
前記（Ｔｅ６）に記載の遊技機によれば、第１要素の始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、第２要素の始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。
【０３６２】
（Ｔｅ７）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し難くなり、
前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される前記第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０３６３】
前記（Ｔｅ７）に記載の遊技機によれば、第１要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなり、第２要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなるので、所定の条件を成立し易さをバランスよく設定することができる。
【０３６４】
＜課題Ｕａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。
下記（Ｕａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。
下記（Ｕａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０３６５】
（Ｕａ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
前記遊技盤に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物Ｕ）と、
前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
所定の遊技状態において前記抽選手段の抽選に基づき所定条件（特定のリーチ）が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記所定の往復動作を行う所定状態（期待演出が実行される状態）に制御する第１制御（期待演出制御）に基づいて遊技を制御することが

可能な遊技制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記所定状態において前記操作手段が操作されたことに基づき特定条件（「いまだ押せ！」のタイミングに間に合う）が成立したか否かを判定する判定手段（期待演出制御処理においてサブ制御装置２６２が遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無を判定する機能）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記特定条件が成立すると、前記特定条件の成立時点で、前記所定の往復動作を、前記可動物を現在の位置（出現位置）から前記現在の位置とは異なる位置（下限位置）に向けて動作させる所定の終了動作（落下演出の動作）に切り替えて前記所定状態を終了させる第２制御（落下演出を実行する制御）に基づいて遊技を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０３６６】
前記（Ｕａ１）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の往復動作を行う所定状態において操作手段が操作されたことに基づき特定条件が成立すると、特定条件の成立時点で、所定の往復動作を、可動物を現在の位置から現在の位置とは異なる位置に向けて動作させる所定の終了動作に切り替えて所定状態を終了させる第２制御に基づいて遊技を制御するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３６７】
（Ｕａ２）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記抽選手段の抽選の結果が第１特定結果である場合に、前記可動物は第１所定回数、前記所定の往復動作を行い、
前記抽選手段の抽選の結果が第２特定結果である場合に前記可動物は前記第１所定回数よりも多い第２所定回数、前記所定の往復動作を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０３６８】
前記（Ｕａ２）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果の如何によって可動物の往復動作の回数が異なるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３６９】
（Ｕａ３）　前記（Ｕａ１）（Ｕａ２）に記載の遊技機において、
前記第２制御は、前記所定の遊技状態が終了することを報知する終了報知制御を含む
ことを特徴とする遊技機。
【０３７０】
前記（Ｕａ３）に記載の遊技機によれば、可動物が変位する所定の遊技状態の終了が報知されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３７１】
（Ｕａ４）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ３）に記載の遊技機において、
前記所定の遊技状態は、前記第２制御の終了後、前記所定の遊技状態とは異なる遊技状態に変更され、
前記第２制御は、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含む
ことを特徴とする遊技機。
【０３７２】
前記（Ｕａ４）に記載の遊技機によれば、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含むので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３７３】
（Ｕａ５）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ４）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記操作手段の操作に基づき所定回数の事象（所定回数の連打）が成立することによって成立する
ことを特徴とする遊技機。
【０３７４】
前記（Ｕａ５）に記載の遊技機によれば、特定条件を成立させるには、所定回数の事象を成立させる操作が必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３７５】
（Ｕａ６）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ５）に記載の遊技機において、
前記所定状態は、前記抽選手段の抽選に基づき前記所定条件が成立しない場合には実行されない
ことを特徴とする遊技機。
【０３７６】
前記（Ｕａ６）に記載の遊技機によれば、所定状態は抽選手段の抽選に基づき所定条件が成立した場合のみに行われる特別な状態であるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３７７】
（Ｕａ７）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ６）に記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、第１始動入賞装置と、第２始動入賞装置とを含み、
前記抽選手段は、前記第１始動入賞装置への入球に基づき第１抽選を行う第１抽選手段と、前記第２始動入賞装置への入球に基づき第２抽選を行う第２抽選手段とを含み、
前記第１抽選の抽選結果に基づき第１所定条件が成立する場合は、第１の態様で前記所定の往復動作が行われ
前記第２抽選の抽選結果に基づく第２所定条件が成立する場合は、第２の態様で前記所定の往復動作が行わる
ことを特徴とする遊技機。
【０３７８】
前記（Ｕａ７）に記載の遊技機によれば、いずれの始動入賞装置に遊技球が入球するかにより可動物の往復動作が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３７９】
（Ｕａ８）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ７）に記載の遊技機において、
前記第１制御が行われる前に前記第１制御の開始を示唆する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０３８０】
前記（Ｕａ８）に記載の遊技機によれば、第１制御が行われる前に第１制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３８１】
（Ｕａ９）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ８）に記載の遊技機において、
前記第２制御が行われる前に前記第２制御の開始を示唆する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０３８２】
前記（Ｕａ９）に記載の遊技機によれば、第２制御が行われる前に第２制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３８３】
（Ｕａ１０）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ９）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記可動物の初期位置である第１位置では成立せず、前記初期位置から離れた第２位置では成立する
ことを特徴とする遊技機。
【０３８４】

前記（Ｕａ１０）に記載の遊技機によれば、特定条件は、闇雲な操作では成立せず、可動物の初期位置である第１位置ではなく、初期位置から離れた第２位置で操作するというタイミングが必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８５】

（Ｕａ１１）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ１０）に記載の遊技機において、

前記事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与される

ことを特徴とする遊技機。

【０３８６】

前記（Ｕａ１１）に記載の遊技機によれば、事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８７】

（Ｕａ１２）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ１１）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記所定状態における前記可動物の往復運動を停止させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３８８】

前記（Ｕａ１２）に記載の構成によれば、第２制御において、所定状態における可動物の往復運動が停止される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

【０３８９】

（Ｕａ１３）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記所定状態における前記可動物の動作パターンとは異なるパターンで前記可動物を動作させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３９０】

前記（Ｕａ１３）に記載の構成によれば、第２制御において、所定状態における可動物の動作パターンとは異なるパターンで可動物が動作される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

【０３９１】

（Ｕａ１４）　前記（Ｕａ１３）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記第１位置と前記第２位置との間を往復するように前記可動物を動作させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３９２】

前記（Ｕａ１４）に記載の構成によれば、第２制御において、第１位置と第２位置との間を往復するように可動物が動作される。このように構成すれば、可動物の往復運動を通じ特定条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

【０３９３】

（Ｕａ１５）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、

前記遊技機は、前記可動物として、少なくとも第１可動物、第２可動物を有し、

前記遊技制御手段は、前記第１制御において前記可動物のうちの前記第１可動物のみを動作させることが可能であり、前記第２制御において前記可動物のうちの前記第２可動物のみを動作させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３９４】

前記（Ｕａ１５）に記載の構成によれば、第１制御において第１可動物のみを動作させ、第２制御において第２可動物のみを動作させる。このように構成すれば、特定条件が成立したか否かで動作する可動物を違えることができるので、特定条件の成立を確実に遊技者に知らせることができる。

【０３９５】
（Ｕａ１６）　前記（Ｕａ１５）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記第２可動物を動作させることにより、遊技的価値が前記所定状態とは異なっていることを示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０３９６】
　前記（Ｕａ１６）に記載の構成によれば、第２制御において、第２可動物を動作させることにより、遊技的価値が所定状態とは異なっているので、遊技者に特定条件を成立させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。
【０３９７】
（Ｕａ１７）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記操作手段に操作がなされ前記特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させるように遊技を制御することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０３９８】
　前記（Ｕａ１７）に記載の構成によれば、所定状態において操作手段に操作がなされ特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させる。このように構成することで、特定条件を成立させた後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。
【０３９９】
（Ｕａ１８）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記駆動手段は、前記第１制御において、前記可動物を直線的に往復動作させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４００】
　前記（Ｕａ１８）に記載の構成によれば、駆動手段は、第１制御において、可動物を直線的に往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を遊技者に視認させやすくなるという意味で遊技者にとって利益が大きい遊技機が提供できる。
【０４０１】
（Ｕａ１９）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記駆動手段は、前記第１制御において、前記可動物を回動させることにより往復動作させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４０２】
　前記（Ｕａ１９）に記載の構成によれば、駆動手段は、第１制御において、可動物を回動させることにより往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。
【０４０３】
（Ｕａ２０）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記駆動手段は、前記第２制御の開始時において、前記可動物を前記第１位置側から前記第２位置側に向けて動作させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４０４】
　前記（Ｕａ２０）に記載の構成によれば、駆動手段は、第２制御の開始時において、可動物を第１位置側から第２位置側に向けて動作させる。このような構成とすることで、第

２制御における可動物の駆動様式と第１制御における可動物の駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。

【０４０５】

（Ｕａ２１）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、

前記特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる

ことを特徴とする遊技機。

【０４０６】

前記（Ｕａ２１）に記載の構成によれば、特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる。このような構成とすることで、特定条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。

【０４０７】

（Ｕａ２２）　前記（Ｕａ２１）に記載の遊技機において、

前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段と、

前記検出手段の検出に基づいて前記特定条件が成立したか否かを判定する判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４０８】

前記（Ｕａ２２）に記載の構成によれば、操作手段を監視する検出手段の検出に基づいて特定条件が成立したか否かが判定される。このように構成することで、前記（Ｕａ２１）に係る発明をより確実に実現できる。

【０４０９】

（Ｕａ２３）　前記（Ｕａ２２）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第２位置にあるときに判定を行う

ことを特徴とする遊技機。

【０４１０】

前記（Ｕａ２３）に記載の構成によれば、可動物が第２位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記（Ｕａ２２）に係る発明を依り確実に実現できる。

【０４１１】

（Ｕａ２４）　前記（Ｕａ２２）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第１位置、前記第２位置にあるときに判定を行う

ことを特徴とする遊技機。

【０４１２】

前記（Ｕａ２４）に記載の構成によれば、可動物が第１位置、前記第２位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記（Ｕａ２２）に係る発明をより確実に実現できる。

【０４１３】

（Ｕａ２５）　前記（Ｕａ２１）ないし前記（Ｕａ２４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記特定期間でない前記所定状態中の期間である非特定期間において前記操作手段に操作がなされると、前記第１制御、前記第２制御とは異なる第３制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０４１４】

前記（Ｕａ２５）に記載の構成によれば、特定期間でない所定状態中の期間である非特定期間において操作手段に操作がなされると、第１制御、第２制御とは異なる第３制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることで、演出の幅を広げることができるので、遊技が単調とならない遊技機が提供できる。

【０４１５】
＜課題Ｕｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、可動物の可動に合わせて演出表示をするものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１８～１９頁、図１５））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の可動に合わせて行う演出表示が単調なため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｕｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｕｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０４１６】
（Ｕｂ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられ所定位置に動作可能な可動物と、
演出表示を行う表示手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
操作手段の操作に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する判定手段と、
遊技に関する制御を行う制御手段と、を備え、
前記制御手段は、
第１制御条件が成立した場合（スーパーリーチＥ）に行われる制御であって、前記可動物を初期位置である第１位置と動作位置である第２位置との間を所定回数繰り返し動作させ、前記可動物を動作させている間に所定演出を前記表示手段に表示させる第１制御状態（期待演出）において、前記操作に基づいて特定条件が成立した場合（エネルギー満タン）に、特定演出（復活勝利演出）を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０４１７】
前記（Ｕｂ１）に記載の遊技機によれば、可動物を初期位置である第１位置と動作位置である第２位置との間を所定回数繰り返し動作させ、可動物を動作させている間に所定演出を表示手段に表示させる第１制御状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することができるので、第１制御状態において特定条件を成立させるように操作することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４１８】
（Ｕｂ２）　前記（Ｕｂ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態において前記可動物を前記第２位置に動作させてから所定時間（１０秒）経過した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０４１９】
前記（Ｕｂ２）に記載の遊技機によれば、第１制御状態において可動物を第２位置に動作させてから所定時間経過した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することができるので、第１制御状態において可動物を第２位置に動作させてから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４２０】
（Ｕｂ３）　前記（Ｕｂ１）または（Ｕｂ２）に記載の遊技機において、
前記第１制御状態は、
前記可動物を前記第１位置から前記第２位置に動作させてから第１時間（１０秒）経過後に前記第２位置から前記第１位置に動作させる第１動作と、前記可動物を前記第１位置

から前記第２位置に動作させてから前記第１時間と異なる第２時間（２秒）経過後に前記第２位置から前記第１位置に動作させる第２動作と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【０４２１】
前記（Ｕｂ３）に記載の遊技機によれば、
第１制御状態は、可動物を第１位置から第２位置に動作させてから第１時間経過後に第２位置から第１位置に動作させる第１動作と、可動物を第１位置から第２位置に動作させてから第１時間と異なる第２時間経過後に第２位置から第１位置に動作させる第２動作と、を有するので、特定条件の成立し易さが変化し、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４２２】
（Ｕｂ４）前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ３）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記可動物は、第１可動物と第２可動物と、を有し、
前記第１制御状態は、
前記第１可動物を動作させる第１可動物動作状態と、前記第２可動物を動作させる第２可動物動作状態と、を有し、
前記制御手段は、
前記第２可動物動作状態において、前記操作に基づいて前記特定条件が成立した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０４２３】
前記（Ｕｂ４）に記載の遊技機によれば、
可動物は、第１可動物と第２可動物と、を有し、第１制御状態は、第１可動物を動作させる第１可動物動作状態と、第２可動物を動作させる第２可動物動作状態と、を有し、制御手段は、第２可動物動作状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を表示手段に表示させることができるので、第１可動物動作状態と第２可動物動作状態における特定条件が成立した場合の制御に差をつけることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４２４】
（Ｕｂ５）前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１制御状態において前記操作に基づいて第１所定条件（操作有効期間での長押し）が成立した場合に対応する成立情報（ポイント）を演出表示する第１所定条件成立演出表示を実行可能な第１所定条件成立演出表示実行手段を備え、
前記第１所定条件成立演出表示実行手段は、
前記第１制御状態において前記第１所定条件が成立した回数に応じて前記成立情報を更新し、前記第２制御状態において前記第１制御状態における前記第１所定条件が成立した回数に対応する前記成立情報を表示する演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２５】
前記（Ｕｂ５）に記載の遊技機によれば、
第１制御状態において操作に基づいて第１所定条件が成立した場合に対応する成立情報を演出表示する第１所定条件成立演出表示を実行可能な第１所定条件成立演出表示実行手段を備え、第１所定条件成立演出表示実行手段は、第１制御状態において第１所定条件が成立した回数に応じて成立情報を更新し、第２制御状態において第１制御状態における第１所定条件が成立した回数に対応する成立情報を表示する演出を実行可能であるので、第１所定条件が成立したことを報知することができる。また、第１所定条件が何回成立したのかも報知することができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４２６】
（Ｕｂ６）前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１始動口と第２始動口とを備え、

前記第１制御条件は、前記第１始動口または前記第２始動口に遊技球が入球した場合に成立可能な条件であり、
前記特定演出は、前記第１制御条件が前記第１始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第１特定演出（復活演出Ａ）と、前記第１制御条件が前記第２始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第２特定演出（復活演出Ｂ）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【０４２７】
前記（Ｕｂ６）に記載の遊技機によれば、
特定演出は、第１制御条件が第１始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第１特定演出と、第１制御条件が第２始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第２特定演出と、を有するので、始動口ごとに行う特定演出を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４２８】
（Ｕｂ７）前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態において前記可動物が前記第２位置に位置しているときに前記特定条件が成立した場合に前記可動物を前記第１位置に動作させてから前記第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０４２９】
前記（Ｕｂ７）に記載の遊技機によれば、
制御手段は、第１制御状態において可動物が前記第２位置に位置しているときに特定条件が成立した場合に可動物を前記第１位置に動作させてから第２制御状態に移行するので、可動物を初期位置である第１位置に戻してから制御状態を変えることができる。
【０４３０】
（Ｕｂ８）前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態に制御してから所定時間経過後に前記第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０４３１】
前記（Ｕｂ８）に記載の遊技機によれば、
制御手段は、第１制御状態に制御してから所定時間経過後に第２制御状態に移行するので、第１制御状態に制御してから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０４３２】
＜課題Ｕｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、可動役物が所定の部材に組み付けられるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８－１９頁、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物や所定の部材の組み付けが正しくない状態のまま可動役物を動作させても、遊技の興趣性を向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｕｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｕｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０４３３】
（Ｕｃ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段（主制御装置

２５１による当たり抽選機能）と、
前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段（サブ制御装置２６２）と、
所定の軸を中心に所定の動作をする可動役物（可動装飾部Ｕｃ３０）と、
前記可動役物が所定の軸を中心に動作するための駆動力を供給する駆動手段（駆動部Ｕｃ６０）と、
前記可動役物が組み付けられた状態で前記可動役物を支持する第１支持手段（第１支持部Ｕｃ４０）と、
前記第１支持手段が組み付けられた状態で前記第１支持手段を支持する第２支持手段（第２支持部Ｕｃ５０）と、
前記第２支持手段が組み付けられた状態で前記第２支持手段を支持する第３支持手段（ステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３）とを少なくとも備えた遊技手段（センターフレーム４７Ａ）と、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能）を備え、
前記可動役物は、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態で前記所定の動作を行い、
前記抽選手段による抽選に基づいて、前記遊技制御手段によって、前記所定の動作によって遊技球に接触し難い第１位置と遊技球に接触し易い第２位置とに変位するように制御され、
前記第１位置または前記第２位置のいずれか一方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与え、
前記第１位置または前記第２位置のいずれか他方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える
ことを特徴とする遊技機。

【０４３４】

前記（Ｕｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技手段が可動役物と駆動手段と第１指示手段と第２指示手段と第３指示手段とを正しく組み付けられた状態で可動役物に所定の動作を行わせるので、遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物の所定の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０４３５】

なお、可動役物は、後述するように複数でもよいが、単数でもよい。また、複数の可動役物は、後述するように複数の駆動手段によって駆動されてもよいが、単一の駆動手段によって駆動されてもよい。

【０４３６】

なお、第１位置と第２位置との変位は、通常時に第１位置にある可動役物を第２位置に変位させる構成でもよいし、通常時に第２位置にある可動役物を第１位置に変位させる構成でもよい。また、第１位置と第２位置との変位を所定期間、繰り返し行う構成であってもよい。第１位置と第２位置との変位を繰り返し行う構成では遊技球の流れに与えられる悪い影響が長引くので、これを防ぐことが効果的である。

【０４３７】

遊技球の流れに与える悪い影響とは、例えば遊技球を入賞させることができる期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができなくなる若しくは難くなることや、例えば遊技球を入賞させることができない期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができる若しくは容易になることである。

【０４３８】

（Ｕｃ２）　前記（Ｕｃ１）に記載の遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口を備え、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである
ことを特徴とする遊技機。

【０４３９】

（Ｕｃ２）に記載の遊技機によれば、可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０４４０】

（Ｕｃ３）　前記（Ｕｃ２）に記載の遊技機において、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第２位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである
ことを特徴とする遊技機。

【０４４１】

（Ｕｃ３）に記載の遊技機によれば、第１位置にある可動役物が遊技球に接触しないことによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０４４２】

（Ｕｃ４）　前記（Ｕｃ２）に記載の遊技機において、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第２位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである
ことを特徴とする遊技機。

【０４４３】

（Ｕｃ４）に記載の遊技機によれば、（Ｕｃ３）とは反対に、第２位置にある可動役物が遊技球に接触することによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０４４４】

（Ｕｃ５）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第１位置に変位させる第１の動作と、前記可動役物を前記第２位置に変位させる第１の動作とを含み、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のいずれか一方によって与えられ、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のいずれか他方によって与えられる
ことを特徴とする遊技機。

【０４４５】

前記（Ｕｃ５）に記載の遊技機によれば、可動役物が第１の動作または第２の動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０４４６】

（Ｕｃ６）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第１位置に変位させる第１の動作と、前記可動役物を前記第２位置に変位させる第１の動作とを含み、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１の動作と前記第２の動作とを所定回数繰り返すことによって与えられ、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のうち前記遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作を行わないことによって与えられる
ことを特徴とする遊技機。
【０４４７】
前記（Ｕｃ６）に記載の遊技機によれば、可動役物が第１の動作と第２の動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。
【０４４８】
（Ｕｃ７）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【０４４９】
前記（Ｕｃ７）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。
【０４５０】
（Ｕｃ８）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第１有利結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い第１の影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第２有利結果である場合に、前記第１の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第２の影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【０４５１】
前記（Ｕｃ８）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が第１有利結果となるか第２有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。
【０４５２】
（Ｕｃ９）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記可動役物に前記所定の動作をさせない
ことを特徴とする遊技機。
【０４５３】
前記（Ｕｃ９）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。
【０４５４】
（Ｕｃ１０）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０４５５】
前記（Ｕｃ１０）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。

【０４５６】
（Ｕｃ１１）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記可動役物は、前記抽選の結果に基づいて表示手段に表示される識別情報の動的表示が所定条件を満たす場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４５７】
　前記（Ｕｃ１１）に記載の遊技機よれば、識別情報の変動表示が所定条件を満したにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【０４５８】
（Ｕｃ１２）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１１）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記始動入賞装置は、特図１用始動入賞装置と、特図２用始動入賞装置とであって、
　前記可動役物は、前記特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第１所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、前記特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第２所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４５９】
　前記（Ｕｃ１２）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第１所定条件を満しているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。また、特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第２所定条件を満しているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【０４６０】
（Ｕｃ１３）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記可動役物は複数の可動役物であって、
　前記駆動手段は複数の可動役物ごとに設けられ、
　前記複数の可動役物は、個別に動作する
　ことを特徴とする遊技機。
【０４６１】
　前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、複数の可動役物が個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、遊技手段が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動役物が個別に動作するにも関わらず、複数の可動役物が同時に動作する状態となったり、片方の可動役物のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。
【０４６２】
（Ｕｃ１４）　前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、
　前記複数の可動役物は、異なる契機で個別に動作することを特徴とする遊技機。
【０４６３】
　前記（Ｕｃ１４）に記載の遊技機において、複数の可動役物が異なる契機で個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動役物が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。
【０４６４】

（Ｕｃ１５）　前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、
　前記複数の可動役物は、第１可動役物と、第２可動役物であって、
　前記始動入賞装置は、特図１用始動入賞装置と、特図２用始動入賞装置とであって、
　前記第１可動役物は、前記特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第１所定条件を満たす場合に動作し、
　前記第２可動役物は、前記特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第２所定条件を満たす場合に動作する
　ことを特徴とする遊技機。
【０４６５】
　前記（Ｕｃ１５）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第１所定条件を満しており、第１可動役物が動作するときや、特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第２所定条件を満しており、第２可動役物が動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【０４６６】
　（Ｕｃ１６）　前記（Ｕｃ１５）に記載の遊技機において、
　前記第１可動役物と前記第２可動役物との間は、遊技球が通過できる程度に離間していることを特徴とする遊技機。
【０４６７】
　前記（Ｕｃ１６）に記載の遊技機において、遊技球の流れが第１可動役物によって影響を与えられる場合に、第１可動役物と第２可動役物との間が遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、第２可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。
【０４６８】
　（Ｕｃ１７）　前記（Ｕｃ１６）に記載の遊技機において、
　前記第１可動役物と前記第２可動役物との間は、遊技球の流路で繋がっていることを特徴とする遊技機。
【０４６９】
　前記（Ｕｃ１７）に記載の遊技機において、遊技球の流れが第１可動役物によって影響を与えられる場合に、第１可動役物と第２可動役物との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、第２可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、遊技手段が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。
【０４７０】
＜課題Ｕｄ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。
　下記（Ｕｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。
　下記（Ｕｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０４７１】
（Ｕｄ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
　前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段と、
　前記遊技盤における第１位置（上限位置）と前記遊技盤における第２位置（出現位置）との間を変位可能な可動物（告知役物Ｕ）と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する所定条件判定処理（ステップＵａ１００）と、
前記所定条件が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記第１位置と前記第２位置との間を複数回往復動作する所定状態とする第１制御を実行するための動作パターンを設定する動作パターン設定処理（ステップＵａ１０６）と、
前記動作パターンに基づいて前記第１制御を実行する第１制御実行処理（ステップＵａ１１３）と、
前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に特定条件成立フラグを設定する特定条件成立フラグ設定処理と、
前記可動物が往復動作を行うごとに、前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する特定条件成立フラグ判定処理（ステップＵａ１９９）と、
前記特定条件成立フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま前記第１制御を継続して実行する第１制御継続処理（ステップＵａ２０２）と、
前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には前記第１制御を第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する第２制御実行処理（Ｕａ３０４）とを行う
ことを特徴とする遊技機。

【０４７２】
前記（Ｕｄ１）に記載の遊技機によれば、操作手段を通じた操作に応じて可動物の制御が第１制御から第２制御に移行したり、第１制御のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４７３】
（Ｕｄ２）　前記（Ｕｄ１）に記載の遊技機において、
前記特定条件成立フラグ判定処理は、前記可動物が前記第１位置から前記第２位置に変位されるごとに前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する
ことを特徴とする遊技機。

【０４７４】
前記（Ｕｄ２）に記載の遊技機によれば、可動物が第１位置から第２位置に変位されるごとに特定条件成立フラグが設定されているか否かが判定されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４７５】
（Ｕｄ３）　前記（Ｕｄ１）または（Ｕｄ２）に記載の遊技機において、
前記第２制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記可動物が前記第２位置に維持される期間の途中であっても、前記第１制御を第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【０４７６】
前記（Ｕｄ３）に記載の遊技機によれば、可動物が第２位置に維持される期間の途中であっても、第１制御を第２制御に切り替えて第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４７７】
（Ｕｄ４）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ３）に記載の遊技機において、
前記第２制御実行処理は、前記可動物が前記第２位置に維持される期間の途中で前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記期間の終了を待たずに前記第１制御から前記第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【０４７８】
前記（Ｕｄ４）に記載の遊技機によれば、可動物が第２位置に維持される期間の途中で

特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、期間の終了を待たずに第１制御から第２制御に切り替えて第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４７９】

（Ｕｄ５）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ４）に記載の遊技機において、

前記第２制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていない状態で前記第１制御を終了する場合にも、前記第２制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【０４８０】

前記（Ｕｄ５）に記載の遊技機によれば、特定条件成立フラグが設定されていない状態で第１制御を終了する場合にも、第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４８１】

（Ｕｄ６）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ５）に記載の遊技機において、

前記第２制御実行処理は、前記抽選手段の抽選の結果に基づいて、前記第２制御に関する情報（「復活勝利！次は確変が付くよ」、「復活勝利！次は通常だよ」）を表示する処理（Ｕａ３０７、Ｕａ３１５）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４８２】

前記（Ｕｄ６）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果に基づいて、第２制御に関する情報を表示する処理を備えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４８３】

（Ｕｄ７）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ６）に記載の遊技機において、

前記可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示する動作回数表示処理（Ｕａ１１４）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４８４】

前記（Ｕｄ７）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４８５】

（Ｕｄ８）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ７）に記載の遊技機において、

前記動作回数表示処理は、前記可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示する

ことを特徴とする遊技機。

【０４８６】

前記（Ｕｄ８）に記載の遊技機によれば、可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４８７】

（Ｕｄ９）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ８）に記載の遊技機において、

前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、前記特定条件の成立を表示する特定条件成立表示処理（ステップＵａ３０１）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４８８】

前記（Ｕｄ９）に記載の遊技機によれば、操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、特定条件の成立を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４８９】

（Ｕｄ１０）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ９）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記往復動作を行う前に、前記操作手段の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示する開始前操作情報表示処理（Ｕａ１０７）を備える

【０４９０】

前記（Ｕｄ１０）に記載の遊技機によれば、可動物が前記往復動作を行う前に、操作手段の操作に関する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４９１】

（Ｕｄ１１）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１０）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示する操作要求表示処理（ステップＵａ１１５）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４９２】

前記（Ｕｄ１１）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作を要求する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４９３】

（Ｕｄ１２）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１１）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作が前記特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、前記特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示する操作不一致表示処理（Ｕａ２１５）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４９４】

前記（Ｕｄ１２）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作が特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０４９５】

（Ｕｄ１３）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１２）に記載の遊技機において、

前記可動物が正常に動作できるか状態であるか否かを判定する可動物状態判定処理（図１５０に示す役物原点位置設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０４９６】

前記（Ｕｄ１３）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できるか状態であるか否かが判定されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

【０４９７】

（Ｕｄ１４）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１３）に記載の遊技機において、

前記可動物状態判定処理は、前記抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる

【０４９８】

前記（Ｕｄ１４）に記載の遊技機によれば、可動物状態判定処理が抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

【０４９９】

（Ｕｄ１５）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１４）に記載の遊技機において、

前記可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、前記可動物が正常に動作でないエラー状態であることを示す可動物エラー表示処理（Ｕａ５９）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０５００】

前記（Ｕｄ１５）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できる状態でないと判

定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態が示されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

【０５０１】

＜課題Ｕｅ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記（Ｕｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（Ｕｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【０５０２】

（Ｕｅ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、

前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記遊技盤における第１位置（上限位置）と前記遊技盤における第２位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第１可動物（第１告知役物Ｕ１）と、

前記遊技盤における第３位置（上限位置）と前記遊技盤における第４位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第２可動物（第２告知役物Ｕ２）と、

前記第１可動物に駆動力を付与する第１駆動手段（駆動モータＵａ１）と、

前記第２可動物に駆動力を付与する第２駆動手段（駆動モータＵａ１）と、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立する場合に、前記第１可動物が前記第１位置と前記第２位置との間を往復動作する第１所定状態に関する第１可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、

前記第１可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段に操作がなされ特定条件が成立したか否かを判定する判定手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定条件が成立したと判定されると、前記第１可動物制御を終了し、前記第２可動物が前記第３位置と前記第４位置との間を往復動作する第２所定状態に関する第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０５０３】

前記（Ｕｅ１）に記載の遊技機によれば、２つの可動物を有し、第１可動物の動作中に操作手段を通じた操作をして特定条件が成立すると第２可動物が動作する構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５０４】

（Ｕｅ２）　前記（Ｕｅ１）に記載の遊技機において、

前記始動入賞装置は、第１始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と第２始動入賞装置（特図２用始動入賞装置３３ｂ）とを備え、

前記抽選手段は、前記第１始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第１抽選手段と、前記第２始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第２抽選手段とを備え、

前記遊技制御手段は、前記第１抽選手段による抽選に基づいて第１所定条件（特図１のスーパーリーチＥ）が成立する場合には、前記第１可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０５０５】

前記（Ｕｅ２）に記載の遊技機によれば、第１抽選手段による抽選に基づいて第１所定

条件が成立する場合には、第１可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、第２可動物の動作に特別感を持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５０６】

（Ｕｅ３）　前記（Ｕｅ２）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第２抽選手段による抽選に基づいて第２所定条件（特図２のスーパーリーチＥ）が成立する場合には、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０５０７】

前記（Ｕｅ３）に記載の遊技機によれば、第２抽選手段による抽選に基づいて第２所定条件が成立する場合には、第１可動物制御と第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、２つの可動物を用いて第２抽選に関する遊技を盛り上げることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５０８】

（Ｕｅ４）　前記（Ｕｅ１）または（Ｕｅ２）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第２抽選手段による抽選に基づいて第３所定条件（通常当たり）が成立する場合には、前記第１可動物制御または前記第２可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０５０９】

前記（Ｕｅ４）に記載の遊技機によれば、第２抽選手段による抽選に基づいて第３所定条件が成立する場合には、前記第１可動物制御または前記第２可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御する。このようにすると、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５１０】

（Ｕｅ５）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ４）に記載の遊技機において、

前記抽選手段の抽選の結果が第１特定結果である場合に、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御とを合わせて第１所定回数、往復動作を行い、

前記抽選手段の抽選の結果が第２特定結果である場合に、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御とを合わせて前記第１所定回数よりも多い第２所定回数、往復動作を行う

ことを特徴とする遊技機。

【０５１１】

前記（Ｕｅ５）に記載の遊技機によれば、第１特定結果に係る可動物の往復動作の回数よりも、第２特定結果に係る可動物の往復動作の回数の方が多いので、特定結果の種別によって可動物の動作態様を違えるようにすることができる。このようにすれば、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５１２】

（Ｕｅ６）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ５）に記載の遊技機において、

前記往復動作は、初期位置である前記第１位置と、前記初期位置から変位した前記第２位置とを往復する動作であり、

前記往復動作は、前記第２位置において所定時間を経過するか、または、前記所定時間が経過する前に前記操作手段の操作に基づく所定事象が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって、前記第１位置に復帰する動作である

ことを特徴とする遊技機。

【０５１３】

前記（Ｕａ６）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づく所定事象を複数回発生させることにより第１可動役物を移動させる構成となっている。このようにすれば、可

動物を一度移動させるのに遊技者の操作を複数回要求する構成とすることができるので、遊技者の闘争心を刺激し、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５１４】

（Ｕｅ７）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ６）に記載の遊技機において、

前記第１可動物制御が行われる前に前記第１可動物制御の開始を示唆する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０５１５】

前記（Ｕｅ７）に記載の遊技機によれば、第１可動物制御が行われる前に第１可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５１６】

（Ｕｅ８）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ７）に記載の遊技機において、

前記第２可動物制御が行われる前に前記第２可動物制御の開始を示唆する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０５１７】

前記（Ｕｅ８）に記載の遊技機によれば、第２可動物制御が行われる前に第２可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５１８】

（Ｕｅ９）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ８）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記第１可動物が前記第２位置にある第１特定期間において前記操作手段に操作がなされ第１特定条件（第１告知役物Ｕ１のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第１判定手段であって、

前記第１判定手段によって前記第１特定条件が成立したと判定され、前記第２可動物制御が行われた場合に、さらに、前記第２可動物が前記第４位置にある第２特定期間において前記操作手段に操作がなされ第２特定条件（第２告知役物Ｕ２のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第２判定手段を備え、

前記遊技制御手段は、前記第２特定条件が成立したと判定されると、前記第２可動物制御を終了し、特別制御（復活演出制御）に基づいて遊技を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【０５１９】

前記（Ｕｅ９）に記載の遊技機によれば、第１可動物に係る遊技を経た後に第２可動物に係る遊技を行うようになっている。このようにすれば、可動物に関する遊技に厚みを持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５２０】

（Ｕｅ１０）　前記（Ｕｅ９）に記載の遊技機において、

前記特別制御は、前記第２可動物制御とは異なる態様で前記第２可動物を動作させる制御である

ことを特徴とする遊技機。

【０５２１】

前記（Ｕｅ１０）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御とは異なる態様で第２可動物を動作させるので、第２可動物の動作のバリエーションを増やすことができる。従って、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５２２】

（Ｕｅ１１）　前記（Ｕｅ９）（Ｕｅ１０）に記載の遊技機において、

前記特別制御は、前記第２可動物制御を終了し、前記第１可動物制御に基づいて遊技を制御することである

ことを特徴とする遊技機。

【０５２３】

前記（Ｕｅ１１）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が終了と

なり、第１可動物制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることにより、遊技の状態が変化することに応じて動作する可動物が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５２４】

（Ｕｅ１２）　前記（Ｕｅ９）ないし（Ｕｅ１１）に記載の遊技機において

　前記特別制御は、前記第２可動物制御が行われた所定の遊技状態（通常状態）が終了することを報知する終了報知制御（「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」）を含む

　ことを特徴とする遊技機。

【０５２５】

　前記（Ｕｅ１２）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が行われた所定の遊技状態が終了することが報知される。このように、可動物の制御と遊技状態の変更とを関連づけた上で、更に、遊技状態の終了を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と遊技状態の変更を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５２６】

（Ｕｅ１３）　前記（Ｕｅ１２）に記載の遊技機において、

　前記特別制御は、前記第２可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことを報知する特典報知制御「復活勝利！次は確変が付くよ！」）を含む

　ことを特徴とする遊技機。

【０５２７】

　前記（Ｕｅ１３）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことが報知される。このように、可動物の制御と特典とを関連づけた上で、更に、特典の付与を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と特典を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５２８】

（Ｕｅ１４）　前記（Ｕｅ９）から（Ｕｅ１３）に記載の遊技機において、

　前記第１可動物制御において前記第１特定条件が成立した場合には第１の利益（「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）が付与され、前記第２可動物制御において前記第２特定条件が成立した場合には第２の利益（確変が付くよ！）が付与される

　ことを特徴とする遊技機。

【０５２９】

　前記（Ｕａ１４）に記載の遊技機によれば、動作する可動物の種別によって付与される利益の種別が異なる。このようにすれば、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５３０】

（Ｕｅ１５）　前記（Ｕｅ９）から（Ｕｅ１４）に記載の遊技機において、

　前記遊技制御手段は、前記第１可動物制御では第１動作パターン（出現位置で１秒停止）で前記第１可動物を動作させ、前記第２可動物制御では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）で、前記第２可動物を動作させる

　ことを特徴とする遊技機。

【０５３１】

　前記（Ｕｅ１５）に記載の遊技機によれば、第１可動物制御では第１動作パターンで前記第１可動物を動作させ、前記第２可動物制御では第２動作パターンで、前記第２可動物を動作させる。このようにすれば、可動物の動作のバリエーションが増えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０５３２】

＜課題Ｖａ＞

　従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の

入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第１０頁、図１０参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に改善の余地がある。
上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に改善の余地がある。
下記（Ｖａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖａ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５３３】
（Ｖａ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０５３４】
前記（Ｖａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５３５】
（Ｖａ２）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第１表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【０５３６】
前記（Ｖａ２）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５３７】
（Ｖａ３）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、

前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第２表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【０５３８】
前記（Ｖａ３）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５３９】
（Ｖａ４）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第１表示領域および前記第２表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【０５４０】
前記（Ｖａ４）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５４１】
（Ｖａ５）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示させる際に、前記数値対応情報を前記変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５４２】
前記（Ｖａ５）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５４３】
（Ｖａ６）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に表示された数値対応情報を、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０５４４】
前記（Ｖａ６）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５４５】
（Ｖａ７）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を更新する際に前記付加情報を変えずに、前記数値情報を更新する
ことを特徴とする遊技機。
【０５４６】
前記（Ｖａ７）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０５４７】
（Ｖａ８）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記付加情報を前記数値情報の表示位置とは異なる位置に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０５４８】

前記（Ｖａ８）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【０５４９】

（Ｖａ９）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報と同一の数値対応情報を、または、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報とは異なる停電対応情報を、前記所定の位置に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【０５５０】

前記（Ｖａ９）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【０５５１】

＜課題Ｖｂ＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第１０頁、図１０参照）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。

上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。

下記（Ｖｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｖｂ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０５５２】

（Ｖｂ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並び（１１．１

．１等）であった場合、所定の演出を実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【０５５３】
前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５５４】
（Ｖｂ２）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、
前記特定の並びは、前記変動表示が前記所定の規則に従って定められた特定回数行われるごとに、前記所定の規則に従った順番に出る
ことを特徴とする遊技機。
【０５５５】
前記（Ｖｂ２）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５５６】
（Ｖｂ３）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、
前記特定の並びは、更新された前記数値対応情報が前記所定の規則に従った特定の規則性を持っている
ことを特徴とする遊技機。
【０５５７】
前記（Ｖｂ３）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５５８】
（Ｖｂ４）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値対応情報を変化させ、
前記変化とは、数値対応情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【０５５９】
前記（Ｖｂ４）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５６０】
（Ｖｂ５）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値情報を変化させる
前記変化とは、数値情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【０５６１】
前記（Ｖｂ５）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５６２】
（Ｖｂ６）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった際の付加情報を変化させる
前記変化とは、付加情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、付加情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【０５６３】
前記（Ｖｂ６）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０５６４】
（Ｖｂ７）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の演出は、前記数値対応情報以外の表示情報、または、前記数値対応情報とそれ以外の表示情報とを用いて行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【０５６５】
　前記（Ｖｂ７）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５６６】
（Ｖｂ８）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の演出は、遊技盤に配設される遊技部品、または、前記数値対応情報と前記遊技部品とを用いて行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【０５６７】
　前記（Ｖｂ８）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５６８】
（Ｖｂ９）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の演出は、前記数値対応情報または前記数値対応情報以外の表示情報を、前記特定の並びとなったことを遊技者に認識され易い態様で表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０５６９】
　前記（Ｖｂ９）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５７０】
（Ｖｂ１０）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の演出は、演出状態を前記数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる演出状態に変える演出である
　ことを特徴とする遊技機。
【０５７１】
　前記（Ｖｂ１０）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５７２】
（Ｖｂ１１）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の演出は、更新された前記数値対応情報が特定の並びになったタイミングに合わせて実行され、
　前記タイミングは、更新された前記数値対応情報が特定の並びになるタイミングの直前、直後、または、同じタイミングである
　ことを特徴とする遊技機。
【０５７３】
　前記（Ｖｂ１１）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５７４】
（Ｖｂ１２）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
　前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並びであった場合、所定の演出を実行させる

ことを特徴とする遊技機。
【０５７５】
前記（Ｖｂ１２）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５７６】
＜課題Ｖｃ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に次の遊技状態を示唆するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、次の遊技状態の示唆演出に十分な面白みがない。
下記（Ｖｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｃ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５７７】
（Ｖｃ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並び（１１，１，１等）のときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５７８】
前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５７９】
（Ｖｃ２）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、遊技者の特定操作がある場合には遊技者の特定操作がない場合よりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５８０】
前記（Ｖｃ２）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５８１】
（Ｖｃ３）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、前記特定の並びとなった数値対応情報を前記

所定の規則または前記所定の規則とは異なる規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させることによって、次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５８２】
前記（Ｖｃ３）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５８３】
（Ｖｃ４）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させるときに、前記特定の並びとなる場合は次の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であることを示唆し、前記特定の並びとならない場合は前記有利な遊技状態でないことを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５８４】
前記（Ｖｃ４）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５８５】
（Ｖｃ５）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記特定の並びに代えて、前記次の単数の数値対応情報が特定の数値対応情報であるときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５８６】
前記（Ｖｃ５）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５８７】
（Ｖｃ６）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０５８８】
前記（Ｖｃ６）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５８９】
（Ｖｃ７）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５９０】
前記（Ｖｃ７）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０５９１】
（Ｖｃ８）　前記（Ｖｃ７）に記載の遊技機において、
　前記特定遊技状態は、前記特定結果の種別に応じて遊技者にとって有利さが異なり、
　前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びによって次の遊技状態がいずれの特定遊技状態となるかを示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０５９２】
　前記（Ｖｃ８）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５９３】
＜課題Ｖｄ＞
　従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
　しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
　すなわち、この種の従来例では、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。
　下記（Ｖｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｖｄ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５９４】
（Ｖｄ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
　前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
　前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、
　前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態）を示唆する数値対応情報（当たりで揃った主装飾図柄ＳＺと同じ主装飾図柄ＳＺ）を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０５９５】
　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５９６】

（Ｖｄ２）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の結果は、前記所定の結果よりも遊技者にとって有利である
　ことを特徴とする遊技機。
【０５９７】
　前記（Ｖｄ２）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０５９８】
（Ｖｄ３）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の規則は、前記数値対応情報を増加させる規則であり、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を減少させて表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０５９９】
　前記（Ｖｄ３）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６００】
（Ｖｄ４）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の規則は、前記数値対応情報を減少させる規則であり、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を増加させて表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０１】
　前記（Ｖｄ４）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６０２】
（Ｖｄ５）　前記（Ｖｄ３）（Ｖｄ４）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報に隣接しない数値対応情報を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０３】
　前記（Ｖｄ５）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６０４】
（Ｖｄ６）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０５】
　前記（Ｖｄ６）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６０６】
（Ｖｄ７）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を表示することにより前記遊技状態が連続する期間を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。

【０６０７】
前記（Ｖｄ７）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６０８】
（Ｖｄ８）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記付加情報で示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０６０９】
前記（Ｖｄ８）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６１０】
（Ｖｄ９）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記数値情報で示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０６１１】
前記（Ｖｄ９）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６１２】
＜課題Ｖｅ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、当選の種別を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、当選の種別を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。
下記（Ｖｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｅ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６１３】
（Ｖｅ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、

前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、前記特定の結果の種別の各々に定められた数値対応情報の初期値（確変付き当たりであれば「８Ｇ」、時短付き当たりであれば「１Ａ」）を設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６１４】
前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６１５】
（Ｖｅ２） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記初期値は、前記特定の結果の種別が遊技者にとって有利であるほど大きい
ことを特徴とする遊技機。
【０６１６】
前記（Ｖｅ２）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６１７】
（Ｖｅ３） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において
前記初期値は、前記所定の規則に従って表示される数値対応情報に含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【０６１８】
前記（Ｖｅ３）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６１９】
（Ｖｅ４） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記初期値に対応する数値対応情報を表示手段に表示させるか、または、前記初期値と異なる所定値を初期値に設定して対応する数値対応情報を表示手段に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０６２０】
前記（Ｖｅ４）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６２１】
（Ｖｅ５） 前記（Ｖｅ４）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定値に対応する前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０６２２】
前記（Ｖｅ５）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６２３】
（Ｖｅ６） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に基づいて定まる数値対応情報を所定の位置に表示させ、前記変動表示が所定の結果で再び停止することを契機として、前記初期値に基づいて定まる数値対応情報に更新させて所定の位置に表示させる

ことを特徴とする遊技機。
【０６２４】
前記（Ｖｅ６）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６２５】
（Ｖｅ７）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報を前記表示手段に表示させる際、前記数値対応情報を前回更新したときとは異なる態様で表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０６２６】
前記（Ｖｅ７）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６２７】
（Ｖｅ８）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報である初期値対応情報を前記表示手段に表示させる前に、前回更新された前記数値対応情報から前記初期値対応情報までの間の数値対応情報である中間数値対応情報を表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０６２８】
前記（Ｖｅ８）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６２９】
（Ｖｅ９）　前記（Ｖｅ８）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記中間数値対応情報を表示させる際に、前記所定の規則に従って前記数値対応情報が更新された順番と逆の順番で前記中間数値対応情報を経時的に切り替えて表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０６３０】
前記（Ｖｅ９）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６３１】
＜課題Ｖｆ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた変動表示中に、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。
下記（Ｖｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｆ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６３２】
（Ｖｆ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、前記変動表示が所定の結果で停止する前に前記変動表示を仮停止させる期間（疑似連演出を行う期間）を設定し、該期間内に、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として、遊技者に有利な遊技状態（当たり）を示唆する情報（１，２，３等）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０６３３】
前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６３４】
（Ｖｆ２）　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記期間内に前記仮停止と再変動を複数回繰り返し、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０６３５】
前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６３６】
（Ｖｆ３）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の前記数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０６３７】
前記（Ｖｆ３）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６３８】
（Ｖｆ４）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報の表示を前記所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０６３９】
前記（Ｖｆ４）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０６４０】
（Ｖｆ５）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の並びで複数の前記数値対応情報を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６４１】
　前記（Ｖｆ５）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６４２】
（Ｖｆ６）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると異なる態様で前記数値対応情報を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６４３】
　前記（Ｖｆ６）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６４４】
（Ｖｆ７）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記数値対応情報に基づく表示とは異なる表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６４５】
　前記（Ｖｆ７）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６４６】
（Ｖｆ８）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記再変動中において、前記仮停止中と同じ前記数値対応情報を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０６４７】
　前記（Ｖｆ８）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６４８】
（Ｖｆ９）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
　前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって有利な特定の結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって前記特定の結果よりも不利な結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い
　ことを特徴とする遊技機。
【０６４９】
　前記（Ｖｆ９）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６５０】
（Ｖｆ１０）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記付加情報の表示を変化させるこ

とにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０６５１】
前記（Ｖｆ１０）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６５２】
（Ｖｆ１１）　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選により前記期間を設定するか否かを決定し、前記期間が設定されると前記仮停止中に表示する前記数値対応情報を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６５３】
前記（Ｖｆ１１）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０６５４】
＜課題ＷＡ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＡ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６５５】
（ＷＡ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物（可動部材Ｗ１，Ｗ２）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０６５６】
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６５７】
（ＷＡ２）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記複数の当接手段は、前記可動物の移動経路に沿って設けられており、前記複数の当接手段の当接部の各々は、前記所定の移動経路上を移動し接近した前記可動物に接触して前記移動幅を変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６５８】
前記（ＷＡ２）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路上を移動し接近した可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６５９】
（ＷＡ３）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記所定の当接手段、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段を同時に、または、異なるタイミングで第１状態とするように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０６６０】
前記（ＷＡ３）に記載の遊技機によれば、所定の当接手段、および、特定の当接手段が第１状態となるタイミングで可動物の移動幅が変わるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６６１】
（ＷＡ４）
前記（ＷＡ１）から前記（ＷＡ３）に記載の遊技機において、
前記当接手段の状態の変化は、遊技者に視認可能となっている
ことを特徴とする遊技機。
【０６６２】
前記（ＷＡ４）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を視認できるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６６３】
（ＷＡ５）
前記（ＷＡ４）に記載の遊技機において、
各当接手段の状態の変化の視認性は、前記当接手段の間で互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０６６４】
前記（ＷＡ５）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を見え方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６６５】
（ＷＡ６）
前記（ＷＡ４）に記載の遊技機において、
各当接手段の動作態様は、前記当接手段の間で互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０６６６】
前記（ＷＡ６）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化の仕方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させる

ことができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６６７】

（ＷＡ７）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記当接手段のいずれが前記可動物に当接することにより、前記可動手段の移動幅が変化することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０６６８】

前記（ＷＡ７）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が変化する場所が変わるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６６９】

（ＷＡ８）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

遊技者にとって有利な第１特典（例えば大当たり状態，確変状態）を付与することが可能な第１特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた状態において、前記第１特典の付与を報知または示唆させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０６７０】

前記（ＷＡ８）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路を通過し終えた状態において第１特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６７１】

（ＷＡ９）

前記（ＷＡ８）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記演出制御手段は、前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた場合と比べて前記第１特典の付与の報知または示唆をさせ難い

ことを特徴とする遊技機。

【０６７２】

前記（ＷＡ９）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない場合と、可動物が所定の移動経路を通過し終えた場合とで報知または示唆させ方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６７３】

（ＷＡ１０）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記第１特典とは異なる遊技者にとって有利な第２特典（例えば大当たり状態，時短状態）を付与することが可能な第２特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、第２特典の付与を報知または示唆させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０６７４】

前記（ＷＡ１０）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない

状態において、第２特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６７５】

（ＷＡ１１）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

遊技者にとって有利な第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記第１特典の付与を報知または示唆させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０６７６】

前記（ＷＡ１１）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第１特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＷＡ１１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動を遊技者に提示した後、当該可動物が移動経路上を通過してしまわないことを遊技者に望ませることができる。このように構成することで、遊技者に可動物を注視させることができ、より面白みのある遊技が実現できる。

【０６７７】

（ＷＡ１２）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記当接手段に前記可動物を当接させなくする制御が第２駆動手段になされたにも関わらず、前記当接手段に前記可動物が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するエラー報知手段を更に備える

ことを特徴とする遊技機。

【０６７８】

前記（ＷＡ１２）に記載の遊技機によれば、当接手段に可動物を当接させなくする制御が第２駆動手段になされたにも関わらず、当接手段に可動物が当接可能な状態が続くエラーにも対応できる。

【０６７９】

（ＷＡ１３）

前記（ＷＡ８）に記載の遊技機において、

前記所定の移動経路に沿った前記可動物の移動は、少なくとも前記第１特典が付与されることが決定された場合に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０６８０】

前記（ＷＡ１３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与されることが決定された場合の可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６８１】

（ＷＡ１４）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記所定の移動経路は、前記可動物の自重による落下に起因した経路である

ことを特徴とする遊技機。

【０６８２】

前記（ＷＡ１４）に記載の遊技機によれば、自重による落下にする可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６８３】

（ＷＡ１５）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記所定の移動経路と直交する方向に駆動する
ことを特徴とする遊技機。
【０６８４】
前記（ＷＡ１５）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路と直交する方向から当接される可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６８５】
＜課題ＷＢ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＢ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６８６】
（ＷＢ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物（可動部材Ｗ１，Ｗ２）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記可動物が前記所定の移動経路を移動する移動態様に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６８７】
前記（ＷＢ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６８８】
なお、前記特典付与手段は、第１特典付与手段または第２特典付与手段の少なくいずれか一方である。
【０６８９】
（ＷＢ２）
前記（ＷＢ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０６９０】
前記（ＷＢ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。

【０６９１】
＜課題ＷＣ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＣ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６９２】
（ＷＣ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記制御手段は、前記所定の当接手段（当接部材Ｗ１３）、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段（当接部材Ｗ１５）を同時に、または、異なるタイミングで前記第１状態とするように前記第２駆動手段を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６９３】
前記（ＷＣ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６９４】
（ＷＣ２）
前記（ＷＣ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０６９５】
前記（ＷＣ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【０６９６】
＜課題ＷＤ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＤ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（ＷＤ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６９７】
（ＷＤ１）
駆動力を付与して所定の移動経路（第３の移動経路）に沿って可動物（可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａ）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６，Ｗ７）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせることが可能な制御手段と、を備え、
前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０６９８】
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動経路が複数種類となるので、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６９９】
（ＷＤ２）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の移動距離は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７００】
前記（ＷＤ２）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０７０１】
（ＷＤ３）
前記（ＷＤ２）に記載の遊技機において、
前記移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７０２】
前記（ＷＤ３）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０７０３】
（ＷＤ４）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の移動方向は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７０４】
前記（ＷＤ４）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動

物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０７０５】

（ＷＤ５）

前記（ＷＤ４）に記載の遊技機において、

前記移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７０６】

前記（ＷＤ５）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０７０７】

（ＷＤ６）

前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、

前記複数の当接手段は、前記所定の移動経路に沿って設けられ、前記可動物をいずれかの別経路に移動させるものであり、

前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７０８】

前記（ＷＤ６）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０７０９】

（ＷＤ７）

前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記第１状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第２状態となることで、前記別経路に沿って移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【０７１０】

前記（ＷＤ７）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０７１１】

（ＷＤ８）

前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記第２状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第１状態となることで、前記別経路に沿って移動させる

ことを特徴とする遊技機。

【０７１２】

前記（ＷＤ８）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０７１３】

（ＷＤ９）

前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、

前記当接手段は、前記所定の移動経路に沿って複数あり、

前記当接手段の状態が切り替わる期間が、前記複数の当接手段の間で異なる

ことを特徴とする遊技機。

【０７１４】
前記（ＷＤ９）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０７１５】
（ＷＤ１０）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記別経路は複数あり、前記別経路の種別に応じて複数の前記当接手段を有し、
複数ある別経路のうち第１別経路に関する第１当接手段の状態が切り替わるパターンと、第２別経路に関する第２当接手段の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７１６】
前記（ＷＤ１０）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０７１７】
（ＷＤ１１）
前記（ＷＤ１０）に記載の遊技機において、
前記可動物を前記第１別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第１別経路に通過させるように前記第１当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第２当接手段の状態の切り替えを実行せず、
前記可動物を前記第２別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第２別経路に通過させるように前記第２当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第１当接手段の状態の切り替えを実行せず、
前記可動物を前記所定の移動経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記所定の移動経路に通過させるように前記第１当接手段、前記第２当接手段の状態の切り替えを実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【０７１８】
前記（ＷＤ１１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０７１９】
＜課題ＷＥ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＥ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＥ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０７２０】
（ＷＥ１）
駆動力を付与して所定の移動経路（第３の移動経路）に沿って可動物（可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａ）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６，Ｗ７）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０７２１】

前記（ＷＥ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０７２２】

（ＷＥ２）

前記（ＷＥ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＤ２）乃至（ＷＤ１１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【０７２３】

前記（ＷＥ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＤ２）乃至（ＷＤ１１）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。

【０７２４】

＜課題ＷＦ＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＦ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＦ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０７２５】

（ＷＦ１）　駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように第２駆動手段を制御する制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
前記制御手段が前記第１状態を発生させるように前記第２駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。

【０７２６】

前記（ＷＦ１）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることできる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【０７２７】

（ＷＦ２）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、

前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように前記可動物の移動態様が変化する

ことを特徴とする遊技機。

【０７２８】

前記（ＷＦ２）に記載の遊技機によれば、可動物のどの部分に当接部が当接するかによって可動物の移動態様が変化する。したがって、遊技者は、可動物の移動態様の違いからも有利さの違いを認識することができる。

【０７２９】

（ＷＦ３）　前記（ＷＦ２）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記当接部に当接した場合において、前記可動物が前記移動経路の下流側に進むか否かによって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【０７３０】

前記（ＷＦ３）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部した場合に移動経路の下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。

【０７３１】

（ＷＦ４）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、

前記可動物の前記当接部に当接する対応箇所（被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒ）は、第１箇所（下側当接面Ｗｆ３ｂ）と第２箇所（上側当接面Ｗｆ３ａ）を少なくとも備え、

前記第１箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、

前記第２箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【０７３２】

前記（ＷＦ４）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の第１箇所に当接部が当接するか、可動物の第２箇所に当接部が当接するかによって有利となるか、不利となるかを認識することができる。

【０７３３】

（ＷＦ５）　前記（ＷＦ４）に記載の遊技機において、

前記第１箇所は、前記第２箇所よりも鉛直下側にある

ことを特徴とする遊技機。

【０７３４】

前記（ＷＦ５）に記載の遊技機によれば、遊技者に有利となる第１箇所は、遊技者に不利となる第２箇所よりも鉛直下側にあるので、第２箇所よりも鉛直下側にある第１箇所に当接部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動物が当接部した場合に第２箇所よりも鉛直下側にある第１箇所か否かによって有利さを認識することができる。

【０７３５】

（ＷＦ６）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物に対する前記当接部の移動距離（移動幅ｆ，ｇまたは移動幅ｈ，ｉ）に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【０７３６】

前記（ＷＦ６）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部が移動した移動距離に応じて有利さを認識することができる。

【０７３７】

（ＷＦ７）　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機において、

前記当接部の移動距離が短い場合（移動幅ｇである場合）は、前記当接部の移動距離が長い場合（移動幅ｆである場合）と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【０７３８】

前記（ＷＦ７）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。

【０７３９】

（ＷＦ８）　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機において、

前記可動物に当接する前記当接部の移動距離が最も短い場合（最も短い移動幅ｉである場合）、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【０７４０】

前記（ＷＦ８）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が最も短い場合は不利であることを認識することができる。

【０７４１】

（ＷＦ９）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、

前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典（大当たり状態，時短状態，確変状態）が付与されることを認識させることが可能となる

ことを特徴とする遊技機。

【０７４２】

前記（ＷＦ９）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部の位置関係によって定まる可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。

【０７４３】

（ＷＦ１０）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、

前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆（有利画像Ｗｆ６ａ，Ｗｆ６ｂの表示）を行うか否かが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【０７４４】

前記（ＷＦ１０）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の移動態様によっては、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を認識することもできる。

【０７４５】

（ＷＦ１１）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、

前記可動物と前記当接部との当接よりも、前記可動物と前記当接部とが当接するときの前記可動物の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【０７４６】

前記（ＷＦ１１）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部とが当接するときの可動物の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。

【０７４７】

（ＷＦ１２）　前記（ＷＦ１１）に記載の遊技機において、

前記可動物と前記当接部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０７４８】
前記（ＷＦ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部との当接も楽に見ることができる。
【０７４９】
＜課題ＷＧ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＧ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＧ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０７５０】
（ＷＧ１）　駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように第２駆動手段を制御する制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
前記制御手段が前記第１状態を発生させるように前記第２駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となり、
前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０７５１】
前記（ＷＧ１）に記載の遊技機によれば、前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されているので、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。
【０７５２】
（ＷＧ２）
前記（ＷＧ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＦ２）乃至（ＷＦ１０）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０７５３】
前記（ＷＧ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＦ２）乃至（ＷＦ１０）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【０７５４】
＜課題ＸＡ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。また、この種の遊技機は、遊技状態の移行に関する抽選とは無関係の特別抽選を行うものがある。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来の遊技機では、第２遊技状態における特別抽選を用いた遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
下記（ＸＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特別抽選を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＸＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０７５５】
（ＸＡ１）　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、
前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態よりも有利度の高い第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図２変動開始処理）と、
前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における所定段階（消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記第１遊技状態に移行させることが可能であり、
前記第２遊技状態における特定段階（蓄積モードｏｒ消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態（特殊時短状態）に移行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７５６】
前記（ＸＡ１）に記載の遊技機によれば、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。
【０７５７】
（ＸＡ２）　前記（ＸＡ１）に記載の遊技機において、
前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る
ことを特徴とする遊技機。
【０７５８】
前記（ＸＡ２）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。
【０７５９】
（ＸＡ３）　前記（ＸＡ１）に記載の遊技機において、
前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利である
ことを特徴とする遊技機。
【０７６０】
前記（ＸＡ３）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。
【０７６１】
（ＸＡ４）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記所定段階において前記特別条件が成立しない場合、前記第１遊技状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７６２】
前記（ＸＡ４）に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。
【０７６３】

（ＸＡ５）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
　前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段の操作により発生する段階である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７６４】
　前記（ＸＡ５）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、所定段階および特定段階を発生させることができる。
【０７６５】
（ＸＡ６）　前記（ＸＡ５）に記載の遊技機において、
　前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、
　前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する段階である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７６６】
　前記（ＸＡ６）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階および特定段階を発生させることができる。
【０７６７】
（ＸＡ７）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記入球手段として、第１入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第２入球手段があり、
　前記特別抽選手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７６８】
　前記（ＸＡ７）に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。
【０７６９】
（ＸＡ８）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における前記特定段階において、前記特別条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果（当たり）となった場合、前記第３遊技状態に移行させずに、前記第２遊技状態を新たに発生させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７７０】
　前記（ＸＡ８）に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。
【０７７１】
（ＸＡ９）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７７２】
　前記（ＸＡ９）に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。
【０７７３】
＜課題ＸＢ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行した場合にある条件が成立すると特典が付与されるものがある。（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来の遊技機では、第２遊技状態における特典の付与に関する遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。

下記（ＸＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第２遊技状態における特典の付与に関する遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（ＸＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０７７４】

（ＸＢ１）　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、

前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、

第１の確率にて前記当否抽選を実行する第１遊技状態（通常状態）と、前記第１の確率よりも前記特定結果とする確率が高い第２の確率にて前記当否抽選を実行する第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図２変動開始処理）と、

前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選とは異なる特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段（特図２変動開始処理）は、前記第２遊技状態のうち所定期間（保留が貯められない状態）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記所定期間とは異なる特定期間（保留が貯められる状態）において前記特別条件が成立した場合よりも、特定の特典（時短１００００回）を付与することなく前記第１遊技状態に移行する割合を高くし、

前記第２遊技状態のうち前記特定期間において前記特別条件が成立した場合、前記所定期間において前記特別条件が成立した場合よりも前記特定の特典が付与される割合を高くし、

前記所定期間および前記特定期間において前記特別抽選の結果として前記特別条件とは異なる所定条件（転落落選）が成立した場合、次に実行される前記当否抽選が前記第２の確率にて実行される

ことを特徴とする遊技機。

【０７７５】

前記（ＸＢ１）に記載の遊技機によれば、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短１００００回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。

【０７７６】

（ＸＢ２）　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機において、

前記特定の特典が付与されている状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る

ことを特徴とする遊技機。

【０７７７】

前記（ＸＢ２）に記載の遊技機によれば、時短１００００回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。

【０７７８】

（ＸＢ３）　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機において、

前記特定の特典が付与されている状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利である
ことを特徴とする遊技機。
【０７７９】
前記（ＸＢ３）に記載の遊技機によれば、時短１００００回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。
【０７８０】
（ＸＢ４）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記所定期間において前記特別条件が成立しない場合、前記第１遊技状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７８１】
前記（ＸＢ４）に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。
【０７８２】
（ＸＢ５）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段の操作により発生する期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０７８３】
前記（ＸＢ５）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。
【０７８４】
（ＸＢ６）　前記（ＸＢ５）に記載の遊技機において、
前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、
前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０７８５】
前記（ＸＢ６）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。
【０７８６】
（ＸＢ７）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記入球手段として、第１入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第２入球手段があり、
前記特別抽選手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０７８７】
前記（ＸＢ７）に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。
【０７８８】
（ＸＢ８）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における前記特定期間において、前記特別

条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果（当たり）となった場合、前記特定の特典を付与しないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７８９】
前記（ＸＢ８）に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。
【０７９０】
（ＸＢ９） 前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０７９１】
前記（ＸＢ９）に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。
【０７９２】
＜課題ＸＣ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行するものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５公報）。このような遊技機としては、第２遊技状態中にある段階から他の段階に移行するものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、第２遊技状態中の段階の移行に関する演出が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
下記（ＸＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第２遊技状態中の段階の移行に関する演出の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＸＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０７９３】
（ＸＣ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、
前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態よりも有利度の高い第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段と、
前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における所定段階（３１回転目以降の消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当たり）が成立した場合、前記第１遊技状態に移行することが可能であり、前記第２遊技状態における特定段階（１回転目から第３０回転目までの蓄積モードもしくは３０回転目での保留分に基づく消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態（時短１００００回）に移行することが可能であり、
前記抽選手段の抽選結果の表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記表示手段を制御して前記段階の移行に伴って所定の表示（モード移行情報ｘｃ８の表示）を実行し、前記段階が移行する前に前記段階の移行を示唆することが可能な特定の表示（モード移行示唆情報ｘｃ９の表示）を実行する表示制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による表示制御機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０７９４】
（ＸＣ２）

前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記所定段階から前記特定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７９５】
（ＸＣ３）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記特定段階から前記所定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させない
ことを特徴とする遊技機。
【０７９６】
（ＸＣ４）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記所定段階から前記特定段階へ移行する第１移行の場合、前記段階の移行時点を含んだ所定期間において前記特定の表示を表示手段に実行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７９７】
（ＸＣ５）
前記（ＸＣ４）に記載の遊技機において、
前記特定段階から前記所定段階へ移行する第２移行の場合、前記所定期間において前記特定の表示を前記第１移行よりもより気付きにくく実行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７９８】
（ＸＣ６）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記段階の移行は、複数回の前記当否抽選が実行されると発生し、
前記特定の表示は、前記当否抽選が実行される毎に、前記段階の移行が近づいていることを示す
ことを特徴とする遊技機。
【０７９９】
（ＸＣ７）
前記（ＸＣ６）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記段階の移行の前後に実行され、前記段階の移行前においては、前記段階の移行時点に近づくのに応じて前記特定の表示を変化させ、
前記特定の表示は、前記段階の移行後においては、前記段階の移行が完了したことを示す
ことを特徴とする遊技機。
【０８００】
（ＸＣ８）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記段階の移行は、複数回（例えば３０回）の前記当否抽選が実行されると発生し、
前記特定の表示は、複数回（例えば移行前の３変動）の前記当否抽選に亘り実行される
ことを特徴とする遊技機。
【０８０１】
（ＸＣ９）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示を前記所定の表示よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０８０２】

＜課題Ｙａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８０３】
（Ｙａ１） 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常である）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、所定の条件（例えばリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合）が成立することを条件に、前記複数の設定の中の所定の設定（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）を、前記所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定（例えば６０％の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様（例えば「少し多い」の魚群発生頻度）で前記情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【０８０４】
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この受付状態において、情報の出力態様の変更が行われた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。
【０８０５】
（Ｙａ２）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
所定事象（リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力）を検出する所定事象検出手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能）を備え、
前記所定事象が発生した場合に前記所定の条件（特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合）が成立する
ことを特徴とする遊技機。
【０８０６】
前記（Ｙａ２）に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって検出できる所定事象が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。
【０８０７】
（Ｙａ３）　前記（Ｙａ２）に記載の遊技機において、
前記所定事象は時間の経過（リーチ停止の０．５秒前）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８０８】
前記（Ｙａ３）に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって時間の経過に合わせて検出される所定事象（リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力）が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。
【０８０９】
（Ｙａ４）　前記（Ｙａ２）に記載の遊技機において、
前記所定事象は前記所定の設定への変更に対応する出力態様における前記情報の出力が妨げられる事象（所定事象は、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８１０】
前記（Ｙａ４）に記載の遊技機によれば、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力が妨げられるときでも、所定の設定への変更に対応する出力態様における

情報の出力とは異なる出力態様で情報の出力を行うことができる。
【０８１１】
（Ｙａ５）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記識別情報は、複数列の図柄が所定方向に遊技者に識別しがたい態様（装飾図柄ＳＺの高速変動）で変動可能であり、
前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能（例えばリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８１２】
前記（Ｙａ５）に記載の遊技機によれば、複数列の図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の変更を受け付けることができる。
【０８１３】
（Ｙａ６）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能（例えばリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８１４】
前記（Ｙａ６）に記載の遊技機によれば、図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の再変更を受け付けることができる。
【０８１５】
（Ｙａ７）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、遊技者による所定のグループ（魚群発生頻度）に属する設定情報（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」の入力データ）のうちの１つを受け付けることにより前記変更情報を認識する
ことを特徴とする遊技機。
【０８１６】
前記（Ｙａ７）に記載の遊技機によれば、遊技者による所定のグループごとに設定の変更をすることが可能である。
【０８１７】
（Ｙａ８）　前記（Ｙａ７）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、複数のグループ（例えば魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッション）の各々について遊技者の選択を受け付ける
ことを特徴とする遊技機。
【０８１８】
前記（Ｙａ８）に記載の遊技機によれば、複数のグループそれぞれにおいて設定の変更をすることができる。
【０８１９】
（Ｙａ９）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、遊技者からの変更の受け付けの完了を報知（設定完了魚群Ｙｓの表示）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８２０】
前記（Ｙａ９）に記載の遊技機によれば、設定の変更が正常に行われたことを確認することができる。
【０８２１】

（Ｙａ１０）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、所定の遊技（例えば変動中、ラウンド中）になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の種別（例えば魚群カスタマイズ、遊技結果の記録）を選別する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２２】
前記（Ｙａ１０）に記載の遊技機によれば、所定の遊技になるときとならないときで設定の変更できる種別を変えることができる。
【０８２３】
（Ｙａ１１）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記対象物を少なくとも所定方向（ＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側）から前記被接近部材に接近させた場合に接近操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２４】
前記（Ｙａ１１）に記載の遊技機によれば、近接操作が検出されるときに所定方向ではない方向からの近接操作を検出し難いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【０８２５】
（Ｙａ１２）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を所定方向から接近させ易く、前記対象物を所定方向以外から接近させ難いように配置（ＮＦＣ通信部Ｙ１のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン８１が配置）されている
ことを特徴とする遊技機。
【０８２６】
前記（Ｙａ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者に対象物を被接近部材に接近させるときに所定方向から接近させ易いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【０８２７】
（Ｙａ１３）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、所定時間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための時間（例えば１秒間））、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【０８２８】
前記（Ｙａ１３）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物を被接近部材に接近させるという簡易な操作で、受付状態とさせることができる。
【０８２９】
（Ｙａ１４）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記変動表示手段が所定の表示（デモ画面（通常画面）、主装飾図柄ＳＺの変動表示）を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とし、前記変動表示手段が特定の表示（発展図柄ＨＺの変動表示（リーチ演出表示））を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力不可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【０８３０】

前記（Ｙａ１４）に記載の遊技機によれば、変動表示手段に所定の表示が実行されているか特定の表示が実行されているかに応じて、受付状態とさせることができるか否かが変わるので、受付状態とさせることができる状態か否かを容易に見分けることができる。

【０８３１】

（Ｙａ１５）

前記（Ｙａ１３）に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、所定時間、前記対象物が前記被接近部材に接近したとしても、特定条件（ペアリング済みでないこと）が成立していなければ前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力しない

ことを特徴とする遊技機。

【０８３２】

前記（Ｙａ１５）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物が被接近部材に接近していさえすれば受付状態とさせてしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。

【０８３３】

（Ｙａ１６）

前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

前記接近検出手段は、前記被接近部材に対する前記対象物の接近を検出し難く、前記接近操作を検出できなかった場合（携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１から離れ過ぎている場合，携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた時間が短すぎる場合，ＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合）においても、所定期間（リトライ回数１０回ｏｒ検出時間経過後さらに１秒間）、前記接近操作の検出を継続する

ことを特徴とする遊技機。

【０８３４】

前記（Ｙａ１６）に記載の遊技機によれば、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるので、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。

【０８３５】

（Ｙａ１７）

前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

前記被接近部材は、前記対象物に対して放射される電磁波（ＮＦＣ通信用電波，赤外線通信用赤外線）を発することにより前記対象物の接近操作を示す信号（ＮＦＣの応答信号，赤外線通信の応答信号）を前記接近検出手段に送信する

ことを特徴とする遊技機。

【０８３６】

前記（Ｙａ１７）に記載の遊技機によれば、対象物の接近操作は、対象物に対して放射される電磁波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。

【０８３７】

（Ｙａ１８）

前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

前記被接近部材の接近方向の奥側には、前記対象物に対して電磁波を送信する送信手段（アンテナとＮＦＣ制御部の送信回路）と、電磁波を受信する受信手段（アンテナとＮＦＣ制御部の受信回路）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０８３８】

前記（Ｙａ１８）に記載の遊技機によれば、送信手段や受信手段を気にすること無く、円滑に、対象物を被接近部材の接近方向に接近させることができる。

【０８３９】

（Ｙａ１９）
前記（Ｙａ１８）に記載の遊技機において、
電磁波を介して送信される送信情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード）または受信される受信情報（携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報）を記憶する記憶手段（ＲＯＭ，ＲＡＭ）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０８４０】
前記（Ｙａ１９）に記載の遊技機によれば、所定の送信情報と受信情報を電磁波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。
【０８４１】
（Ｙａ２０）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を接触もしくは非接触にさせる部材（携帯端末を接触させても僅かに浮かせる程度に非接触にさせてもよいＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）であり、
前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触もしくは非接触による接近操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【０８４２】
前記（Ｙａ２０）に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。
【０８４３】
（Ｙａ２１）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を接触させる部材（携帯端末を接触させなければＮＦＣ通信できない極近距離のＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面）であり、
前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触させる接触操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【０８４４】
前記（Ｙａ２１）に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる接触操作でなければ検出されないので、検出エラーがないように遊技者にしっかりと操作させることもできる。
【０８４５】
＜課題Ｙｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更後の処理に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８４６】
（Ｙｂ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、

前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、

対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常である）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生割合を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報出力制御手段は、所定の状態（例えば高速変動中）において遊技者による前記情報の出力態様の変更が行われる（例えば「ふつう」から「多い」に設定変更される）と第１態様（例えば５０％の魚群発生頻度）で前記情報（例えば魚群演出）を出力し、

前記第１態様での前記情報の出力後、遊技者の操作によらないで（プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に）前記情報の出力態様を前記第１態様から前記第１態様とは異なる第２態様（例えば１０％の魚群発生頻度）に変更して前記情報を出力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８４７】

前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の状態において遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると第１態様で情報を出力するが、第１態様での情報の出力後、遊技者の操作によらないで情報の出力態様を第１態様から第２態様に変更して情報を出力することが可能であるので、上述した情報の出力態様が変更され、変更された出力態様で情報が出力された場合に、その後その情報の出力態様が変更されなければ、単にその変更された出力態様で情報が出力され続ける訳ではないので、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機

を提供することができる。
【０８４８】
（Ｙｂ２）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記第１態様と前記第２態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値（魚群発生頻度）によって規定される
ことを特徴とする遊技機。
【０８４９】
前記（Ｙｂ２）に記載の遊技機によれば、魚群発生頻度を異ならせることによって第１態様と第２態様を規定することができる。
【０８５０】
（Ｙｂ３）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際（プレミアムリーチの変動表示中）には、前記設定変更手段に前記設定の変更に関する指令が前記変更受付手段より出力されない
ことを特徴とする遊技機。
【０８５１】
前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機によれば、設定変更手段に設定の変更に関する指令によらず、出力態様を第２態様に変更することができる。
【０８５２】
（Ｙｂ４）　前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際には、前記変更受付手段に、所定期間（プレミアムリーチの変動表示における高速変動中）、遊技者からの入力がない（遊技者は携帯端末を通じて入力できない）
ことを特徴とする遊技機。
【０８５３】
前記（Ｙｂ４）に記載の遊技機によれば、変更受付手段に、所定期間、遊技者からの入力がない場合に、出力態様を第２態様に変更することができる。
【０８５４】
（Ｙｂ５）　前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際には、前記変更受付手段の遊技者による受け付けが無効になっている
ことを特徴とする遊技機。
【０８５５】
前記（Ｙｂ５）に記載の遊技機によれば、プレミアムリーチの変動の際に、ＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２による受け付けが無効となり、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくすることができる。
【０８５６】
（Ｙｂ６）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
少なくとも前記変更受付手段が遊技者からの前記情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示終了以降に、前記情報出力制御手段が態様を前記第２態様に変更することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８５７】
前記（Ｙｂ６）に記載の遊技機によれば、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【０８５８】
（Ｙｂ７）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、前記第１態様での前記情報の出力がされた変動表示中に、出力態様を前記第２態様に変更することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０８５９】
前記（Ｙｂ７）に記載の遊技機によれば、第１態様での情報の出力がされた時の変動表示において第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【０８６０】
（Ｙｂ８）　前記（Ｙｂ２）に記載の遊技機において、
前記第１態様と前記第２態様は、共通の設定値が互いに異なること（例えば第１態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇ、第２態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇとすること）により、前記情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【０８６１】
前記（Ｙｂ８）に記載の遊技機によれば、第１態様で情報を出力する場合と、第２態様で情報を出力する場合とで、共通の設定値が互いに異なることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせているので、例えば、第１態様で出力される情報よりも、第２態様で出力される情報を認識させ易くすることや、または、第２態様で出力される情報よりも、第１態様で出力される情報を認識させ易くすることができる。
【０８６２】
（Ｙｂ９）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０８６３】
前記（Ｙｂ９）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【０８６４】
＜課題Ｙｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、遊技者の操作に基づきこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で上述した情報が出力されるものがあるが、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８６５】
（Ｙｃ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」の設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報出力制御手段は、所定の操作態様（携帯端末での設定変更操作）で遊技者による第１の出力態様（「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度）への変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）であっても、前記所定の操作態様に依らない（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作による）第２の出力態様（「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度）への変更の要求（例えば「非常に多い」に設定変更された状態）がなされると、前記情報の出力態様を前記第２の出力態様（例えば８０％の魚群発生頻度）へ変更し、前記第２の出力態様で前記情報を出力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８６６】

前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の操作態様で遊技者による第１の出力態様への変更が受け付けられた状態で、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の要求がなされると、情報の出力態様を第２の出力態様へ変更し、第２の出力態様で情報を出力することが可能であるので、所定の操作態様で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に所定の操作態様で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

【０８６７】

（Ｙｃ２）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様は、第１操作手段（例えば携帯端末）の操作態様であり、

前記所定の操作態様に依らない操作態様は、第２操作手段（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３）の操作態様である

ことを特徴とする遊技機。

【０８６８】

前記（Ｙｃ２）に記載の遊技機によれば、第１操作手段の操作態様で第１の出力態様への変更が受け付けられ、第２操作手段の操作態様で第２の出力態様への変更の要求がなされ、情報の出力態様を第２の出力態様へ変更し、第２の出力態様で情報を出力することができる。

【０８６９】

（Ｙｃ３）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

遊技に関する第１の制御を行う第１制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５

１）と、
前記第１制御手段より種々の信号を受信して、第２の制御を実行する第２制御手段（例えば表示制御装置４５）を備え、
前記要求は、前記第２操作手段の操作に基づいて出される前記種々の信号に属する所定の信号（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号）に基づいて生成される
ことを特徴とする遊技機。
【０８７０】
前記（Ｙｃ３）に記載の遊技機によれば、第２操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する所定の信号により第２操作手段の操作態様で第２の出力態様への変更の要求することができる。
【０８７１】
（Ｙｃ４） 前記（Ｙｃ３）に記載の遊技機において、
前記所定の信号は、前記第２操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変化）を生じさせる場合に生成される信号である
ことを特徴とする遊技機。
【０８７２】
前記（Ｙｃ４）に記載の遊技機によれば、第２操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化を生じさせる場合に所定の信号を生成することができる。
【０８７３】
（Ｙｃ５） 前記（Ｙｃ４）に記載の遊技機において、
前記所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な変化（例えば魚群Ｙｇにおける魚群発生頻度・色・数の変化）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８７４】
前記（Ｙｃ５）に記載の遊技機によれば、所定の変化を遊技者に認識させることができる。
【０８７５】
（Ｙｃ６） 前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず（図柄変動表示の実行中（高速変動中））、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０８７６】
前記（Ｙｃ６）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行することができる。
【０８７７】
（Ｙｃ７） 前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、前記所定の操作態様での遊技者の操作は、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行を妨げない
ことを特徴とする遊技機。
【０８７８】
前記（Ｙｃ７）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行は所定の操作態様での遊技者の操作により妨げられないようにすることができる。
【０８７９】
（Ｙｃ８） 前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している

場合、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【０８８０】
前記（Ｙｃ８）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合に実行しないようにすることができる。
【０８８１】
（Ｙｃ９） 前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記第２の出力態様は、予め定められた単一の出力態様（例えば「ふつう」，「やや多い」，「非常に多い」などの魚群発生頻度）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８８２】
前記（Ｙｃ９）に記載の遊技機によれば、第２の出力態様を予め定められた単一の出力態様で出力することができる。
【０８８３】
（Ｙｃ１０） 前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記第１の出力態様よりも前記第２の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８８４】
前記（Ｙｃ１０）に記載の遊技機によれば、第１の出力態様よりも第２の出力態様の方を遊技者に認識されやすい設定にすることができる。
【０８８５】
（Ｙｃ１１） 前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０８８６】
前記（Ｙｃ１１）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【０８８７】
＜課題Ｙｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の遊技処理を実行中にこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８８８】
（Ｙｄ１） 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば５０％，８０％，９０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定

手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、
少なくとも第１処理（例えば第１図柄／第３図柄変動表示処理）、前記第１処理とは異なる第２処理（例えば始動入賞処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する制御手段（例えば主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、遊技者による前記情報の出力態様の変更を前記変更受付手段が受け付け可能な前記第１処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による変更の指示（例えば魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作）が行われた場合、前記情報の出力態様を第１の出力態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、前記第２処理が実行されると、前記情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様（例えば「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度）とし、前記第２の出力態様で前記情報を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０８８９】

前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第１処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であるが、第２処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することが可能であるので、第１処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその第１の出力態様で出力され続ける訳ではないので、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【０８９０】

（Ｙｄ２）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第１処理は、前記始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる処理、または、前記変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９１】
前記（Ｙｄ２）に記載の遊技機によれば、第１処理は、始動条件の成立を契機として変動表示を実行させる処理、または、変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることができる。
【０８９２】
（Ｙｄ３）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記変動表示の実行中に実行される処理、または、前記特定遊技の実行中に実行される処理である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９３】
前記（Ｙｄ３）に記載の遊技機によれば、第２処理は、変動表示の実行中に実行される処理、または、特定遊技の実行中に実行される処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【０８９４】
（Ｙｄ４）　前記（Ｙｄ３）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、遊技者に対する前記情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない（例えば始動入賞処理）処理である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９５】
前記（Ｙｄ４）に記載の遊技機によれば、第２処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない処理であるので、情報の出力態様の変更に関する操作がない場合でも情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【０８９６】
（Ｙｄ５）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に前記情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９７】
前記（Ｙｄ５）に記載の遊技機によれば、第２処理は、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理であるので、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【０８９８】
（Ｙｄ６）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第１処理は、遊技において実行される処理（第１図柄変動表示処理、通常処理）であり、
前記第２処理は、前記第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理（始動入賞処理は、第１図柄変動表示処理の実行中の割込処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９９】

前記（Ｙｄ６）に記載の遊技機によれば、第１処理は、遊技において実行される処理であり、第２処理は、第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理であるので、第１処理の実行中に第２処理を実行し、情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。

【０９００】

（Ｙｄ７）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様（例えば「少ない」の魚群発生頻度）、または、前記第２処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様（例えば「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度）のうちの一つの出力態様である

ことを特徴とする遊技機。

【０９０１】

前記（Ｙｄ７）に記載の遊技機によれば、第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様、または、第２処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様のうちの一つの出力態様であるので、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様、または、第２処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様のうちの一つの出力態様で情報を出力することができる。

【０９０２】

（Ｙｄ８）　前記（Ｙｄ６）に記載の遊技機において、

前記第２処理は、遊技の状態の変化を遊技者に認識させる所定の報知（保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入ったことによるゾーン変化）が行われるときに実行される

ことを特徴とする遊技機。

【０９０３】

前記（Ｙｄ８）に記載の遊技機によれば、第２処理は、遊技の状態の変化を遊技者に認識させる所定の報知が行われるときに実行されるので、第１処理の実行中に割り込みが生じたことを報知することができる。

【０９０４】

（Ｙｄ９）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第１の出力態様と前記第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値（例えば魚群発生頻度）によって規定される

ことを特徴とする遊技機。

【０９０５】

前記（Ｙｄ９）に記載の遊技機によれば、第１の出力態様と第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値によって規定されるので、共通の設定値によって規定される第１の出力態様と第２の出力態様とで情報の出力をすることができる。

【０９０６】

（Ｙｄ１０）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第２処理が実行される場合は、前記変更受付手段に対する遊技者による前記情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない

ことを特徴とする遊技機。

【０９０７】

前記（Ｙｄ１０）に記載の遊技機によれば、第２処理が実行される場合は、変更受付手段に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていないので、第２処理が実行される場合は第１の出力態様で情報の出力がされなくすることができる。

【０９０８】

（Ｙｄ１１）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第２処理は、前記第２処理の実行を契機として所定の事象が生じる（プレミアムリーチ表示がされる）まで前記更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とする

ことを特徴とする遊技機。

【０９０９】
前記（Ｙｄ１１）に記載の遊技機によれば、第２処理は、第２処理の実行を契機として所定の事象が生じるまで更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とするので、所定の事象が生じるまで受け付けを無効とすることができる。
【０９１０】
（Ｙｄ１２）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０９１１】
前記（Ｙｄ１２）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【０９１２】
＜課題Ｙｅ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われると、この情報の出力態様の変更が受け付けられ、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９１３】
（Ｙｅ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
遊技者の入力（携帯端末の機種名選択・カスタマイズ等の操作）が所定の操作（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作）か否かを判定する判定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報

の出力態様の変更を受け付け、変更情報を出力することが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記所定の操作がなされたと判定されると、前記変更情報に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、前記所定の操作がなされなかった（例えば「海の物語」が選択されなかった）と判定されたことを条件に、前記設定を予め定められた特定の設定（例えば鳥群頻度１００％の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様で前記情報（例えば鳥群演出）を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９１４】
前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態において情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので所定の操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を行わないのではなく、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することで、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。
【０９１５】
（Ｙｅ２）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、
前記所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作することである
ことを特徴とする遊技機。
【０９１６】
前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機によれば、所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作することであるので、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作しなければ、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。
【０９１７】
（Ｙｅ３）　前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機において、
前記所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様（無線ＰＡＮ通信が切断された状態で正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定される
ことを特徴とする遊技機。
【０９１８】
前記（Ｙｅ３）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。
【０９１９】
（Ｙｅ４）　前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様（誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定されることを特徴とする遊技機。

【０９２０】

前記（Ｙｅ４）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

【０９２１】

（Ｙｅ５）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、

前記特定の設定に基づいた態様とは、前記所定の操作がなされなかったと判定される前の前記情報の出力態様よりも、遊技者に前記情報を認識させ易い態様（例えば「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様や、「タッチ無効です」を表示する態様）である

ことを特徴とする遊技機。

【０９２２】

前記（Ｙｅ５）に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様とは、所定の操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様よりも、遊技者に情報を認識させ易い態様であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【０９２３】

（Ｙｅ６）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、

前記特定の設定に基づいた態様で出力される前記情報とは、前記所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報で（例えば「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」の表示）ある

ことを特徴とする遊技機。

【０９２４】

前記（Ｙｅ６）に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易い情報で出力することができる。

【０９２５】

（Ｙｅ７）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【０９２６】

前記（Ｙｅ７）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。

【０９２７】

＜課題Ｚａ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記（Ｚａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｚａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０９２８】

（Ｚａ１）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【０９２９】

前記（Ｚａ１）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【０９３０】

（Ｚａ２）　前記（Ｚａ１）に記載の遊技機において、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態となってから、次に前記所定停止状態となるまで、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【０９３１】

前記（Ｚａ２）に記載の遊技機によれば、第２当接部が所定部位に近付いた状態となってから、次に所定停止状態となるまでという非常に短いタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球が、連続して第１下側流路に流下されることを阻止することができる。

【０９３２】

（Ｚａ３）　前記（Ｚａ２）に記載の遊技機において、
前記回転部材が前記第１方向とは反対の第２方向に回転（左回転）中に、前記上側流路

から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第２下側流路に流下され易いが、前記第１下側流路に流下される場合もある
ことを特徴とする遊技機。
【０９３３】
前記（Ｚａ３）に記載の遊技機において、上述した所定のタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球は、第２下側流路に流下され易いが、第１下側流路に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。
【０９３４】
（Ｚａ４）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ３）のいずれかに記載の遊技機において、
再び前記所定停止状態となった場合において、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第１下側流路に流下させ易い
ことを特徴とする遊技機。
【０９３５】
前記（Ｚａ４）に記載の遊技機において、再び所定停止状態となるタイミングで第１下側流路への流下を期待することができる。
【０９３６】
（Ｚａ５）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記当接領域を形成する前記第１当接部と前記第２当接部は、遊技球１球を収容できる間隔を隔てて配設されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９３７】
前記（Ｚａ５）に記載の遊技機において、回転部材の前記第１方向への回転に伴って、遊技球を１球ずつ第１下側流路に流下させることができる。
【０９３８】
（Ｚａ６）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第１方向に偏心した位置に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【０９３９】
前記（Ｚａ６）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第１方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をまず第２当接部に当接させ、次に第１当接部に当接させて、第１下側流路に排出することができる。したがって、第１下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。
【０９４０】
（Ｚａ７）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第２方向に偏心した位置に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【０９４１】
前記（Ｚａ７）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第２方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をいきなり第１当接部に当接させ、第１下側流路に排出することができる。したがって、上側流路から第１下側流路へ迅速に流入させることができる。
【０９４２】
（Ｚａ８）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【０９４３】

前記（Ｚａ８）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が上側流路の中心軸線上に設けられているので、上側流路から流下した遊技球を第１当接部と第２当接部とで受け止めてから、第１下側流路に排出することができる。したがって、第１下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ上側流路から第１下側流路へ迅速に流入させることができる。

【０９４４】

（Ｚａ９）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記第１当接部と前記第２当接部は、前記回転部材の回転軸方向から見たときに、前記回転部材の回転軸と一致しない１点で交わっている

ことを特徴とする遊技機。

【０９４５】

前記（Ｚａ９）に記載の遊技機において、第１当接部から第２当接部とが回転部材に深く切り込まれていない分、第１当接部から第２当接部に円滑に遊技球を受け渡すことができる。

【０９４６】

（Ｚａ１０）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ９）のいずれかに記載の遊技機において、

前記上側流路の所定部位は、前記上側流路の出口部である

ことを特徴とする遊技機。

【０９４７】

（Ｘａ１０）に記載の遊技機において、特別な構成を設けなくても、第１当接部と上側流路の出口部との位置関係を用いるだけで、次に回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成できる。

【０９４８】

（Ｚａ１１）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ１０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記第１当接部と前記第２当接部との前面側は少なくとも一部が透過性を有する前面側部材（カバーＺ２１）が配設されている

ことを特徴とする遊技機。

【０９４９】

前記（Ｚａ１１）に記載の遊技機において、第１当接部と第２当接とは、前面側部材の背後で視認可能とされているので、回転部材がどのようになっているかドキドキさせながら見せることができる。

【０９５０】

（Ｚａ１２）　前記（Ｚａ１１）に記載の遊技機において、

前記第１当接部と前記第２当接部とは、前記前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【０９５１】

前記（Ｚａ１２）に記載の遊技機によれば、第１当接部と第２当接部とは、前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されているので、前面側部材の背後で第１当接部と第２当接部とを視認し辛くすることができる。

【０９５２】

（Ｚａ１３）　前記（Ｚａ１１）または（Ｚａ１２）に記載の遊技機において、

前記第１当接部と前記第２当接部とが着色または有色部材で形成されることで、前記前面側部材を介して前記第１当接部と前記第２当接部が視認され易くされている

ことを特徴とする遊技機。

【０９５３】

前記（Ｚａ１３）に記載の遊技機によれば、前面側部材の背後の第１当接部と第２当接部を目立たせることができる。

【０９５４】

（Ｚａ１４）

前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）のいずれかに記載の遊技機において
前記第１当接部と前記第２当接部の前面側は透過性を有する所定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記第１当接部と前記第２当接部とが前記所定の装飾の背面側から視認可能とされている
ことを特徴とする遊技機。
【０９５５】
前記（Ｚａ１４）に記載の遊技機によれば、透過性を有する所定の装飾とその背後の第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【０９５６】
（Ｚａ１５）
前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）のいずれかに記載の遊技機によれば、
前記第１当接部と前記第２当接部の前面側は透過性を有しない特定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記特定の装飾によって、前記第１当接部と前記第２当接部とが視認し難くされている
ことを特徴とする遊技機。
【０９５７】
前記（Ｚａ１５）に記載の遊技機によれば、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【０９５８】
（Ｚａ１６）
前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）に記載の遊技機によれば、
前記第１当接部と前記第２当接部の背面側には特別の装飾が施された背面側部材があり、前記特別の装飾によって、前記第１当接部と前記第２当接部とが視認し難くされている
ことを特徴とする遊技機。
【０９５９】
前記（Ｚａ１６）に記載の遊技機によれば、背面側の特別の装飾の混ざってしまう第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
＜球が当たり続ければ戻る例＞
【０９６０】
＜課題Ｚｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９６１】
（Ｚｂ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、少なくとも１以上の遊技球（例えば４球）が前記回転部材に接触することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記所定停止状態に向けて戻るように、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０９６２】
前記（Ｚｂ１）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を前記上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。また、第２当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、自動的に所定停止状態に戻るわけではなく、少なくとも１以上の遊技球を回転部材に接触させなければ所定停止状態に戻らないので、自動的に所定停止状態に戻る毎に遊技球を不正に投入し第１下側流路に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【０９６３】
（Ｚｂ２）
前記（Ｚｂ１）に記載の遊技機において、
前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に当接されることで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態と前記所定停止状態との間の中間状態に戻ることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０９６４】
前記（Ｚｂ２）に記載の遊技機によれば、第２当接部が所定部位に近付いた状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、いきなりは所定停止状態に戻らないので、第２当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでに手数を掛けさせることで、さらに上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【０９６５】
（Ｚｂ３）

前記（Ｚｂ２）に記載の遊技機において、
前記回転部材は、前記中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態と前記所定停止状態との間の第２中間状態に戻ることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９６６】
前記（Ｚｂ３）に記載の遊技機によれば、上述した中間状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、ただちには所定停止状態に戻らないので、第１当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。
【０９６７】
（Ｚｂ４）
前記（Ｚｂ２）または（Ｚｂ３）に記載の遊技機において、
前記回転部材は、前記中間状態または前記第２中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態または前記第２中間状態から前記所定停止状態に戻ることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９６８】
前記（Ｚｂ４）に記載の遊技機によれば、上述した中間状態または第２中間状態から、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。
【０９６９】
（Ｚｂ５）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記所定停止状態に戻ることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９７０】
前記（Ｚｂ５）に記載の遊技機によれば、上述した第２当接部が所定部位に近付いた状態から、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。
【０９７１】
（Ｚｂ６）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ５）に記載の遊技機において、
前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態となった後、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材を前記第２方向に回転させるための第３当接部（凸部Ｚ４８）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０９７２】
前記（Ｚｂ６）に記載の遊技機によれば、不正行為者に対しては上側流路から流下した遊技球を第３当接部に接触させて回転部材を所定停止状態に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には上側流路から流下した遊技球を第３当接部に接触させれば回転部材を所定停止状態に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。
【０９７３】
（Ｚｂ７）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ６）に記載の遊技機において、
前記回転部材は、前記回転部材が前記所定停止状態であるか前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くする目隠し手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。
【０９７４】
前記（Ｚｂ７）に記載の遊技機によれば、目隠し手段によって、回転部材が所定停止状態であるか第１当接部が所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転部材が所定停止状態になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転部材が所定停止状態になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転部材が所定停止状態になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。
【０９７５】
（Ｚｂ８）
前記（Ｚｂ７）に記載の遊技機において、
前記目隠し手段は、前記第１当接部と前記第２当接部と第３当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾である
ことを特徴とする遊技機。
【０９７６】
前記（Ｚｂ８）に記載の遊技機によれば、目隠し手段を、第１当接部と第２当接部と第３当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾とすることによって、遊技盤の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。
【０９７７】
（Ｚｂ９）
前記（Ｚｂ７）または（Ｚｂ８）に記載の遊技機において、
前記目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９７８】
前記（Ｚｂ９）に記載の遊技機によれば、目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されているので、第１当接部と第２当接部と第３当接部が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。
【０９７９】
（Ｚｂ１０）
前記（Ｚｂ７）から（Ｚｂ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部と前記第３当接部は、前記目隠し手段からはみ出さないように形成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９８０】
前記（Ｚｂ１０）に記載の遊技機によれば、第１当接部と第２当接部と第３当接部が目隠し手段からはみ出すことで、第１当接部と第２当接部と第３当接部がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。
【０９８１】
（Ｚｂ１１）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第２方向への回転が前記第１方向への回転よりも遅くなるように構成されている（ワンウェイダンパーＺ５５を回転軸に備える構成とされている）
ことを特徴とする遊技機。
【０９８２】
前記（Ｚｂ１１）に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第１下側流

路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第２下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。

【０９８３】

（Ｚｂ１２）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第２下側流路へ振り分けられる遊技球の速度が前記第１下側流路へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されている（ワンウェイダンパーＺ５５を回転軸に備える構成とされている）

ことを特徴とする遊技機。

【０９８４】

前記（Ｚｂ１２）に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第１下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第２下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。

【０９８５】

（Ｚｂ１３）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記所定停止状態に戻る場合と、前記所定停止状態に戻らない場合とがあるように構成されている（ピンＺ７０を備える構成とされている）

ことを特徴とする遊技機。

【０９８６】

前記（Ｚｂ１３）に記載の遊技機によれば、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、所定停止状態に戻る場合と、所定停止状態に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。

【０９８７】

（Ｚｂ１４）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）に記載の遊技機において、

前記（Ｚａ２）から前記（Ｚａ１６）の構成を備えることを特徴とする遊技機。

【０９８８】

前記（Ｚｂ１４）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【０９８９】

＜課題Ｚｃ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記（Ｚｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｚｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０９９０】

（Ｚｃ１）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部と前記第２当接部に当接させた状態で、遊技球を前記第２当接部から離れさせ、前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９９１】
前記（Ｚｃ１）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部と第２当接部に当接させた状態で、遊技球を第２当接部から離れさせ、第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で次に回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。
【０９９２】
（Ｚｃ２）
前記（Ｚｃ１）に記載の遊技機において、
前記（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０９９３】
前記（Ｚｃ２）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【０９９４】
＜課題Ｚｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下

領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９９５】
（Ｚｄ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記回転部材に接触した遊技球が前記回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９９６】
前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。また、第２当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転部材に接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、第１方向とは反対の第２方向に回転させるので、回転部材の動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【０９９７】
（Ｚｄ２）
前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機において、
前記運動エネルギーは、前記所定停止状態（左回転停止姿勢）で前記上側流路を流下して前記回転部材に接触した遊技球が前記第１当接部に当接したときに、前記第１当接部を介して前記回転部材に与える運動エネルギーである
ことを特徴とする遊技機。
【０９９８】
前記（Ｚｄ２）に記載の遊技機によれば、回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、所定停止状態で上側流路を流下して回転部材に接触した遊技球が第１当接部に当接したときに、第１当接部を介して回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第１下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。
【０９９９】
（Ｚｄ３）
前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機において、
前記運動エネルギーは、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に与える運動エネルギーである
ことを特徴とする遊技機。
【１０００】
前記（Ｚｄ３）に記載の遊技機によれば、回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第２下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。
【１００１】
（Ｚｄ４）
前記（Ｚｄ１）から（Ｚｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１４）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１００２】
前記（Ｚｄ４）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１４）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【１００３】
＜課題Ａａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。
下記（Ａａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１００４】
（Ａａ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態に付随する時短Ａ状態、時短Ｃ状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選に関する情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２等の値）を予め定められた所定数を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）と、
を備える遊技機であって、
前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定するか否かを決定する特別抽選（特別抽選用テーブルを用いた抽選）を実行可能な特別抽選手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３））と、
前記特別抽選によって前記特別期間を設定すると決定された場合に前記特別期間を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短状態の終了時の残保留の数に基づき時短Ｂカウンタのカウント値を設定するステップＡａ１１４）を行う機能）と、を備え、
前記特典付与手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する前記当否抽選が前記特別期間中に実行され、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる期間（通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態）中に前記特定結果とすると判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ状態）を付与することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１００５】

前記（Ａａ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。また、当否抽選において特定結果としないと決定された場合であっても、特別期間を設定するか否かを決定する特別抽選が行われる場合には、特別期間が設定される場合があり、特別期間において保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が特定結果とすると決定された場合に、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合よりも高い割合で、特定の特典を付与することが可能であるので、当否抽選において特定結果としないと決定された場合であっても、特別期間が設定された場合には、特定の特典が付与され易くすることができる。その結果、特定結果としないと決定された場合であっても特定の特典が付与され易い状態にすることができる。

【１００６】

（Ａａ２）　前記（Ａａ１）に記載の遊技機において、
前記特典付与手段は、前記特別期間とは異なる期間中に前記特定結果とすると判定された場合に、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合よりも低い割合で、前記特定の特典を付与することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１００７】

前記（Ａａ２）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合よりも低い割合で、特定の特典を付与することができるので、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合よりも低い割合ではあるが、特別期間とは異なる期間

中に特定結果とすると判定された場合であっても特定の特典を付与することができる。
【１００８】
（Ａａ３）　前記（Ａａ１）から（Ａａ２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特典付与手段は、前記特別期間とは異なる期間中に前記特定結果とすると判定された場合に、前記特定の特典より不利な特典を付与することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１００９】
　前記（Ａａ３）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特定の特典より不利な特典を付与することが可能であるので、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特定の特典より不利な特典を付与することができ、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に付与される特典に多様性を持たせることができる。
【１０１０】
（Ａａ４）　前記（Ａａ１）から（Ａａ３）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別抽選手段は、少なくとも前記特典が付与された後に前記特別抽選を実行可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０１１】
　前記（Ａａ４）に記載の遊技機によれば、特定結果となり少なくとも特典が付与された後で特別抽選が実行されるので、特定結果となる前の状態では特別期間を設定されることがないようにすることができる。したがって、特典が付与される前と特典が付与された後で特定の特典か付与される割合を異ならせることができる。
【１０１２】
（Ａａ５）　前記（Ａａ１）から（Ａａ４）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間中に前記当否抽選が規定回数（残保留の数に相当する回数）実行された場合に前記特別期間を解除する特別期間解除手段（主制御装置２６１による変動開始処理における時短Ｂ状態を解除する処理（時短Ｂカウンタが０になることに基づき時短Ｂフラグを下ろすステップＡａ１３４）を行う機能）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０１３】
　前記（Ａａ５）に記載の遊技機によれば、特別期間中に当否抽選が規定回数実行された場合に特別期間を解除することができる。したがって、当否抽選が規定回数実行されるまでに特定結果とすると判定されなければ特定の特典が付与され難い状態にすることができる。
【１０１４】
（Ａａ６）　前記（Ａａ１）から（Ａａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間は、少なくとも前記特典が付与された後に設定される期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０１５】
　前記（Ａａ６）に記載の遊技機によれば、特定結果となり少なくとも特典が付与された後に特別期間が設定されるので、特定結果となる前の状態では特別期間か設定されることがないようにすることができる。したがって、特典が付与される前と特典が付与された後で特定の特典か付与される割合を異ならせることができる。
【１０１６】
（Ａａ７）　前記（Ａａ１）から（Ａａ６）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間は、前記特典が付与されていない状態において設定される期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０１７】
　前記（Ａａ７）に記載の遊技機によれば、特典が付与されていない状態において特別期間が設定されるので特典が付与されていない状態においても特定の特典か付与される割合

を高くすることができる。
【１０１８】
（Ａａ８）　前記（Ａａ１）から（Ａａ７）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間とは異なる期間は、前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に付与することが可能な前記特典のうち前記特定の特典と異なる所定の特典が付与された期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０１９】
　前記（Ａａ８）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を当否抽選において特定結果とすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち特定の特典と異なる所定の特典が付与された期間とすることで、所定の特典が付与された期間と特別期間とで特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。
【１０２０】
（Ａａ９）　前記（Ａａ１）から（Ａａ８）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間とは異なる期間は、前記特典が付与されていない通常状態の期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２１】
　前記（Ａａ９）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を特典が付与されていない通常状態の期間とすることで、通常状態の期間と特別期間とで特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。
【１０２２】
（Ａａ１０）　前記（Ａａ１）から（Ａａ９）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間とは異なる期間は、前記特別抽選において前記特別期間を設定しないと決定された場合に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する前記当否抽選が実行される期間（残保留期間）である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０２３】
　前記（Ａａ１０）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を特別抽選において特別期間を設定しないと決定された場合に、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が実行される期間とすることで、この保留記憶に対応する当否抽選が実行される期間と、特別期間とで、特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。
【１０２４】
＜課題Ａｂ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。
　しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。
　下記（Ａｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ａｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１０２５】
（Ａｂ１）
　遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
　前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用い

た抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Ｂカウンタ）と、
を備えており、
前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短Ａ状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（７回目））であることを含み、
前記特別期間は、複数回（５回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、
前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ）を付与することが可能であって、
遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、前記特定期間において第１表示制御（右打ちランプ点灯）を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間に対応している前記第１表示制御とは異なる第２表示制御（右打ちランプ消灯）を実行することが可能な第１表示手段（サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される右打ちランプＡｂ１）と、
前記入球手段への入球状況に係る所定の表示制御（時短状態であるか否かを示す状態ランプ点灯表示制御）を実行可能な第２表示手段（サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される状態ランプＡｂ２）と、を備え、
前記第２表示手段は、前記特定期間において前記所定の表示制御を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間においても前記所定の表示制御を実行することが可能に構成される
ことを特徴とする遊技機。
【１０２６】
前記（Ａｂ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、特定期間において第１表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合に特別期間に対応している第１表示制御とは異なる第２表示制御を実行することが可能であるので、特定期間から特別期間に移行したことを第１表示手段において確認することができる。また、入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を実行可能な第２表示手段を備え、第２表示手段は、特定期間において所定の表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合、特別期間においても所定の表示制御を実行することが可能に構成されているので、特定期間から特別期間へ移行する場合であっても入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を継続することができる。したがって、特定期間から特別期間に移行した場合に遊技の進行状況に対応した表示制御を変えるのであれば、これに応じて入球手段への入球状況に係る所定の表示制御も変える

べきと思われるところを、遊技の進行状況に対応した表示制御は制御を変えつつも、入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を継続するという状態を敢えて作ることができる。その結果、特定期間から特別状態への移行した結果、遊技の進行状況に対応した表示制御が変わった場合に、それに応じて入球手段への入球状況までも変わってしまったというような誤った認識を遊技者に与えることを低減できるので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。なお、所定の特典とは、上述した特別期間が設定されることであり、その結果、その期間中に行われる当否抽選において特定結果とすると決定された場合に高い割合で特定の特典が付与されることである。

【１０２７】

（Ａｂ２）　前記（Ａｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定期間は、前記特定結果とすると決定された場合に終了する期間である

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８】

前記（Ａｂ２）に記載の遊技機によれば、特定期間は、特定結果とすると決定された場合に終了する期間であるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ特別期間を設定することができる。したがって、特定期間において特定結果とならずに特典が付与されずに特定期間が終了した場合にのみ特別期間が設定される場合があるので、特定結果となって特典が付く場合と特定結果とならずに所定の特典が付く場合とのバランスが取れるため、所定の特典が付与される遊技の興趣性を向上することができる。

【１０２９】

（Ａｂ３）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の期間とは、通常状態で遊技を行う期間（通常状態、特図２の残保留で遊技を行う期間）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１０３０】

前記（Ａｂ３）に記載の遊技機によれば、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合に、通常状態で遊技を行う期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することができる。したがって、特別期間中の遊技の興趣性を向上することができる。

【１０３１】

（Ａｂ４）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の期間とは、遊技者が右打ちで遊技を行う期間を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１０３２】

前記（Ａｂ４）に記載の遊技機によれば、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合に、遊技者が右打ちで遊技を行う期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することができる。したがって、特別期間中の遊技の興趣性を向上することができる。

【１０３３】

（Ａｂ５）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記第１表示手段とは、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを示すものである

ことを特徴とする遊技機。

【１０３４】

前記（Ａｂ５）に記載の遊技機によれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを第１表示手段において示すことができる。したがって、遊技者に右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを報知することができる。

【１０３５】

（Ａｂ６）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の表示制御は、前記特定期間においては第１の所定表示制御（状態ランプＡｂ２の青色点灯）として行われ、前記特別期間においては第２の所定表示制御（状態ランプＡｂ２の赤色点灯）として行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１０３６】
前記（Ａｂ６）に記載の遊技機によれば、第２表示手段が第１の所定表示制御をされているときは特定期間であることを示し、第２表示手段が第２の所定表示制御をされているときは特別期間であることを示すことができる。したがって、遊技者は、第２表示手段を見ることで特定期間または特別期間であることを認識することができる。
【１０３７】
（Ａｂ７）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の表示制御を実行中に、前記特定期間であることを認識させ易くする特定期間演出（「Ａラッシュスタート」「Ａラッシュ中」の表示）を実行し、前記特別期間に移行した場合は、前記特別期間であることを認識させ易くする特別期間演出（「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」「スーパーＣラッシュチャレンジ中」の表示）を実行する演出制御手段（サブ制御装置２６２による次回遊技状態表示態様設定処理における表示用時短Ａ状態移行コマンド等をセットする機能（ステップＡａ１８２、ステップＡａ１８４）、表示用時短Ｂ状態移行コマンドをセットする機能（ステップＡａ１９２））を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０３８】
前記（Ａｂ７）に記載の遊技機によれば、所定の表示制御を実行中に、特定期間演出を実行することで遊技者に特定期間であることを認識させ易く、特別期間演出を実行することで遊技者に特別期間であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者は、所定の表示制御だけでなく、演出制御手段で行われる演出によっても特定期間または特別期間であることを認識することができる。
【１０３９】
（Ａｂ８）　前記（Ａｂ７）に記載の遊技機において、
前記特定期間演出と前記特別期間演出は、前記第２表示手段とは異なる第１演出手段（第３図柄表示装置４２）によって行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１０４０】
前記（Ａｂ８）に記載の遊技機によれば、第２表示手段とは異なる第１演出手段によって特定期間演出と特別期間演出が行われるので、所定の表示制御と演出制御を異なる手段によって出力することができる。したがって遊技者は、第２表示手段による所定の表示制御だけでなく第１演出手段によって行われる演出によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。
【１０４１】
（Ａｂ９）　前記（Ａｂ８）に記載の遊技機において、
前記特定期間演出と前記特別期間演出は、前記第１演出手段とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる第２演出手段（音出力部２４、電飾部３００）によっても行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１０４２】
前記（Ａｂ９）に記載の遊技機によれば、第１演出手段とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる第２演出手段によっても特定期間演出と特別期間演出を行うことができる。例えば、第１演出手段で視覚的な演出によって特定期間演出と特別期間演出を行っている場合に、第２演出手段では聴覚的な演出によって特定期間演出と特別期間演出を行うことができる。したがって遊技者は、視覚的または聴覚的に異なる演出手段によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。
【１０４３】

（Ａｂ１０）　前記（Ａｂ６）から（Ａｂ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第２の所定表示制御は、前記所定の条件とは異なる特別条件（残保留が貯まっていること。最終変動の外れの確定期間を経過すること。時短Ｂ状態の開始から所定時間を経過すること。）が成立していることを条件として行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１０４４】
前記（Ａｂ１０）に記載の遊技機によれば、第２の所定表示制御は、所定の条件とは異なる特別条件が成立していることを条件として行われるので、所定の条件が成立した後に特別条件が成立してから第２の所定表示制御を行うことができる。したがって、特別期間になってから特別条件が成立するまでは第２の所定表示制御を行わないようにすることができる。
【１０４５】
（Ａｂ１１）　前記（Ａｂ１０）に記載の遊技機において、
前記特別条件は、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件（残保留が貯まっていること）が成立していることを条件とし、
前記特別操作条件が成立していない場合は、前記特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出（「ああ・・・」や「ざんねん・・・」の表示）が実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１０４６】
前記（Ａｂ１１）に記載の遊技機によれば、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立することで特別条件が成立し、特別操作条件が成立していない場合は、特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出を実行することができる。したがって、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立していない場合に特別期間未設定演出を実行することで、遊技者に特別期間が設定されないこと示すことができ、遊技者に遊技球発射操作を促すことができる。
【１０４７】
（Ａｂ１２）　前記（Ａｂ１０）に記載の遊技機において、
前記特別条件は、前記所定の条件の成立を伴う前記当否抽選の結果を表示後、所定時間（外れ結果の確定時間）を経過したことを条件とする
ことを特徴とする遊技機。
【１０４８】
前記（Ａｂ１２）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過したこと特別条件を成立させることができる。したがって、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過までは第２の所定表示制御を行わないようにして、遊技者をじらすことができる。所定時間は、当否抽選の結果の確定期間でもよいし、特別期間の開始から所定時間でもよい。
【１０４９】
（Ａｂ１３）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
前記（Ａａ２）から（Ａａ３）、（Ａａ５）から（Ａａ７）のいずれかの構成を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５０】
前記（Ａｂ１３）に記載の遊技機によれば、前記（Ａａ２）から（Ａａ３）、（Ａａ５）から（Ａａ７）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【１０５１】
＜課題Ａｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。

下記（Ａｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１０５２】
（Ａｃ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理）と、
遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示（図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等）が実行される表示手段（第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２）と、
を備える遊技機において、
前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Ｂカウンタ）と、
を備えており、
前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短Ａ状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（７回目））であることを含み、
前記特別期間は、複数回（５回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、
前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ）を付与することが可能であって、
前記当否抽選が実行されるよりも前に前記入球手段への入球によって取得された情報（大当たり乱数カウンタＣ１の値）に基づいて前記特定結果とするか否かを事前判別することが可能な事前判別手段（主制御装置２６１による先読み抽選処理）と、
前記事前判別の結果を参照することなく、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるよりも前に前記所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能な報知手段（サブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能）と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５３】
前記（Ａｃ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期

間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、表示手段において遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示が実行されるので、遊技の進行状況を表示手段において確認することができる。事前判別手段によって、当否抽選が実行されるよりも前に入球手段への入球によって取得された情報に基づいて特定結果とするか否かを事前判別することが可能であり、当否抽選の結果を当否抽選が実行されるよりも前に判別することができる。報知手段は、事前判別の結果を参照することなく、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前に所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能であるので、特別期間の設定に係る所定の条件の成立を特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前から期待させることができる。したがって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０５４】

（Ａｃ２）　前記（Ａｃ１）に記載の遊技機において、

前記所定の条件が成立するか否かの判定が実行されるよりも前に前記入球手段への入球に基づいて前記所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミング（時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、時短Ａ状態の開始時）になったか否かを判別することが可能な報知タイミング判別手段（サブ制御装置２６２による先読み抽選処理におけるステップＡｃ１０４、ステップＡｃ１０２の処理を行う機能）を備え、

前記所定の条件の成立に係る報知は、前記報知を実行するタイミングで行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１０５５】

前記（Ａｃ２）に記載の遊技機によれば、所定の条件が成立するか否かの判定が実行されるよりも前に入球手段への入球に基づいて所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミングと判別されたときに所定の条件の成立に係る報知を行うことができる。したがって、入球手段への入球に基づいて所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミングになるときを遊技者に期待させることができる。

【１０５６】

（Ａｃ３）　前記（Ａｃ１）から（Ａｃ２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の条件の成立に係る報知は、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるまでに実行可能な前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様（特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色）を異ならせるものである

ことを特徴とする遊技機。

【１０５７】

前記（Ａｃ３）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件の成立のまでの当否抽選の実行回数が減ることにより所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０５８】

（Ａｃ４）　前記（Ａｃ３）に記載の遊技機において、

前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行に応じて前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるまでに実行可能な前記当否抽選の実行回数を示すものである

ことを特徴とする遊技機。

【１０５９】

前記（Ａｃ４）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行に応じて特

定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立にまでに実行される当否抽選の実行回数を報知することができる。したがって、遊技者は、あと何回特定結果とならなかったら特別期間が設定されるのかを把握することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０６０】

（Ａｃ５）　前記（Ａｃ３）から（Ａｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数に近づくにつれて前記報知の頻度が多くなる（表示画面４２ａの背景色の変化が多くなる）

ことを特徴とする遊技機。

【１０６１】

前記（Ａｃ５）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて報知の頻度が多くなるので、所定の条件の成立が近づいてきたことを認識させることができる。したがって、遊技者は、特定期間における最初のうちは当否抽選が特定結果となることを期待することができ、当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて所定の条件が成立するために特定結果とならないことを期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０６２】

（Ａｃ６）　前記（Ａｃ２）に記載の遊技機において、

前記報知を実行するタイミングにおいて、前記所定の条件が成立するか否か事前判別されたタイミング（時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミング）か、または、前記所定の条件が成立するか否か事前判別されうるタイミング（時短Ａ状態の開始時）かを判別する所定条件事前判別手段（サブ制御装置２６２による先読み抽選処理におけるステップＡｃ１０４の処理を行う機能、また、ステップＡｃ１０２の処理を行う機能）を備え、

前記所定の条件の成立に係る報知は、前記事前判別されたタイミング、または、前記事前判別されうるタイミングで行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１０６３】

前記（Ａｃ６）に記載の遊技機によれば、報知を実行するタイミングにおいて、所定の条件が成立するか否か事前判別されたタイミングか、または、所定の条件が成立するか否か事前判別されうるタイミングかを判別する所定条件事前判別手段を備え、所定の条件の成立に係る報知は、事前判別の結果に基づいて行うことができる。したがって、事前判別されたタイミング、または、事前判別されうるタイミングで特別期間が設定される可能性が有ることを報知することができ、事前判別されたタイミング、または、事前判別されうるタイミングになるときを遊技者に期待させることができる。

【１０６４】

（Ａｃ７）　前記（Ａｃ１）または（Ａｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の条件の成立に係る報知とは、前記所定の条件が成立すると前記事前判別された場合に前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせるものである

ことを特徴とする遊技機。

【１０６５】

前記（Ａｃ７）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、所定の条件が成立すると事前判別された場合に所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件の成立のまでの当否抽選の実行回数が減り所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る

報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０６６】

（Ａｃ８）　前記（Ａｃ１）または（Ａｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記所定の条件の成立に係る報知とは、前記所定の条件が成立しうる場合（７回目の変動表示に係る保留が成立していない時点）に前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせるものである

　ことを特徴とする遊技機。

【１０６７】

　前記（Ａｃ８）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、所定の条件が成立しうる場合に所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件が成立しうるまでの当否抽選の実行回数が減り所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０６８】

（Ａｃ９）　前記（Ａｃ３）から（Ａｃ５）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行に応じて前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数を示すものである

　ことを特徴とする遊技機。

【１０６９】

　前記（Ａｃ９）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行に応じて所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立にまでに実行される当否抽選の実行回数を報知することができる。したがって、遊技者は、あと何回特定結果とならなかったら所定の条件が成立する可能性があるのかを把握することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０７０】

（Ａｃ１０）　前記（Ａｃ３）から（Ａｃ５）または（Ａｃ９）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数に近づくにつれて前記報知の頻度が多くなる

　ことを特徴とする遊技機。

【１０７１】

　前記（Ａｃ１０）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて報知の頻度が多くなるように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立が近づいてきたことを認識させることができる。したがって、遊技者は、特定期間における最初のうちは当否抽選が特定結果となることを期待することができ、当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて所定の条件が成立するために特定結果とならないことを期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０７２】

（Ａｃ１１）　前記（Ａｃ１）に記載の遊技機において、

　前記（Ａａ５）から（Ａａ７）または前記（Ａｂ２）から（Ａｂ４）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。

【１０７３】

　前記（Ａｃ１１）に記載の遊技機によれば、前記（Ａａ５）から（Ａａ７）または前記（Ａｂ２）から（Ａｂ４）の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【１０７４】

＜課題Ａｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。
下記（Ａｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１０７５】
（Ａｄ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Ｂカウンタ）と、
を備えており、
前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短Ａ状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（７回目））であることを含み、
前記特別期間は、複数回（５回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、
前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短Ａ状態）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ）を付与することが可能であって、
前記所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能な報知手段（第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２（第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４）、音声出力制御装置４６等）を備え、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様（特別抽選当選濃厚の演出「外れても大丈夫だよ」）である場合に前記当否抽選により前記特定結果と決定された場合、遊技者に前記特典を付与することが可能であり、
前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果（外れ、外れの中の特別の結果（チャンス目））と決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典（時短Ｂ）を付与することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７６】
前記（Ａｄ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め

定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能なので、所定の条件の成立に係る状況を確認することができる。所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果と決定された場合、遊技者に特典を付与することが可能であり、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与することが可能であるので、特定結果とならなかった場合においても異なる特典を付与される可能性が有るので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０７７】

（Ａｄ２）　前記（Ａｄ１）に記載の遊技機において、

前記特定の態様で行われる前記所定の条件の成立に係る報知は、前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果と決定されており、遊技者に前記特典とは異なる特典を付与する場合に実行される

ことを特徴とする遊技機。

【１０７８】

前記（Ａｄ２）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与することができるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に特定結果とならなかった場合に異なる特典が付与されるので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０７９】

（Ａｄ３）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、

前記特定の態様で報知される場合、遊技者に前記特典または前記異なる特典のいずれかを付与する

ことを特徴とする遊技機。

【１０８０】

前記（Ａｄ３）に記載の遊技機によれば、特定の態様で報知される場合、遊技者に特典または異なる特典のいずれかを付与することができるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に特定結果と決定された場合は特典が付与され、特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合に異なる特典が付与することができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合には、特典または異なる特典のいずれかが付与され、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与されるので、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０８１】

（Ａｄ４）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定の態様は、前記異なる特典を付与することを示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【１０８２】

前記（Ａｄ４）に記載の遊技機によれば、特定の態様は、異なる特典を付与することを示唆することができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様で

ある場合には、異なる特典が付与されることが示唆されているので、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与され、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０８３】

（Ａｄ５）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の結果は、前記異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

【１０８４】

前記（Ａｄ５）に記載の遊技機によれば、所定の結果は、異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示されるので、所定の結果が異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示された場合に、異なる特典が付与されることを認識させることができる。したがって、遊技者は、所定の結果が表示された場合に異なる特典が付与されることが認識でき、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与され、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０８５】

（Ａｄ６）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様（「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％））である場合に前記当否抽選により前記特定結果と決定された場合、遊技者に前記特典を付与することが可能であり、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典（時短Ｂ）を付与しないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１０８６】

前記（Ａｄ６）に記載の遊技機によれば、特典付与手段は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果と決定された場合、遊技者に特典を付与することが可能であり、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与しないことが可能であるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、特定結果と決定された場合に特典を付与することができ、所定の結果と決定された場合、異なる特典を付与しないことができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されないことを認識することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０８７】

（Ａｄ７）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様（特別抽選の抽選結果が当選である確率が０％である「最後だよ」）である場合に前記当否抽選により前記特定結果としないと決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典を付与しない

ことを特徴とする遊技機。

【１０８８】

前記（Ａｄ７）に記載の遊技機によれば、特典付与手段は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果としないと決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与しないので、所定の条件の成立に係る報知の態様が

非特定の態様である場合は、特定結果としないと決定された場合、異なる特典を付与しない。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されないことを認識することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０８９】

（Ａｄ８）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様（特別抽選の抽選結果が当選である確率が０％である「最後だよ」。特別抽選の抽選結果が当選である確率が約１３％である「最後だよ」）は、前記異なる特典が付与されない、または、前記異なる特典が付与され難いことを認識させる態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１０９０】

前記（Ａｄ８）に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させる態様であるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いので、特定結果と決定され、特典が付与されることを期待して遊技を行うことができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典が付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０９１】

（Ａｄ９）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様（勝利濃厚演出、「敗北か・・・」の敗北演出）は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知される

ことを特徴とする遊技機。

【１０９２】

前記（Ａｄ９）に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知されるので、当否抽選の結果が表示されるよりも前に異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示されるよりも前に所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識することができ、特定結果と決定され、特典が付与されることを期待して遊技を行うことができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典が付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０９３】

（Ａｄ１０）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ９）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様（「おめでとう」の表示、「いいことあるよ」の表示、ハズレ目の太文字による強調）は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知される

ことを特徴とする遊技機。

【１０９４】

前記（Ａｄ１０）に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知されるので、当否抽選の結果が表示されるよりも後に異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後まで異なる特典が付与されることに期待を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１０９５】

（Ａｄ１１）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記非特定の態様で報知される場合に、遊技者に前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１０９６】
　前記（Ａｄ１１）に記載の遊技機によれば、非特定の態様で報知される場合に、遊技者に特典または異なる特典の付与を期待させる演出を行うことができる。したがって、遊技者は、特典または異なる特典の付与されることに期待を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１０９７】
（Ａｄ１２）　前記（Ａｄ１１）に記載の遊技機において、
　前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【１０９８】
　前記（Ａｄ１２）に記載の遊技機によれば、特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行うことができる。したがって、遊技者は、特典または異なる特典の付与されることに期待を持って否抽選の結果を見ることができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１０９９】
（Ａｄ１３）　前記（Ａｄ１１）から（Ａｄ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【１１００】
　前記（Ａｄ１３）に記載の遊技機によれば、特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後に特典または異なる特典の付与されることに期待を持つことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１１０１】
（Ａｄ１４）　前記（Ａｄ１１）から（Ａｄ１３）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特定の態様で報知される場合に、遊技者に前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出が行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【１１０２】
　前記（Ａｄ１４）に記載の遊技機によれば、特定の態様で報知される場合に、遊技者に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、特定の態様で報知される場合に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１１０３】
（Ａｄ１５）　前記（Ａｄ１４）に記載の遊技機において、
　前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【１１０４】
　前記（Ａｄ１５）に記載の遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示

が停止表示される前に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示されるよりも前に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１１０５】

（Ａｄ１６）　前記（Ａｄ１４）から（Ａｄ１５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１１０６】

前記（Ａｄ１６）に記載の遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１１０７】

（Ａｄ１７）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ１６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定の態様は、前記所定の条件が成立する可能性が高いことを示す報知の態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１１０８】

前記（Ａｄ１７）に記載の遊技機によれば、所定の条件が成立する可能性が高いことを特定の態様で報知することで示すことができる。したがって、遊技者は、特定の態様で報知が行われると所定の条件が成立する可能性が高いことを認識することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１１０９】

（Ａｄ１８）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ１７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様は、前記特定の態様よりも前記所定の条件が成立する可能性が低いことを示す報知の態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１１１０】

前記（Ａｄ１８）に記載の遊技機によれば、非特定の態様で報知することで、特定の態様よりも所定の条件が成立する可能性が低いことを示すことができる。したがって、遊技者は、非特定の態様で報知が行われると特定の態様で報知が行われる時よりも所定の条件が成立する可能性が低いことを認識することができ、特定結果と決定され特典が付与されることに期待を持ちつつも、まだ、異なる特典が付与される可能性はあることに期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１１１１】

（Ａｄ１９）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ１８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典とは異なる特典は、前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合には付与されない

ことを特徴とする遊技機。

【１１１２】

前記（Ａｄ１９）に記載の遊技機によれば、特典とは異なる特典は、当否抽選において特定結果とすると決定された場合には付与されないので、特定結果としないと決定された場合にのみ特典とは異なる特典を付与することができる。したがって、遊技者は、特定結果とすると決定され特典が付与されるのか、特定結果としないと決定され異なる特典が付与されるのかに興味を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかっ

た場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１１１３】
＜第６４課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、所定条件が成立すると遊技者が所定の操作を行うことが可能な特別期間を設定し、特別期間中に遊技者に対して所定の操作を促す表示を表示手段に実行させ、特別期間を終了すると遊技者に対して所定の操作とは異なる操作を促す表示を表示手段に実行させるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示に改善の余地がある。
下記（Ａｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１１４】
（Ａｅ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
を備える遊技機であって、
所定条件（時短Ａの最終変動で特別抽選に当選）が成立すると遊技者が所定の操作（右打ち操作）を行うことが可能な特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理を行う機能）と、
前記特別期間中に遊技者に対して前記所定の操作を促す表示（「右打ちしてもいいよ」の表示）を前記表示手段に実行させ、前記特別期間中に特定条件（時短Ｂ状態における４回目の変動終了）が成立すると遊技者に対して前記所定の操作とは異なる操作を促す表示（「左を狙ってね」画像）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置２６２による右打ちエラーフラグ設定処理における表示用左を狙ってねコマンドをセットする機能（ステップＡｅ１２０））と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１１１５】
前記（Ａｅ１）に記載の遊技機によれば、特別期間中は所定の操作を行うものと認識している遊技者に対しても、特別期間中に所定の操作によって特定条件が成立したときには、所定の操作とは異なる操作を促すことで、特別期間中の操作を的確に行わせることができる。その結果、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる。
【１１１６】
（Ａｅ２）
前記（Ａｅ１）に記載の遊技機において、
前記特別期間中に前記異なる操作を促す表示がされた後、所定期間（特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞までの期間）を空けてから、前記所定の操作を禁止する状態（右打ちエラーフラグのオン状態）とする
ことを特徴とする遊技機。
【１１１７】
前記（Ａｅ２）に記載の遊技機によれば、特別期間中に異なる操作を促す表示がされた後、所定期間を空けてから、所定の操作を禁止する状態とする。所定の操作を禁止する状態は、異なる操作を促す表示がされた後所定期間を空けてから、所定の操作が行われると、禁止されている所定の操作が行われたことを音声または表示によって報知することが好ましい。このようにすれば、特別期間中はずっと所定の操作を行うことができると認識し

ている遊技者に、特別期間中であっても所定の操作が禁止されている場合があることを好適に認識させる間を作ることができる。なお、所定の操作を禁止する状態は、所定の操作を物理的に不可能とする（例えば操作をロックする）構成でもよい。

【１１１８】

（Ａｅ３）

前記（Ａｅ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特別期間の終了後、遊技者が前記所定の操作を行うと、前記所定の操作を禁止する表示（「右打ちエラー」の画像）を前記表示手段に実行させる

ことを特徴とする遊技機。

【１１１９】

前記（Ａｅ３）に記載の遊技機によれば、所定の操作が禁止されている期間は、少なくとも特別期間の終了後であると遊技者に認識し易くなる。したがって、特別期間中に所定の操作とは異なる操作を促す表示を出す必要性が生じる。

【１１２０】

（Ａｅ４）

前記（Ａｅ２）に記載の遊技機において、

前記特別期間中において前記異なる操作を促す表示の後、前記所定の操作が許可された状態する

ことを特徴とする遊技機。

【１１２１】

前記（Ａｅ４）に記載の遊技機によれば、特別期間中は所定の操作を行うものだという遊技者の認識に基づく行動を可能な限り尊重することができる。なお、所定の操作が許可された状態は、特別期間中において異なる操作を促す表示の後ずっとでもよいし、特別期間中において異なる操作を促す表示の後の一部の期間でもよい。

【１１２２】

（Ａｅ５）

前記特別期間中における前記異なる操作を促す表示がなされると、前記所定の操作を禁止する状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【１１２３】

前記（Ａｅ５）に記載の遊技機によれば、特別期間中における異なる操作を促す表示を認識して異なる操作を行った遊技者が、異なる操作を行わずに所定の操作を続けた遊技者に比べて損をすることを低減することができる。

【１１２４】

（Ａｅ６）

前記（Ａｅ１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特典の付与前（通常状態）に遊技者が前記所定の操作を行うと、前記所定の操作を禁止する表示（「右打ちエラー」の画像）を前記表示手段に実行させる

ことを特徴とする遊技機。

【１１２５】

前記（Ａｅ６）に記載の遊技機によれば、所定の操作が禁止されている期間は、少なくとも特典の付与前であると遊技者に認識させ易くなる。したがって、特別期間中に所定の操作とは異なる操作を促す表示を出す必要性が生じる。

【１１２６】

（Ａｅ７）

前記（Ａｅ１）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典（時短Ａ状態）を付与する特定

結果（小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２等）と、を備え
前記特別期間設定手段は、前記特典が付与され、前記所定条件が成立すると前記特別期間を設定する
ことを特徴とする遊技機。
【１１２７】
前記（Ａｅ７）に記載の遊技機によれば、入球手段への遊技球の入球に基づいて当否抽選において特定結果とすると決定され、特典が付与され、所定条件の成立に基づき設定される特別期間においては、所定の操作を促すが、特別期間中に特定条件が成立すると所定の操作とは異なる操作を促すことができる。
【１１２８】
＜第６５課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、特典の付与に係る当否抽選の変動表示を表示手段に実行させるにあたって、変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異ならせるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、当否抽選の変動表示の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（Ａｆ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｆ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１２９】
（Ａｆ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
当否抽選の変動表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示が複数回実行される特別期間（時短Ａ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理を行う機能）と、
を備える遊技機であって、
特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２等）と、
前記変動表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置２６２や表示制御手段４５）とを備え、
前記表示制御手段は、時短Ａ状態における変動表示の時間を前記特典の種別に応じて所定の規則（図５３７に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外））に基づいて異ならせ、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則（図５３６に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動））に基づいて異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【１１３０】
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異なるが、特別期間における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて異なるので、特別期間における最後の変動表示の面白味を向上することができる。したがって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる。なお、異なる規則は、例えば、その規則性を所定の規則よりも遊技者が認識し易いものである。
【１１３１】

（Ａｆ２）
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機において、
前記変動表示の結果が特典を付与しない場合、前記変動表示の結果が特典を付与する場合と比べて、変動表示の時間が短い
ことを特徴とする遊技機。
【１１３２】
前記（Ａｆ２）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているが、特別期間における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１１３３】
（Ａｆ３）
前記（Ａｆ２）に記載の遊技機において、
前記最後の変動表示において、変動表示の開始から所定時間が経過すると、前記変動表示の結果に関わらず前記特典が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【１１３４】
前記（Ａｆ３）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過しても変動表示の結果が特典を付与しない結果となる場合があるが、最後の変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与されるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１１３５】
（Ａｆ４）
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機において、
前記最後の変動表示において前記変動時間が長いほど前記特典の価値が高いことを遊技者に期待させる構成となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１３６】
前記（Ａｆ４）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が長くても特典の価値が高いことを遊技者に期待させることができない場合もあるが、最後の変動表示においては、変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１１３７】
（Ａｆ５）
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機において、
前記所定の規則は、変動時間が所定の長さとなっても前記特典を付与しない場合があり、前記異なる規則は、変動時間が所定の長さとなると前記特典を付与する
ことを特徴する遊技機。
【１１３８】
前記（Ａｆ５）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が所定の長さとなっても特典を付与しない場合があるが、最後の変動表示においては、変動時間が所定の長さとなると特典を付与するので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１１３９】
＜課題Ｂａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電

流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
下記（Ｂａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｂａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１４０】
（Ｂａ１）
遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）とを備え、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部（溶断部Ｂ４）を有するヒューズ線（ヒューズ線Ｂ３）を備える遊技機であって、
前記遊技機は、少なくとも所定方向視で前記溶断部の奥側の位置に対応する、前記支持基板の所定部とは異なる配色がされた特定部（暗色領域Ｂ７）を備え、
前記特定部の配色は、前記支持基板における前記所定部の配色よりも暗い色となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１４１】
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズ線の溶断部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の所定部の配色よりも暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストが高くなる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１１４２】
（Ｂａ２）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、少なくとも前記溶断部に対向する部位が無地となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１４３】
前記（Ｂａ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。
【１１４４】
（Ｂａ３）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、黒色である
ことを特徴とする遊技機。
【１１４５】
前記（Ｂａ３）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。
【１１４６】
（Ｂａ４）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記支持基板の一部である
ことを特徴とする遊技機。
【１１４７】
前記（Ｂａ４）に記載の遊技機によれば、特定部の色は、支持基板の一部であるために一定であり、ヒューズを交換しても通常、ヒューズ線の色は変わらないので、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。
【１１４８】
（Ｂａ５）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記所定方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１１４９】
前記（Ｂａ５）に記載の遊技機によれば、特定部は、所定方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からヒューズを見たときヒューズの奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。
【１１５０】
（Ｂａ６）
前記（Ｂａ５）に記載の遊技機において、
前記所定方向は、前記支持基板の直交方向とは異なる方向である
ことを特徴とする遊技機。
【１１５１】
前記（Ｂａ６）に記載の遊技機によれば、特定部は、支持基板の直交方向とは異なる方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、遊技機の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たときヒューズの奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１１５２】
（Ｂａ７）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、平滑な平面または曲面となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１５３】
前記（Ｂａ７）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えば支持基板の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばヒューズ（ヒューズ管）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である特定部は、平滑な平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向からヒューズを見易くすることができる。
【１１５４】

（Ｂａ８）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記支持基板の板面から所定高さだけ離間している
ことを特徴とする遊技機。
【１１５５】
前記（Ｂａ８）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ管の側面のような支持基板の盤面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。支持基板の板面から所定高さだけ離間している特定部は、支持基板の板面に設けられている特定部よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向からヒューズを見易くすることができる。
【１１５６】
（Ｂａ９）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の幅は、前記ヒューズを構成する管の直径以下となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１５７】
前記（Ｂａ９）に記載の遊技機によれば、特定部の幅がヒューズを構成する管の直径以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、特定部の手前側にヒューズ線があることが分かる程度に特定部の幅が構成されていれば、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストによって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす特定部の幅は、ヒューズ管の直径より小さくヒューズ線の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線の幅よりも小さくてもよい。
【１１５８】
（Ｂａ１０）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の幅は、前記ヒューズを構成する管の直径よりも広い
ことを特徴とする遊技機。
【１１５９】
前記（Ｂａ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部とヒューズとを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【１１６０】
（Ｂａ１１）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、ヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１１６１】
前記（Ｂａ１１）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ線を収容するヒューズ管のようなヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である特定部は、平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向からヒューズを見易くすることができる。
【１１６２】
（Ｂａ１２）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の長さは、前記ヒューズの長手方向の長さよりも長い
ことを特徴とする遊技機。
【１１６３】
前記（Ｂａ１２）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ヒュ

ーズの長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部とヒューズとを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【１１６４】
（Ｂａ１３）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
少なくとも前記ヒューズを覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、
前記カバーは、前記カバーの奥側に位置する前記特定部に相当する部位を視認し易く形成された領域（カバー部材の平坦面，熱を逃すための通風孔）を有している
ことを特徴とする遊技機。
【１１６５】
前記（Ｂａ１３）に記載の遊技機によれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１１６６】
（Ｂａ１４）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ，サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ，払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａ，電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０など）である
ことを特徴とする遊技機。
【１１６７】
前記（Ｂａ１４）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。
【１１６８】
（Ｂａ１５）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板に電気的に前記ヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）
ことを特徴とする遊技機。
【１１６９】
前記（Ｂａ１５）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業をさらに行い易くなる。
【１１７０】
＜課題Ｂｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色と

のコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
　下記（Ｂｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業においてヒューズ線の断線発生部を発見し易い遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｂｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１７１】
（Ｂｂ１）
　遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
　前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
　前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）を備え、
　前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部（溶断部Ｂ４）を有するヒューズ線（ヒューズ線Ｂ３）を備える遊技機であって、
　前記ヒューズ線は、過電流が流れ前記溶断部が溶断して溶断発生部（溶断発生部Ｂ４ａ）を形成し、
　前記遊技機は、少なくとも所定方向視で前記溶断発生部の奥側の位置に対応する、前記支持基板の所定部とは異なる配色がされた特定部（暗色領域Ｂ７）を備え、
　前記特定部の配色は、前記支持基板における前記所定部の配色よりも暗い色となっている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１７２】
　前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断発生部を確認する際、少し離れた位置から基板を見ても、少なくともヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも暗い色であるため、少なくとも溶断発生部の奥側の特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストが高くなる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業においてヒューズ線の断線発生部を発見し易くすることができる。
【１１７３】
（Ｂｂ２）
　前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
　前記特定部は、少なくとも前記溶断発生部に対向する部位が無地となっている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１７４】
　前記（Ｂｂ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。
【１１７５】
（Ｂｂ３）
　前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
　前記特定部は、黒色である
　ことを特徴とする遊技機。
【１１７６】
　前記（Ｂｂ３）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。
【１１７７】
（Ｂｂ４）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記支持基板の一部である
ことを特徴とする遊技機。
【１１７８】
前記（Ｂｂ４）に記載の遊技機によれば、特定部の色は、支持基板の一部であるために一定であり、ヒューズを交換しても通常、ヒューズ線の色は変わらないので、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。
【１１７９】
（Ｂｂ５）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記所定方向から見たとき前記溶断発生部の奥側に位置した状態で視認可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１１８０】
前記（Ｂｂ５）に記載の遊技機によれば、特定部は、所定方向から見たとき溶断発生部の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、溶断発生部の確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき溶断発生部の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。
【１１８１】
（Ｂｂ６）
前記（Ｂｂ５）に記載の遊技機において、
前記所定方向は、前記支持基板の直交方向とは異なる方向である
ことを特徴とする遊技機。
【１１８２】
前記（Ｂｂ６）に記載の遊技機によれば、特定部は、支持基板の直交方向とは異なる方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、遊技機の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき少なくとも溶断発生部の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において溶断発生部を発見し易くすることができる。
【１１８３】
（Ｂｂ７）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、平滑な平面または曲面となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１８４】
前記（Ｂｂ７）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えば支持基板の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばヒューズ（ヒューズ管）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である特定部は、平滑な平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。
【１１８５】
（Ｂｂ８）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記支持基板の板面から所定高さだけ離間している
ことを特徴とする遊技機。
【１１８６】
前記（Ｂａ８）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ管の側面のような支持基板の盤面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。支持基板の板面か

ら所定高さだけ離間している特定部は、支持基板の板面に設けられている特定部よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。

【１１８７】

（Ｂｂ９）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部の幅は、前記ヒューズ線の幅以下となっている

ことを特徴とする遊技機。

【１１８８】

前記（Ｂａ９）に記載の遊技機によれば、特定部の幅がヒューズ線の幅以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、特定部の手前側に溶断発生部があることが分かる程度に特定部の幅が構成されていれば、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストによって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において、溶断発生部の発見し易さを向上することができる。

【１１８９】

（Ｂｂ１０）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部の幅は、前記ヒューズ線の幅よりも広い

ことを特徴とする遊技機。

【１１９０】

前記（Ｂｂ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部と溶断発生部とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【１１９１】

（Ｂｂ１１）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、ヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【１１９２】

前記（Ｂｂ１１）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ線を収容するヒューズ管のようなヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である特定部は、平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。

【１１９３】

（Ｂｂ１２）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部の長さは、前記ヒューズの長手方向の長さよりも長い

ことを特徴とする遊技機。

【１１９４】

前記（Ｂｂ１２）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ヒューズの長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部と溶断発生部とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【１１９５】

（Ｂｂ１３）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

少なくとも前記ヒューズを覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、

前記カバーは、前記カバーの奥側に位置する前記溶断発生部を発見し易く形成された領域（カバー部材の平坦面，熱を逃すための通風孔）を有している

ことを特徴とする遊技機。
【１１９６】
前記（Ｂｂ１３）に記載の遊技機によれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業において溶断発生部の発見し易さを向上することができる。
【１１９７】
（Ｂｂ１４）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ，サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ，払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａ，電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０など）である
ことを特徴とする遊技機。
【１１９８】
前記（Ｂｂ１４）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。
【１１９９】
（Ｂｂ１５）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板に電気的に前記ヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）
ことを特徴とする遊技機。
【１２００】
前記（Ｂｂ１５）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業において溶断発生部をさらに発見し易くなる。
【１２０１】
＜課題Ｂｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
下記（Ｂｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｂｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２０２】
（Ｂｃ１）

遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）を備え、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を備える遊技機であって、
前記遊技機は、前記ヒューズが電気的に絶縁状態となると、前記支持基板よりも上方で変色する変色領域（変色領域Ｂ２７）を備えている
ことを特徴とする遊技機。
【１２０３】
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていれば、支持基板よりも上方にある変色領域に相当する領域が変色するので、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、支持基板上で変色した変色領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１２０４】
（Ｂｃ２）
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、内部が視認可能な状態を維持したまま電気的に絶縁状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２０５】
前記（Ｂｃ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、内部が視認可能な状態を維持したまま電気的に絶縁状態となるものである。
【１２０６】
（Ｂｃ３）
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を備え、
前記ヒューズ線は、絶縁状態となると、変色する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０７】
前記（Ｂｃ３）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズを全体的に観察することができれば、ヒューズ内での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２０８】
（Ｂｃ４）
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を密閉する透明なヒューズ管（ヒューズ管Ｂ２）を備え、
前記ヒューズ管は、前記ヒューズ線が絶縁状態となると、着色する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０９】
前記（Ｂｃ４）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズ管を観察することができれば、ヒューズ管での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２１０】
（Ｂｃ５）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記変色領域は、前記ヒューズの長手方向における中心部に位置する
ことを特徴とする遊技機。
【１２１１】
前記（Ｂｃ５）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズの中心部を部分的にでも観察することができれば、ヒューズの中心部での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２１２】
（Ｂｃ６）
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記変色領域は、前記ヒューズが絶縁状態になると、前記支持基板の色よりも暗い色に変色する
ことを特徴とする遊技機。
【１２１３】
前記（Ｂｃ６）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズが支持基板の色よりも暗い色に変色したか否かだけでも観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２１４】
（Ｂｃ７）
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、円柱形状となっており、
前記変色領域は、視認方向に応じた箇所に発生する
ことを特徴とする遊技機。
【１２１５】
前記（Ｂｃ７）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、円柱形状となっているヒューズのいずれかの箇所を観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２１６】
（Ｂｃ８）
前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、
前記変色領域は、少なくとも前記ヒューズと対向する位置に特定の配色がされた特定部を備え、
前記特定部は、導電状態の前記ヒューズが絶縁状態の前記ヒューズよりも目立つ色に配色されている
ことを特徴とする遊技機。
【１２１７】
前記（Ｂｃ８）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、特定の配色がされた特定部を奥側に置いた状態でヒューズを観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２１８】
＜課題Ｂｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
下記（Ｂｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｂｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２１９】
（Ｂｄ１）
遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）を備え、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を備える遊技機であって、
前記遊技機は、
前記ヒューズが電気的に絶縁状態となると、発光状態が変化する発光部（例えば、発光線Ｂｄ１１）を備えている
ことを特徴とする遊技機。
【１２２０】
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていれば、発光状態が変化する発光部を備えているので、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、発光状態が変化した発光部を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１２２１】
（Ｂｄ２）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記ヒューズ線に対応して設けられ（通常状態で発光するヒューズ線Ｂｄ１２、または、ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに沿って設けられる発光線Ｂｄ１１ａ，Ｂｄ１１ｂ）、
前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、前記発光部は、発光状態から消光状態に変化するか、または、消光状態から発光状態に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２２２】
前記（Ｂｄ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、発光状態から消光状態、または、消光状態から発光状態に変化したヒューズ線を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２２３】
（Ｂｄ３）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、

前記発光部は、前記ヒューズ線に対応して設けられ（ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに巻き付けられた通常時発光線Ｂｄ１１ａと、ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに平行に設けられた断線時発光線Ｂｄ１１ｂ）、
前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、前記発光部は、第１発光状態（通常時発光線Ｂｄ１１ａによる第１発光態様Ｂｄ１ａ）から第２発光状態（断線時発光線Ｂｄ１１ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｂ）に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２２４】
前記（Ｂｄ３）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光状態から第２発光状態に変化したヒューズ線を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２２５】
（Ｂｄ４）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、前記ヒューズ線を収容するヒューズ管を備え、
前記発光部は、前記ヒューズ管（ヒューズ線Ｂ１３と並列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５）に対応して設けられ、
前記発光部は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２２６】
前記（Ｂｄ４）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ヒューズ管に対応して設けられた発光部の消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態への変化を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２２７】
（Ｂｄ５）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、前記ヒューズ線を収容するヒューズ管を備え、
前記発光部は、前記ヒューズ管（ヒューズ線Ｂ１３に直列に電気接続された第１発光面Ｂｄ１５ａと、ヒューズ線Ｂ１３に並列に電気接続された第２発光面Ｂｄ１５ｂ）に対応して設けられ、
前記発光部は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、第１発光状態（第１発光面Ｂｄ１５ａによる第１発光態様Ｂｄ１ｃ）から第２発光状態（第２発光面Ｂｄ１５ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｄ）に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２２８】
前記（Ｂｄ５）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ヒューズ管に対応して設けられた発光部の第１発光状態から第２発光状態への変化を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２２９】
（Ｂｄ６）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記ヒューズの周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ）に設けられ、
前記周辺領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。
【１２３０】
前記（Ｂｄ６）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したヒューズの周辺領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２３１】
（Ｂｄ７）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記ヒューズの周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ２）に設けられ、
前記周辺領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、第１発光状態（ＬＥＤ２５Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅ）から第２発光状態（ＬＥＤ２５Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆ）に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２３２】
前記（Ｂｄ７）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光状態から第２発光状態に変化したヒューズの周辺領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２３３】
（Ｂｄ８）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記支持基板上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ）に設けられ、
前記特定領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２３４】
前記（Ｂｄ８）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化した支持基板上の特定領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２３５】
（Ｂｄ９）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記支持基板上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ２）に設けられ、
前記特定領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、第１発光状態（ＬＥＤ２６Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅ）から第２発光状態（ＬＥＤ２６Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆ）に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２３６】
前記（Ｂｄ９）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光状態から第２発光状態に変化した支持基板上の特定領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１２３７】

＜課題ＣＡ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２３８】
（ＣＡ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技者に視認可能な態様で所定の動作（支持部材Ｃ１の落下動作と、装飾部材Ｃ２の回転動作）を行う可動役物（支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２）と、
遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記可動役物の動作に伴って生じる所定事象（支持部材Ｃ１の落下動作に伴う装飾部材Ｃ２の回転動作）を検出する検出手段（装飾部材Ｃ２の回転動作を検出するセンサ）と、
前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（所定の長変動の変動パターンコマンド）が成立すると所定の制御（支持部材Ｃ１を落下動作させ、装飾部材Ｃ２を回転動作させる制御）で前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせる制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると前記所定の動作に対応する所定の表示（回転動作後の装飾部材Ｃ２背後のエフェクト）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能）を備え、
前記制御手段は、前記表示手段が前記所定の表示を実行しているにも関わらず前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の表示を継続しつつ、前記所定の制御と異なる特定の制御（例えば、落下動作を行った支持部材Ｃ１を上下に往復させる制御）に基づいて前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせない
ことを特徴とする遊技機。
【１２３９】
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機によれば、可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による所定の制御によって所定の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、この所定の動作に対応する所定の表示が表示制御手段によって実行される。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、可動役物は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、

制御手段による所定の制御と異なる特定の制御に基づいて所定の動作を行わない。したがって、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【１２４０】

（ＣＡ２）

前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、

前記特定の制御は、前記所定の動作とは異なる特定の動作で前記可動役物を動作させることを特徴とする遊技機。

【１２４１】

前記（ＣＡ２）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、その所定の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【１２４２】

なお、特定の制御は、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させる制御の他にも、例えば、他の可動役物または役物ではない可動物を動作させる制御や、可動役物または他の可動役物に付属の発光部を発光させる制御や、音声を出力する制御であってもよい。

【１２４３】

（ＣＡ３）

前記（ＣＡ２）に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作開始時点における可動役物の動作態様に引き続き行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１２４４】

前記（ＣＡ３）に記載の遊技機によれば、所定の動作の動作開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

【１２４５】

（ＣＡ４）

前記（ＣＡ２）に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作終了時点における可動役物の動作態様を有している

ことを特徴とする遊技機。

【１２４６】

前記（ＣＡ４）に記載の遊技機によれば、所定の動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物の動作態様が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。

【１２４７】

（ＣＡ５）

前記（ＣＡ２）に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記可動役物が前記所定の動作によって到達する位置である所定位置を経由する

ことを特徴とする遊技機。

【１２４８】

前記（ＣＡ５）に記載の遊技機によれば、所定の動作と特定の動作との経由する位置が

共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１２４９】
（ＣＡ６）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記特定の制御は、前記表示手段が前記所定の表示を実行している最中に実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１２５０】
前記（ＣＡ６）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に実行される、表示手段における所定の表示と、特定の制御との違和感を低減することができる。
【１２５１】
（ＣＡ７）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定の表示は、前記特定の動作の終了後に終了するように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１２５２】
前記（ＣＡ７）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示と、特定の制御との違和感を低減することができる。
【１２５３】
なお、「前記特定の動作の終了後」は、例えば特定の動作の終了の直後であるが、直後とは言えないタイミングでもよい。なお、「前記特定の動作の終了後」であるが、特定の動作の終了と同時，特定の動作の終了の直前でもよい。「特定の制御」に含まれれば「前記特定の動作」以外の制御でも構わない。
【１２５４】
（ＣＡ８）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において
前記特定の制御の開始タイミングは、前記可動役物が初期位置にあったときのタイミングよりも後である
ことを特徴とする遊技機。
【１２５５】
前記（ＣＡ８）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、可動役物の動作と、特定の制御との違和感を低減することができる。
【１２５６】
（ＣＡ９）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定の動作と前記所定の表示は、同一の演出に属している
ことを特徴とする遊技機。
【１２５７】
前記（ＣＡ９）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず所定の動作が行われないときに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。
【１２５８】
＜課題ＣＢ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表

示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

下記（ＣＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（ＣＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１２５９】

（ＣＢ１）

遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、

遊技者に視認可能な態様で所定の動作（可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作）を行う可動役物（支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２）と、

遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

前記可動役物の動作に伴って生じる所定事象（可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作、落下動作）を検出する検出手段（位置センサＣＣ１０、抵抗式ポジションセンサＣａ７）と、

前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えば、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンド）が成立すると所定の制御（可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作させる制御）で前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせる制御手段（サブ制御装置２６２による役物落下演出を実行させる処理を行う機能）と、

前記所定条件が成立すると前記所定の動作に対応する所定の表示（落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能）を備え、

前記表示制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の表示と異なる特定の表示（例えば、装飾エフェクトｅｆ２とは異なる暗転表示Ｄｂ１）を行うように前記表示手段を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【１２６０】

前記（ＣＢ１）に記載の遊技機によれば、可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による所定の制御によって所定の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、この所定の動作に対応する所定の表示が表示制御手段によって実行される。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、表示手段は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、所定の表示と異なる特定の表示を行う。したがって、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、可動役物の所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されてしまい遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【１２６１】

（ＣＢ２）

前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の動作とは異なる特定の動作（可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す動作）で前記可動役物を動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【１２６２】
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、特定の表示を表示手段に実行させることに加えて、（ＣＡ２）のように、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、所定の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１２６３】
（ＣＢ３）
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記所定の動作の動作開始時点における可動役物の動作態様に引き続き行われる（可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す動作は可動役物Ｃ１，Ｃ２を落下動作に続いて行われる。）
ことを特徴とする遊技機。
【１２６４】
前記（ＣＢ３）に記載の遊技機によれば、（ＣＡ３）のように、所定の動作の動作開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１２６５】
（ＣＢ４）
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記所定の動作の動作終了時点における可動役物の動作態様を有している（可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す動作は可動役物Ｃ１，Ｃ２の可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作で終了する。）
ことを特徴とする遊技機。
【１２６６】
前記（ＣＢ４）に記載の遊技機によれば、（ＣＡ４）のように、所定の動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物の動作態様が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１２６７】
（ＣＢ５）
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記可動役物が前記所定の動作によって到達する位置である所定位置（可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作したときの落下位置）を経由する
ことを特徴とする遊技機。
【１２６８】
前記（ＣＢ５）に記載の遊技機によれば、（ＣＡ５）のように、所定の動作と特定の動作との経由する位置が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１２６９】
（ＣＢ６）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記表示手段が前記所定の表示を実行している最中に実行される（暗転表示Ｄｂ１は、装飾エフェクトｅｆ２を実行している最中に実行される。）
ことを特徴とする遊技機。

【１２７０】
前記（ＣＢ６）に記載の遊技機によれば、所定の表示を実行しつつ特定の表示を実行することができ所定の表示に係る演出を変えることなく制御することができる。
【１２７１】
（ＣＢ７）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記所定の表示は、前記特定の表示の開始時点で終了するように設定されている（エフェクト表示は、暗転表示の開始時点で終了するように設定されている）
ことを特徴とする遊技機。
【１２７２】
前記（ＣＢ７）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出を変えることなく終了するだけで特定の表示を実行することができる。
【１２７３】
（ＣＢ８）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において
前記特定の表示の開始タイミングは、前記所定の表示の開始のタイミングよりも後である（暗転表示の開始タイミングは、エフェクト表示の開始タイミングよりも後である）
ことを特徴とする遊技機。
【１２７４】
前記（ＣＢ８）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出時間を変えることなく特定の表示を実行することができる。
【１２７５】
（ＣＢ９）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記所定の動作と前記所定の表示は、同一の演出（リーチ演出における期待演出）に属している
ことを特徴とする遊技機。
【１２７６】
前記（ＣＢ９）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず所定の動作が行われないときに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。
【１２７７】
（ＣＢ１０）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示に要する時間は、前記所定の表示に要する時間よりも短い（暗転表示を行う時間は、エフェクト表示を行う時間よりも短い）
ことを特徴とする遊技機。
【１２７８】
前記（ＣＢ１０）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出時間を変えることなく特定の表示を実行することができる。
【１２７９】
（ＣＢ１１）
前記表示手段は、前記抽選手段の抽選結果を表示（抽選結果を表示する第３図柄表示装置４２）する
ことを特徴とする遊技機。
【１２８０】
前記（ＣＢ１１）に記載の遊技機によれば、抽選結果を表示と所定の表示、特定の表示を同じ表示手段で行うことができる。
【１２８１】
＜課題ＣＣ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。

下記（ＣＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（ＣＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１２８２】

（ＣＣ１）

遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、

前記遊技盤の前面側で遊技者に視認可能な態様で動作する可動物（可動物Ｃ１，Ｃｃ２）と、

遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

前記可動物を検出する検出手段（先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４）と、

前記検出手段の検出に基づいて前記可動物の動作に伴う所定事象（センサＣｃ３，Ｃｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出）が発生したか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２が期待演出制御処理においてステップＣｃ１２１による処理を実行する機能）と、

始動条件の成立を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えばスーパーリーチＥの変動パターンコマンド）が成立すると、前記可動物に所定の動作（可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作）をさせる所定状態（期待演出状態）に制御することが可能な制御手段（サブ制御装置２６２が期待演出制御処理おいて可動役物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理を行う機能）と、

前記所定状態において、前記所定の動作に対応する所定の表示（落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３）を前記表示手段に実行させることを含む遊技に関する報知を制御する報知制御手段（サブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能）と、

前記報知制御手段は、前記所定状態において、前記検出手段が前記可動物を検出したにも係わらず前記所定事象が発生しなかった場合、特定の報知（暗転表示、導光板表示）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１２８３】

前記（ＣＣ１）に記載の遊技機によれば、検出手段の検出に基づいて可動物の動作に伴う所定事象が発生したか否かを判定する判定手段を備え、報知制御手段は、検出手段が可動物を検出したにも係わらず所定事象が発生しなかった場合、特定の報知を実行する。つまり、本発明によれば、可動物の動作が正常で所定事象が発生すれば特定の報知の必要はないので、当該報知を実行せず、可動物の動作に異常があり所定事象が発生しなければ、特定の報知を行う必要があり、当該報知を実行する。本発明によれば、遊技者は特定の報知に気を取られて可動物の動作と所定の表示の間に齟齬が生じていることを感じにくく、遊技の興趣性が損なわれない遊技機が提供できる。

【１２８４】
（ＣＣ２）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記検出手段は、前記可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、前記可動物の第２事象を検出する第２検出手段を備え、
前記判定手段は、前記第１事象の回数と前記第２事象の回数を比較することにより、前記所定事象が発生したか否かを判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１２８５】
前記（ＣＣ２）に記載の遊技機によれば、検出手段として可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、可動物の第２事象を検出する第２検出手段が備えられ、第１事象の回数と第２事象の回数を比較することにより所定事象に発生の有無が判定される。この様に構成すると、可動物が発生させる複数の事象に基づいて所定事象の判定がなされるので、可動物の挙動をより正確に把握して所定事象の判定が可能となる。
【１２８６】
（ＣＣ３）
前記（ＣＣ２）に記載の遊技機において、
前記第１検出手段は、前記第２検出手段が前記第２事象を検出する前に前記第１事象を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１２８７】
前記（ＣＣ３）に記載の遊技機によれば、第１検出手段は、第２検出手段が第２事象を検出する前に第１事象を検出する。この様に同一の可動物に対して時間差をもって２回の検出を行うことで、可動物の挙動をより正確に把握して所定事象を判定することが可能となる。
【１２８８】
（ＣＣ４）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記検出手段は、前記可動物が所定位置に存在するか否かを検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１２８９】
前記（ＣＣ４）に記載の遊技機によれば、検出手段は、可動物が所定位置に存在するか否かを検出する。この様な構成とすれば、検出手段が可動物の移動について検出することができるので、可動物の挙動を正確に把握して所定事象の判定が可能となる。
【１２９０】
（ＣＣ５）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段は、前記表示手段が前記所定の表示を実行中に前記特定の報知を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【１２９１】
前記（ＣＣ５）に記載の遊技機によれば、表示手段が所定の表示を実行中に特定の報知が開始される。この様に構成すれば、所定の表示の終了を待たずに特定の報知がなされるので、可動物が所定事象を発生できなかった場合に対応して特定の報知がなされることになる。したがって上述の構成によれば、特定の報知はしかるべきときに確実になされることになる。
【１２９２】
（ＣＣ６）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段は、前記特定の報知を実行した後、前記所定事象が発生すると前記特

定の報知を中止する
　ことを特徴とする遊技機。
【１２９３】
　前記（ＣＣ６）に記載の遊技機によれば、特定の報知を実行した後、所定事象が発生すると特定の報知が中止される。この様に構成すれば、所定事象が発生しなかったことに伴う特定の報知が所定事象の発生により中止されるので、不要な報知が続けられることがない遊技機が提供できる。
【１２９４】
（ＣＣ７）
　前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
　前記報知制御手段は、前記特定の報知をすることにより、前記所定の表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする
　ことを特徴とする遊技機。
【１２９５】
　前記（ＣＣ７）に記載の遊技機によれば、特定の報知をすることにより、所定の表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。この様にすれば、特定の報知に伴って表示手段の表示が変化するので、遊技者が気付きやすい確実な報知が実現できる。
【１２９６】
（ＣＣ８）
　前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
　前記報知制御手段が実行する前記特定の報知は、前記所定の表示よりも目立つ
　ことを特徴とする遊技機。
【１２９７】
　前記（ＣＣ８）に記載の遊技機によれば、特定の報知が所定の表示よりも目立つ。この様な構成とすれば、遊技者が特定の報知を気付きやすくなるので、確実な報知が実現できる。
【１２９８】
（ＣＣ９）
　前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
　前記報知制御手段は、音声により前記特定の報知を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【１２９９】
　前記（ＣＣ９）に記載の遊技機によれば、所定の表示と独立して特定の報知が実行されるので、確実に特定の報知が実現できる。
【１３００】
（ＣＣ１０）
　前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
　前記検出手段は、前記可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、前記可動物の第２事象を検出する第２検出手段を備え、
　前記判定手段は、前記第１事象が検出されてから所定時間内に前記第２事象が検出された場合に前記所定事象が発生したと判定する
　ことを特徴とする遊技機。
【１３０１】
　前記（ＣＣ１０）に記載の遊技機は、検出手段として可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、可動物の第２事象を検出する第２検出手段を備え、第１事象が検出されてから所定時間内に第２事象が検出された場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は第１事象から第２事象が発生するまでの時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、第１事象が発生した後、正常であれば所定時間内に第２事象が発生するところ、当該第２事象の発生が検出されないことで確実に可動物の動作異常を検知できる。
【１３０２】

（ＣＣ１１）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記判定手段は、前記検出手段が前記可動物を検出している期間が所定の長さ以下である場合に前記所定事象が発生したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１３０３】
前記（ＣＣ１１）に記載の遊技機は、検出手段が可動物を検出している期間が所定の長さ以下である場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は可動物の検出時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、可動物は正常ならば所定期間だけにしか検出されないところ、可動物が所定期間を超えて検出され続けている場合、可動物が故障し正常に動作していないことになる。この様に、当該構成によれば、確実に可動物の動作異常を検知できる。
【１３０４】
＜課題ＣＤ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、複数の可動物にそれぞれ異なる所定の動作を行わせ、それぞれ動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、複数の可動物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、複数の可動物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、可動物の数が増える分だけさらに表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＤ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＤ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３０５】
（ＣＤ１）
遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技盤に対して遊技者に視認可能な態様で動作する複数の可動物（第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８）を検出する複数の検出手段（第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８）と、
前記検出手段の検出に基づいて特定事象（第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作しないエラーから第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しないエラー）が発生したか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による期待演出制御処理にてエラー判定を行う機能）と、
所定条件（スーパーリーチＢ～Ｅの変動パターンコマンド）が成立すると、前記可動物に所定の動作（第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の回動動作から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動動作）をさせる所定の制御を行うことが可能な制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出制御処理にて役物制御を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると、前記所定の動作に対応する所定の表示（第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４、）を実行させる表示制御手段（サブ制御装置による

エフェクト表示を実行させる機能）とを備え、
前記所定条件が成立したにも関わらず、前記判定手段によって前記特定事象が発生したと判定された場合、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、前記所定の表示とは異なる特定の表示（第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４による導光板表示）が実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１３０６】
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機によれば、検出手段の検出に基づいて特定事象が発生したか否かを判定する判定手段を備え、判定手段によって特定事象が発生したと判定された場合、その特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、所定の表示とは異なる特定の表示を実行する。つまり、本発明によれば、複数の可動物の動作のいずれもが正常であれば特定の表示を実行しないが、複数の可動物の動作のいずれかによって特定事象が発生すれば、特定の表示を実行する。この特定の表示は、その特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じているので、いずれかの可動物の動作とそれに対応する所定の表示とが見られなくても、遊技の現状を的確に認識することができる。その結果、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性が損なわれない遊技機が提供できる。
【１３０７】
（ＣＤ２）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、所定期間表示され、
前記所定期間内であっても、前記判定手段によって前記特定事象が解消されたと判定された場合は、前記特定の表示は終了する
ことを特徴とする遊技機。
【１３０８】
前記（ＣＤ２）に記載の遊技機によれば、特定の表示は所定期間表示されるので、複数の可動物の動作のいずれかによって特定事象が発生したときに、遊技の現状を認識し易くすることができる。また、所定期間内であっても特定事象が無くなった場合は特定の表示も終了するので、必要がないのにいつまでも表示されている不都合が低減される。
【１３０９】
（ＣＤ３）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知である
ことを特徴とする遊技機。
【１３１０】
前記（ＣＤ３）に記載の遊技機によれば、特定の表示は、特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知であるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。
【１３１１】
（ＣＤ４）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業者に認識可能な所定の示唆ないし報知である
ことを特徴とする遊技機。
【１３１２】
前記（ＣＤ４）に記載の遊技機によれば、特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検

出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業者に認識可能な所定の示唆ないし報知であるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

【１３１３】

（ＣＤ５）

前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記所定の表示よりも目立つ態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

【１３１４】

前記（ＣＤ５）に記載の遊技機によれば、特定の表示は、所定の表示よりも目立つ態様で表示されるので、遊技者の注目を集め易くすることができる。

【１３１５】

（ＣＤ６）

前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、

前記特定の表示に対応する特定の音声または特定の発光の少なくともいずれか一方が出力され、

前記特定の音声または前記特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様で出力される

ことを特徴とする遊技機。

【１３１６】

前記（ＣＤ６）に記載の遊技機によれば、特定の表示に対応する特定の音声または特定の発光の出力も目立つ態様で行われるので、遊技者だけでなく、当該遊技機が設置されるホールの従業者にも認識し易くすることができる。

【１３１７】

（ＣＤ７）

前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、

遊技機本体は、外枠と、外枠の前面側で開放可能な内枠を備え、

前記特定事象は、前記外枠に対して前記内枠を開放し、所定の作業が行われることで解消可能な事象である

ことを特徴とする遊技機。

【１３１８】

前記（ＣＤ７）に記載の遊技機によれば、特定事象は、外枠に対して内枠を開放し、所定の作業が行われることで解消可能な事象であるので、特定の表示によって遊技者またはホール等の従業者に気付かせるメリットがある。

【１３１９】

（ＣＤ８）

前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、

前記特定事象は、前記内枠の前面側に設けられた特定の操作手段（役物バイブレータボタン）を遊技者が操作することによって解消可能な事象であり、

前記遊技機は、前記特定の操作手段を遊技者が操作することによって前記特定事象を解消可能な手段（バイブレータ装置）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１３２０】

前記（ＣＤ８）に記載の遊技機によれば、特定事象は、内枠の前面側に設けられた特定の操作手段を遊技者が操作することによって解消できるので、ホール等の従業者が来るまで待つ必要がなくなる。

【１３２１】

＜課題ＣＥ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば

、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、複数の可動役物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、複数の可動役物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＥ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＥ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３２２】
（ＣＥ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技者に視認可能な態様で第１の動作（第１支持部材Ｃ３と第１装飾部材Ｃ４の落下動作）を行う第１可動役物（第１支持部材Ｃ３，第１装飾部材Ｃ４からなる第１可動役物Ｃ３，Ｃ４）と、
遊技者に視認可能な態様で第２の動作（第２支持部材Ｃ５と第２装飾部材Ｃ６の落下動作）を行う第２可動役物（第２支持部材Ｃ５，第２装飾部材Ｃ６からなる第２可動役物Ｃ５，Ｃ６）と、
遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記第１可動役物の動作（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作）に伴って生じる所定事象（原点位置から離れたという所定事象）を検出する検出手段（位置センサＣｃ３）と、
前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（スーパーリーチＥ１が選択されるという条件）が成立すると前記第１の動作（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作）をするように前記第１可動役物を制御し、前記検出手段が前記第１可動役物に係る前記所定事象を検出した場合、前記第２の動作に対応する制御で前記第２可動役物を制御する制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると前記第１の動作に対応する所定の表示（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下位置に相当する位置での装飾エフェクト表示ｅｆ２１）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５による装飾エフェクト表示を実行する機能）を備え、
前記制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記第１可動役物に係る前記所定事象を検出しなかった場合、前記第２の動作に対応する制御と異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御等）で前記第２可動役物を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１３２３】
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機によれば、第１可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による制御によって第１の動作を行い、第１可動役物に係る（動作に伴って生じる）所定事

象が検出された場合、第２可動役物は、制御手段による制御によって第２の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、第１の動作に対応する所定の表示を行う。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、第２可動役物は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が第１可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、第２の動作に対応する制御と異なる制御に基づいて制御される。したがって、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第１の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【１３２４】

（ＣＥ２）

前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、

前記異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）は、前記第２の動作（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作）とは異なる特定の態様で前記第２可動役物を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【１３２５】

前記（ＣＥ２）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、第２の動作とは異なる特定の態様で第２可動役物を制御させることによって、第１の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【１３２６】

（ＣＥ３）

前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、

前記異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）は、前記第２可動役物（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６）を動作させない制御である

ことを特徴とする遊技機。

【１３２７】

前記（ＣＥ３）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、第２可動役物のみが動作してしまうことによって生じる、第１の動作に対応させる所定の表示との違和感を生じさせることを低減することができる。

【１３２８】

（ＣＥ４）

前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記所定条件（所定変動パターンコマンド）が成立し、前記第１可動役物が動作（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作）したにも関わらず、前記検出手段が前記第１可動役物に係る前記所定事象（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の回転動作）を検出しなかった場合、前記異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない制御）で前記第２可動役物を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【１３２９】

前記（ＣＥ４）に記載の遊技機によれば、第１可動役物が動作したにも関わらず、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第１の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【１３３０】

（ＣＥ５）

前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、

前記第１可動役物は、前記第１の動作により所定幅（所定角度）だけ移動し、

前記第２可動役物は、前記第２の動作により、前記所定幅（同じ角度）だけ移動する

ことを特徴とする遊技機。
【１３３１】
前記（ＣＥ５）に記載の遊技機によれば、第１可動役物と第２可動役物は、同じ所定幅だけ移動するので、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１３３２】
（ＣＥ６）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物は、前記第１の動作により前記遊技盤に対して所定方向（盤面に平行な方向）に移動可能であり、
前記第２可動役物は、前記第２の動作により前記遊技盤に対して前記所定方向（同じ方向）に移動可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３３３】
前記（ＣＥ６）に記載の遊技機によれば、第１可動役物と第２可動役物は、同じ遊技盤に対して所定方向に移動するので、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１３３４】
（ＣＥ７）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｃ２を中心とするフラッシュｆｒ２）は、前記所定の表示（第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１）の終了後に実行されるように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３３５】
前記（ＣＥ７）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、この不具合が発生したまま所定の表示が終了したことによる違和感を低減することができる。
【１３３６】
（ＣＥ８）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において
前記異なる制御（可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）の開始タイミングは、前記第１可動役物の制御開始のタイミングよりも後である
ことを特徴とする遊技機。
【１３３７】
前記（ＣＥ８）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第１可動役物の制御開始のタイミングよりも後に行われる制御に対する違和感を低減することができる。
【１３３８】
（ＣＥ９）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１の動作と前記第２の動作と前記所定の表示は、同一の演出に属している
ことを特徴とする遊技機。
【１３３９】
前記（ＣＥ９）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず第１の動作も第２の動作も行われないときに、違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【１３４０】
（ＣＥ１０）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物は、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっており、
前記第２可動役物は、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３４１】
前記（ＣＥ１０）に記載の遊技機によれば、第１可動役物、第２可動役物に、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動させるという、とくに見せたい演出において、違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１３４２】
なお、このよう構成は、上述した（ＣＡ１）（ＣＢ１）等の可動役物が１つの構成についてもあてはまる。
【１３４３】
＜課題ＣＦ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると第1の遊技部品を可動させる一方で、第2の遊技部品を可動させないで所定の出力（発光，音声などの出力）を行わせる所定の制御を行うものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、第1の遊技部品の動作に不具合が発生した場合に、第１の遊技部品が動作を行っていないにも関わらず、所定の制御が行われ続けると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、第1の遊技部品の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＦ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＦ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３４４】
（ＣＦ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技に関する第１の制御（初期位置から中央上側演出位置への平行移動）が行われる第１遊技部品（可動役物Ｃ７，Ｃ８）と、
遊技に関する第２の制御（可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に来たタイミングでの発光制御）が行われる第２遊技部品（発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０）と、
前記遊技盤に設けられ、遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（スーパーリーチＥ，Ｆに係る変動パターンコマンド）が成立すると、前記第１の制御で前記第１遊技部品を制御し、前記第２の制御で前記第２遊技部品を制御する制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出制御処理を実行する機能）と、を備える遊技機であって、

前記第１の制御は、前記第１遊技部品を遊技者に視認可能な態様で可動させて行われる可動制御であり、
前記第２の制御は、前記第２遊技部品を可動させないで行われる非可動制御であり、
前記遊技機は、
前記第１遊技部品に対する前記第１の制御に伴って生じる事象（可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいなくなる事象）を検出する検出手段（ロータリーエンコーダーＣｆ２）を備え、
前記所定条件の成立後、前記制御手段は、前記事象が検出されなかったことを条件に、前記第１の制御および前記第２の制御のいずれとも異なる第３の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を強烈に全面発光させる全面発光制御）を行い、
前記遊技機は、前記所定条件が成立すると、前記第３の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示（中央上側演出位置の背後のエフェクト表示Ｃ３３）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３４５】
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機によれば、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、第１遊技部品は第１の制御で可動制御され、第２遊技部品は第２の制御で非可動制御される（第1の制御と第２の制御とを合わせて所定の制御と呼ぶ）。この所定条件の成立後、第１遊技部品に対する第１の制御に伴って生じる事象が検出されなかったことを条件に、第３の制御が行われる。これにより、第１の制御または第２の制御を行ったにも関わらず、第1の制御に伴って生じる事象が検出されていない場合に、その事象が検出されていない第2の制御がそのまま行われることによって生じる違和感を低減できる。このとき、表示手段は、第３の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示が実行されるので、表示制御が煩雑になることも低減できる。その結果、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上させることができる。
【１３４６】
（ＣＦ２）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第３の制御は、前記第１の制御または前記第２の制御の少なくともいずれか一方に代えて実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１３４７】
前記（ＣＦ２）に記載の遊技機によれば、第１の制御または第２の制御いずれか一方が実現化されない場合に、いずれか他方の実行によって違和感が生じることを低減できる。また、第１の制御または第２の制御のいずれも実現化されない場合に、それによって生じる違和感が生じることを低減できる。
【１３４８】
（ＣＦ３）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第３の制御は、前記第１の制御または前記第２の制御の少なくともいずれか一方の実行中に開始される
ことを特徴とする遊技機。
【１３４９】
前記（ＣＦ３）に記載の遊技機によれば、第１の制御または第２の制御いずれか一方が実現化されているがその目標に達していない場合に、その制御の実行中に違和感が生じることを低減できる。また、第１の制御または第２の制御のいずれも実現化されているが、どちらもその目標に達していない場合に、それらによって生じる違和感が生じることを低減できる。

【１３５０】
（ＣＦ４）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第１の制御は、前記第１遊技部品の動作に関する制御であり、
前記事象は、前記第１遊技部品の動作に関する制御に伴って生じる事象である
ことを特徴とする遊技機。
【１３５１】
前記（ＣＦ４）に記載の遊技機によれば、第１遊技部品の動作に関する制御に伴って生じる事象が検出されてないという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。
【１３５２】
（ＣＦ５）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２の制御は、前記第２遊技部品を変位させないで行われる所定の出力に関する制御である
ことを特徴とする遊技機。
【１３５３】
前記（ＣＦ５）に記載の遊技機によれば、第２遊技部品を変位させないで行われる所定の出力に関する制御に伴って遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。
【１３５４】
（ＣＦ６）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第３の制御は、前記第２遊技部品に関する制御に連続して行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１３５５】
前記（ＣＦ６）に記載の遊技機によれば、正常に制御されている第２遊技部品の制御に連続して第３の制御が行われるので、違和感が発生することを低減できる。
【１３５６】
（ＣＦ７）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２遊技部品は、発光体を備え、
前記第３の制御は、前記発光体に関する制御である
ことを特徴とする遊技機。
【１３５７】
前記（ＣＦ７）に記載の遊技機によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、第２遊技部品に備えられた発光体に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。
【１３５８】
（ＣＦ８）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２遊技部品は、音声出力部を備え、
前記第３の制御は、前記音声出力部に関する制御である
ことを特徴とする遊技機。
【１３５９】
前記（ＣＦ８）に記載の遊技機によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、第２遊技部品に備えられた音声出力部に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。
【１３６０】
（ＣＦ９）

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第３の制御は、前記第２の制御の終了に合わせて終了するように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３６１】
前記（ＣＦ９）に記載の遊技機によれば、第３の制御の終了と第２の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【１３６２】
（ＣＦ１０）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記所定の表示は、前記第３の制御の終了に合わせて終了するように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３６３】
前記（ＣＦ１０）に記載の遊技機によれば、所定の表示の終了と第３の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【１３６４】
＜課題ＤＡ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
従来構成によれば、営業時間外にホールが設定値を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。
また、この種の遊技機は、設定値が遊技中に変更できず、遊技が単調になりやすいため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（ＤＡ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３６５】
（ＤＡ１）
遊技に関する表示（図柄変動表示等）が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う遊技制御手段（大当たり抽選機能，変動開始処理機能を有する主制御装置２５１のＣＰＵ５０１、魚群演出表示態様設定機能を有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技に関する選択を入力させる操作を受ける操作手段（更新ボタンＤａ１２）と、
遊技機に電源が投入される際に、特定の操作（設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において

遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）に関する設定値（出率設定値）を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記所定遊技状態において、所定条件（発射球数の１，０００球達成）が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値（シナリオが定める出率設定値。上記のシナリオ設定値「１１」であれば出率設定値「３」「６」「３」「２」「５」のいずれか）を前記操作手段の操作に依らないで変更（上記の出率設定値「３」であれば「６」、「６」であれば「３」、「３」であれば「２」、「２」であれば「５」、「５」であれば「３」）に変更）することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）を備え、
前記所定条件は、少なくとも前記遊技に関する表示（図柄変動表示等）の実行中に成立し得る条件であり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記遊技に関する表示が継続され、前記所定条件が成立した時点から、前記操作手段の操作に依らないで変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１３６６】
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＤＡ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、所定条件が成立した時点で複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な設定値で遊技に関する制御が行われたとしても、本発明の様に設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、本発明によれば、遊技に流動性が生まれるので、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、初期状態として設定値を高い段階としても、遊技中に設定値が自動的に変動するので、高い設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。また、本発明に係る発明によれば、遊技者は、遊技状態が所定遊技状態となったままの遊技に関する表示の実行中に、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われるという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。
【１３６７】
（ＤＡ１－２）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域に配設され、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口と、
前記入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、
前記検出手段での検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選手段と、
前記検出手段での検出を契機とする始動条件の成立に基づき識別情報の変動表示を前記

表示手段に表示させる制御を行う変動表示制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記変動表示に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行うものであって、
前記所定遊技状態において、前記変動表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記変動表示が継続され、前記所定条件が成立した時点から、前記操作手段の操作に依らないで変更された前記設定値を反映させた態様で、前記変動表示に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う
ことを特徴とする遊技機。

【１３６８】
前記（ＤＡ１－２）に記載の遊技機によれば、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。

【１３６９】
（ＤＡ２）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
前記変更手段は、前記第１の設定値を前記操作手段の操作に依らないで低くする、高くする、または、低くしたり高くしたりすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１３７０】
前記（ＤＡ２）に記載の遊技機によれば、電源投入時に設定された第１の設定値が遊技中に低くなる、高くなる、または、低くなったり高くなったりする場合がある。この様に構成すれば、遊技の変化が複雑なものとなり、将来の遊技がどのようになるか分からないという不確定要素が適度に組み込まれた遊技機が提供できる。

【１３７１】
（ＤＡ３）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記所定の設定値を初期値として設定し、
前記変更手段は、前記所定条件が成立すると前記操作手段の操作に依らないで前記設定値を前記初期値に設定する
ことを特徴とする遊技機。

【１３７２】
前記（ＤＡ３）に記載の遊技機によれば、設定値は、初期値に設定されたあと、所定条件が成立することにより変遷していくが、所定条件の成立により初期値に戻る。この様に構成すれば、遊技機は、所定条件が成立し続けるとやがて初期状態に戻るので、電源投入時の状態を再現でき、遊技の状態が遊技を続けて行くうちに次第に変化して戻らないことが防止でき、遊技の持続性が高いものとなる。

【１３７３】
（ＤＡ４）
前記（ＤＡ３）に記載の遊技機において、
前記変更手段は、前記初期値よりも上方または下方に変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１３７４】
前記（ＤＡ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が初期状態の遊技機に対して遊技を続けていくうちに、初期値が高い段階に変化したり、低い段階に変化したりする。この様な構成とすれば、多様な遊技を遊技者が体験することができ、面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【１３７５】
（ＤＡ５）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
前記変更手段は、前記第１の設定値を前記操作手段の操作に依らないで前記設定値の取り得る範囲の中の最大値となるように高めることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３７６】
前記（ＤＡ５）に記載の遊技機によれば、遊技中に操作手段が操作されなくても設定値が最大値に変化する。この様に構成すれば、遊技の有利さに関し遊技者は偶然性を感じることができ、遊技者に遊技を続けたくなるような動機を提供する遊技機を構成できる。
【１３７７】
（ＤＡ６）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、
前記演出態様決定手段は、前記設定値に基づいて始動入賞に伴う演出態様を決定することが可能であり、
前記設定値が大きい程、前記演出態様がより目立つものになる
ことを特徴とする遊技機。
【１３７８】
前記（ＤＡ６）に記載の遊技機によれば、演出態様が遊技の出力に関する設定値と連動することになる。この様に構成すれば、演出態様に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。
【１３７９】
（ＤＡ７）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
遊技機の出力を決定する出力決定手段を備え、
前記出力決定手段は、前記設定値に基づいて前記遊技機の出力を決定することが可能であり、
前記設定値が大きい程、前記遊技機の出力が大きくなる
ことを特徴とする遊技機。
【１３８０】
前記（ＤＡ７）に記載の遊技機によれば、遊技機の出力が設定値と連動することになる。この様に構成すれば、遊技機の出力に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。
【１３８１】
（ＤＡ８）
前記（ＤＡ６）または前記（ＤＡ７）に記載の遊技機において、
前記操作手段に入力される前記選択は、前記演出態様または前記遊技機の出力に影響する
ことを特徴とする遊技機。
【１３８２】
前記（ＤＡ８）に記載の遊技機によれば、遊技前の操作によって遊技中に自動的に演出態様または遊技機の出力を変動することができ、斬新な遊技機を提供できる。
【１３８３】
（ＤＡ９）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
遊技中に前記変更手段によって変更された前記設定値を記憶する記憶手段（ＲＡＭ５０３）を備え、
前記設定手段は、前記遊技機に電源が投入される際に、前記特定の操作が実行されない場合、記憶された前記設定値を前記記憶手段から読み出すことが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【１３８４】
前記（ＤＡ９）に記載の遊技機によれば、電源投入前から記憶手段が保持している設定値が反映され、電源投入前に遊技機が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等により遊技機の電源が寸断されても、遊技者は、遊技機の再起動後に遊技の続きを行うことができる。
【１３８５】
（ＤＡ１０）
前記（ＤＡ９）に記載の遊技機において、
前記設定手段は、前記設定値を前記記憶手段から読み出して、記憶された前記設定値とは異なる設定値を設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３８６】
前記（ＤＡ１０）に記載の遊技機によれば、記憶手段に記憶された設定値に基づいて、当該設定値と異なる設定値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後の遊技機の出力態様が自動的に変わる、斬新な遊技機が提供できる。
【１３８７】
（ＤＡ１１）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定条件が成立したことを契機として所定の報知を行う報知手段（第３図柄表示装置４２）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３８８】
前記（ＤＡ１１）に記載の遊技機によれば、設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出す遊技機が提供できる。
【１３８９】
＜課題ＤＢ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
従来構成によれば、営業時間外にホールが設定値を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。
また、この種の遊技機は、設定値が遊技中に変更できず、遊技が単調になりやすいため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（ＤＢ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１３９０】
（ＤＢ１）
遊技に関する表示（図柄変動表示等）が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う遊技制御手段（大当たり抽選機能，変動開始処理機能を有する主制御装置２５１のＣＰＵ５０１、変動表示態様設定機能，魚群演出表示態様設定機能を有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
始動条件の成立に基づき識別情報の変動表示を前記表示手段に表示させる制御を行う変動表示制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１）と、
操作可能な操作手段（設定キー挿入部Ｄａ１１）と、
遊技機に電源が投入される際に、前記操作手段に対して特定の操作（設定キー挿入部ＤＡ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、変動表示態様設定，魚群演出表示態様設定等）に関する設定値（出率設定値）を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記所定遊技状態において、所定条件（先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目）が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値（シナリオが定める出率設定値。上記のシナリオ設定値「１１」であれば出率設定値「３」「６」「３」「２」「５」のいずれか）を変更（上記の出率設定値「３」であれば「６」、「６」であれば「３」、「３」であれば「２」、「２」であれば「５」、「５」であれば「３」）に変更）することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）を備え、
前記所定条件（先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目）は、前記識別情報の変動表示（図柄変動表示）が所定の変動回数（先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目）に到達することであり、
前記設定値（出率設定値）は、前記識別情報の変動表示（図柄変動表示）が前記所定の変動回数（例えば５０回）に到達することによって変更し得るものであり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、その成立直後に行われる前記変動表示（５０回目の図柄変動表示）から、前記変更手段によって変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１３９１】
前記（ＤＢ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立した直後に行われる変動表示から、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。この複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値は、前記識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提

に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【１３９２】

（ＤＢ２）

前記（ＤＢ１）に記載の遊技機において、

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤（遊技盤３０）と、

前記遊技領域に配設され、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球口への遊技球の入球を検出する検出手段（特図１用始動入賞装置３３ａに配された検出スイッチ，特図２用始動入賞装置３３ｂに配された検出スイッチ）と、

前記検出手段での検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選手段（大当たり抽選機能を有する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記変動表示制御手段は、前記検出手段での検出を前記始動条件の成立の契機とするものであり、前記抽選の結果が前記特定遊技状態を発生させる結果である場合に、前記識別情報の変動表示の結果として特定結果を前記表示手段に表示させるものであり、

前記設定値は、所定時間内に前記識別情報の変動表示の結果として前記特定結果が発生する可能性の高さを示す値である

ことを特徴とする遊技機。

【１３９３】

前記（ＤＢ２）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立した直後に行われる変動表示の開始から、所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。この所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値は、前記識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【１３９４】

（ＤＢ３）

前記（ＤＢ２）に記載の遊技機において、

前記設定値は、前記所定条件が成立すると、前記所定時間内に前記識別情報の変動表示の結果として前記特定結果が発生する可能性の高さが低い値となる

ことを特徴とする遊技機。

【１３９５】

前記（ＤＢ３）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立するまでに特定結果に当選しないと、所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値が自動的に低くなるという新しい遊技性を提供できる。

【１３９６】

（ＤＢ４）

前記（ＤＢ２）に記載の遊技機において、

前記設定値は、前記所定条件が成立すると、前記所定時間内に前記識別情報の変動表示の結果として前記特定結果が発生する可能性の高さが高い値となる

ことを特徴とする遊技機。

【１３９７】

前記（ＤＢ４）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立すれば、所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値が自動的に高くなるという新しい遊技性を提供できる。

【１３９８】
（ＤＢ５）
前記（ＤＢ１）に記載の遊技機において、
前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の少なくともいずれか一つを備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３９９】
前記（ＤＢ５）に記載の遊技機によれば、前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の特徴を備えることができる。
【１４００】
＜課題ＤＣ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の段階値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な段階値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
また、本発明者によって次のような遊技機も提案されている。すなわち、遊技盤に形成された遊技領域を流下する遊技球が所定の入球口に入球することによる始動条件の成立に基づいて行われる識別情報の変動表示が所定の変動回数に達すると、所定の段階値を変更可能とする構成である。
しかしながら、上記提案に係る構成には、改善の余地がある。
上記提案に係る構成によれば、変動回数が所定の変動回数に達するためには、遊技球が所定の変動回数に相当する回数、所定の入球口に入球しなければならない。ここで、遊技球は、所定の入球口に入球するまでに、遊技領域に形成された遊技部品（釘、風車など）によって流下方向に影響を受ける。そのため、もし仮に、遊技部品が本来の設置角度から異ならせて設置されてしまうと、遊技部品によって影響を受けた遊技球が本来よりも所定の入球口に入球し難い方向に流下してしまい、変動回数が所定の変動回数に達するまでに、想定以上の遊技球を発射しなければならなくなる。このような事態が生じてしまうと、遊技の興趣性を低下させるという問題がある。
下記（ＤＣ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４０１】
（ＤＣ１）
遊技に関する表示が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
遊技に関する制御（大当たり抽選、変動表示、遊技球発射）を行う遊技制御手段（主制御装置）と、
遊技者による所定の操作を受ける所定操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
遊技者とは異なる作業者による特定の操作を受ける特定操作手段（設定キー挿入部ＤＡ１１）と、
遊技機に電源が投入される際に、前記特定操作手段に対して前記特定の操作（設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、

前記所定遊技状態において、所定条件（発射球数の１，０００球達成）が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値（シナリオが定める出率設定値。上記のシナリオ設定値「１１」であれば出率設定値「３」「６」「３」「２」「５」のいずれか）を変更（上記の出率設定値「３」であれば「６」、「６」であれば「３」、「３」であれば「２」、「２」であれば「５」、「５」であれば「３」）に変更）することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）を備え、
前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作をすることによって変更し得るものであり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記遊技に関する表示を継続し、前記所定条件が成立した時点から、前記変更手段によって変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御を行う
ことを特徴とする遊技機。

【１４０２】

前記（ＤＣ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、所定条件が成立した時点で複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。この複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値は、所定操作手段に対して遊技者が所定の操作をすることによって変更し得るものである。したがって、もし仮に、遊技部品が本来の設置角度から異ならせて設置されており、遊技部品によって影響を受けた遊技球が本来よりも所定の入球口に入球し難い方向に流下されている状況が発生したとしても、所定操作手段に対して遊技者が所定の操作をすることによって、この設定値を変更し得るので、このような不測の状況の影響を受け難くすることができる。

【１４０３】

また、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【１４０４】

（ＤＣ２）
前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、
前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作を継続することによって変更し得るものである
ことを特徴とする遊技機。

【１４０５】

前記（ＤＣ２）に記載の遊技機によれば、所定操作手段に対して所定の操作を継続する遊技者に対して、手軽に、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値の変更の機会を与えることができる。

【１４０６】

（ＤＣ３）
前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、
前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作を継続することによって最大値まで変更し得るものである
ことを特徴とする遊技機。

【１４０７】

前記（ＤＣ３）に記載の遊技機によれば、所定操作手段に対して所定の操作を継続する遊技者に対して、手軽に、複数段階の最大値に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値の変更の機会を与えることができる。

【１４０８】

（ＤＣ４）
前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、

前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作を行う毎に変更し得るものである
ことを特徴とする遊技機。
【１４０９】
前記（ＤＣ４）に記載の遊技機によれば、所定操作手段に対して遊技者が所定の操作の中断を挟むことによって、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が変更されるので、無自覚に所定の操作が継続されることを防止できる。
【１４１０】
（ＤＣ５）
前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、
前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の少なくともいずれか一つを備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４１１】
前記（ＤＣ５）に記載の遊技機によれば、前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の特徴を備えることができる。
【１４１２】
＜課題ＤＤ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
従来構成によれば、営業時間外にホールが設定値を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。
そこで、発明者は、遊技中に設定値を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に設定値を変更するだけでは、遊技者にとって遊技の先行きが予測不能となるという新たな問題が発生した。
すなわち、この種の遊技機は、設定値が遊技中に変更できず、遊技が単調になりやすいため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（ＤＤ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＤ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４１３】
（ＤＤ１）
遊技に関する表示が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
遊技に関する制御（大当たり抽選、変動表示、遊技球発射）を行う遊技制御手段（主制御装置）と、
遊技に関する選択を入力させる操作を受ける操作手段（更新ボタンＤａ１２）と、
遊技機に電源が投入される際に、特定の操作（設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とす

る操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
　前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
　前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値を設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
　前記所定遊技状態において、前記操作手段の操作に依らないで前記所定の設定値を変更することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）とを備え
　前記変更手段は、前記所定遊技状態において、第１の条件（５万球達成）が成立すると、前記操作手段の操作に依らないで、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値をより高い第２の設定値に変更するものであり、
　前記第１の条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定遊技状態が継続している場合に成立し得る条件であって、前記遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件であり、
　前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記遊技に関する表示を継続し、前記所定条件が成立した時点から、前記操作手段の操作に依らないで変更された前記第２の設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１４１４】
　前記（ＤＤ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＤＤ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な設定値で遊技に関する制御が行われたとしても、本発明の様に設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、本発明によれば、遊技に流動性が生まれるので、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、初期状態として設定値を高い段階としても、遊技中に設定値が自動的に変動可能とするので、高い設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。
　また、本発明に係る発明によれば、所定遊技状態において、第１の条件が成立すると、操作手段の操作に依らないで第１の設定値がより高い第２の設定値に変更される。そして、この第１の条件は、少なくとも遊技機の電源が遮断されずに所定遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であって、遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件である。したがって、少なくとも遊技を実行し続けていれば、第１の条件が成立するという条件を満たすことによって、確実に、遊技を始めたときよりも高い設定値で遊技を遊技者に行わせることができる。その結果、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１４１５】
（ＤＤ２）
　前記（ＤＢ１）に記載の遊技機において、
　前記設定値の変更に基づいて所定の報知（５万球の報知）を実行可能な報知手段（第３図柄表示装置４２）を備え、
　前記報知手段は、前記第１の設定値が前記第２の設定値に上昇された後、遊技者による所定の入力がなされると、前記所定の報知を実行する

ことを特徴とする遊技機。
【１４１６】
前記（ＤＤ２）に記載の発明によれば、第１の設定値が第２の設定値に上昇された後、遊技者による所定の入力がなされると、所定の報知が実行される。この様に構成すれば、遊技者が所定の入力を実行しなければ所定の報知がなされないので、遊技者は、所定の報知に気を取られることなく、遊技に興じることができる。
【１４１７】
（ＤＤ３）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記設定値の変更に基づいて所定の報知（５万球の報知）を実行可能な報知手段（第３図柄表示装置４２）を備え、
前記報知手段は、前記第１の設定値が前記第２の設定値に上昇されたことを契機として前記所定の報知を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１４１８】
前記（ＤＤ３）に記載の発明によれば、第１の設定値が第２の設定値に上昇されたことを契機として所定の報知が実行される。この様に構成すれば、遊技者は、設定値の上昇を確実に知った状態で遊技に興じることができる。
【１４１９】
（ＤＤ４）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記変更手段は、前記所定遊技状態において、前記第１の条件が成立した後、前記第１の条件とは異なる第２の条件が成立すると、前記第２の設定値をより低い第３の設定値に変更することが可能である
前記第２の条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件である
ことを特徴とする遊技機。
【１４２０】
前記（ＤＤ４）に記載の発明によれば、第１の条件が成立した後、この第１の条件とは異なる第２の条件が成立すると、第２の設定値がより低い第３の設定値に変更されると、所定の報知とは異なる特定の報知を実行可能である。この様に構成すれば、遊技者としては、これまでにない新たな面白みを有する遊技機が提供できる。例えば、第２の条件が遊技者の操作に基づいて成立するものであれば、遊技者の操作によって第２の設定値で行える遊技期間が少なくなっていくというドキドキ感を提供できる。また、第２の設定値を、少なくとも遊技を行っていれば達成し得る一定の期間内に限って成立するという特別感を出すことができる。
【１４２１】
（ＤＤ５）
前記（ＤＤ２）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、前記第２の設定値が前記第３の設定値に下降されると、前記所定の報知とは異なる特定の報知を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４２２】
前記（ＤＤ５）に記載の発明によれば、第２の設定値が第３の設定値に下降されることは、特定の報知によって遊技者に知らされるので、設定値の下降を確実に知った状態で遊技に興じることができる。
【１４２３】
（ＤＤ６）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記第２の設定値は、前記設定値の取り得る範囲の中の最大値である

ことを特徴とする遊技機。
【１４２４】
前記（ＤＤ６）に記載の発明によれば、第２の設定値は、設定値の取り得る範囲の中の最大値である。この様に構成すれば、遊技者が設定値の更新を体感しやすく、メリハリのある遊技機が提供できる。
【１４２５】
（ＤＤ７）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記第２の設定値は、前記設定値の取りうる範囲の中の中間値である
ことを特徴とする遊技機。
【１４２６】
前記（ＤＤ７）に記載の発明によれば、第２の設定値は、設定値の取りうる範囲の中の中間値である。この様に構成すれば、設定値の変化が小さく抑えられるので、遊技の難易度についてバランスの取れた遊技機が提供できる。
【１４２７】
（ＤＤ８）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
遊技中に前記変更手段によって変更された前記設定値を記憶する記憶手段（ＲＡＭ５０３）を備え、
前記設定手段は、前記遊技機に電源が投入される際に、前記特定の操作が実行されない場合、変更された前記設定値を前記記憶手段から読み出すことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４２８】
前記（ＤＤ８）に記載の発明によれば、電源投入前から記憶手段が保持している設定値が反映され、電源投入前に遊技機が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等により遊技機の電源が寸断されても、遊技者は、遊技機の再起動後に遊技の続きを行うことができる。
【１４２９】
（ＤＤ９）
前記（ＤＤ７）に記載の遊技機において、
前記設定手段は、前記設定値を前記記憶手段から読み出して、前記設定値を記憶された前記設定値とは異なる値に設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４３０】
前記（ＤＤ９）に記載の遊技機によれば、記憶手段に記憶された設定値に基づいて、当該設定値と異なる値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後の遊技機の動作の自由度が増え、結果として、遊技者の利益に配慮がなされた遊技機が提供できる。
【１４３１】
（ＤＤ１０）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、前記第１条件が成立したことを報知することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４３２】
前記（ＤＤ１０）に記載の遊技機によれば、設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出す遊技機が提供できる。
【１４３３】
＜課題ＤＥ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の

割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

従来構成によれば、営業時間外にホールが遊技機の有利度を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。

そこで、発明者は、遊技中に生じる事象を計数し計数値によって遊技機の有利度を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に生じる事象を計数するだけでは、常に計数値が計数されてしまい、遊技者にとって有利度を変更するのに都合がよくない場合であっても変更されてしまうという新たな問題が発生した。

下記（ＤＥ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することによって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（ＤＥ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１４３４】

（ＤＥ１）

遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

始動条件の成立に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態である有利遊技状態（大当たり遊技状態）となるか否かを抽選する抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記抽選の結果に対応する表示結果を前記表示手段に表示する変動表示制御手段と、

遊技状態を切り替える遊技状態制御手段（主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理）と、

遊技に関する所定条件（例えば、遊技球の発射操作）が成立したことに基づいて生じる所定事象（例えば、遊技球の発射）を計数して、計数結果を遊技者の有利度合いに関する計数値（例えば、発射球数）とする計数手段（例えば、出率設定値更新処理における球数カウンタ）と、

遊技状態が第１状態（例えば、通常状態、確変状態）で前記計数値が前記所定事象の回数に基づいて定められる第１条件（例えば、１０回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させて報知することが可能な報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３）と、を備え、

前記第１状態は、前記変動表示が実行されていない状態において前記計数値を複数回更新して前記表示手段に表示させることが可能な状態であり、

前記計数手段は、遊技状態が前記第１状態の後に発生する第２状態（例えば、大当たり遊技状態）で前記所定条件が成立した場合に前記計数値を更新しない（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ１）

ことを特徴とする遊技機。

【１４３５】

前記（ＤＥ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する所定条件が成立したことに基づいて生じる所定事象を計数する。遊技状態が第１状態で計数値が所定事象の回数に基づい

て定められる第１条件を満たす度に更新された計数値を表示手段に表示させて報知することが可能である。また、第１状態は、変動表示が実行されていない状態でも計数値を複数回更新して表示手段に表示させることが可能である。したがって、所定条件も、変動表示が実行されていない状態でも計数値を複数回更新して、計数値とすることができる条件となる。計数手段は、遊技状態が第１状態の後に発生する第２状態で所定条件が成立した場合に計数値を更新しないので第２状態では計数値が更新されずに出率設定値が更新されない。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４３６】

（ＤＥ２）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、

　前記報知手段は、遊技状態が前記第１状態で、成立に前記第１条件よりも多くの前記所定事象の回数を要する第２条件（例えば、１０００の倍数）を満たす度に、更新された前記計数値を、前記第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で前記表示手段に表示させて報知（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５）することが可能である

　ことを特徴とする遊技機。

【１４３７】

　前記（ＤＥ２）に記載の遊技機によれば、遊技状態が第１状態で、成立に第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する第２条件を満たす度に、更新された計数値を、第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で表示手段に表示させて報知することが可能であるので、第２条件を満たす度に、更新された計数値を第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で報知することで出率設定値の更新に係る報知を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４３８】

（ＤＥ３）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、

　前記所定事象は、遊技球の球数が増加する現象である

　ことを特徴とする遊技機。

【１４３９】

　前記（ＤＥ３）に記載の遊技機によれば、遊技球の球数が増加する現象を計数することで遊技者の有利度合いに関する計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４４０】

（ＤＥ４）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、

　遊技球が流下可能な遊技盤を備え、

　前記所定条件は、前記遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である

　ことを特徴とする遊技機。

【１４４１】

　前記（ＤＥ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４４２】

（ＤＥ５）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、

　前記計数値は、遊技球のカウント数である

　ことを特徴とする遊技機。

【１４４３】

　前記（ＤＥ５）に記載の遊技機によれば、遊技球のカウント数を計数値とし、計数値が

所定値となることで、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４４４】

（ＤＥ６）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記第２状態は、前記第１状態時の始動入賞を契機として発生する
　ことを特徴とする遊技機。

【１４４５】

　前記（ＤＥ６）に記載の遊技機によれば、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、第１状態で始動入賞しなければ第２状態とはならずに計数値が更新され、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４４６】

（ＤＥ７）　前記（ＤＥ６）に記載の遊技機において、
　前記第２状態は、前記始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する
　ことを特徴とする遊技機。

【１４４７】

　前記（ＤＥ７）に記載の遊技機によれば、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生するので、始動入賞に伴う抽選結果に応じて計数値が更新されたり、更新されなかったりし、出率設定値の更新を好適にすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４４８】

（ＤＥ８）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記第１状態、前記第２状態の間で、右打ち、左打ちに関する打ち方が異なる
　ことを特徴とする遊技機。

【１４４９】

　前記（ＤＥ８）に記載の遊技機によれば、例えば、右打ちのときに計数値を更新し、左打ちのときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、右打ちのときに出率設定値の更新が行われ、左打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。これとは逆に、左打ちのときに計数値を更新し、右打ちのときは計数値を更新しないようにしていてもよい。これにより、左打ちのときに出率設定値の更新が行われ、右打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４５０】

（ＤＥ９）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記第１状態は、遊技状態が通常状態のときよりも始動入賞し易い遊技状態を含み、
　前記第２状態は、前記第１状態よりも始動入賞し難い遊技状態を含む
　ことを特徴とする遊技機。

【１４５１】

　前記（ＤＥ９）に記載の遊技機によれば、サポート状態のときに計数値を更新し、非サポート状態のときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、サポート状態のときに出率設定値の更新が行われ、非サポート状態のときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４５２】

＜課題ＤＦ＞

　従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０な

いし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
従来構成によれば、営業時間外にホールが遊技機の有利度を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。
そこで、発明者は、遊技中に生じる事象を計数し計数値によって遊技機の有利度を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に生じる事象を計数するだけでは、常に計数値が計数されてしまい、遊技者にとって有利度を変更するのに都合がよくない場合であっても変更されてしまうという新たな問題が発生した。
下記（ＤＦ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することによって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＦ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４５３】
（ＤＦ１）
遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
始動条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、を備えた遊技機において、
前記抽選の結果が第１特定結果（通常大当たり）となった場合に遊技者に有利な第１特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行可能であり、前記抽選の結果が第２特定結果（確変付き大当たり、時短付大当り）となった場合に前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも少なくとも前記始動条件が成立し易くなる第２特定遊技状態（確変状態、時短状態）に移行可能となるように制御可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理）と、
遊技に関する所定条件（例えば、遊技球の発射操作）が成立したことに基づいて生じる所定事象（例えば、遊技球の発射）を計数して、計数結果を遊技者の有利度合いに関する計数値（例えば、発射球数）とすることが可能な計数手段（例えば、出率設定値更新処理における球数カウンタ）と、
前記計数値が前記所定事象の回数に基づいて定められる第１条件（例えば、１０回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第１報知（例えば、「１０Ｐ」）を実行することが可能な第１報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３）と、
前記計数値が前記第１条件（例えば、１０回）よりも多い第２条件（例えば、１０００回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第２報知（例えば、「１０００ＯＶＥＲ」）を実行することが可能な第２報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５）と、を備え、
前記計数手段は、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記所定条件が成立した場合に前記計数値を更新し、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行し

該第１特定遊技状態の終了後の前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において通常大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態終了後の通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）、または、前記第２特定遊技状態において所定期間前記第１特定結果または前記第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において所定期間大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記計数値を更新しない構成である
ことを特徴とする遊技機。

【１４５４】
前記（ＤＦ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する所定条件が成立したことに基づいて生じる所定事象を計数する。第２特定遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合には所定条件が成立した場合に計数値を更新し、第２特定遊技状態において第１特定結果となり第１特定遊技状態に移行し第１特定遊技状態の終了後の通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合、または、第２特定遊技状態において所定期間第１特定結果または第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合には前記計数値を更新しないので、第１特定遊技状態において出率設定値が更新されないようにすることができる。これにより、第２特定遊技状態の後の通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となって移行した第１特定遊技状態において出率設定値が更新されることがないので、第１特定結果または第２特定結果となった出率設定値が更新されて良くない出率設定値に更新されることへの不安感を軽減しつつ、第１特定結果または第２特定結果となった出率設定値で再び遊技を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。また、計数値が所定事象の回数に基づいて定められる第１条件を満たす度に第１報知を実行し、第１条件よりも多い第２条件を満たす度に第２報知を実行するので、出率設定値が更新のために必要な計数値の目安とすることができ、また、第２条件を出率設定値が更新する計数値と同じにすることで出率設定値の更新を報知することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４５５】
（ＤＦ２）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段は、前記第１報知とは異なる態様で前記第２報知を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１４５６】
前記（ＤＦ２）に記載の遊技機によれば、第２報知手段は、第１報知とは異なる態様で第２報知を実行することが可能であるので、第２条件を満たす度に、第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で報知することで出率設定値の更新に係る報知を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４５７】
（ＤＦ２－１）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段によって実行される前記第２報知の種別として、第１報知種別（例えば、１０００ＯＶＥＲ等）と、前記第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別（例えば、４０００ＯＶＥＲ設定最高等）と、を少なくとも含む複数の種別を有している
ことを特徴とする遊技機。

【１４５８】

前記（ＤＦ２－１）に記載の遊技機によれば、第２報知は、第２報知の種別として、第１報知種別と、第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別とを少なくとも含む複数の種別を有しているので、出率設定値が更新される際に第２報知の報知種別によって、出率設定値がどのように更新されるのかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４５９】

（ＤＦ３）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、

前記所定事象は、遊技球の球数が増加する現象である

ことを特徴とする遊技機。

【１４６０】

前記（ＤＦ３）に記載の遊技機によれば、遊技球の球数が増加する現象を計数することで遊技者の有利度合いに関する計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４６１】

（ＤＦ４）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、

遊技球が流下可能な遊技盤を備え、

前記所定条件は、前記遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である

ことを特徴とする遊技機。

【１４６２】

前記（ＤＦ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４６３】

（ＤＦ５）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、

前記計数値は、遊技球のカウント数である

ことを特徴とする遊技機。

【１４６４】

前記（ＤＦ５）に記載の遊技機によれば、遊技球のカウント数を計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４６５】

（ＤＦ６）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、

前記計数値を更新する第１状態と、前記計数値を更新しない第２状態と、を有し、

前記第２状態は、前記第１状態時の始動入賞を契機として発生する

ことを特徴とする遊技機。

【１４６６】

前記（ＤＦ６）に記載の遊技機によれば、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、第１状態で始動入賞しなければ第２状態とはならずに計数値が更新され、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４６７】

（ＤＦ７）　前記（ＤＦ６）に記載の遊技機において、

前記第２状態は、前記始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する

ことを特徴とする遊技機。

【１４６８】

前記（ＤＦ７）に記載の遊技機によれば、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生するので、始動入賞に伴う抽選結果に応じて計数値が更新されたり、更新されなか

ったりし、出率設定値の更新を好適にすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４６９】

＜課題ＤＧ＞

従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

従来構成によれば、営業時間外にホールが遊技機の有利度を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。

そこで、発明者は、遊技中に生じる事象を計数し計数値によって遊技機の有利度を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に生じる事象を計数するだけでは、常に計数値が計数されてしまい、遊技者にとって有利度を変更するのに都合がよくない場合であっても変更されてしまうという新たな問題が発生した。

下記（ＤＧ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することによって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（ＤＧ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１４７０】

（ＤＧ１）

遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

始動条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、を備えた遊技機において、

前記抽選の結果が第１特定結果（通常大当たり）となった場合に遊技者に有利な第１特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行可能であり、前記抽選の結果が第２特定結果（確変付き大当たり、時短付大当り）となった場合に前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも少なくとも前記始動条件が成立し易くなる第２特定遊技状態（確変状態、時短状態）となるように移行可能に制御可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理）と、

遊技に関する所定条件（例えば、遊技球の発射操作）が成立したことに基づいて生じる所定事象（例えば、遊技球の発射）を計数して、計数結果を遊技者の有利度合いに関する計数値（例えば、発射球数）とすることが可能な計数手段（例えば、出率設定値更新処理における球数カウンタ）と、

前記計数値が前記所定事象の回数に基づいて定められる第１条件（例えば、１０回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第１報知（例えば、「１０Ｐ」）を実行することが可能な第１報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３）と、

前記計数値が前記第１条件（例えば、１０回）よりも多い第２条件（例えば、１０００

回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第２報知（例えば、「１０００ＯＶＥＲ」）を実行することが可能な第２報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５）と、を備え、
前記計数手段は、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記所定条件が成立した場合に前記計数値を更新し、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後の前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において通常大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態終了後の通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）、または、前記第２特定遊技状態において所定期間前記第１特定結果または前記第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において所定期間大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記計数値を初期値（例えば、０）にリセットすることが可能な構成である
ことを特徴とする遊技機。
【１４７１】
前記（ＤＧ１）に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した場合に、計数値を更新する。第２特定遊技状態において第１特定結果となり第１特定遊技状態に移行し第１特定遊技状態の終了後の通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合、または、第２特定遊技状態において所定期間第１特定結果または第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合に計数値を初期値にリセットすることが可能であるので、第１特定遊技状態となる前の遊技状態の経緯に応じて出率設定値が更新されるのに必要な計数値を変化させることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４７２】
（ＤＧ２）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段は、前記第１報知とは異なる態様で前記第２報知を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４７３】
前記（ＤＧ２）に記載の遊技機によれば、第２報知手段は、第１報知とは異なる態様で第２報知を実行することが可能であるので、第２条件を満たす度に、第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で報知することで出率設定値の更新に係る報知を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４７４】
（ＤＧ２－１）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段によって実行される前記第２報知の種別として、第１報知種別（例えば、１０００ＯＶＥＲ等）と、前記第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別（例えば、４０００ＯＶＥＲ設定最高等）と、を少なくとも含む複数の種別を有している
ことを特徴とする遊技機。
【１４７５】
前記（ＤＧ２－１）に記載の遊技機によれば、第２報知は、第２報知の種別として、第

１報知種別と、第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別とを少なくとも含む複数の種別を有しているので、出率設定値が更新される際に第２報知の報知種別によって、出率設定値がどのように更新されるのかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４７６】

（ＤＧ３）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、

前記所定事象は、遊技球の球数が増加する現象である

ことを特徴とする遊技機。

【１４７７】

前記（ＤＧ３）に記載の遊技機によれば、遊技球の球数が増加する現象を計数することで遊技者の有利度合いに関する計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４７８】

（ＤＧ４）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、

遊技球が流下可能な遊技盤を備え、

前記所定条件は、前記遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である

ことを特徴とする遊技機。

【１４７９】

前記（ＤＧ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４８０】

（ＤＧ５）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、

前記計数値は、遊技球のカウント数である

ことを特徴とする遊技機。

【１４８１】

前記（ＤＧ５）に記載の遊技機によれば、遊技球のカウント数を計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４８２】

（ＤＧ６）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、

前記計数値を更新する第１状態と、前記計数値を更新しない第２状態と、を有し、

前記第２状態は、前記第１状態時の始動入賞を契機として発生する

ことを特徴とする遊技機。

【１４８３】

前記（ＤＧ６）に記載の遊技機によれば、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、第１状態で始動入賞しなければ第２状態とはならずに計数値が更新され、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１４８４】

（ＤＧ７）　前記（ＤＧ６）に記載の遊技機において、

前記第２状態は、前記始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する

ことを特徴とする遊技機。

【１４８５】

前記（ＤＧ７）に記載の遊技機によれば、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生するので、始動入賞に伴う抽選結果に応じて計数値が更新されたり、更新されなかったりし、出率設定値の更新を好適にすることができる。したがって、有利度合いに関す

る計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４８６】
＜課題ＤＨ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
この種の遊技機は、電源投入時の特定の操作に基づいて複数の設定値のうちから１の設定値が設定され、設定された設定値に基づいて遊技に関する判別処理が行われ、その判別結果に基づいて遊技者に対する出力が行われるものがあるが、この種の遊技機では、遊技に関する判別処理が行われる機会が設定された設定値に基づく１回しかないので、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。
下記（ＤＨ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＨ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４８７】
（ＤＨ１）
遊技球が入球可能な遊技領域を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口への遊技球の入球を検出する検出手段（入賞検出センサ）と、
前記検出手段での検出を契機として行われる識別情報変動遊技の結果として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）を発生させるか否かを表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記識別情報変動遊技に関する制御（大当たり抽選、変動表示、遊技球発射）を行う遊技制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、
操作可能な操作手段（設定キー挿入部Ｄａ１１）と、
遊技機に電源が投入される際に、前記操作手段に対して特定の操作が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記識別情報変動遊技に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記入球口に遊技球が入球したことが検出されると第１の判別（第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別）を前記設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らないで（固定確率で）行うことが可能な第１判別手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第１抽選判別機能）と、
前記第１の判別が所定の判別結果（暫定外れ有りとの結果）となったことを契機として、前記設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づき、第２の判別（第２抽選の結果が大当たりか否かの判別）を行うことが可能な第２判別手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第２抽選判別機能）と、を備え、
前記識別情報変動遊技は、前記第１の判別と前記第２の判別とに基づいて行うことが可

能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１４８８】
　前記（ＤＨ１）に記載の遊技機によれば、複数段階に設定された識別情報変動遊技に関する設定値のうちの所定の設定値に変更された場合に、単にその変更された所定の設定値に基づいて遊技に関する判別が行われ、その判別結果が出力されるのではく、設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らないで第１の判別が行われ、その第１の判別が所定の判別結果であった場合に、その後、設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づいて第２の判別が行われ、識別情報変動遊技は、前記第１の判別と前記第２の判別とに基づいて行われる。つまり、第２の判別において設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づいた判別が行われる前に、第１の判別において設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らないで等しい条件で判別が行われるという、斬新な判別構成を備えて識別情報変動遊技を行う遊技機を提供することができる。また、このような斬新な判別構成を用いて行われる識別情報変動遊技によって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１４８９】
（ＤＨ２）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
　前記第１の判別は、前記設定値を反映させないで行われる、暫定的に前記識別情報変動遊技を決定する処理である
　ことを特徴とする遊技機。
【１４９０】
　前記（ＤＨ２）に記載の遊技機によれば、１回目の判別において、いきなり最終的な識別情報変動遊技が決まらないので、遊技の興趣性を向上することができる。また、１回目の判別において、暫定的にでも識別情報変動遊技が決まるので、暫定的に決まった識別情報変動遊技に基づいて、演出を実行することも可能となる。
【１４９１】
（ＤＨ３）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
　前記第２の判別は、前記設定値を反映させて行われる、最終的に前記識別情報変動遊技を決定する処理である
　ことを特徴とする遊技機。
【１４９２】
　前記（ＤＨ３）に記載の遊技機によれば、２回目の判別において、最終的な識別情報変動遊技が決まるので、遊技の興趣性を向上することができる。
【１４９３】
（ＤＨ４）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記第２の判別の前記判別結果に応じて前記識別情報変動遊技を異ならせる
　ことを特徴とする遊技機。
【１４９４】
　前記（ＤＨ４）に記載の遊技機によれば、第２の判別の判別結果に応じて識別情報変動遊技が異なるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４９５】
（ＤＨ５）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、暫定的な前記識別情報変動遊技が決定された状態で、前記設定値がいずれであるかに応じて、最終的な前記識別情報変動遊技を異ならせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【１４９６】
前記（ＤＨ５）に記載の遊技機によれば、識別情報変動遊技に関する設定値がいずれであるかに応じて、暫定的な識別情報変動遊技に対する最終的な識別情報変動遊技の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４９７】
（ＤＨ６）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記設定値を変更する操作を受ける設定値変更操作手段（更新ボタンＤａ１２）を備え、
前記第２判別手段は、前記設定値変更操作手段の操作によって設定された前記設定値に基づき前記第２の判別を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１４９８】
前記（ＤＨ６）に記載の遊技機によれば、設定値変更操作手段の操作に基づく、暫定的な判別結果出力態様に対する最終的な判別結果出力態様の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４９９】
（ＤＨ７）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記第２判別手段は、設定された前記設定値が特定の設定値（通常時に大当たり確率が３３％というような不正な大当たり確率に対応する不正な出率設定値）である場合は前記第２の判別を行わず、
前記遊技制御手段は、前記第１の判別による前記所定の判別結果に基づいて前記識別情報変動遊技を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１５００】
前記（ＤＨ７）に記載の遊技機によれば、設定された設定値が特定の設定値である場合にまで第２の判別を行ってしまい、その第２の判別による判別結果に基づいて識別情報変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。
【１５０１】
（ＤＨ８）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記第２判別手段は、設定された前記設定値が特定の設定値である場合は前記第２の判別を行わず、
前記遊技制御手段は、前記第１の判別の結果及び第２の判別の結果のいずれにも依らないで特定の識別情報変動遊技（完全外れ変動表示）を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１５０２】
前記（ＤＨ８）に記載の遊技機によれば、設定された設定値が特定の設定値である場合にまで第１の判別及び第２の判別を行ってしまい、その第１の判別及び第２の判別による判別結果に基づいて識別情報変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。
【１５０３】
＜課題Ｅａ＞
従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされた場合に所定の処理を行うものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とさ

れることが難しい、という問題がある。
　下記（Ｅａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｅａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５０４】
（Ｅａ１）
　遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
　前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
　前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
　前記複数の操作手段は、少なくとも、
　第１操作（決定ボタン押下）がされることで第１の入力（決定ボタン入力）がされる第１操作手段（決定ボタンＥａ１）と、
　第２操作（メニューボタン押下）がされることで第２の入力（メニューボタン入力）がされる第２操作手段（メニューボタンＥａ２）とであって、
　前記遊技機は、
　特定の処理（同時押下実行演出）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
　前記制御手段は、
　前記第１の入力が有効とされた状態と、前記第２の入力が有効とされた状態とがいずれもあると、前記特定の処理を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定する処理条件判定手段（同時押下成否判定機能を有するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
　前記処理条件判定手段は、前記第２の入力が有効とされていない状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中）で前記第１の入力がされた状態のまま、前記第２の入力が有効とされた状態となった場合、前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５０５】
　前記（Ｅａ１）に記載の遊技機によれば、第１操作手段に対する第１操作が行われることで第１の入力が有効とされた状態と、第２操作手段に対する第２操作が行われることで第２の入力が有効とされた状態とがいずれもあると、特定の処理を行うための条件が満たされたと判定され、特定の処理が実行され易くなる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２の入力が有効と判定されていない状態で第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１の入力は有効とされていないので、特定の処理を行うための条件が満たされていないと判定されるので、特定の処理が行われない。そのため、第２の入力が有効とされた状態で再び第１の入力が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされた状態となった場合にも、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されるので、特定の処理が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効と判定し易くすることができる遊技機を提供することができる。
【１５０６】
（Ｅａ２）　前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
　前記第２の入力（メニューボタン入力）が有効とされていない状態とは、前記第２の入力が行われていないため、前記第２の入力が有効であるとされない状態であり、
　前記第１の入力（決定ボタン入力）がされた状態のまま、前記第２の入力（メニューボタン入力）が有効とされた状態となった場合とは、前記第１の入力が行われたが、前記第１の入力が有効であるとされない状態のまま、その後、前記第２の入力が行われ、前記第

２の入力が有効であるとされた状態となった場合である
　ことを特徴とする遊技機。
【１５０７】
　前記（Ｅａ２）に記載の遊技機によれば、第２の入力が行われていないため、第２入力が有効であるとされない状態において、第１入力が行われたが、第１入力が有効であるとされない状態のままである状態であり、その後、第２入力が行われ、第２入力が有効であるとされた状態となった場合、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定することができる。
【１５０８】
（Ｅａ３）　前記（Ｅａ２）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記第１の入力が行われても前記第１の入力が有効であるとされない特定状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間）において、前記第１の入力が行われていないまま、前記第２の入力が有効とされた場合に、前記特定の処理とは異なる処理（操作画面（メニュー）表示）を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５０９】
　前記（Ｅａ３）に記載の遊技機によれば、第１の入力が行われても第１の入力が有効であるとされない状態で行われた第２操作手段に対する操作を有効に活用できる。
【１５１０】
（Ｅａ４）　前記（Ｅａ２）に記載の遊技機において、
　前記処理条件判定手段は、前記第１の入力が行われても前記第１の入力が有効であるとされない特定状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間）において、前記第１の入力が継続されている場合は、前記第２の入力が有効であるとされるまで、前記特定の処理を行うことを可能とする状態（決定ボタン押下仮有効フラグが１である状態）を維持する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５１１】
　前記（Ｅａ４）に記載の遊技機によれば、第１の入力が行われても第１の入力が有効であるとされない特定状態のまま第１の入力が行われた場合にも、特定の処理を行うことを可能とするための機会を残すことができる。
【１５１２】
（Ｅａ５）　前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
　前記第１の入力が行われても前記第１の入力が有効であると判定されない特定状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間）において、前記第１の入力がされた状態（決定ボタンＥａ１押下が検出された状態）のまま、前記第２の入力が有効とされ（同時押下演出期間内にメニューボタンの押下が検出され）、前記特定の処理（同時押下実行演出）が実行された場合、次に前記特定の処理（同時押下実行演出）が実行されるタイミングは、早くとも、次に前記特定状態となるタイミングである
　ことを特徴とする遊技機。
【１５１３】
　前記（Ｅａ５）に記載の遊技機によれば、特定状態から行われた操作に基づき特定の処理が実行された場合は、次に特定の処理が実行されるタイミングは、早くても次に特定状態となるタイミングであるとすることで、安易に特定の処理が行われることを抑制することができる。
【１５１４】
（Ｅａ６）　前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記第１の入力が行われても前記第１の入力が有効であるとされない特定状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間）で、前記第１の入力がされた状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中に決定ボタンの押下が検出された状態）のまま、前記第２の入力が有効とされた（同時押下演出期間内にメニューボタンの押下が検出された）場合に、その後の前記第１の入力が特定態様（長押し態様）であることによって、前記

特定の処理（同時押下実行演出）を行うが、その後の前記第１の入力が前記特定態様でないことによって、前記特定の処理を行わない
ことを特徴とする遊技機。
【１５１５】
前記（Ｅａ６）に記載の遊技機によれば、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されるためには、その後の第１の入力が特定態様であることを必要とすることで、安易に特定の処理を行うための条件が満たされたることを抑制することができる。
【１５１６】
（Ｅａ６ａ） 前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記第１の入力が行われても前記第１の入力が有効であるとされない特定状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間）で、前記第１の入力がされた状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中に決定ボタンの押下が検出された状態）のまま、前記第２の入力が有効とされた（同時押下演出期間内にメニューボタンの押下が検出された）場合に、その後の前記第１の入力が第１特定態様（長押し態様）であり、前記第２の入力が第２特定態様（長押し態様）であることによって、前記特定の処理（同時押下実行演出）を行うが、その後の前記第１の入力が前記第１特定態様でないか、前記第２の入力が前記第２特定態様でないかの少なくともいずれかによって、前記特定の処理を行わない
ことを特徴とする遊技機。
【１５１７】
前記（Ｅａ６ａ）に記載の遊技機によれば、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されるためには、その後の第１の入力が第１特定態様であることと、第２の入力が第２特定態様であることを必要とすることで、安易に特定の処理を行うための条件が満たされたることを抑制することができる。
【１５１８】
（Ｅａ７） 前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記第１の入力が行われても前記第１の入力が有効であると判定されない特定状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間）で、前記第１の入力がされた状態（決定ボタンＥａ１押下が検出された状態）のまま、前記第２の入力が有効とされた（同時押下演出期間内にメニューボタンの押下が検出された）場合に、特定態様（長押し態様）で行われる前記第１操作を検出可能とする特定期間（例えば１．０秒間の長押し期間）を設定し、少なくとも前記特定期間、前記特定態様で行われる前記第１の入力がされたことに基づいて、前記特定の処理（同時押下実行演出）を実行し、
前記特定の処理が実行された場合は、再び前記特定状態で前記第１の入力がされた状態のまま前記第２の入力が有効であるとされる状態となるまで前記特定期間を設定しない
ことを特徴とする遊技機。
【１５１９】
前記（Ｅａ７）に記載の遊技機によれば、特定の処理が実行された場合は、再び第１の入力がされた状態のまま第２の入力が有効であるとされる状態となるまで特定期間が設定されないことで、安易に特定の処理を行うための条件が満たされたることを抑制することができる。
【１５２０】
（Ｅａ８） 前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記第１の入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内に決定ボタン押下が検出された状態）と前記第２の入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内にメニューボタン押下が検出された状態）とがいずれもあった場合に、特定態様（長押し態様）で行われる前記第１の入力を可能とする特定期間（例えば１．０秒間の長押し期間）を設定し、前記特定期間、前記特定態様で行われる前記第１の入力がされたことに基づいて、前記特定の処理（同時押下実行演出）を実行し、
前記特定の処理が実行された場合は、再び前記第１の入力が有効にされた状態（同時押

下演出期間内に決定ボタン押下が検出された状態）と前記第２の入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内にメニューボタン押下が検出された状態）とがいずれもあるまで前記特定期間を設定しない
　ことを特徴とする遊技機。
【１５２１】
　前記（Ｅａ８）に記載の遊技機によれば、第１の入力が有効にされた状態と第２の入力が有効にされた状態とがいずれもあるときだけ、特定期間、特定態様で行われる第１操作が検出されたことに基づいて、特定の処理が実行されるという特別感を出すことができる。
【１５２２】
（Ｅａ９）　前記（Ｅａ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の処理を行うか否かを示すコマンド（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理のステップＥａ１７６にてセットする表示用同時押下実行演出コマンドと、ステップＥａ１７９にてセットされる表示用同時押下非実行演出コマンド）に基づいて、前記特定の処理を行うか否かの報知（同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４における「同時押し成功！」や「同時押し失敗！」の表示）を行う報知手段（第３図柄表示装置４２）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５２３】
　前記（Ｅａ９）に記載の遊技機によれば、特定の処理を行うために必要な操作をできたか否かを遊技者に知らせることができる。報知手段の替わりに示唆手段であってもよい。
【１５２４】
（Ｅａ１０）
　遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
　前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
　前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
　前記複数の操作手段は、少なくとも、
　第１操作が可能な第１操作手段（決定ボタンＥａ１）と、
　第２操作が可能な第２操作手段（メニューボタンＥａ２）とであって、
　前記遊技機は、
　前記第１操作の検出が可能な第１検出手段（押下検出センサＥａ３）と、
　前記第２操作の検出が可能な第２検出手段（押下検出センサＥａ４）と、
　特定の処理（同時押下実行演出）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
　前記制御手段は、
　前記第１操作の検出が有効か否かを判定する第１操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能）と、
　前記第２操作の検出が有効か否かを判定する第２操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能）と、
　前記第１操作の検出が有効と判定された状態と、前記第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、前記特定の処理を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定する処理条件判定手段（同時押下成否判定機能を有するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
　前記処理条件判定手段は、前記第２操作の検出が有効と判定されていない状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中）で前記第１操作の検出がされた状態のまま、前記第２操作の検出が有効と判定された状態となった場合、前記特定の処理を行うための条件が満

たされたと判定する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５２５】
　前記（Ｅａ１０）に記載の遊技機によれば、第１操作の検出が有効と判定された状態と、第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、特定の処理を行うための条件が満たされたと判定され、特定の処理が実行され易くなる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２操作の検出が有効と判定されていない状態で第１操作の検出がされた状態のまま、第２操作の操作が有効と判定されたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１操作の検出は有効と判定されていないので、特定の処理を行うための条件が満たされていないと判定されるので、特定の処理が行われない。そのため、第２操作の検出が有効と判定された状態で再び第１操作が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１操作の検出がされた状態のまま、第２操作の操作が有効と判定された状態となった場合にも、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されるので、特定の処理が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くすることができる遊技機を提供することができる。
【１５２６】
＜課題Ｅｂ＞
　従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされた場合に所定の処理を行うものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機は、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることが難しいので、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行することも難しいという問題がある。
　下記（Ｅｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｅｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５２７】
（Ｅｂ１）
　遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
　前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
　前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
　前記複数の操作手段は、少なくとも、
　第１操作（決定ボタン押下）がされることで第１の入力（決定ボタン入力）がされる第１操作手段（決定ボタンＥａ１）と、
　第２操作（メニューボタン押下）がされることで第２の入力（メニューボタン入力）がされる第２操作手段（メニューボタンＥａ２）とであって、
　前記遊技機は、
　所定の処理（オート連打機能による連打）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
　前記制御手段は、
　所定状態（オート連打機能が無効の状態）で、前記第１の入力が有効とされた状態と、前記第２の入力が有効とされた状態とがいずれもあると、前記所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定する処理条件判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理）を備え、

前記処理条件判定手段は、前記第２の入力が有効とされていない状態で前記第１の入力がされた状態のまま、前記第２の入力が有効とされた場合、前記前提条件が満たされたと判定し、
前記制御手段は、
前記前提条件が満たされたと判定された場合に所定の期間（長押しとして判断される期間）前記第１操作の入力が有効とされ続けると、前記所定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１５２８】
前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機によれば、所定状態で、第１の入力が有効とされた状態と、第２の入力が有効とされた状態とがいずれもあると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定される。その後、所定の期間第１の入力が有効とされ続けると所定の処理が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２の入力が有効とされていない状態で第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１の入力は有効とされていないので、所定の処理を行うための前提条件が満たされていないと判定され、所定の処理が行われない。そのため、第２の入力が有効と判定された状態で再び第１の入力が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされた状態となった場合にも、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、その後、所定の期間第１の入力が有効とされ続けると所定の処理が行われる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することができる。
【１５２９】
（Ｅｂ２）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記所定状態において前記第１の入力が有効とされていない状態で前記第２の入力が有効とされた場合に、前記所定の処理とは異なる第１特定処理（メニュー画面の表示）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１５３０】
前記（Ｅｂ２）に記載の遊技機によれば、所定状態においてなされた第２操作手段に対する操作を有効に活用することができる。また、第１の入力が有効とされていない状態で第２の入力が有効とされても、所定の処理を実行できないことを示唆することができる。
【１５３１】
（Ｅｂ３）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記所定の期間（長押しとして判断される期間）経過前に前記第１の入力が有効とされなくなった場合は前記所定の処理（オート連打機能による連打）を実行せずに前記所定の処理とは異なる第２特定処理（単打）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１５３２】
前記（Ｅｂ３）に記載の遊技機によれば、第１操作手段の操作態様に応じて実行される処理が変わるという変化を提供できる。
【１５３３】
（Ｅｂ４）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段によって前記所定の処理が実行されたことを示すコマンドに基づいて前記所定の処理が実行されていることを報知（例えば、オート連打実行画像Ｅｂ１０１０ｅ）する報知手段（例えば、第３図柄表示装置４２）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５３４】
前記（Ｅｂ４）に記載の遊技機によれば、所定の処理が実行されるためには、第１の入

力が有効とされた状態と、第２の入力が有効とされた状態がいずれもあり、さらに第１の入力が有効とされ続けるように操作を行えばよいことを報知することができる。
【１５３５】
（Ｅｂ５）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段によって前記所定の期間経過前に前記第１の入力が有効とされなくなった場合に前記所定の処理が実行されていないことを示すコマンドに基づいて前記所定の処理が実行されないことを報知（例えば、「オート連打は失敗だ！」）する報知手段（例えば、スピーカー２４）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５３６】
　前記（Ｅｂ５）に記載の遊技機によれば、第１の入力が有効とされた状態と、第２の入力が有効とされた状態がいずれもあっても、さらに第１の入力が有効とされなくなった場合には、所定の処理が実行さないことを報知することができる。
【１５３７】
（Ｅｂ６）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、
　前記所定状態において前記第２の入力が有効とされた場合は、特定状態（メニュー画面の表示）に制御し、
　前記所定状態において前記第２の入力が有効とされていない場合は、前記所定状態を維持する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５３８】
　前記（Ｅｂ６）に記載の遊技機によれば、所定状態において第２の入力が有効とされるまでは、上述した前提条件を満たすための第１操作手段と第２操作手段の操作による入力を行う機会を与えることができる。
【１５３９】
（Ｅｂ７）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、
　前記前提条件が満たされたと判定された状態（オート連打機能ＯＮ状態）において前記第２の入力（メニューボタン入力）がされなくなった場合は、前記所定状態に制御する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５４０】
　前記（Ｅｂ７）に記載の遊技機によれば、上述した前提条件が満たされたと判定された状態において所定状態にしたい場合に第２の入力をされなくすることで所望の状態にすることができる。
【１５４１】
（Ｅｂ８）　前記（Ｅｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定状態とは異なる非所定状態（オート連打機能ＯＮ説明期間）において、前記第２の入力がされない状態（メニューボタンを離した）が必要となることを示唆することが可能な示唆手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５４２】
　前記（Ｅｂ８）に記載の遊技機によれば、所定の処理を行うための条件が満たされたと判定されるための準備を促すことができる。
【１５４３】
（Ｅｂ９）
　遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
　前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
　前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技

機であって、
前記複数の操作手段は、少なくとも、
第１操作が可能な第１操作手段（決定ボタンＥａ１）と、
第２操作が可能な第２操作手段（メニューボタンＥａ２）とであって、
前記遊技機は、
前記第１操作の検出が可能な第１検出手段（押下検出センサＥａ３）と、
前記第２操作の検出が可能な第２検出手段（押下検出センサＥａ４）と、
所定の処理（オート連打機能による連打）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、
前記第１操作の検出が有効か否かを判定する第１操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能）と、
前記第２操作の検出が有効か否かを判定する第２操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能）と、
所定状態（オート連打機能が無効の状態）で、前記第１操作の検出が有効と判定された状態と、前記第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、前記所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定する処理条件判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理）と、を備え、
前記処理条件判定手段は、前記第２操作の検出が有効と判定されていない状態で、前記第１操作の検出がされた状態のまま、前記第２操作の検出が有効と判定された場合、前記前提条件が満たされたと判定し、
前記制御手段は、
前記前提条件が満たされたと判定された場合に所定の期間（長押しとして判断される期間）前記第１操作の検出が有効と判定され続けると、前記所定の処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１５４４】
前記（Ｅｂ９）に記載の遊技機によれば、所定状態で、第１操作の検出が有効と判定された状態と、第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定される。その後、所定の期間第１操作の検出が有効と判定され続けると所定の処理が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２操作の検出が有効と判定されていない状態で第１操作の検出がされた状態のまま、第２操作の操作が有効と判定されたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１操作の検出は有効と判定されていないので、所定の処理を行うための前提条件が満たされていないと判定され、所定の処理が行われない。そのため、第２操作の検出が有効と判定された状態で再び第１操作が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１操作の検出がされた状態のまま、第２操作の操作が有効と判定された状態となった場合にも、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、その後、所定の期間第１操作の検出が有効と判定され続けると所定の処理が行われる。したがって、複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定されることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することができる。
【１５４５】
＜課題Ｅｃ＞
従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作がいずれも有効されたと判定された場合に処理の処理が行われ、さらにそれに基づく別の処理が行われるものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機においては、複数の操作ボタンの操作を行った後になって、

複数の操作ボタンの操作の少なくともいずれかが有効でないと判定されたことが判明して、その操作を初めからやり直さなければならなくなる、という問題がある。
下記（Ｅｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定の処理およびこの特定の処理の内容を変更する処理を行うための複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くするか否かを切り替えることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｅｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５４６】
（Ｅｃ１）
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
前記複数の操作手段は、少なくとも、
第１操作が可能な第１操作手段（演出ボタンＥｃ２）と、
第２操作が可能な第２操作手段（メニューボタンＥｃ３）とであって、
前記遊技機は、
前記第１操作の検出が可能な第１検出手段（押下検出センサＥｃ５）と、
前記第２操作の検出が可能な第２検出手段（押下検出センサＥｃ６）と、
特定の処理（特定選択演出（奥義選択演出）有りの同時押下実行演出）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、
前記第１操作の検出が有効か否かを判定する第１操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能）と、
前記第２操作の検出が有効か否かを判定する第２操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能）と、
前記第１操作と前記第２操作とは異なる特定の操作（左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１の操作）に基づいて、前記特定の処理を行うための条件を満たすことが可能な特定状態（同時押下サポート無しモード）とするか否かを切り替える切り替え手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理における同時押下サポート無しフラグ判定機能）と、
前記特定状態（同時押下サポート無しモード）において、前記第１操作の検出が有効と判定された状態と、前記第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、前記特定の処理を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定する処理条件判定手段（同時押下成否判定機能を有するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記処理条件判定手段は、前記特定状態（同時押下サポート無しモード）において、前記第２操作の検出が有効と判定されていない状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中）で、前記第１操作の検出がされた状態のまま、前記第２操作の検出が有効と判定された状態となった場合、前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定し、
前記制御手段は、前記特定状態（同時押下サポート無しモード）において、前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定された場合に、前記第１操作の検出が有効と判定されると、前記特定の処理の内容を変更する第１特定処理（奥義選択処理）を実行し、前記特定状態がなくなると、前記第１特定処理による変更を確定させる第２特定処理（奥義選択確定処理）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１５４７】

前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機によれば、第１操作の検出が有効と判定された状態と、第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、特定の処理を行うための条件が満たされたと判定され、特定の処理が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２操作の検出が有効と判定されていない状態で、第１操作の検出がされた状態のまま、その後第２操作の操作が有効と判定されたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１操作の検出は有効と判定されていないので、特定の処理を行うための条件が満たされていないと判定され、特定の処理が行われないので、再び第１操作と第２操作を初めからやり直さなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１操作の検出がされた状態のまま、その後第２操作の操作が有効と判定された場合に、その第１操作の検出が有効と見なされ、特定の処理を行うための条件が満たされたと判定されるので、特定の処理が行われる。したがって、特定の処理およびこの特定の処理の内容を変更する処理を行うための複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くするか否かを切り替えることができる遊技機を提供することができる。

【１５４８】

（Ｅｃ２）　前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、

前記特定状態（同時押下サポート無し（奥義変更可能）モード）おいて、前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定されると、前記第１特定処理及び前記第２特定処理が実行された場合に、複数の選択条件（複数種類の奥義）の中から選択された１の選択条件（デフォルトの奥義〇〇）に基づいて前記特定の処理を実行し、

前記特定状態ではない非特定状態（同時押下サポート有り（奥義変更不可能）モード）おいて、前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定されると、前記複数の選択条件（複数種類の奥義）の中から予め定められた１の選択条件（デフォルトの奥義〇〇）に基づいて前記特定の処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１５４９】

前記（Ｅｃ２）に記載の遊技機によれば、特定状態ではない非特定状態においては、特定の処理の内容を変更することができないとしても、第１特定処理，第２特定処理が行われた場合と部分的に同じ選択条件に基づく特定の処理を実行だせることで、第１特定処理，第２特定処理が行われないことによる興趣性の低下を抑制することができる。

【１５５０】

（Ｅｃ３）　前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機において、

遊技に関する情報を報知する報知手段を備え、

前記報知手段は、前記特定状態において前記特定の処理を行うための条件が満たされた場合は、前記第１特定処理及び前記第２特定処理に関する特定情報を報知し、前記特定状態ではない非特定状態において前記特定の処理を行うための条件が満たされた場合は、前記特定情報とは異なる情報を報知する

ことを特徴とする遊技機。

【１５５１】

（Ｅｃ３）に記載の遊技機によれば、同じ特定の処理を行うための条件が満たす操作を行った場合でも特定状態か非特定状態かによって異なる情報を報知手段に報知させることで、特定状態か非特定状態かどちらで操作が行われたかを容易に認識させることができる。

【１５５２】

（Ｅｃ４）　前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機において、

前記第１特定処理は、前記第２特定処理が実行された後は、再び前記特定状態において前記特定の処理が実行されるまでは、実行可能とならない

ことを特徴とする遊技機。

【１５５３】

（Ｅｃ４）に記載の遊技機によれば、特定の処理の内容が頻繁に変わるものでないよう

にすることで、特定の処理の内容が変わることに対する興趣性を向上させることができる。

【１５５４】

（Ｅｃ５）　前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機において、

遊技に関する報知を行う報知手段を備え、

前記報知手段は、前記特定状態において前記特定の処理を行うための条件が満たされた場合は、前記第１特定処理及び前記第２特定処理に基づいて前記複数の選択情報の中から選択された選択情報を報知し、前記特定状態ではない非特定状態において前記特定の処理を行うための条件が満たされた場合は、前記複数の選択情報の中から予め定められた１の選択情報を報知する

ことを特徴とする遊技機。

【１５５５】

（Ｅｃ５）に記載の遊技機によれば、特定状態になるか否かによって、特定の処理の内容がいずれであるか認識することができるか否かが変わることで、複数の操作手段を用いた興趣性を向上させることができる。

【１５５６】

（Ｅｃ６）　前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機において、

前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定されるための前記第１操作の第１態様と、前記第１特定処理において前記特定の処理の内容を変更するための前記第１操作の第２態様とは異なり、

前記第２態様で前記第１操作を行った場合は、前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定されない

ことを特徴とする遊技機。

【１５５７】

（Ｅｃ６）に記載の遊技機によれば、目的とする処理の内容に応じて、操作態様を異ならせることで、複数の操作手段を用いた操作の興趣性を向上させることができる。

【１５５８】

（Ｅｃ７）　前記（Ｅｃ１）に記載の遊技機において、

前記特定の処理を行うための条件が満たされたと判定されるための前記第１操作の検出が継続されることで、前記第１特定処理において前記特定の処理の内容を変更可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５５９】

（Ｅｃ７）に記載の遊技機によれば、特定の処理を行うための条件を満たすための第１操作と、特定の処理を行うことが決定した段階で第１特定処理を行うための第１操作とで操作態様を共通にすることで、複数の操作手段を用いた操作が複雑になり過ぎることを防ぐことができる。

【１５６０】

＜課題Ｅｄ＞

従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作がいずれも有効に行われたと判定された場合に所定の処理が行われ、別の操作ボタンによる所定の操作が有効になるものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機においては、複数の操作ボタンの操作と、別の操作ボタンの所定の操作とを行った後になって、複数の操作ボタンの操作の少なくともいずれかが有効でないと判定されたことが判明して、これらの操作を初めからやり直さなければならなくなる、という問題がある。

下記（Ｅｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作を行うための複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｅｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５６１】
（Ｅｄ１）
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
前記複数の操作手段は、少なくとも、
第１操作が可能な第１操作手段（決定ボタンＥａ１）と、
第２操作が可能な第２操作手段（メニューボタンＥａ２）と、
第３操作が可能な第３操作手段（変更ボタンＥｄ３）とであって、
前記第３操作は、前記第１操作と前記第２操作とが有効に検出された場合に検出可能となるものであり、
前記遊技機は、
前記第１操作を検出可能な第１検出手段（押下検出センサＥａ３）と、
前記第２操作を検出可能な第２検出手段（押下検出センサＥａ４）と、
前記第３操作を検出可能な第３検出手段（押下検出センサＥｄ５）と、
所定の処理（オート連打機能による連打）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段と、を備え、
前記制御手段は、
前記第１操作の検出が有効か否かを判定する第１操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能）と、
前記第２操作の検出が有効か否かを判定する第２操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能）と、
前記第１操作の検出と前記第２操作の検出とが有効である場合に、第３操作の検出が有効か否かを判定する第３操作判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う変更ボタン入力監視・演出処理における変更ボタン押下有効判定機能）と、
所定状態（オート連打機能ＯＦＦ状態）で、前記第１操作の検出が有効と判定された状態と、前記第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定する処理条件判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理）とを備え、
前記処理条件判定手段は、前記第２操作の検出が有効と判定されていない状態で、前記第１操作の検出がされた状態のまま、その後前記第２操作の検出が有効と判定された場合、前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定し、
前記制御手段は、
前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定された場合に、前記第３操作の検出が有効と判定されると、前記所定の処理の内容を変更する第１特定処理（出動キャラの変更処理）を実行し、前記所定の処理を行うための条件が満たされた前記第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなると、前記第１特定処理による変更を確定させる第２特定処理（変更キャラの確定処理）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１５６２】
前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機によれば、所定状態で、第１操作の検出が有効と判定された状態と、第２操作の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、所定の処理を行うための条件が満たされたと判定され、所定の処理が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２操作の検出が有効と判定されていない状態で、第１操作の検出がされた状態のまま、その後第２操作の操作が有効と判定されたとする。このような処理の

流れにおいて、従来の構成では、第１操作の検出は有効と判定されていないので、所定の処理を行うための条件が満たされていないと判定され、所定の処理が行われない。また、第１操作の検出と第２操作の検出とが有効であると誤解されて第３操作が行われた場合、再び第１操作の検出と第２操作の検出と第３操作を初めからやり直さなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１操作の検出がされた状態のまま、その後第２操作の操作が有効と判定された場合に、その第１操作の検出が有効と見なされ、所定の処理を行うための条件が満たされたと判定されるので、所定の処理が行われ、所定の処理において第３操作の検出が有効か否か判定される。第３操作の検出が有効と判定されると所定の処理の内容を変更する第１特定処理がおこなわれ、所定の処理を行うための条件が満たされた第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなると、第１特定処理による変更を確定させる第２特定処理行われる。したがって、所定の操作を行うための複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１５６３】

（Ｅｄ２）　前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、

前記所定状態において前記第１操作の検出が有効と判定されていない状態で前記第２操作の検出が有効と判定された場合に、前記所定の処理とは異なる処理（メニュー画面の表示）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１５６４】

前記（Ｅｄ２）に記載の遊技機によれば、所定状態においてなされた第２操作手段に対する操作を有効に活用することができる。また、第１操作の検出が有効と判定されていない状態で第２操作の検出が有効と判定されても、所定の処理を実行できないことを示唆することができる。

【１５６５】

（Ｅｄ３）　前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、

前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定された場合に、前記第３操作の検出が有効と判定されなかった場合に、前記第１特定処理を実行せず、前記第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなった場合に前記第１特定処理に基づかない前記第２特定処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１５６６】

前記（Ｅｄ３）に記載の遊技機によれば、第３操作の検出がなくても第２特定処理を実行することができる。第３操作手段の操作態様に応じて第１特定処理に基づく第２特定処理を実行するのか第１特定処理に基づかない第２特定処理を実行するのか変えることができる。

【１５６７】

（Ｅｄ４）　前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機において、

前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定された場合に、前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定されたことを示すコマンド（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理内のオート連打実行演出時における処理において表示制御装置４５に送信する表示用オート連打実行中コマンド（ステップＥｂ１１６））に基づいて該コマンド対応する報知（オート連打機能ＯＮの表示）を行う報知手段（第３図柄表示装置４２）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５６８】

前記（Ｅｄ４）に記載の遊技機によれば、所定の処理を行うための条件が満たされるためには、第１操作の検出が有効と判定された状態と、第２操作の検出が有効と判定された

状態がいずれもあればよいことを報知することができる。
【１５６９】
（Ｅｄ５）　前記（Ｅｄ４）に記載の遊技機において、
　複数種類の情報を表示することが可能な表示手段を備え、
　前記表示手段は、前記第３操作の検出が有効と判定されると、前記第１特定処理に基づき複数種類の情報（６種のキャラクタ）のうちから決定された所定の情報を、前記第３操作の態様に基づいて決定された特定の情報（変更キャラクタの表示）に変更し、前記所定の処理を行うための条件が満たされた前記第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなると、前記第２特定処理に基づいて前記第１特定処理による変更を確定させ、確定された前記特定の情報を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５７０】
　前記（Ｅｄ５）に記載の遊技機によれば、第３操作の検出が有効と判定されると、第３操作の態様に基づいて決定された第１特定処理に基づく特定の情報を表示することができる。
【１５７１】
（Ｅｄ５Ａ）　前記（Ｅｄ４）に記載の遊技機において、
　前記報知手段は、前記第３操作の検出が有効と判定されると、前記第１特定処理に基づき複数の特定報知（６種のキャラクタに基づく大当たり期待度の報知。特定示唆でもよい。）のうちから前記第３操作の態様に基づいて決定された前記特定報知（変更キャラクタに基づく大当たり期待度の報知）に変更し、前記所定の処理を行うための条件が満たされた前記第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなると、前記第２特定処理に基づいて前記第１特定処理による変更を確定させ、確定された前記特定報知を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５７２】
　前記（Ｅｄ５Ａ）に記載の遊技機によれば、第３操作の検出が有効と判定されると、第３操作の態様に基づいて決定された第１特定処理に基づく特定報知をすることができる。
【１５７３】
（Ｅｄ５Ｂ）　前記（Ｅｄ５Ａ）に記載の遊技機において、
　前記所定の処理は、遊技者にとっての有利度を異ならせることが可能な遊技に関する処理であって、
　複数の前記特定報知は、前記所定の処理における前記有利度に対応するものであって、
　前記報知手段は、
　前記第３操作の検出が有効と判定されると、前記第１特定処理に基づき前記有利度の高さに応じて決められた複数種類の報知情報（３種のキャラクタ）のうちから前記第３操作の態様に基づいて決定された所定の報知情報（変更キャラクタ）に変更し、前記所定の処理を行うための条件が満たされた前記第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなると、前記第２特定処理に基づき前記第１特定処理による変更を確定させ、確定して実行された前記特定報知に基づき前記所定の処理における前記有利度を報知（示唆でもよい）するものである
　ことを特徴とする遊技機。
【１５７４】
　前記（Ｅｄ５Ｂ）に記載の遊技機によれば、第３操作の検出が有効と判定されると、第３操作の態様に基づいて決定された第１特定処理に基づく特定報知をすることで、所定の処理における有利度を示唆することができる。
【１５７５】
（Ｅｄ６）　前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機において、
　前記報知手段は、
　前記第１操作の検出が有効と判定された場合に、現在の前記第１操作の状況を示す第１操作報知（決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄの表示）を行い、

前記第１操作の検出が有効と判定されなくなった場合に前記第１操作報知を終了する
ことを特徴とする遊技機。
【１５７６】
前記（Ｅｄ６）に記載の遊技機によれば、第１操作の検出が有効と判定されているか否かを報知することができる。
【１５７７】
（Ｅｄ７）　前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定された状態で、前記第２操作手段の操作（メニューボタンＥａ２の押下）を検出した場合は、前記所定状態（オート連打機能ＯＦＦの状態）に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１５７８】
前記（Ｅｄ７）に記載の遊技機によれば、所定の処理を行うための条件が満たされたと判定された状態において所定状態にしたい場合に第２操作手段の操作をすることで所望の状態にすることができる。
【１５７９】
（Ｅｄ８）　前記（Ｅｄ１）に記載の遊技機において、
前記第３操作判定手段は、
前記所定の処理を行うための条件が満たされたと判定された状態で、前記第１操作の検出が有効であると判定された状態がなくなった場合は、前記第３操作の検出を有効と判定しない
ことを特徴とする遊技機。
【１５８０】
前記（Ｅｄ８）に記載の遊技機によれば、第１特定処理を行うにも第１操作の検出が有効であると判定された状態を必要とすることで、第１特定処理が第３操作のみで単調になることを抑制できる。
【１５８１】
＜課題Ｅｅ＞
従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされた場合に所定の処理を行うものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることが難しい、という問題がある。
具体的には、従来の構成では、遊技機によって設定された有効期間に、１の操作ボタンの操作による入力がされるという条件と、別の操作ボタンの操作による入力がされるという条件が揃うと、所定の処理が行われるが、有効期間にいずれも入力がされるという条件を揃えて成立させなければならず、いずれかの操作が有効期間に間に合わないとこれらの操作をやりなおさなければならず、煩わしかった。
下記（Ｅｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｅｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５８２】
（Ｅｅ１）
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、

前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
前記複数の操作手段は、少なくとも、
第１操作がされることで第１の入力がされる第１操作手段（第１演出ボタンＥｅ１）と、
第２操作がされることで第２の入力がされる第２操作手段（第２演出ボタンＥｅ２）とであって、
前記遊技機は、
特定の処理（同時押下実行演出）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、
前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）のための有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）が開始されるように、前記有効期間を設定する有効期間設定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理におけるステップＥｅ２０８の第１演出ボタン押下有効期間の設定機能）と、
前記有効期間が開始されると、前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされているか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥｅ１３７，ステップＥｅ１３８の第１演出ボタン押下有効期間における第１演出ボタン押下の判定機能）と、を備え、
前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされた状態で、前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタンボタン入力）がされた（同時押下成功）と判定されると、前記特定の処理（同時押下実行演出）を行う（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理におけるステップＥｅ１５６の同時押下成功の場合に同時押下実行演出フラグを１にセットする機能）
ことを特徴とする遊技機。

【１５８３】
前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機によれば、第２の入力がされると、第１の入力のための有効期間が開始されるように、有効期間が設定されるので、有効期間の開始タイミングを第２操作のタイミングとして操作者が決定できる。有効期間が開始されると、有効期間に第１の入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。第２の入力がされた状態で、有効期間に前記第１の入力がされたと判定されると、特定の処理を行うので、特定の処理が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易くすることができる。

【１５８４】
（Ｅｅ２）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記有効期間に、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされた状態と、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされた状態とがいずれも揃った状態となると、前記特定の処理（同時押下実行演出）を行う
ことを特徴とする遊技機。

【１５８５】
前記（Ｅｅ２）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされた状態と、第２の入力がされた状態とがいずれも揃った状態となると特定の処理が行われるとしても、上述のように、有効期間は、操作者が第２操作によって決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。

【１５８６】
（Ｅｅ３）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）より前に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力は前記有効期間に行われていない

と判定されるが、前記有効期間より前にされた前記第１の入力（第１演出ボタン入力）が継続された状態のまま前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記有効期間開始と同時に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされたと判定されて、前記特定の処理（同時押下実行演出）を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１５８７】
　前記（Ｅｅ３）に記載の遊技機によれば、有効期間開始と同時に第１の入力がされることを条件として特定の処理が行われるとしても、有効期間より前に第１の入力をさせ、この第１の入力を継続させた状態のまま第２の入力をさせることで条件が満たされるので、特定の処理に必要な操作を難しくしても、第１操作・第２操作を順番にさせることで、簡単に特定の処理に必要な操作を行わせることができる。
【１５８８】
（Ｅｅ４）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、
　前記有効期間設定手段は、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）を設定し、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされなくなると前記有効期間を解除する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５８９】
　前記（Ｅｅ４）に記載の遊技機によれば、第２の入力によって有効期間を設定しても、有効期間を維持するためには第２の入力の継続を条件とすることで、特定の処理が行われるまでの操作が簡単になり過ぎることを抑制できる。
【１５９０】
（Ｅｅ５）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、
　前記有効期間設定手段は、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）を設定し、前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされないと前記有効期間を解除する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９１】
　前記（Ｅｅ５）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされていない有効期間を適切に終わらせることができる。
【１５９２】
（Ｅｅ６）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、
　前記第１操作手段と前記第２操作手段のうち少なくとも１つは、前記特定の処理とは異なる遊技に関する処理を行うためにも用いられる（第２演出ボタンＥｅ２をメニューボタン８４とする）
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９３】
　前記（Ｅｅ６）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段との少なくとも１つを特定の処理を行うためと、他の遊技に関する処理を行うための兼用操作手段とすることで、操作手段の数が増えすぎてしまうことを抑制できる。
【１５９４】
（Ｅｅ７）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、
　前記複数の操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段の他に、遊技に関する演出処理に用いられる遊技演出操作手段（決定ボタン８１，メニューボタン８４等）を備え、
　前記制御手段は、前記有効期間において前記第１操作手段及び前記第２操作手段以外の前記遊技演出操作手段の操作による入力を無効とする
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９５】
　前記（Ｅｅ７）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に誤

って遊技演出操作手段を押下してしまっても、遊技演出操作手段の押下による処理が行われないようにすることができる。

【１５９６】

（Ｅｅ８）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、

遊技演出操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段を操作中に、前記第１操作手段と前記第２操作手段の操作に干渉しないように配設されている

ことを特徴とする遊技機。

【１５９７】

前記（Ｅｅ８）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に、遊技演出操作手段と干渉して操作の物理的な妨げになることを抑制できる。

【１５９８】

（Ｅｅ９）　前記（Ｅｅ１）に記載の遊技機において、

前記特定の処理（同時押下実行演出）が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知（同時押下成功の場合の奥義を繰り出すバトル演出）を行わせる第１報知手段（表示制御装置４５が行う同時押下演出表示処理におけるステップＥａ３０８の同時押下実行演出表示を行わせる機能）と、

前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされない場合に、前記特定の処理とは異なる処理（同時押下非実行演出）が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知とは異なる第２報知（同時押下失敗の場合の力勝負のバトル演出）を行わせる第２報知手段（表示制御装置４５が行う同時押下演出表示処理におけるステップＥａ３０８の同時押下実行演出表示を行わせる機能）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５９９】

前記（Ｅｅ９）に記載の遊技機によれば、特定の処理が行われることを示す報知と、特定の処理とは異なる処理が行われることを示す報知とを異ならせることで、有効期間が設定された状態で第１の入力がされたか否かを（正しく操作されたか否かを）認識し易くすることができる。

【１６００】

（Ｅｅ１０）　前記（Ｅｅ９）に記載の遊技機において、

前記第１報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作は、前記第２報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作よりも目立つ態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１６０１】

前記（Ｅｅ１０）に記載の遊技機によれば、特定の処理が行われることを示す報知を、特定の処理とは異なる処理が行われることを示す報知よりも目立たせることで、有効期間が設定された状態で正しく第１の入力がされたかことを（正しく操作されたことを）はっきりと認識し易くすることができる。

【１６０２】

＜課題Ｅｆ＞

従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされた場合に所定の処理を行うものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機は、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることが難しいので、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行することも難しいという問題がある。

具体的には、従来の構成では、遊技機によって設定された有効期間に、１の操作ボタンの操作による入力がされるという条件と、別の操作ボタンの操作による入力がされるという条件が揃うと、所定の処理を実行するための前提条件が成立するが、有効期間にいずれも入力がされるという条件を揃えて成立させなければならず、いずれかの操作が有効期間に間に合わないとこれらの操作をやりなおさなければならず、煩わしかった。

下記（Ｅｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｅｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１６０３】

（Ｅｆ１）

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、

前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、

前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、

前記複数の操作手段は、少なくとも、

第１操作がされることで第１の入力がされる第１操作手段（第１演出ボタンＥｅ１）と、

第２操作がされることで第２の入力がされる第２操作手段（第２演出ボタンＥｅ２）とであって、

前記遊技機は、

所定の処理（オート連打機能による連打を行うオート連打実行演出）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、

前記制御手段は、

前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）のための有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）が開始されるように、前記有効期間を設定する有効期間設定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う連打演出表示態様設定処理において第１演出ボタン押下有効期間を設定させる設定機能）と、

前記有効期間が開始されると、前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされているか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥｅ１３７，ステップＥｅ１３８の第１演出ボタン押下有効期間における第１演出ボタン押下の判定機能）と、を備え、

前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされて設定された前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされたと判定されると、前記所定の処理を行うための前提条件（オート連打機能をＯＮにする条件）が満たされたと判定し、

前記前提条件が満たされたと判定された場合に所定の態様（長押し）で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされ続けると、前記所定の処理（オート連打機能による連打を行うオート連打実行演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１６０４】

前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機によれば、第２の入力がされると、第１の入力のための有効期間が開始されるように、有効期間が設定されるので、有効期間の開始タイミングを第２操作のタイミングとして操作者が決定できる。有効期間が開始されると、有効期間に第１の入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。第２の入力がされた状態で、有効期間に前記第１の入力がされたと判定されると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、所定の処理が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる。

【１６０５】
（Ｅｆ２）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記有効期間に、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされた状態と、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされた状態とがいずれも揃った状態となると、前記前提条件（オート連打機能ＯＮ）が満たされたと判定する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６０６】
　前記（Ｅｆ２）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされた状態と、第２の入力がされた状態とがいずれも揃った状態となると所定の処理を行うための前提条件が満たされるとしても、上述のように、有効期間は、操作者が第２操作によって決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。
【１６０７】
（Ｅｆ３）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記有効期間より前に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力は前記有効期間に行われていないと判定されるが、前記有効期間より前にされた前記第１の入力（第１演出ボタン入力）が継続された状態のまま前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記有効期間開始と同時に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされたと判定されて、前記前提条件（オート連打機能ＯＮ）が満たされたと判定する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６０８】
　前記（Ｅｆ３）に記載の遊技機によれば、有効期間開始と同時に第１の入力がされることが所定の処理を行うための前提条件に必要としても、有効期間より前に第１の入力をさせ、この第１の入力を継続させた状態のまま第２の入力をさせることで前提条件が満たされるので、所定の処理を行うための前提条件に必要な操作を難しくしても、第１操作・第２操作を順番にさせることで、簡単に所定の処理を行うための前提条件を満たすために必要な操作を行わせることができる。
【１６０９】
（Ｅｆ４）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記有効期間設定手段は、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間を設定し、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされなくなると前記有効期間を解除する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６１０】
　前記（Ｅｆ４）に記載の遊技機によれば、第２の入力によって有効期間を設定しても、有効期間を維持するためには第２の入力の継続を条件とすることで、特定の処理が行われるまでの操作が簡単になり過ぎることを抑制できる。
【１６１１】
（Ｅｆ５）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記有効期間設定手段は、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間を設定し、前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされないと前記有効期間を解除する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６１２】
　前記（Ｅｆ５）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされていない有効期間を適切に終わらせることができる。
【１６１３】
（Ｅｆ６）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記第１操作手段と前記第２操作手段のうち少なくとも１つは、前記所定の処理とは異なる遊技に関する処理を行うためにも用いられる（第２演出ボタンＥｅ２をメニューボタ

ン８４とする）
　ことを特徴とする遊技機。
【１６１４】
　前記（Ｅｆ６）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段との少なくとも１つを所定の処理を行うため前提条件を満たすためと、他の遊技に関する処理を行うための兼用操作手段とすることで、操作手段の数が増えすぎてしまうことを抑制できる。
【１６１５】
（Ｅｆ７）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記複数の操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段の他に、遊技に関する演出処理に用いられる遊技演出操作手段（決定ボタン８１，メニューボタン８４等）を備え、
　前記制御手段は、前記有効期間において前記第１操作手段及び前記第２操作手段以外の前記遊技演出操作手段の操作による入力を無効とする
　ことを特徴とする遊技機。
【１６１６】
　前記（Ｅｆ７）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に誤って遊技演出操作手段を押下してしまっても、遊技演出操作手段の押下による処理が行われないようにすることができる。
【１６１７】
（Ｅｆ８）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　遊技演出操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段を操作中に、前記第１操作手段と前記第２操作手段の操作に干渉しないように配設されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１６１８】
　前記（Ｅｆ８）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に、遊技演出操作手段と干渉して操作の物理的な妨げになることを抑制できる。
【１６１９】
（Ｅｆ９）　前記（Ｅｆ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の処理（オート連打機能による連打を行うオート連打実行演出）が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知（オート連打実行のバトル演出等）を行わせる第１報知手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う連打演出表示態様設定処理におけるステップＥｂ２１４の表示用オート連打実行演出コマンドをセットする機能）と、
　前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされない場合に、前記所定の処理とは異なる処理（通常連打を行わせる連打実行演出）が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知とは異なる第２報知（通常連打のバトル演出等）を行わせる第２報知手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う連打演出表示態様設定処理におけるステップＥｂ２１６の表示用通常連打実行演出コマンドをセットする機能）と、を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１６２０】
　前記（Ｅｆ９）に記載の遊技機によれば、所定の処理が行われることを示す報知と、所定の処理とは異なる処理が行われることを示す報知とを異ならせることで、有効期間が設定された状態で第１の入力がされたか否かを（正しく操作されたか否かを）認識し易くすることができる。
【１６２１】
（Ｅｆ１０）　前記（Ｅｆ９）に記載の遊技機において、
　前記第１報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像

表示、遊技部品の動作は、前記第２報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作よりも目立つ態様である
ことを特徴とする遊技機。
【１６２２】
前記（Ｅｆ１０）に記載の遊技機によれば、所定の処理が行われることを示す報知を、所定の処理とは異なる処理が行われることを示す報知よりも目立たせることで、有効期間が設定された状態で正しく第１の入力がされたかことを（正しく操作されたことを）はっきりと認識し易くすることができる。
【１６２３】
＜課題Ｅｈ＞
従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされた場合にそれぞれの入力に対応した複数の処理を行うものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることが難しいし、複数の操作ボタンの操作による入力によって複数の処理を継続することも難しいという問題がある。
具体的には、従来の構成では、遊技機によって設定された有効期間に、１の操作ボタンの操作による入力がされるという条件と、別の操作ボタンの操作による入力がされるという条件が揃うことを前提条件として所定の処理が行われるが、有効期間にいずれも入力がされるという条件を揃えて成立させなければならず、いずれかの操作が有効期間に間に合わないとこれらの操作をやりなおさなければならず、煩わしかった。
また、所定の処理を継続するために、複数の操作ボタンの操作による入力が必要とすると、常に操作ボタンを操作し続けなければならず、煩わしかった。
下記（Ｅｈ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって所定の処理を継続することを容易にすることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｅｈ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１６２４】
（Ｅｈ１）
遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
前記複数の操作手段は、少なくとも、
第１操作がされることで第１の入力がされる第１操作手段（第１演出ボタンＥｅ１）と、
第２操作がされることで第２の入力がされる第２操作手段（第２演出ボタンＥｅ２）とであって、
前記遊技機は、
所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）を含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、
前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）のための有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）が開始されるように、前記有効期間を設定する有効期間設定手段と、
前記有効期間が開始されると、前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）

がされているか否かを判定する判定手段と、を備え、
前記制御手段は、
前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされて設定された前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされると、前記所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）を行うための前提条件（同時押し成功）が満たされたと判定し、
前記前提条件が満たされたと判定された場合に所定の態様（プレイヤーＰＹの全身が赤色に変化するまで長押し）で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）と前記第２の入力（第２演出ボタン入力）とがされると、前記所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）を実行可能とし、
前記所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）は、規定の期間（同時押下演出期間内の予め定められた期間）に亘って行われ、
前記規定の期間において前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がなくなると、前記第１の入力の有無に関わらず、前記所定の処理を中断（奥義の繰り出しを中断）し、
前記所定の処理が中断された状態で前記第２の入力（第２演出ボタン入力）が再びされると、前記第１の入力の有無に関わらず、前記所定の処理を再開（奥義の繰り出しを途中から再開）する
ことを特徴とする遊技機。

【１６２５】

前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機によれば、第２の入力がされると、第１の入力のための有効期間が開始されるように、有効期間が設定されるので、有効期間の開始タイミングを第２操作のタイミングとして操作者が決定できる。有効期間が開始されると、有効期間に第１の入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。第２の入力がされた状態で、有効期間に前記第１の入力がされたと判定されると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、所定の処理が行われ易くなる。また、前記所定の処理は、前提条件が満たされたと判定された場合に所定の態様で第１の入力と第２の入力とがされると実行可能であって、規定の期間に亘って行われるものである。規定の期間において第２の入力がなくなると所定の処理が中断され、第２の入力が再びされると所定の処理が再開されるが、そのいずれにも第１の入力の有無は関わらない。中断された所定の処理を再開するにあたって、第２の入力を気にするだけでよいので、中断された所定の処理を再開する操作が容易になる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって所定の処理を継続することを容易にすることができる。

【１６２６】

（Ｅｈ２）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記有効期間に、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされた状態と、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされた状態とがいずれも揃った状態となると、前記前提条件（同時押し成功）が満たされたと判定し、
前記前提条件が満たされたと判定された場合に前記規定の期間、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）と前記第２の入力（第２演出ボタン入力）とが続けられると（プレイヤーＰＹの全身が赤色に変化するまで長押し）、前記所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）を実行可能とし、
前記規定の期間において前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がなくなると、前記第１の入力の有無に関わらず、前記所定の処理を停止（奥義の繰り出しを中断）し、
前記第２の入力（第２演出ボタン入力）が再びされると、前記第１の入力の有無に関わらず、前記所定の処理を前記停止された時点から再開（奥義の繰り出しを途中から再開）する
ことを特徴とする遊技機。

【１６２７】
前記（Ｅｈ２）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされた状態と、第２の入力がされた状態とがいずれも揃った状態となると所定の処理を行うための前提条件が満たされるとしても、上述のように、有効期間は、操作者が第２操作によって決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。また、所定の処理は、前提条件が満たされたと判定された場合に規定の期間、第１の入力と第２の入力とが続けられると実行可能である。規定の期間において第２の入力がなくなると所定の処理が停止され、第２の入力が再びされると所定の処理が停止された時点から再開されるが、そのいずれにも第１の入力の有無は関わらない。つまり、停止された所定の処理を再開するにあたって、第２の入力を気にするだけでよいので、停止された所定の処理を再開する操作が容易になる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって所定の処理を継続することを容易にすることができる。
【１６２８】
なお、所定の処理は、所定の処理が停止された時点から再開される以外にも、初めから開始される構成であってもよい。
【１６２９】
（Ｅｈ３）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記有効期間より前に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力は前記有効期間に行われていないと判定されるが、前記有効期間より前にされた前記第１の入力（第１演出ボタン入力）が継続された状態のまま前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記有効期間開始と同時に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされたと判定されて、前記前提条件（同時押し成功）が満たされたと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１６３０】
前記（Ｅｈ３）に記載の遊技機によれば、有効期間開始と同時に第１の入力がされることが所定の処理を行うための前提条件に必要としても、有効期間より前に第１の入力をさせ、この第１の入力を継続させた状態のまま第２の入力をさせることで前提条件が満たされるので、所定の処理を行うための前提条件に必要な操作を難しくしても、第１操作・第２操作を順番にさせることで、簡単に所定の処理を行うための前提条件を満たすために必要な操作を行わせることができる。
【１６３１】
（Ｅｈ４）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、
前記有効期間設定手段は、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間を設定し、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされなくなると前記有効期間を解除する
ことを特徴とする遊技機。
【１６３２】
前記（Ｅｈ４）に記載の遊技機によれば、第２の入力によって有効期間を設定しても、有効期間を維持するためには第２の入力の継続を条件とすることで、特定の処理が行われるまでの操作が簡単になり過ぎることを抑制できる。
【１６３３】
（Ｅｈ５）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、
前記有効期間設定手段は、前記所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）が行われていない状態で、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間を設定し、前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされないと前記有効期間を解除する
ことを特徴とする遊技機。
【１６３４】

前記（Ｅｈ５）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされていない有効期間を適切に終わらせることができる。

【１６３５】

（Ｅｈ６）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、

前記第１操作手段と前記第２操作手段のうち少なくとも１つは、前記所定の処理とは異なる遊技に関する処理を行うためにも用いられる（第２演出ボタンＥｅ２をメニューボタン８４とする）

ことを特徴とする遊技機。

【１６３６】

前記（Ｅｈ６）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段との少なくとも１つを所定の処理を行うため前提条件を満たすためと、他の遊技に関する処理を行うための兼用操作手段とすることで、操作手段の数が増えすぎてしまうことを抑制できる。

（Ｅｈ７）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、

前記複数の操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段の他に、遊技に関する演出処理に用いられる遊技演出操作手段（決定ボタン８１，メニューボタン８４等）を備え、

前記制御手段は、前記有効期間及び前記規定の期間において前記第１特定操作手段及び前記第２特定操作手段以外の前記遊技演出操作手段の操作による入力を無効とする

ことを特徴とする遊技機。

【１６３７】

前記（Ｅｈ７）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に誤って遊技演出操作手段を押下してしまっても、遊技演出操作手段の押下による処理が行われないようにすることができる。

【１６３８】

（Ｅｈ８）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、

遊技演出操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段を操作中に、前記第１操作手段と前記第２操作手段の操作に干渉しないように配設されている

ことを特徴とする遊技機。

【１６３９】

前記（Ｅｈ８）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に、遊技演出操作手段と干渉して操作の物理的な妨げになることを抑制できる。

【１６４０】

（Ｅｈ９）　前記（Ｅｈ１）に記載の遊技機において、

前記所定の処理（同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理）が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知（奥義繰り出しのバトル演出等）を行わせる第１報知手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、

前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされない場合に、前記所定の処理とは異なる処理（奥義繰り出し無しのバトル演出等）が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知とは異なる第２報知（奥義繰り出し無しのバトル演出表示）を行わせる第２報知手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１６４１】

前記（Ｅｈ９）に記載の遊技機によれば、所定の処理が行われることを示す報知と、所定の処理とは異なる処理が行われることを示す報知とを異ならせることで、有効期間が設定された状態で第１の入力がされたか否かを（正しく操作されたか否かを）認識し易くすることができる。

【１６４２】

（Ｅｈ１０）　前記（Ｅｈ９）に記載の遊技機において、
　前記第１報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作は、前記第２報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作よりも目立つ態様である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４３】
　前記（Ｅｈ１０）に記載の遊技機によれば、所定の処理が行われることを示す報知を、所定の処理とは異なる処理が行われることを示す報知よりも目立たせることで、有効期間が設定された状態で正しく第１の入力がされたかことを（正しく操作されたことを）はっきりと認識し易くすることができる。
【１６４４】
＜課題Ｅｇ＞
　従来の遊技機としては、複数の操作ボタンを備え、複数の操作ボタンをいずれも操作させ、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされた場合にそれぞれの入力に対応した複数の処理を行うものがある（例えば、特開２０１７－６４００号公報、段落番号０５１１～０５１３，図１０７）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機は、複数の操作ボタンの操作による入力がいずれも有効とされることが難しいし、複数の操作ボタンの操作による入力によって複数の処理を継続することも難しいという問題がある。
　具体的には、従来の構成では、遊技機によって設定された有効期間に、１の操作ボタンの操作による入力がされるという条件と、別の操作ボタンの操作による入力がされるという条件が揃うと、それぞれの入力に対応した複数の処理が行われるが、有効期間にいずれも入力がされるという条件を揃えて成立させなければならず、いずれかの操作が有効期間に間に合わないとこれらの操作をやりなおさなければならず、煩わしかった。
　また、複数の処理を継続するために、複数の操作ボタンの操作による入力が必要とすると、常に操作ボタンを操作し続けなければならず、煩わしかった。
　下記（Ｅｇ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって複数の処理を継続することを容易にすることができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｅｇ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１６４５】
（Ｅｇ１）
　遊技球が流下する遊技領域（遊技領域３０ａ）を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
　前記遊技領域に遊技球を発射する発射操作が可能な発射操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
　前記発射操作とは異なる操作が可能な複数の操作手段（枠ボタン８０）とを備える遊技機であって、
　前記複数の操作手段は、少なくとも、
　第１操作がされることで第１の入力がされる第１操作手段（第１演出ボタンＥｅ１）と、
　第２操作がされることで第２の入力がされる第２操作手段（第２演出ボタンＥｅ２）とであって、
　前記遊技機は、
　第１特定処理（サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出）と第２特定処理（メインプレイヤーＭＰＹによる同時押下実行演出）とを含む遊技に関する処理を実行可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
　前記制御手段は、
　前記第２の入力（第２演出ボタン入力）の有無に基づいて、第２特定処理（メインプレ

イヤーＭＰＹによる同時押下実行演出）を制御する第２特定処理制御手段と、
　前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）のための有効期間（第１演出ボタン押下有効期間）が開始されるように、前記有効期間を設定する有効期間設定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理におけるステップＥｅ２０８の第１演出ボタン押下有効期間の設定機能）と、
　前記有効期間が開始されると、前記有効期間内に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされているか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥｅ１３７，ステップＥｅ１３８の第１演出ボタン押下有効期間における第１演出ボタン押下の判定機能）と、
　前記有効期間に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされると、前記第１特定処理（サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出）を行う第１特定処理制御手段と、を備え、
　前記第１特定処理（サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出）を実行中に前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がなくなると、前記第１特定処理実行手段は、前記第１の入力がされているか否かに関わらず、前記第１特定処理を停止し、
　前記第２の入力（第２演出ボタン入力）が再開されると、前記第１特定処理実行手段は、前記第１の入力がされているか否かに関わらず、前記第１特定処理（サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出）を再開する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４６】
　前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機によれば、第２の入力がされると、第１の入力のための有効期間が開始されるように、有効期間が設定されるので、有効期間の開始タイミングを第２操作のタイミングとして操作者が決定できる。有効期間が開始されると、有効期間に第１の入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。第２の入力がされた状態で、有効期間に前記第１の入力がされたと判定されると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、第１特定処理，第２特定処理いずれもが行われ易くなる。第１特定処理，第２特定処理を実行中において第２演出ボタン入力がなくなると、第２特定処理はもちろん第１特定処理も中断され、第２演出ボタン入力が再びされると第２特定処理だけでなく第１特定処理も再開されるが、そのいずれにも第１演出ボタン入力の有無は関わらない。中断された第１特定処理，第２特定処理を再開するにあたって、第２演出ボタン入力を気にするだけでよいので、中断された第１特定処理，第２特定処理を再開する操作が容易になる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって第１特定処理，第２特定処理を継続することを容易にすることができる。
【１６４７】
（Ｅｇ２）　前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記有効期間に、前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされた状態と、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされた状態とがいずれも揃った状態となると、前記第１特定処理と前記第２特定処理を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４８】
　前記（Ｅｇ２）に記載の遊技機によれば、複数の操作ボタンの操作による入力によって第１特定処理と第２特定処理を継続することを容易にすることができる。
【１６４９】
（Ｅｇ３）　前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記有効期間より前に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされると、前記第１の入力は前記有効期間に行われていないと判定されるが、前記有効期間より前にされた前記第１の入力（第１ボタン演出）が継続された状態のまま前記第２の入力

（第２演出ボタン入力）がされると、前記有効期間開始と同時に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされたと判定されて、前記第１特定処理と前記第２特定処理を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１６５０】
前記（Ｅｇ３）に記載の遊技機によれば、有効期間開始と同時に第１の入力がされることが第１特定処理，第２特定処理を行うための前提条件に必要としても、有効期間より前に第１の入力をさせ、この第１の入力を継続させた状態のまま第２の入力をさせることで前提条件が満たされるので、第１特定処理，第２特定処理を行うために必要な操作を難しくしても、第１操作・第２操作を順番にさせることで、簡単に第１特定処理，第２特定処理を行うために必要な操作を行わせることができる。
【１６５１】
（Ｅｇ４） 前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、
前記有効期間設定手段は、前記第１特定処理（サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出）が行われていない状態で、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間を設定し、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされなくなると第１特定処理，第２特定処理を解除する
ことを特徴とする遊技機。
【１６５２】
前記（Ｅｇ４）に記載の遊技機によれば、特定の処理が行われるまでの操作が簡単になり過ぎることを抑制できる。
【１６５３】
（Ｅｇ５）
前記有効期間設定手段は、前記第１特定処理（サブキャラによる同時押下実行演出）が行われていない状態で、前記第２の入力（第２演出ボタン入力）がされると前記有効期間を設定し、前記有効期間が設定された状態で前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされないと前記有効期間を解除する
ことを特徴とする遊技機。
【１６５４】
前記（Ｅｇ５）に記載の遊技機によれば、第１の入力がされていない有効期間を適切に終わらせることができる。
【１６５５】
（Ｅｇ６） 前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、
前記第１操作手段と前記第２操作手段のうち少なくとも１つは、前記所定の処理とは異なる遊技に関する処理を行うためにも用いられる（第２演出ボタンＥｅ２をメニューボタン８４とする）
ことを特徴とする遊技機。
【１６５６】
前記（Ｅｇ６）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段との少なくとも１つ第１特定処理，第２特定処理を満たすためと、他の遊技に関する処理を行うための兼用操作手段とすることで、操作手段の数が増えすぎてしまうことを抑制できる。
【１６５７】
（Ｅｇ７） 前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、
前記複数の操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段の他に、遊技に関する演出処理に用いられる遊技演出操作手段（決定ボタン８１、メニューボタン８４等）を備え、
前記制御手段は、前記有効期間において前記第１操作手段及び前記第２操作手段以外の前記遊技演出操作手段の操作による入力を無効とする
ことを特徴とする遊技機。
【１６５８】
前記（Ｅｇ７）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に誤

って遊技演出操作手段を押下してしまっても、遊技演出操作手段の押下による処理が行われないようにすることができる。

【１６５９】

（Ｅｇ８）　前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、

遊技演出操作手段は、前記第１操作手段と前記第２操作手段を操作中に、前記第１操作手段と前記第２操作手段の操作に干渉しないように配設されている

ことを特徴とする遊技機。

【１６６０】

前記（Ｅｇ８）に記載の遊技機によれば、第１操作手段と第２操作手段とを操作中に、遊技演出操作手段と干渉して操作の物理的な妨げになることを抑制できる。

【１６６１】

（Ｅｇ９）　前記（Ｅｇ１）に記載の遊技機において、

音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって第１報知を行う第１報知手段と、

音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つによって前記第１報知とは異なる第２報知を行う第２報知手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記第１特定処理（サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出）と前記第２特定処理（サブプレイやーＳＰＹによる同時押下実行演出）とが行われる場合には、前記第１報知手段に前記第１報知を行わせ、

前記第２特定処理（メインプレイヤーＭＰＹによる同時押下実行演出）が行われる場合には、前記第２報知手段に前記第２報知を行わせる

ことを特徴とする遊技機。

【１６６２】

前記（Ｅｇ９）に記載の遊技機によれば、第１特定処理が行われることを示す報知と、第１特定処理が行われることを示す報知とを異ならせることで、有効期間が設定された状態で第１の入力がされたか否かを（正しく操作されたか否かを）認識し易くすることができる。

【１６６３】

（Ｅｇ１０）　前記（Ｅｇ９）に記載の遊技機において、

前記第１報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作は、前記第２報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作よりも目立つ態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１６６４】

前記（Ｅｇ１０）に記載の遊技機によれば、第１特定処理が行われることを示す報知を、第２特定処理が行われることを示す報知よりも目立たせることで、有効期間が設定された状態で正しく第１の入力がされたかことを（正しく操作されたことを）はっきりと認識し易くすることができる。

【１６６５】

＜課題Ｆａ＞

従来、変動表示が行われていない期間に所定の演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１０－５１７４０号公報、第３５－３７，図２０）。この所定の演出は、遊技者の操作によって変化させることができるものがあるが、この所定の演出の上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって省略させることができる場合がある。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機は、上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって所定の演出を省略させたときに、遊技者に違和感を与える場合があり、このような違和感を与えないようにすれば制御が複雑になる、という問題がある。

下記（Ｆａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｆａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１６６６】

（Ｆａ１）

遊技球が入球可能な始動口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置（可変入賞装置３２）と、

前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、

前記抽選の結果に基づいて識別情報の変動表示を実行する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態（確変状態または時短状態）を発生させることが可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１）と、を備えた遊技機において、

遊技に関する演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置２６２）と、

前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段（表示制御装置４５）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、一の演出（じゃんけん占い演出）の開始に対応する所定演出（じゃんけん占い説明演出）と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作（じゃんけん選択操作）によって演出態様（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０）を変化させることが可能な特定演出（じゃんけん演出）とを実行させるものであり、

前記特定演出において特定態様での遊技者の操作（スキップ操作）がされていない場合には、所定期間（じゃんけん演出の上限時間）が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示（占いコマンド）を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出を実行させ、

前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、

前記所定演出（じゃんけん占い説明演出）および前記特別演出（占い演出）は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、

前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報（占い画面Ｆｂ１０４０）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【１６６７】

前記（Ｆａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始させる所定演出と、所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とが実行される。特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定時間が経過したことで特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、特定演出が終了すると実行される、一の演出を終了させる特別演出を実行させる。特定演出において特定態様で遊技者の操作がされた場合には、所定時間の経過を待たずに特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで特別演出を実

行させるので、特定演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、所定演出および特別演出は、特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、特別演出では、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報であるので、所定演出および特別演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、特定演出が途中で終了させて特別演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【１６６８】

（Ｆａ２）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、

前記共通の情報は、前記特定演出において遊技者の操作によって変化させていた前記演出態様とは表示態様を異ならせた特別態様の情報（指し棒Ｆｂ１０４２を持たせたじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａや、占い結果Ｆｂ１０４３が書かれたホワイトボードＦｂ１０４４を有する占い画面Ｆｂ１０４０）である

ことを特徴とする遊技機。

【１６６９】

（Ｆａ２）に記載の遊技機によれば、共通の情報は、特定演出において遊技者の操作によって変化させていた演出態様とは表示態様を異ならせた特別態様の情報であるので、特定演出が途中で終了させて特別演出を行っても、特定演出との境目を、違和感を生じさせ難く且つ明確にすることができる。

【１６７０】

「表示態様を異ならせた」とは、特定演出において遊技者の操作によって変化させていた演出態様とは部分的に一致する情報（例えば、じゃんけん勝負・結果が勝ちである場合に、占い結果は良い占い内容とすること）でもよいし、本質的な内容は共通するが、特定演出において遊技者の操作によって変化させていた演出態様とは表現形式が異なる情報（例えば、じゃんけん勝負に対して、じゃんけん結果・占い結果は勝ちであって且つ良い占い内容とする）であってもよい。また、特定演出において遊技者の操作によって変化させていた演出態様とは完全に一致しないような連続性を有しない情報（じゃんけん勝負・結果が勝ちである場合に、占い結果はランダムな内容とし、じゃんけん勝負・結果が負けである場合に、占い結果は表示しない）とすることでもよい。

【１６７１】

（Ｆａ３）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、

前記共通の情報は、前記所定演出に含まれる所定情報（じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」）と関連性を有する情報（占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」）を有する

ことを特徴とする遊技機。

【１６７２】

（Ｆａ３）に記載の遊技機によれば、少なくとも所定演出に含まれる所定情報を認識していれば、特定演出を途中で終了させても違和感を生じさせ難くすることができる。

【１６７３】

（Ｆａ４）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、

前記共通の情報は、前記所定演出に含まれる所定情報（じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」）と関連性を有する、遊技者にとって価値の異なる複数種類の情報（占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」）である

ことを特徴とする遊技機。

【１６７４】

（Ｆａ４）に記載の遊技機によれば、共通の情報は、遊技者にとって価値の異なる複数種類の情報を有するので、所定情報を認識した時点では、いずれの情報を伴う特別演出と

なるかを分からないようにすることができる。
【１６７５】
（Ｆａ５） 前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記共通の情報は、前記所定演出に含まれる所定情報（じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるのだけれど、いつ頃いい事あるかな？占ってみない？」）と関連性を有する、遊技者にとって価値の高い複数種類の情報（占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」）である
ことを特徴とする遊技機。
【１６７６】
（Ｆａ５）に記載の遊技機によれば、共通の情報は、遊技者にとって価値の高い複数種類の情報を有するので、所定情報を認識した時点では、いずれの情報を伴う特別演出となるかを分からないが、価値が高いということは分かるので、嬉しい気持ちで特別演出を待つことができる。
【１６７７】
（Ｆａ６） 前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記共通の情報は、前記所定演出に含まれる所定情報とは表示態様を異ならせた情報（じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの特典映像）である
ことを特徴とする遊技機。
【１６７８】
（Ｆａ６）に記載の遊技機によれば、共通の情報は、所定演出に含まれる所定情報とは表示態様を異ならせた情報であるので、所定演出の時点からは意外性のある特別演出を実行できる。
【１６７９】
（Ｆａ７） 前記（Ｆａ１）または（Ｆａ２）の少なくともいずれか一方に記載の遊技機において、
前記共通の情報は、複数の情報（占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」等，じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの特典映像）のうちのから、遊技者の操作によらないで選択された情報である
ことを特徴とする遊技機。
【１６８０】
前記（Ｆａ７）に記載の遊技機によれば、どのような情報が付与されるかという楽しみを遊技者に与えることができる。
【１６８１】
（Ｆａ８） 前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記所定演出に含まれる所定情報（じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事ありそうだけれど、いつ頃あるか占ってみない？」）は、前記共通の情報を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１６８２】
前記（Ｆａ８）に記載の遊技機によれば、一の演出の開始時に実行される所定情報を認識した時点で、特別演出においてどのような情報が示されるかある程度分かるので、特定演出を途中で終了させても違和感を生じさせ難くすることができる。
【１６８３】
（Ｆａ９） 前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記特定演出は、遊技者の操作によって前記演出要素を変化させる過程で、前記共通の情報を示唆する（じゃんけん選択中に「いい事がある予感がする」という画像や音声の出力）
ことを特徴とする遊技機。
【１６８４】
前記（Ｆａ９）に記載の遊技機によれば、特定演出においても特別演出においてどのよ

うな情報が示されるかある程度分かるので、特定演出を途中で終了させても違和感を生じさせ難くすることができる。
【１６８５】
（Ｆａ１０）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記特定演出は、遊技者の操作によって前記演出態様を変化させることができる期間（じゃんけん選択演出期間）と、前記演出態様を変化させることができない期間（じゃんけん勝負・結果演出期間）とを有し、
前記共通の情報は、遊技者の操作によって前記演出態様を変化させることができる期間を経過した後でなければ、表示されない
ことを特徴とする遊技機。
【１６８６】
前記（Ｆａ１０）に記載の遊技機によれば、特定演出が忘れ去られてしまうことを低減できる。
【１６８７】
（Ｆａ１１）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記共通の情報は、前記特定演出を複数回（例えば２回）行った後でなければ、表示されない
ことを特徴とする遊技機。
【１６８８】
前記（Ｆａ１１）に記載の遊技機によれば、特定演出を行った印象を残すことができる。
【１６８９】
（Ｆａ１２）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記特別演出は、前記特定演出において遊技者の操作によって変化させていた前記演出態様と連続性を有する情報（じゃんけん結果表示Ｆｂ１０３１）と、前記演出態様と連続性を有しない情報（じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの特典映像）を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１６９０】
前記（Ｆａ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作によって演出態様を変化させていた特定演出との連続性をある程度保つことができるので、特定演出を途中で終了させてもさらに違和感を生じさせ難くすることができる。
【１６９１】
（Ｆａ１３）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記共通の情報は、前記一の演出の終了後に、遊技者に所定の遊技価値（リーチ演出の信頼性向上・大当たり当選確率向上）が付与されることを示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。
【１６９２】
前記（Ｆａ１３）に記載の遊技機によれば、所定演出・特定演出・特別演出からなる一の演出に対する遊技者の関心を高めることができる。
【１６９３】
（Ｆａ１４）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
前記一の演出中に前記始動口に遊技球を入球させることが可能であり、
前記共通の情報は、前記特別演出後に行われる前記変動表示の有利度合い（大当たり期待度）を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１６９４】
前記（Ｆａ１４）に記載の遊技機によれば、一の演出中に発生した始動入球の帰趨を、所定演出・特定演出・特別演出からなる一の演出で知ることができる点に、遊技者の関心を高めることができる。
【１６９５】

（Ｆａ１５）　前記（Ｆａ１）に記載の遊技機において、
　前記共通の情報は、遊技者にとって価値が異なる複数種類を有し、
　前記一の演出が実行される前に実行された前記変動表示の結果が特別の結果（「１」「２」「３」や「１」「３」「５」等の特別な外れ結果）であることに基づいて、前記共通の情報の種類が決まる
　ことを特徴とする遊技機。
【１６９６】
　前記（Ｆａ１５）に記載の遊技機によれば、一の演出が実行される前に実行された変動表示の結果にも関心を集めることができる。
【１６９７】
　なお、前記（Ｆａ１）～（Ｆａ１５）に記載の遊技機は、前記（Ｆｂ１）（Ｆｃ１）（Ｆｄ）（Ｆｅ１）およびこれらを引用する少なくともいずれか一つの構成を適用してもよい。
【１６９８】
＜課題Ｆｂ＞
　従来、変動表示が行われていない期間に所定の演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１０－５１７４０号公報、第３５－３７，図２０）。この所定の演出は、遊技者の操作によって変化させることができるものがあるが、この所定の演出の上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって省略させることができる場合がある。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機は、上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって所定の演出を省略させたときに、遊技者に違和感を与える場合があり、このような違和感を与えないようにすれば制御が複雑になる、という問題がある。
　下記（Ｆｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｆｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１６９９】
（Ｆｂ１）
　遊技球が入球可能な始動口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
　遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置（可変入賞装置３２）と、
　前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、
　前記抽選の結果に基づいて識別情報の変動表示を実行する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態（確変状態または時短状態）を発生させることが可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１）と、を備えた遊技機において、
　遊技に関する演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置２６２）と、
　前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段（表示制御装置４５）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、一の演出（じゃんけん占い演出）の開始に対応する所定演出（じゃんけん占い説明演出）と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作（じゃんけん選択操作）によって演出態様（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面

Ｆａ１０２０，じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を変化させることが可能な特定演出（じゃんけん選択演出、じゃんけん勝負演出）とを実行させるものであり、
前記特定演出において特定態様での遊技者の操作（スキップ操作）がされていない場合には、所定期間（じゃんけん選択演出、じゃんけん勝負演出の上限時間）が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示（じゃんけん結果・占い演出開始コマンド）を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出（じゃんけん結果・占い演出）を実行させ、
前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、
前記所定演出（じゃんけん占い説明演出）および前記特別演出（じゃんけん結果・占い演出）は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報（じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を表示するものであり、
前記特定演出は、所定の価値（じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２）を導く演出要素の組み合わせ（じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１）を遊技者の操作に基づいて変化させることで、前記演出態様を変化させるものであって、
前記一の演出の後の状態（特定デモ回数抽選が複数回数に当選しじゃんけん占い演出が行われる状態）に応じて、前記一の演出で得られた前記演出要素の組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることで、前記所定の価値をさらに変化させる（例えば「ヤッターいい事あるかも」から「ヤッターもっといい事あるかも」）ことが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１７００】

前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始させる所定演出と、所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とが実行される。特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定時間が経過したことで特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、特定演出が終了すると実行される、一の演出を終了させる特別演出を実行させる。特定演出において特定態様で遊技者の操作がされた場合には、所定時間の経過を待たずに特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで特別演出を実行させるので、特定演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、所定演出および特別演出は、特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、特別演出では、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報であるので、所定演出および特別演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、特定演出が途中で終了させて特別演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【１７０１】

さらに、特定演出において所定の価値を導く演出要素の組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることが可能であり、一の演出の後の状態に応じて特定演出で得られた演出要素の組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることで所定の価値をさらに変化させることが可能であるので、一の演出の後の状態がいかなる状態であるかに応じて所定の価値をさらに変化させることが可能か否かが決まる。したがって、特定演出だけでなく、一の演出の後の状態がいかなる状態になるかにも関心を集めることができるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７０２】

（Ｆｂ２）

前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機において、
前記一の演出の後の状態に応じてとは、前記一の演出の後に再び前記一の演出を実行させることが可能な状態であることであって、
前記一の演出の後に前記一の演出が行われる場合に、先に行われた前記一の演出における前記演出要素の組み合わせ（じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１）を、遊技者の操作に基づいて、後に行われた前記一の演出において先の組合せとは異なる前記演出要素の組み合わせ（じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１）に変化させることで、前記所定の価値をさらに変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１７０３】
前記（Ｆｂ２）に記載の遊技機によれば、一の演出の後に一の演出が行われる場合に先に行われた一の演出における演出要素の組み合わせを、遊技者の操作に基づいて、後に行われた一の演出において先の組合せとは異なる演出要素の組み合わせに変化させることで、所定の価値をさらに変化させることが可能であるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。
【１７０４】
（Ｆｂ３）
前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機において、
前記一の演出の後の状態に応じて前記一の演出で得られる前記所定の価値は、前記演出要素の組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることで、高く変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１７０５】
前記（Ｆｂ３）に記載の遊技機によれば、一の演出の後の状態に応じて一の演出で得られる所定の価値は、演出要素の組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることで、高く変化させることが可能であるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。
【１７０６】
（Ｆｂ４）
前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の価値は、前記変動表示の結果が前記特定結果となる期待度には影響しないが遊技者にとっては有益な情報（特別変動パターンテーブル使用回数を示唆する情報）である
ことを特徴とする遊技機。
【１７０７】
前記（Ｆｂ４）に記載の遊技機によれば、所定の価値は、変動表示の結果が特定結果となる期待度には影響しないが遊技者にとっては有益な特別変動パターンテーブル使用回数を示唆する情報であるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。
【１７０８】
（Ｆｂ５）
前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の価値（じゃんけん占い画面Ｆａ１０４０）は、遊技者の操作の態様に応じて前記所定の価値の変化の仕方が異なる（遊技者の操作があればじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２となるが、遊技者の操作がなければ「グー、チョキ、パーを選ばなかったので占いできなかったよ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２となる）
ことを特徴とする遊技機。
【１７０９】
前記（Ｆｂ５）に記載の遊技機によれば、所定の価値は、遊技者の操作の態様に応じて

所定の価値の変化の仕方が異なるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７１０】

なお、所定の価値だけでなく、演出要素の組み合わせも遊技者の操作の態様に応じて変化の仕方が異なる。

【１７１１】

（Ｆｂ６）

前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機において、

前記一の演出の結果（「よかったね、もう一度占いチャンス。さらに良くできるかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２）によって、前記一の演出が続くこと（じゃんけん占いがもう一度続く）が示唆される

ことを特徴とする遊技機。

【１７１２】

前記（Ｆｂ６）に記載の遊技機によれば、一の演出の結果によって、一の演出が続くことが示唆されるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７１３】

（Ｆｂ７）

前記（Ｆｂ１）に記載の遊技機において、

前記一の演出の結果（再びじゃんけん占い演出が実行されないことを示唆する「もう占いチャンスはないよ。」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２）によって、前記一の演出が続かないことが示唆される

ことを特徴とする遊技機。

【１７１４】

前記（Ｆｂ７）に記載の遊技機によれば、一の演出の結果によって、一の演出が続かないことが示唆されるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７１５】

なお、前記（Ｆｂ１）～（Ｆｂ７）に記載の遊技機は、前記（Ｆａ１）（Ｆｃ１）（Ｆｄ１）（Ｆｅ１）およびこれらを引用する少なくともいずれか一つの構成を適用してもよい。

【１７１６】

＜課題Ｆｃ＞

従来、変動表示が行われていない期間に所定の演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１０－５１７４０号公報、第３５－３７，図２０）。この所定の演出は、遊技者の操作によって変化させることができるものがあるが、この所定の演出の上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって省略させることができる場合がある。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機は、上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって所定の演出を省略させたときに、遊技者に違和感を与える場合があり、このような違和感を与えないようにすれば制御が複雑になる、という問題がある。

下記（Ｆｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｆｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１７１７】

（Ｆｃ１）

遊技球が入球可能な始動口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置（可変

入賞装置３２）と、
前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、
前記抽選の結果に基づいて識別情報の変動表示を実行する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態（確変状態または時短状態）を発生させることが可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１）と、を備えた遊技機において、
遊技に関する演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置２６２）と、
前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、一の演出（じゃんけん占い演出）の開始に対応する所定演出（じゃんけん占い説明演出）と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作（じゃんけん選択操作）によって演出態様（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆａ１０２０，じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を変化させることが可能な特定演出（じゃんけん演出）とを実行させるものであり、
前記特定演出において特定態様での遊技者の操作（スキップ操作）がされていない場合には、所定期間（じゃんけん演出の上限時間）が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示（じゃんけん結果・占い演出開始コマンド）を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出（じゃんけん結果・占い演出）を実行させ、
前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、
前記所定演出（じゃんけん占い説明演出）および前記特別演出（じゃんけん結果・占い演出）は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報（じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を表示するものであって、
前記特定演出は、所定の価値（じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２）を導く演出要素の組み合わせ（じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１）を遊技者の操作に基づいて変化させることで前記演出態様の変化させるものであって、
前記共通の情報（じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで、前記演出要素の組み合わせに基づいて定まる内容が異なる特定共通情報（占い結果、賞球数）を含む
ことを特徴とする遊技機。

【１７１８】
前記（Ｆｃ１）に記載の遊技機によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始させる所定演出と、所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とが実行される。特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定時間が経過したことで特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、特定演出が終了すると実行される、一の演出を終了させる特別演出を実行させる。特定演出において特定態様で遊技者の操作がされた場合には、所定時間の経過を待たずに特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで特別演出を実

行させるので、特定演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、所定演出および特別演出は、特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、特別演出では、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報であるので、所定演出および特別演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、特定演出が途中で終了させて特別演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【１７１９】

さらに、特定演出において所定の価値を導く演出要素の組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることで演出態様を変化させることが可能であり、共通の情報は、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで、演出要素の組み合わせに基づいて定まる内容が異なる。したがって、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで演出要素の組み合わせに基づいて定まる内容を異ならせることができるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７２０】

（Ｆｃ２）

前記（Ｆｃ１）に記載の遊技機において、

前記特定共通情報（占い結果、賞球数）は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合に第１有利情報（賞球１０ＧＥＴ）にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１７２１】

前記（Ｆｃ２）に記載の遊技機によれば、特定態様での遊技者の操作がされた場合に特定共通情報を有利な情報に変化させることが可能であるので、積極的な操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７２２】

（Ｆｃ３）

前記（Ｆｃ１）に記載の遊技機において、

前記特定共通情報（占い結果、賞球数）は、遊技者の操作が行われた後、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、前記第１有利情報よりも有利さの低い第２有利情報から変化しない

ことを特徴とする遊技機。

【１７２３】

前記（Ｆｃ３）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作が行われた後、特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、第１有利情報よりも有利さの低い第２有利情報から変化しないので、積極的な操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【１７２４】

（Ｆｃ４）

前記（Ｆｃ１）に記載の遊技機において、

前記特定共通情報（占い結果、賞球数）は、遊技者の操作がされずに前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、前記第２有利情報よりも有利さの低い情報から変化しない

ことを特徴とする遊技機。

【１７２５】

前記（Ｆｃ４）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作がされずに特定態様での遊技者の操作がされていない場合には第２有利情報よりも有利さの低い情報から変化しないので、遊技者の操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣

性を向上させることができる。
【１７２６】
（Ｆｃ５）
前記（Ｆｃ１）に記載の遊技機において、
前記所定の価値（じゃんけん占い画面Ｆａ１０４０）は、遊技者の操作の態様に応じて前記所定の価値の変化の仕方が異なる（遊技者の操作があればじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２となるが、遊技者の操作がなければ「グー、チョキ、パーを選ばなかったので占いできなかったよ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２となる）
ことを特徴とする遊技機。
【１７２７】
前記（Ｆｃ５）に記載の遊技機によれば、所定の価値は、遊技者の操作の態様に応じて所定の価値の変化の仕方が異なるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。
【１７２８】
なお、所定の価値だけでなく、演出要素の組み合わせも遊技者の操作の態様に応じて変化の仕方が異なる。
【１７２９】
なお、前記（Ｆｃ１）～（Ｆｃ５）に記載の遊技機は、前記（Ｆａ１）（Ｆｂ１）（Ｆｄ）（Ｆｅ１）およびこれらを引用する少なくともいずれか一つの構成を適用してもよい。
【１７３０】
＜課題Ｆｄ＞
従来、変動表示が行われていない期間に所定の演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１０－５１７４０号公報、第３５－３７，図２０）。この所定の演出は、遊技者の操作によって変化させることができるものがあるが、この所定の演出の上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって省略させることができる場合がある。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって所定の演出を省略させたときに、遊技者に違和感を与える場合があり、このような違和感を与えないようにすれば制御が複雑になる、という問題がある。
下記（Ｆｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｆｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１７３１】
（Ｆｄ１）
遊技球が入球可能な始動口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置（可変入賞装置３２）と、
前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、
前記抽選の結果に基づいて識別情報の変動表示を実行する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態（確変状態または時短状態）を発生させることが可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１）と、を備えた遊技機において、
遊技に関する演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置２６２）と、
前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段（表示制御装置４５）と、を備え、

前記演出制御手段は、
前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、一の演出（じゃんけん占い演出）の開始に対応する所定演出（じゃんけん占い説明演出）と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作（じゃんけん選択操作）によって演出態様（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０）を変化させることが可能な特定演出（じゃんけん演出）とを実行させるものであり、
前記特定演出において特定態様での遊技者の操作（スキップ操作）がされていない場合には、所定期間（じゃんけん演出の上限時間）が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示（占いコマンド）を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出を実行させ、
前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、
前記所定演出（じゃんけん占い説明演出）および前記特別演出（占い演出）は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報（じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を表示するものであり、
前記特定演出は、第１期間（じゃんけん選択期間）と前記第１期間の後に設けられる第２期間（じゃんけん勝負期間）とを有し、
前記第１期間における前記操作手段に対する遊技者の操作（決定ボタン８１の押下）に基づいて演出要素（じゃんけんの手）を変化（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）・・・に変化）させることが可能であり、
前記第２期間における前記操作手段に対する遊技者の操作（決定ボタン８１の押下（キャンセル操作））に基づいて、予め定められた前記特定演出の終期（じゃんけん演出の上限時間）を待たずに前記特定演出を終了し、所定期間（キャンセル演出期間）を経過すると、新たな前記特定演出（新たなじゃんけん演出）を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１７３２】

前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始させる所定演出と、所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とが実行される。特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定時間が経過したことで特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、特定演出が終了すると実行される、一の演出を終了させる特別演出を実行させる。特定演出において特定態様で遊技者の操作がされた場合には、所定時間の経過を待たずに特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで特別演出を実行させるので、特定演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、所定演出および特別演出は、特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、特別演出では、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報であるので、所定演出および特別演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、特定演出が途中で終了させて特別演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【１７３３】

さらに、特定演出は、第１期間においては操作手段に対する遊技者の操作に基づいて演出要素を変化させることが可能であり、第２期間においては操作手段に対する遊技者の操作に基づいて、予め定められた特定演出の終期を待たずに特定演出を終了し、所定期間を経過すると、新たな特定演出を実行することが可能であるので、同じ操作手段に対する遊技者の同じ操作によってだけで、演出要素を変化させる楽しさを遊技者に与えたり、新たな特定演出に移行させたり、新たな特定演出においてさらに演出要素を変化させる楽しさを遊技者に与えたりすることができる。また、新たな特定演出を始める前には所定期間を空けるので、同じ操作手段に対する遊技者の操作によって、前後の特定演出における混同を生じにくくすることができる。したがって、変動表示が行われていない期間における演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【１７３４】

（Ｆｄ２）

前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、

前記特定態様での遊技者の操作（スキップ操作）は、前記第２期間（じゃんけん勝負期間）における前記操作手段に対する遊技者の操作（キャンセル操作）が行われた場合に移行する新たな前記特定演出（新たなじゃんけん演出）において有効とすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１７３５】

前記（Ｆｄ２）に記載の遊技機によれば、特定態様での遊技者の操作を行うことができる有意さを高めることができる。

【１７３６】

（Ｆｄ３）

前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、

前記所定期間は、前記演出要素（じゃんけんの手）を前記操作手段に対する遊技者の操作に基づいて変化させる契機を発生させない（決定ボタン８１の押下が受け付けられない）期間である

ことを特徴とする遊技機。

【１７３７】

前記（Ｆｄ３）に記載の遊技機によれば、所定期間中に操作手段に対する遊技者の操作が行われたとしても演出要素の変化は発生しないので、２つの特定演出の間を明確に区分けすることができる。

【１７３８】

（Ｆｄ４）　前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、

前記特定演出（じゃんけん演出）が連続する回数は、複数種類ある

ことを特徴とする遊技機。

【１７３９】

前記（Ｆｄ４）に記載の遊技機によれば、同じ操作手段に対する遊技者の同じ操作によってだけで、演出要素を変化させたり、新たな特定演出に移行させたりする特定演出が何回行うことができるのか、という楽しみを与えることができる。

【１７４０】

（Ｆｄ５）　前記（Ｆｄ４）に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行される前に実行された前記変動表示の結果が特別の結果（特別完全外れＡ～Ｃ）であることに基づいて、前記特定演出の連続する回数の種類が決まる（特別完全外れＡであれば１回、特別完全外れＢであれば２回、特別完全外れＣであれば３回、第４結果であれば３回）

ことを特徴とする遊技機。

【１７４１】

前記（Ｆｄ５）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特別の結果となった場合でも、特定演出を実行可能な状態あれば、特別の結果の種類にまで関心を持たせることがで

きる。
【１７４２】
（Ｆｄ６）　前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、
１の連続する前記特定演出における前記所定期間（１回目のキャンセル演出期間）と、その後に連続する前記特定演出における前記所定期間（２回目のキャンセル演出期間）とを、異なる長さに設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１７４３】
前記（Ｆｄ６）に記載の遊技機によれば、ある特定演出の間は所定期間を短くすることで２つの特定演出が繋がっているように感じさせたり、別の特定演出の間では所定期間を長くすることで途切れているように感じさせたりすることができる。
【１７４４】
（Ｆｄ７）　前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、
前記特定演出が実行される前に実行された前記変動表示の結果が特別の結果（特別完全外れ）である場合に、特別の結果の種類（特別完全外れＡ～Ｃ）に基づいて、前記所定期間の長さが決まる（特別完全外れＡであれば１回目のキャンセル演出期間を３秒、特別完全外れＢであれば１回目のキャンセル演出期間を３秒，２回目のキャンセル演出期間を４秒、特別完全外れＣであれば第２結果であれば１回目のチャンセル中画面の表示時間を３秒，２回目のチャンセル中画面の表示時間を４秒，３回目のチャンセル中画面の表示時間を５秒）
ことを特徴とする遊技機。
【１７４５】
前記（Ｆｄ７）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果の種類に応じて、連続する特定演出に対する印象を異ならせることができる。
【１７４６】
（Ｆｄ８）
前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果の種類が所定種類（例えば特別完全外れＡ）である場合に設定される所定回数目の前記所定期間（例えば１回目のキャンセル演出期間）の長さと、前記抽選の結果の種類が特定種類（例えば特別完全外れＢ）である場合に設定される前記所定回数目の前記所定期間（例えば１回目のキャンセル演出期間）の長さとを異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１７４７】
前記（Ｆｄ８）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果の種類に応じて、所定回数目の所定期間に連続する特定演出に対する印象を異ならせることができる。
【１７４８】
（Ｆｄ９）　前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、
遊技者に視認可能な視認性部品（じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００）と、
前記特定演出の開始直前に遊技者に視認し難い状態から視認し易い状態に前記視認性部品を変化させることで、前記特定演出の開始を報知する報知手段（サブ制御装置２６２）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１７４９】
前記（Ｆｄ９）に記載の遊技機によれば、特定演出が開始されるタイミングが事前に知らせるので、特定演出の見逃しを低減できる。
【１７５０】
（Ｆｄ１０）　前記（Ｆｄ１）に記載の遊技機において、
前記所定期間において連続する前記特定演出を繋ぐ繋ぎ演出（メンバー交代中の表示）が実行される

ことを特徴とする遊技機。
【１７５１】
前記（Ｆｄ１０）に記載の遊技機によれば、新たな特定演出が始まるまでの期間も遊技者を楽しませることができる。
【１７５２】
なお、前記（Ｆｄ１）～（Ｆｄ１０）に記載の遊技機は、前記（Ｆａ１）（Ｆｂ１）（Ｆｃ１）（Ｆｅ１）およびこれらを引用する少なくともいずれか一つの構成を適用してもよい。
【１７５３】
＜課題Ｆｅ＞
従来、変動表示が行われていない期間に所定の演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１０－５１７４０号公報、第３５－３７，図２０）。この所定の演出は、遊技者の操作によって変化させることができるものがあるが、この所定の演出の上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって省略させることができる場合がある。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、上限期間の経過を待たずに遊技者の操作によって所定の演出を省略させたときに、遊技者に違和感を与える場合があり、このような違和感を与えないようにすれば制御が複雑になる、という問題がある。
下記（Ｆｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｆｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１７５４】
（Ｆｅ１）
遊技球が入球可能な始動口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球可能な状態と入球不可能な状態とにすることが可能な可変入賞装置（可変入賞装置３２）と、
前記始動口への遊技球の入球に基づいて特定結果とするか否かの抽選を実行可能な抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、
前記抽選の結果に基づいて識別情報を遊技者に認識し易い態様で変化させる変動表示（主装飾図柄の変動表示）を実行する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記抽選の結果が前記特定結果となったことに基づいてその後に、前記抽選が遊技者にとって有利な態様で行われる有利遊技状態（確変状態または時短状態）を発生させることが可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１）と、を備えた遊技機において、
遊技に関する演出を制御する演出制御手段（サブ制御装置２６２）と、
前記演出制御手段からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する演出実行手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記変動表示が行われていない状態であって少なくとも前記変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、一の演出（じゃんけん占い演出）の開始に対応する所定演出（じゃんけん占い説明演出）と、前記所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作（じゃんけん選択操作）によって演出態様（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆａ１０２０，じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を変化させることが可能な特定演出（じゃんけん演出）とを実行させるものであり、
前記特定演出において特定態様での遊技者の操作（スキップ操作）がされていない場合には、所定期間（じゃんけん選択演出、じゃんけん勝負演出の上限時間）が経過したことで、前記特定演出を終了させ、特別演出開始指示（じゃんけん結果・占い演出開始コマン

ド）を送ることで、前記特定演出が終了すると実行される、前記一の演出の終了に対応する特別演出（じゃんけん結果・占い演出）を実行させ、
　前記特定演出において前記特定態様で遊技者の操作がされた場合には、前記所定期間の経過を待たずに前記特定演出を終了させ、前記特別演出開始指示を送ることで、前記特別演出を実行させ、
　前記所定演出（じゃんけん占い説明演出）および前記特別演出（じゃんけん結果・占い演出）は、前記特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、前記特別演出は、前記特定態様での遊技者の操作がされた場合と、前記特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報（じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０）を表示し、
　前記一の演出中に前記始動口に遊技球が入球した場合には、前記一の演出の終了後に前記変動表示を実行可能とする
　ことを特徴とする遊技機。
【１７５５】
　前記（Ｆｅ１）に記載の遊技機によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、一の演出の開始させる所定演出と、所定演出が終了すると実行される、遊技者の操作によって演出態様を変化させることが可能な特定演出とが実行される。特定演出において特定態様での遊技者の操作がされていない場合には、所定時間が経過したことで特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで、特定演出が終了すると実行される、一の演出を終了させる特別演出を実行させる。特定演出において特定態様で遊技者の操作がされた場合には、所定時間の経過を待たずに特定演出を終了させ、特別演出開始指示を送ることで特別演出を実行させるので、特定演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、所定演出および特別演出は、特定態様での遊技者の操作によって終了させることができないものであって、特別演出では、特定態様での遊技者の操作がされた場合と、特定態様での遊技者の操作がされていない場合とで共通の情報であるので、所定演出および特別演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、特定演出が途中で終了させても特別演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。さらに、一の演出中に始動口に遊技球が入球した場合に一の演出が継続され、一の演出の終了後に変動表示が実行されるので、一の演出中に始動入賞があっても一の演出を終了せずに一の演出を継続させることができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出だけでなく識別情報の変動表示を楽しませることができる。
【１７５６】
（Ｆｅ２）　前記（Ｆｅ１）に記載の遊技機において、
　前記特定演出は遊技者の操作に基づいて特定情報を初期情報（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー））から変化中情報（じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等）に変化を開始させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１７５７】
　前記（Ｆｅ２）に記載の遊技機によれば、特定演出は遊技者の操作に基づいて特定情報を初期情報から変化中情報に変化を開始させることが可能であるので、特定情報の初期情報を遊技者の所望する変化中情報に変化させることができる。
【１７５８】
（Ｆｅ３）　前記（Ｆｅ２）に記載の遊技機において、
　前記特定演出中に前記特定情報が変化されたか否かに関わらず特定条件（じゃんけん結果・占いタイミング）が成立した場合に前記特定情報に関する所定の結果（じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１４２）を得た状態で前記一の演出を終了し、

前記所定の結果は、前記変化中情報とは異なる、前記遊技者の操作に基づいてこれ以上変化させることができない情報（じゃんけん選択確定情報Ｆａ１０３２）である
ことを特徴とする遊技機。
【１７５９】
前記（Ｆｅ３）に記載の遊技機によれば、所定の結果は、変化中情報とは異なる、遊技者の操作に基づいてこれ以上変化させることができない情報であるので、所定の結果と変化中情報を異なるものとして表示することができる。これにより、遊技者の操作により変化した変化中情報に基づいて所定の結果が得られたように感じさせることができる。
【１７６０】
（Ｆｅ４） 前記（Ｆｅ３）に記載の遊技機において、
前記所定の結果が前記一の演出において遊技者にとって価値の高い結果（じゃんけん結果の勝ち，じゃんけん占いの「いい事あるかも」，じゃんけん結果の勝ち且つ占い結果の「いい事あるかも」）であることは、前記一の演出中に前記始動口に入球した遊技球に基づく前記変動表示の遊技者にとって有利度合いの高さを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１７６１】
前記（Ｆｅ４）に記載の遊技機によれば、一の演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の先読みに基づいて所定の結果が一の演出において遊技者にとって価値の高い結果であることを報知することによって、一の演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の遊技者にとって有利度合いの高さを示唆することができる。したがって、特定演出を終了する際に得られる所定の結果に対して、遊技者の興味を強く惹きつけることができる。
【１７６２】
（Ｆｅ５） 前記（Ｆｅ４）に記載の遊技機において、
前記所定の結果が前記一の演出において遊技者にとって価値の高い結果である場合は、前記一の演出中に前記始動口に入球した遊技球に基づき遊技者にとって有利度合いの高い前記変動表示が実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１７６３】
前記（Ｆｅ５）に記載の遊技機によれば、所定の結果が一の演出において遊技者にとって価値の高い結果である場合は、一の演出中に始動口に入球した遊技球に基づき行われる変動表示の期待度を高くすることができる。
【１７６４】
（Ｆｅ６） 前記（Ｆｅ３）に記載の遊技機において、
前記所定の結果が前記一の演出において遊技者にとって価値が低い結果（占い結果の「？」，じゃんけん結果のあいこ・勝ち且つ占い結果の「無理でしょう」）であることは、前記一の演出中に前記始動口に入球した遊技球に基づく前記変動表示の遊技者にとって有利度合いの低さを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１７６５】
前記（Ｆｅ６）に記載の遊技機によれば、一の演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の先読みに基づいて所定の結果が一の演出において遊技者にとって価値の低い結果であることを報知することによって、一の演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の遊技者にとって有利度合いの低さを示唆することができる。したがって、無駄に期待を高めなくすることができる。
【１７６６】
（Ｆｅ７） 前記（Ｆｅ３）に記載の遊技機において、
前記所定の結果が前記一の演出において遊技者にとって価値の低い結果である場合は、前記一の演出中に前記始動口に入球した遊技球に基づき遊技者にとって有利度合いの低い前記変動表示が実行される

ことを特徴とする遊技機。
【１７６７】
前記（Ｆｅ７）に記載の遊技機によれば、所定の結果が一の演出において遊技者にとって価値の低い結果である場合は、一の演出中に始動口に入球した遊技球に基づき行われる変動表示の期待度を低くすることができる。
【１７６８】
なお、前記（Ｆｅ１）～（Ｆｅ７）に記載の遊技機は、前記（Ｆａ１）（Ｆｂ１）（Ｆｃ１）（Ｆｄ１）およびこれらを引用する少なくともいずれか一つの構成を適用してもよい。
【実施例１】
【１７６９】
実施例１のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図１は、本発明の実施例１のパチンコ機１０の正面図である。図２は、パチンコ機１０の前方斜視図である。図３は、パチンコ機１０の背面図である。図４は、パチンコ機１０の右側面図である。図５は、パチンコ機１０の左側面図である。図６は、パチンコ機１０の平面図である。図７は、遊技盤３０の正面図である。図８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図９は、（ａ）は第３図柄表示装置４２の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である。
【１７７０】
なお、以下の実施例において特に断りのない限り、上下左右及び前後（あるいは奥、手前）の方向は、遊技盤を正面から見た状態、すなわち遊技盤の正面視を基準にして説明する。
【１７７１】
図１，図２に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠１１と、この外枠１１の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ１として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、この内枠１２の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ２として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備えている。
【１７７２】
外枠１１は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠１１の上下方向の外寸は８０９ｍｍ（内寸７７１ｍｍ）、左右方向の外寸は５１８ｍｍ（内寸４８０ｍｍ）としている。なお、外枠１１は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。
【１７７３】
内枠１２は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース１２ａ（図２参照）と、この樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技盤３０（図７参照）とを備えている。また、内枠１２は、図１，図２に示すように、樹脂ベース１２ａの前面側で片開き自在な前面枠セット１４を備えている。
【１７７４】
具体的には、樹脂ベース１２ａは、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域３０ａ（図７参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。
【１７７５】
前面枠セット１４は、正面視左側で上下方向の開閉軸Ｊ２を軸心にして当該内枠１２に対して開閉可能に取り付けられている。詳細には、前面枠セット１４は、正面視で左側を開閉基端側とし右側を開閉先端側として前方へ回動可能とされている。
【１７７６】
遊技盤３０（図７参照）は、その遊技領域３０ａを樹脂ベース１２ａの開口部に位置させるようにして当該樹脂ベース１２ａの背面側より着脱自在に取り付けられる。

【１７７７】
ここで、もう少し詳細に前面枠セット１４について説明する。
【１７７８】
前面枠セット１４は、図１に示すように、内枠１２に対して開閉可能に取り付けられており、内枠１２と同様、パチンコ機１０の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸Ｊ２を軸心にして前方側に開放可能とされている。
【１７７９】
前面枠セット１４は、図１に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部１３と、この下皿部１３の上側に位置する上皿部２１と、この上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３とに大別される。
【１７８０】
これらの下皿部１３、上皿部２１、ガラス枠部２３を、前面枠セット１４の樹脂成形部品であるベース板体１４ａの前面側各箇所にそれぞれ取り付けることで、前面枠セット１４が構成されている。
【１７８１】
下皿部１３は、図１に示すように、下皿１５を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体１４ａの正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部１３は、その前面側に、下皿１５と球抜きレバー１７とを備えている。
【１７８２】
球受皿としての下皿１５は、図１，図２に示すように、前面枠セット１４の横幅を略三等分した場合の左端から「２／３」にわたる箇所まで設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能である。球抜きレバー１７は、下皿１５内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー１７を図１で左側に移動させることにより、下皿１５の底面の所定箇所（例えば略中央箇所）が開口され、下皿１５内に貯留された遊技球を下皿１５の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。また、パチンコ機１０は、下皿１５が満杯状態、すなわち下皿１５に遊技球を供給する流路に遊技球が満杯になった状態となったことが、供給流路の特定箇所に配置された特定検出部品である下皿満杯センサによって検出される構成を備える。また、パチンコ機１０は、下皿満杯センサによって上述した下皿満杯状態である場合、下皿１５への遊技球の供給が阻害される特定阻害事象となる下皿満杯エラーと判定し、遊技者に球抜きレバー１７を操作するように促す特定阻害表示である下皿満杯エラー報知（「球を抜いて下さい」という音声や画像表示）を行う構成を備えている。
【１７８３】
遊技球発射ハンドル１８は、遊技用操作手段として、下皿１５よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９（図３、図８参照）によって遊技球が遊技盤３０（図７参照）の方へ打ち込まれる。遊技球発射ハンドル１８は、遊技者による操作が可能となっているため、別の実施形態における別操作として採用してもよい。
【１７８４】
音出力部２４は、図１に示すように、前面枠セット１４の正面視で上部の左右２箇所に設けられ、その前面枠セット１４の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音を出力するための複数個の出力口で形成されている。この出力口は、図１では一部のみ図示し、全体図示を省略している。
【１７８５】
上皿部２１は、図１に示すように、上皿１９を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の下部箇所（前述の下皿１５の上方位置）に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体１４ａの正面視で下部箇所に固定されており、遊技球の受皿としての上皿１９を備えている。ここで、上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置２２９の方へ導出するための球受皿である。

【１７８６】
　また、上皿部２１は、図１に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される各種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、複数個の押しボタンからなる枠ボタン８０が設けられている。枠ボタン８０は、決定ボタン８１と、決定ボタン８１の左右両側に配される左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を備えている。決定ボタン８１は、図４に示すように、ボタン本体８１ａと、検出部８１ｂと、ボタンケース８１ｃとを備えている。ボタン本体８１ａは、遊技者が検出部８１ｂに対して遠い位置から近かい位置に近付ける近接対象である。ボタン本体８１ａは、その裏面から下方向に突出した突出片８１ｄを備える。検出部８１ｂは、遊技者によるボタン本体８１ａを接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段である。ここでは検出部８１ｂは、投光器と受光器とを有するフォトセンサである。なお、検出部８１ｂは、突出片８１ｄが接点を押下したことを検出するリミットスイッチでも構わない。突出片８１ｄが所定位置までしっかりと押下されたときに行われる接近操作の検知によって、接近操作が正しく行われたと判断される。ボタンケース８１ｃは、ボタン本体に倣った筒状の部材である。ボタンケース８１ｃは、遊技者の押下によってボタン本体８１ａを検出部８１ｂに接近させることができる被接近部材である。具体的には、ボタンケース８１ｃは、遊技者に押下されたときには下方向へ、遊技者の押下が終わったときにはバネの反発力によって上方向へボタン本体８１ａを移動可能に保持している。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。後述する実施形態における別操作として、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作を採用してもよい。
【１７８７】
　ガラス枠部２３は、図１に示すように、上皿部２１の上側に形成された窓部１０１と、この窓部１０１の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。
【１７８８】
　つまり、前面枠セット１４には、図１に示すように、上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３の中央箇所に、遊技盤３０の遊技領域３０ａ（図７参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部１０１が形成されている。詳しくは、窓部１０１は、略縦長楕円形状で中央が空洞（開口部１０１ａ）となっており、その開口部１０１ａを略縦長楕円形状等のガラス板１３７で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット１４の背面側に取り付けられたものである。ガラスユニット１４０は、二枚のガラス板１３７を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部１０１の略中央部が直線状になるようにし、ガラス板１３７もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板１３７は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。
【１７８９】
　さらに、ガラス枠部２３は、図１に示すように、窓部１０１の周囲に各種の電飾部３００（第１電飾部３０１、第２電飾部３０２及び第３電飾部３０３）を備えている。つまり、前面枠セット１４は、図１に示すように、その正面視した状態で窓部１０１の周囲で左箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第１電飾部３０１（左側電飾部）を、窓部１０１の周囲で右箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第２電飾部３０２（右側電飾部）を、窓部１０１の周囲で上箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第３電飾部３０３（上側電飾部）を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。
【１７９０】
　本パチンコ機１０では、第１電飾部３０１、第２電飾部３０２及び第３電飾部３０３は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機１０の第１電飾部３０１及び第２電飾部３０２には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ１０５と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０６とが備えられている。
【１７９１】

また、窓部１０１の周縁で右斜め下箇所には、内枠１２表面や遊技盤３０表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓１０７が設けられている。この小窓１０７の所定箇所を平面状としているので、遊技盤３０の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓１０７の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【１７９２】

また、窓部１０１の右下方には貸球操作部１２０が配設されており、貸球操作部１２０には球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部１２０が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン１２１は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１９に供給される。返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部１２０にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部１２０が不要となる。故に、貸球操作部１２０の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【１７９３】

次に、図７を用いて遊技盤３０の構成を説明する。遊技盤３０は、図７に示すように、正面視で四角形状の木製（例えば、合板）でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板３０ｂを備えており、その周縁部（後述するレール５１，５２の外側部分）が内枠１２の樹脂ベース１２ａの裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤３０の前面側の略中央部分たる遊技領域３０ａは、前面枠セット１４のベース板体（図示省略）の略楕円形状の図１に示した窓部１０１のガラス板１３７を通じて、当該前面枠セット１４の前方外側から視認可能である。

【１７９４】

また、遊技盤３０は、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４及び可変表示装置ユニット３５を備えている。これらは、遊技盤３０における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤３０前面側から木ネジ等により取り付けられている。

【１７９５】

特図１用始動入賞装置３３ａは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘそタイプの始動口（スタートチャッカー）である。特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）である。普通図柄用始動口３４は、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を所定回数開放させる始動口（スルーチャッカー）である。可変入賞装置３２は、特図１始動入賞装置３３ａおよび特図２始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づいて大入賞口を開閉する電動役物（扉部材：アタッカー）を有する入賞装置である。

【１７９６】

なお、上記の遊技盤３０の盤面構成は、一種パチンコ機の一例であるから、一種二種混合パチンコ機であればＶ入賞装置（Ｖ入賞スイッチ）を備え、Ｖ入賞を契機として可変入賞装置３２への入球可能となる構成であっても構わない。Ｖ入賞装置は、特図１始動入賞装置３３ａおよび特図２始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づくＶ動作制御によってＶ入賞口を開放し、特定事象検出部品であるＶ入賞スイッチの通過によってＶ入賞という動作関連事象を検出したことに基づいて閉鎖する電動役物（可動遊技部品であるＶ扉部材：Ｖアタッカー）を有する入賞装置である。このＶ入賞スイッチと、Ｖ入賞口に入賞した遊技球の下流の誘導通路への排出を検出する別検出スイッチとを備える構成でもよい。これに

より、主制御装置２６１が、特定事象検出部品である２つのＶ入賞スイッチと別検出スイッチとの検出に基づき、Ｖ入賞期間に係る入賞数と排出数とを比較し、入賞数と排出数が一致していることを前提とする所定前提事象が成立していれば正常と判断し、これが成立していない場合をＶ入賞口エラーとして音声または画像表示等によって報知することができる。また、Ｖ入賞を検出しないまま最大開放時間を経過すれば、Ｖ入賞が未達成であってもこれ以降はＶ入賞できなくするために、未達成制御である最大開放時間経過によるＶ入賞口閉鎖を行う。

【１７９７】

特定位置可動部材である電動役物（扉部材：アタッカー。Ｖ扉部材：Ｖアタッカー）の開閉は、図示の回動するタイプに限らず、前後または左右に直線的に進退するタイプであってもよい。例えば、第１特定位置可動部材であるアタッカー、第２特定位置可動部材であるＶアタッカーは、前後に直線的に進退する。また、小当たり抽選の結果が確定すると、センターフレーム４７などパチンコ機前面に取り付けられ、Ｖアタッカーとは異なる態様で遊技者に認識され易い動作を行い、Ｖ入賞可能な期間であることを報知する別遊技部品が備えられている。

【１７９８】

特図１用始動入賞装置３３ａは、可変表示装置ユニット３５の左側に設けられた左側遊技領域３０ａｌを流下した遊技球のうち、ステージ部４７Ｂを転動して真上から落下した遊技球を入球可能な始動口である。特図１用始動入賞装置３３ａの上方には、左側遊技領域３０ａｌを流下した遊技球を水平方向に揺動（往復）させるステージ部４７Ｂが設けられている。ステージ部４７Ｂのうち特図１用始動入賞装置３３ａの真上箇所から落下した遊技球などが特図１用始動入賞装置３３ａに入球する。

【１７９９】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、可変表示装置ユニット３５の右側に設けられた右側遊技領域３０ａｒにおいて遊技球が入球可能な位置に設けられた始動口である。特図２用始動入賞装置３３ｂの上方には、普通図柄用始動口（スルーゲート）３４が設けられている。普通図柄用始動口３４への通過検出に基づく普通図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が開放されて、遊技球が入球可能となっている。

【１８００】

なお、右側遊技領域３０ａｒは、右側遊技領域３０ａｒに発射された遊技球のうち一部の遊技球を普通図柄用始動口３４に通過させるように構成してもよいし、右側遊技領域３０ａｒに発射された遊技球を全部普通図柄用始動口３４に通過させるように構成してもよい。

【１８０１】

可変入賞装置３２は、特図２用始動入賞装置３３ｂの左斜め下側に設けられ、右側遊技領域３０ａｒを流下する遊技球のみが入球可能となっている。すなわち、右打ち操作により発射された遊技球は、可変入賞装置３２が開状態となっていれば、可変入賞装置３２に入球可能となっている。

【１８０２】

一般入賞口３１，可変入賞装置３２，特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４には、それぞれ遊技球の入球または通過を検出する図示省略の検出スイッチが設けられ、この特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４への入球は、それぞれの検出スイッチにより個別に検出される。

【１８０３】

また、一般入賞口３１，特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置３２への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞれに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿１９（または下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。

【１８０４】
例えば、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球の場合には、始動入賞検出スイッチでの入賞検出に基づき、３個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口３１及び可変入賞装置３２への入球の場合には、一般入賞検出スイッチ及び可変入賞検出スイッチでの入賞検出に基づき、１０個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。また、特定有利度合いは、払出によって得られる価値であれば賞球払い出しであってもよい。
【１８０５】
なお、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過し、当該通過が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該普通図柄用始動口３４へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。
【１８０６】
その他に、図７に示すように、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口３６を通って図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘３９が植設されている。この他にも風車３７等の各種部材（役物）が配設されてもよい。風車３７とその上流および下流の釘列は、遊技球の流下方向を、特図１用始動入賞装置３３ａに入球可能な流下方向（下流側の上段の釘列）か、または、一般入賞装置３１に入球可能な流下方向（下流側の下段の釘列）のいずれかに振り分ける流下方向振分機構として働いている。風車３７は、透明樹脂で形成された円盤の背面から３枚の羽根がＹ字状になって盤面に向けて突出されており、釘で支持された回転軸を中心に、遊技球の重みによって右方向・左方向に回転自在に構成されている。風車３７の回転軸は、上流側の釘列によって形成された流路に対してやや左寄りに配設されているが、真ん中もしくはやや右寄りでも構わない。風車による遊技球の方向は、上部の釘列の影響も受ける。風車３７が３本の羽根をＹの字の形となる状態で停止している場合は、上流からの遊技球はそのまま右側に方向転換され易い。右側に方向転換された遊技球は、下流側の上段の釘列に案内されて特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる。風車３７が３本の羽根をＹの字を上下逆さにした形となる状態で停止している場合は、上流側の釘列に近い垂直姿勢もしくは右上の釘列に向けて傾いた略垂直姿勢をとる羽根の影響を受けて、左側に方向転換され易くなる。左側に方向転換された遊技球は、下流側の下段の釘列に案内されて一般入賞口３１に入球し易くなる。
【１８０７】
可変表示装置ユニット３５は、図７に示すように、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、識別情報としての第１図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第１図柄表示装置４０と、普通図柄用始動口３４の通過をトリガとして、第２図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第２図柄表示装置４１と、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、第３図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第３図柄表示装置４２とを備えている。第３図柄表示装置４２は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板１３７の代わり又はガラス板１３７とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であってもよい。
【１８０８】
第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き７セグメントＬＥＤ表示器）である第１セグメント表示部４０ａを備えている。この第１セグメント表示部４０ａは、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて変動発光等する。さらに、第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、第１セグメント表示部４０ａにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ４０ｃを備えている。保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにも表示する構成とされている。
【１８０９】

具体的には、図９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、４個の保留ランプ４０ｃに対応する第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示ＴＨとが設けられている。図９（ａ）では、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示の開始時、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示における主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺからなる装飾図柄（第３図柄）の変動表示時を示している。第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４及び当該保留表示ＴＨは、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。

【１８１０】

すなわち、図９（ｂ）に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色，青色，赤色，虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図９（ａ）は、第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４及び当該保留表示ＴＨが白色であることを示している。

【１８１１】

第１セグメント表示部４０ａは、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第１図柄の変動表示状態（本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様）を発生させ、その発光変動の停止時に、その発光表示態様により、大当たりであるか外れであるかを表示する。なお、大当たりであるか外れであるかだけでなく、大当たりである場合はその大当たりの種類を表示してもよい。例えば、第１記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第１大当たりを意味し、第２記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第２大当たりを意味し、第３記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第３大当たりを意味し、第４記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると外れを意味する。なお、第１セグメント表示部４０ａによる発光表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、大当たりであるか外れであるか、どの種類の大当たりであるか分からない（あるいは分かり難い）表示としている。

【１８１２】

また、本実施例では、特定種別の大当たりに基づく大当たりラウンド終了後は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞し易いようにサポートするサポート状態となる。遊技者は、サポート状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させる特定動作を行わせるために右打ちを行う。特定可動体である右打ちされた遊技球が、普通図柄用始動口３４を通過した場合、極めて短い時間内に第２図柄による当否抽選から結果表示までが行われる。第２図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が所定時間、開放される。そのため、時短状態または特定計数更新状態である確変状態中、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなっている。時短状態または確変状態は、特別有利状態ともよぶ。

【１８１３】

なお、時短状態による特別有利状態は、その特別有利状態が発生する前に大当たりラウンド遊技の発生を必要とするものに限らない。例えば、時短状態による特別有利状態が発生する前に設定される前置期間において、特図１または特図２に係る特別抽選の外れ結果が規定回数（例えば１０００回）続いた場合に、その次の変動から特別有利期間（例えば１００回の時短状態）を発生するものでも構わない。

【１８１４】

なお、この第１図柄表示装置４０として、少なくとも２色以上の発光が可能なタイプの単一又は複数個のＬＥＤを採用してもよい。具体的には、第１図柄表示装置４０として、例えば赤色と青色に発光可能な２個のＬＥＤを採用した場合を例に挙げると、各ＬＥＤの発光色を交互に変更させることで、第１図柄（各ＬＥＤの発光色態様）の変動表示状態を発生させ、例えば、両方のＬＥＤが赤色発光状態で停止すると第１大当たりを示し、一方のＬＥＤが赤色発光状態で停止しかつ他方のＬＥＤが消灯すると第２大当たりを示し、両方のＬＥＤが青色発光状態で停止すると第３大当たりを示し、両方のＬＥＤが互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。また、第１図柄表示装置４０を構成する第１セグメント表示部４０ａ及び保留ランプ４０ｃのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。また、第１図柄表示装置４０にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【１８１５】

第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が第３の始動口３４を通過する毎に例えば表示部４１ａ，４１ｂによる表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第３の始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。なお、表示部４１ａ，４１ｂは、その内部にＬＥＤ（発光ダイオード）を有しており、このＬＥＤの発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第２図柄表示装置４１及び保留ランプ４１ｃのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

【１８１６】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第３図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第３図柄表示装置４２では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

【１８１７】

第３図柄表示装置４２は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置４５により表示内容が制御される。第３図柄表示装置４２には、例えば図９に示すように、左、中及び右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが表示される。各装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒは複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎にスクロールされるようにして第３図柄表示装置４２に可変表示される。なお本実施の形態では、第３図柄表示装置４２（液晶表示装置）は、例えば、１１インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット３５には、正面視した状態で第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａをほぼ囲むようにしてこの第３図柄表示装置４２の前方側にセンターフレーム４７Ａが配設されている。本実施形態では第３図柄表示装置４２として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置（例えば、ＰＤＰ：プラズマ・ディスプレイ・パネルや、ＥＬ：エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機ＥＬなど）を採用してもよい。

【１８１８】

図７に示す可変入賞装置３２は、通常は遊技球が入賞できない閉状態（あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい）になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態

と通常の閉状態とに繰り返し作動されるものである。可変入賞装置３２が開状態となってから閉状態となる期間をラウンドと呼ぶ。大当たり状態では、このラウンド遊技が所定回数繰り返し行う。

【１８１９】

このように、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置３２が開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動され、可変入賞装置３２に多数の遊技球が入球（入賞）し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。ただし、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置３２が開状態となる期間が極めて短く、開状態であっても遊技球が入賞し難い場合もあるが、そのような大当たりラウンド遊技は終了後にサポート状態に移行されるため、遊技者の持ち玉が減りにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。つまり、本実施例のパチンコ機１０は、遊技球の投入数（発射装置２２９による遊技球の遊技領域３０ａへの発射数）の方が、遊技球の賞球払出数（一般入賞口３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂなどへの遊技球の入球に基づく賞球払出数）よりも多い通常遊技状態（遊技球消費状態）と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数よりも多いか、同数か、もしくは、通常遊技状態に比べてその差が少ない有利遊技状態（例えば、大当たりラウンド遊技状態およびその後に発生するサポート状態）とに状態変移可能なものである。

【１８２０】

より詳しくは、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに対し遊技球が入賞すると、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示に合わせて、第３図柄表示装置４２の第３図柄が変動表示させる。そのため、第１図柄表示装置４０の第１図柄の変動表示や、第３図柄表示装置４２の第３図柄の変動表示は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに対して遊技球がどのように入球しているのかを表示する入球状態表示制御として行われているともいえる。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動表示は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく変動表示よりも優先的に変動されるが、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞順に変動することも可能である。それぞれの変動停止後の第１セグメント表示部４０ａ及び第３図柄表示装置４２の表示が予め設定した大当たりを示す記号及び組み合わせとなることが確定した場合に、大当たりラウンド遊技状態が発生可能な状態となる。

【１８２１】

そして、可変入賞装置３２は、その大入賞口３２ａが所定の開放状態となるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を１ラウンドとして、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが所定回数（例えば２，８，１６ラウンド数）繰り返し開放される。また、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ及び特図２用始動入賞装置３３ｂを通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４（総称する場合は保留ランプ４０ｃと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｃは、４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で保留表示等される構成等であっても良い。

【１８２２】

また、遊技盤３０には、図７に示すように、発射装置２２９（図３参照）から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するための２本のレール５１，５２が取り付けられており、遊技球発射ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は２本のレール５１，５２の後述する球案内通路４９を通じて所定の遊技領域３０ａに案内される。２本のレール５１，５２は長尺状をなすステンレス製の金属帯状部材であり、内外二重に遊技盤３０に取り付けられている。内レール５１は、遊技盤３０の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール５２は、一部（主に左側部）が内レール５１に向かい合うようにして形成されている。かかる

場合、内レール５１と外レール５２とにより誘導レールが構成され、これら各レール５１，５２が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路４９が形成されている。なお、球案内通路４９は、遊技盤３０との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【１８２３】

内レール５１の先端部分（図７の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、内レール５１及び外レール５２間の球案内通路４９から遊技盤３０の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路４９内に戻ってしまうといった事態が防止される。戻り球防止部材５３は、遊技領域３０ａに遊技球を送り出す方向を、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易い斜め上方向か、または、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難い鉛直下方向のいずれかに振り分ける送出方向振分機構として働いている。具体的には、遊技者が通常の強度で発射操作を行えば、遊技球歯戻り球防止部材５３を押しのけて、遊技領域３０ａに斜め上方向に送り出されるので、中央付近まで到達した遊技球は、その勢いを利用して、下流側の釘等でしっかりと弾かれ、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる。他方、遊技者が通常よりも弱く発射操作を行うと、遊技領域３０ａのやや手前側の釘に弾かれた遊技球が、戻り球防止部材５３に当ってさらに勢いが弱められて、遊技領域３０ａに鉛直下方向に送り出されるので、下流側の釘等での跳ね返りも弱くなり、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる。また、遊技盤３０が内枠１２に取り付けられた状態において、外レール５２における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図７の右上部：外レール５２の先端部に相当する部位）には、返しゴム５４が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって跳ね返されるようになっている。外レール５２は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図７に示すように、外レール５２の先端部（図７の右上部）から内レール５１の右側先端部（図７の右下部）までは、第１図柄表示装置４０での遊技領域３０ａ側の壁部５６と、内枠１２に形成された壁部５５（図７に破線で示す）とが位置することにより、遊技領域３０ａが仕切られている。

【１８２４】

なお、図７に示すように、遊技盤３０の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシールＳＬ（プレートとしてもよい）を貼着するためのスペースである。遊技盤３０の右下隅部に、証紙等のシールＳＬを貼着することで、遊技盤３０と証紙との一義性を持たせることができる。

【１８２５】

次に、遊技盤３０の遊技領域３０ａについて説明する。遊技領域３０ａは、図７に示すように、内レール５１と外レール５２との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤３０の盤面上に区画される当該遊技領域３０ａが大きく構成されている。

【１８２６】

本実施の形態では、遊技領域３０ａを、パチンコ機１０の正面から見て、内レール５１及び外レール５２によって囲まれる領域のうち、内外レール５１，５２の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域３０ａと言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域３０ａの向かって左側限界位置は外レール５２によってではなく内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの向かって右側限界位置は壁部５５（内枠１２の一部）によって特定される。また、遊技領域３０ａの下側限界位置は内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの上側限界位置は外レール５２によって特定される。

【１８２７】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置２２９には、前面枠セット１４の図示省略の球出口（上皿１９の最下流部より通じる球出口）から遊技球が１つずつ供給される。

【１８２８】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。図３に示すように、パチンコ機１０は、その背面（実際には内枠１２及び遊技盤３０の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる（例えば、後述する図８の払出制御基板３１１ａが背面視で手前側で、電源装置３１３の電源制御基板及び発射制御装置３１２の発射制御基板が払出制御基板３１１ａよりも奥側に位置する）ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構部３５２）や樹脂製の保護カバー３５３等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図３に示す複数（３個）の取付台２３０～２３２に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠１２又は遊技盤３０の背面に装着するようにしている。具体的には、図３に示すように、主制御装置２６１を取付台２３０に搭載し、サブ制御装置２６２を取付台２３２に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２及び電源装置３１３を取付台２３１に搭載してユニット化している。
【１８２９】
また、払出機構部３５２は、図３に示すように、各種部品（後述するタンク３５５、タンクレール３５６、ケースレール３５７、払出装置３５８及び電源スイッチ基板３８２）がパチンコ機１０の背面視で逆Ｌの字状に配設されて構成されており、払出機構部３５２及び保護カバー３５３も１ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。
【１８３０】
裏パックユニット２０３は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠１２又は遊技盤３０の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット２０３とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。
【１８３１】
また、遊技盤３０の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤３０表側の一般入賞口３１に対応する位置には入賞口スイッチ（図示省略）が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ（図示省略）が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対応する位置には特図１用始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチ（図示省略）と特図２用始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチ（図示省略）（図示省略）とがそれぞれ設けられ、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。普通図柄用始動口３４に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、普通図柄用始動口３４への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。
【１８３２】
一般入賞口３１の入賞口スイッチ（図示省略）及び普通図柄用始動口３４のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａ（図８参照）に接続されている。また、可変入賞装置３２のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板２６１ａに接続されている。これに対し、特図１用始動入賞装置３３ａ及び特図２用始動入賞装置３３ｂの各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板２６１ａに接続されている。
【１８３３】
その他図示は省略するが、可変入賞装置３２には、大入賞口３２ａを開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、特図２用始動入賞装置３３ｂには、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。なお、背面側のその他の構成として、後述するＲＡＭ消去スイッチ３２３や、設定付きパチンコ機であれば設定変更のＯＮ／ＯＦＦを切

り換える特定操作前操作手段である設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチ，作業者による設定変更操作を受ける特定変更操作手段である設定変更スイッチ，現在の設定をリセットする設定リセットスイッチなどを、他の操作手段とは異なる態様で操作者が設定変更を行う別態様操作手段として備える。

【１８３４】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａに取り込まれ、該主制御基板２６１ａよりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板３１１ａに送信される。そして、該払出制御基板３１１ａの出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【１８３５】

図３に示すように、主制御装置２６１は、パチンコ機１０の背面視における下側の取付台２３０に搭載され、サブ制御装置２６２は、パチンコ機１０の背面視における上側の取付台２３２に搭載されている。ここで、主制御装置２６１は、図８に示すように、主たる制御を司るＣＰＵ５０１と、遊技プログラムを記憶したＲＯＭ５０２と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するＲＡＭ５０３と、各種機器との連絡をとる入出力ポート５０５と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板２６１ａを具備しており、この主制御基板２６１ａが透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス２６３は、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは、封印ユニット２６１ｃによって開封不能に連結され、これにより基板ボックス２６３が封印されている。

【１８３６】

また、サブ制御装置２６２は、例えば主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａからの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置４５の制御を司るＣＰＵ５５１や、その他ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３、バスライン５５４及び入出力ポート５５５等を含むサブ制御基板２６２ａを具備しており、このサブ制御基板２６２ａが透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに収容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置２６２を介して表示制御装置４５に出力される。

【１８３７】

図３に示すように、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が取付台２３１に搭載されている。払出制御装置３１１は制御の中枢をなすＣＰＵや、その他ＲＯＭ、ＲＡＭ、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置３１２は発射制御基板を具備している。また、電源装置３１３は電源制御基板を具備している。払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａは、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置３１２の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に従い発射装置２２９（図８参照）の制御が行われ、電源装置３１３の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置２２９は、遊技球を遊技領域４２ａに移動させる駆動力を発生させる駆動手段である発射ソレノイド（図示省略）への通電／非通電に従って進退自在な発射槌部（図示省略）で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置２２９として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機前面の貸球操作部１２０（図１参照）及び図示しないカードユニットに電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置３１１に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４は不要である。

【１８３８】

上記払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置３１１では、前述した主制御装置２６１と同様、基板ボックス３１１ｂ（被包手段）を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス３１１ｂが封印されている。

【１８３９】

払出制御装置３１１には、図３に示すように、状態復帰スイッチ３１１ｃが設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３１１ｃが押下されると、払出モータ３５８ａ（図８参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られている。

【１８４０】

また、電源監視基板２６１ｂにはＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、特定操作前操作手段であるＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入することとしている。

【１８４１】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。裏パックユニット２０３は、図３に示すように、樹脂成形された保護カバー３５３と遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。

【１８４２】

裏パックユニット２０３は、その最上部に上方に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール３５６が連結され、さらにタンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。ケースレール３５７の最下流部には、払出装置３５８が設けられ、払出モータ３５８ａ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて上皿１９に供給される。

【１８４３】

また、タンクレール３５６には、当該タンクレール３５６に振動を付加するためのバイブレータ３６０が設けられている。例えば、バイブレータ３６０が例えば２本のネジでタンクレール３５６に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ３６０は、タンクレール３５６に面接触するのではなく、当該２本のネジの部分で接触しており、バイブレータ３６０による振動がより効果的にタンクレール３５６に伝わる。従って、仮にタンクレール３５６付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ３６０が駆動されることで球詰まりが解消される。

【１８４４】

払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板３８２が設置されている。特定操作中操作検出手段である電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、特定操作中操作手段である電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮまたは電源ＯＦＦとされる。

【１８４５】

タンク３５５から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部３５２は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

【１８４６】
なお、図３に示すように、内枠１２の右上側には、内枠１２が外枠１１に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ３８８が設けられている。内枠１２が開かれると、内枠開検出スイッチ３８８からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。
【１８４７】
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図８を用いて説明する。パチンコ機１０は、主制御装置２６１と、払出制御装置３１１と、発射制御装置３１２と、サブ制御装置２６２と、表示制御装置４５と、音声出力制御装置４７と、電源装置３１３などを備えている。これらの装置の電子基板には、遊技の制御に関する各種の電子部品やコネクタが搭載されている。電子部品やコネクタは、基板上で見易く、かつ、それぞれを区別して視認し易くするために特定の形状や色が施された部位を特定視認領域として備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。
【１８４８】
パチンコ機１０の主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【１８４９】
ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、ＲＡＭ５０３には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。
【１８５０】
つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常処理を最後までを実行するので、ＲＡＭ５０３は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやＩ／Ｏ等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをＲＡＭ５０３に設ける必要がない。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号Ｓ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。
【１８５１】
かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、サブ制御装置２６２、第１図柄表示装置４０、第２図柄表示装置４１や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置２６１は、第１図柄表示装置４０における第１図柄の変動表示と、第２図柄表示装置４１における第２図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。
【１８５２】
払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、前述した主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、ＲＡＭ５１３には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。
【１８５３】
ＲＡＭ５１３は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関す

る情報を記憶保持する。つまり、このＲＡＭ５１３の記憶保持は、ＮＭＩ割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にＲＡＭ５１３の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【１８５４】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出モータ３５８ａなどがそれぞれ接続されている。

【１８５５】

図８に示すように、発射制御装置３１２は、発射装置２２９による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置２２９は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置３１２は、払出制御装置３１１からのカードユニット接続信号Ｓ４（前述したカードユニットがパチンコ機１０に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル１８をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号Ｓ５と、遊技球発射ハンドル１８に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ１８ａが操作されていない場合に出力される発射維持信号Ｓ６との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号Ｓ７を主制御装置２６１に出力する。また、遊技球発射ハンドル１８の操作量に応じたボリューム信号Ｓ１０が当該遊技球発射ハンドル１８から発射制御装置３１２に入力されており、発射制御装置３１２はこのボリューム信号Ｓ１０を主制御装置２６１に出力する。

【１８５６】

すなわち、発射許可信号Ｓ７がＯＮ（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号Ｓ７がＯＦＦ（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置２６１は、入力される発射許可信号Ｓ７がＯＮである期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号Ｓ８（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号Ｓ９（パルス信号）とを、発射制御装置３１２に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号Ｓ８（パルス信号）の振幅値は、主制御装置２６１においてボリューム信号Ｓ１０に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル１８の操作量が大きいほど発射制御信号Ｓ８（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置３１２は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９に基づいて発射装置２２９を駆動制御し、遊技球発射ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置２６１は、入力される発射許可信号Ｓ７がＯＦＦである期間においては、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力せず、発射装置２２９によって遊技球が発射されることはない。

【１８５７】

表示制御装置４５は、第３図柄表示装置４２における第３図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、ＲＯＭ（プログラムＲＯＭ）５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、画像コントローラ５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７の入力にはサブ制御装置２６２の出力が接続され、入力ポート５２７の出力には、ＣＰＵ５２１、ＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、画像コントローラ５２６が接続されている。また、画像コントローラ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９の出力には液晶表示装置である第３図柄表示装置４２が接続されている。

【１８５８】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１からの各種コマンドがサブ制御装置２６２で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第３図柄表示装置４２における装飾図柄表示を制御する。ＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークＲＡＭ５２３

は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【１８５９】

ビデオＲＡＭ５２４は、第３図柄表示装置４２に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、第３図柄表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、第３図柄表示装置４２に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４、出力ポート５２９のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを、キャラクタＲＯＭ５２５から所定のタイミングで読み出して第３図柄表示装置４２に表示させるものである。

【１８６０】

音声出力制御装置４６は、音出力部２４ａにおける音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置４６は、ＣＰＵと、ＲＯＭと、ＲＡＭなどを備え、第３図柄表示装置４２での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。また、音声出力制御装置４６は、後述するように、遊技設定値変更操作である左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作を通じて、音量を調整する制御を行う。ＲＯＭは、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音声出力部２４ａは、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

【１８６１】

また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給するための電源部５４１とを備えている。電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。

【１８６２】

図８に示すように、主制御装置２６１は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３内に、主制御基板２６１ａと、この主制御基板２６１ａとは別体の電源監視基板２６１ｂとを備えている。電源監視基板２６１ｂは、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【１８６３】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号Ｓ１を出力するための回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１で交流２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった時間が例えば２０ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号Ｓ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号Ｓ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【１８６４】

なお、電源部５４１は、電源部５４１で監視している交流２４ボルトが２２ボルト未満となった時間が２０ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【１８６５】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアするための回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、特定操作前操作検出手段であるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号Ｓ２を主制御基板２６１ａに出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１においてＲＡＭ５０３のデータがクリアされ、払出制御装置３１１は主制御装置２６１からの初期化コマンドを受けるとＲＡＭ５１３のデータがクリアされる。

【１８６６】

ところで、第３図柄表示装置４２（液晶表示装置）には、図９に示すように、左・中・右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが設定されており、装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の３個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「０」～「９」の数字を各々付した主装飾図柄ＳＺと、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄ＦＺとにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄ＳＺが表示されると共に各主装飾図柄ＳＺの間に副装飾図柄ＦＺが配されて一連の装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄ＳＺと副装飾図柄ＦＺが上から下へと変動表示されるようになっている。

【１８６７】

かかる場合、左装飾図柄列Ｌにおいては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列Ｍ及び右装飾図柄列Ｒにおいては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列Ｌ→右装飾図柄列Ｒ→中装飾図柄列Ｍの順に変動表示が停止し、その停止時に第３図柄表示装置４２上の５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、右上がりラインＬ４、左上がりラインＬ５の何れかで主装飾図柄ＳＺが大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄ＳＺの組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

【１８６８】

主装飾図柄ＳＺは、数字が描かれた数字部ＳＺａと、人物，動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部ＳＺｂとで構成されている。例えば３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒに配設される主装飾図柄ＳＺ「１」はそれぞれ、数字部ＳＺａ「１」と、「１」を囲む枠内に同じキャラクタ（「２」～「９」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部ＳＺｂとで構成されている。主装飾図柄ＳＺ「２」～「９」も同様である。

【１８６９】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【１８７０】

本実施の形態では、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第１図柄表示装置４０の抽選（大当たり抽選：第１図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第２図柄表示装置４１の抽選（第２図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第３図柄表示装置４２の装飾図柄（第３図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【１８７１】

具体的には、本実施例のパチンコ機１０では、役物作動に係る乱数として、図１０に示すように、第１図柄表示装置４０の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２図柄表示装置４１の当たりの抽選に使用する第２図柄乱数カウンタＣ４と、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２と、を用いている。

【１８７２】

また、このパチンコ機１０では、遊技の用に供するその他の乱数として、図１０に示すように、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２，ＣＳ３と、第２図柄表示装置４１の外れ図柄選択に使用する第２図柄外れ図柄カウンタＣ５と、を用いている。上述した各カウンタは、ＣＰＵ５０１で実行されるプログラムにより構成されている。

【１８７３】

例えば、「停止パターン０」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン１」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン２」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン３」は複数種類の大当たり変動パターンからなる大当たり変動パターン群を示すものである。

【１８７４】

これら全てのカウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ１～ＣＩＮＩ２，ＣＳ１～ＣＳ３は、その更新の都度、前回値に「１」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図１０に示すＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、ＲＡＭ５０３には、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

【１８７５】

具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。

【１８７６】

第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第１保留，第２保留，第３保留，第４保留とも呼ぶ。

【１８７７】

上述した各カウンタについて図１０を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回更新されるとともに、後述する通常処理（図１９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留

球格納エリアに格納される。
【１８７８】
大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は２個で、その値は「１５０，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は１６個で、その値は「５０～５７，３５０～３５７」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／３００であり、高確率時では大当たり確率が１６／３００である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、次回の大当たり、または、所定回数の変動が行われるまで継続される。本実施例では、確変状態は、大当たりラウンドの終了後１００回の変動が行われるまで継続されるものとする。なお、本実施例および後述する実施例では、大当たりとなる乱数の値が低確率時の値のみ設定されており、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定されるタイプのパチンコ機１０であってもよい。この種のパチンコ機１０は、時短状態中、特図２の大当たり乱数カウンタＣ１の値によって小当たり判定が行われ、低確率時の値よりも高い確率で小当たり当選し、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定され、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態および時短状態が発生する１種２種混合タイプのものが好ましい。また、本実施例では、確変状態を導出する特図の変動表示演出においては、一定数の保留があるなどの一定の期間においては当たりになったときに必ず確変状態が付与される演出Ａ状態と、それ以外であれば異なる割合で確変状態が付与される演出Ｂ状態とがあってよい。
【１８７９】
大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの際における、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動停止時の図柄（本実施例では、第１セグメント表示部４０ａの変動表示後の最終表示記号）を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタＣ２は、例えば「０」～「９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタＣ２は、前述の大当たり乱数カウンタＣ１の場合と同様に、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。
【１８８０】
この大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブルについて図１１を参照して説明する。図１１（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。
【１８８１】
（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【１８８２】
（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。
【１８８３】
大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通である。大当たり図柄が「７」図柄であれば、当たり種別は、１６ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く１６Ｒ確変大当たりとなる。大当たり図柄が「１」，「３」，「５」，「９」の奇数図柄であれば、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり図柄が「２」，「４」，「６」，「８」の偶数図柄であれば、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。
【１８８４】
当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。オープニング時間とは、大当たり遊技状態の開始から第１ラウンドの開始までのオープニング演出を行う時間である。オープニング時間は、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通である。
【１８８５】
当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。エンディング時間とは、最終ラウンドの終了から次の遊技状態の開始までのエンディング演出を行う時間である。特図１大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たりのエンディング時間は３５秒に設定され、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのエンディング時間は２５秒に設定されている。特図２大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たりのエンディング時間は３０秒に設定され、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのエンディング時間は２０秒に設定されている。特図２大当たりのエンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルのエンディング時間よりも５秒短い時間に設定されている。これにより、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく大当たりラウンドの終了時には、より多くの情報を遊技者に見せつつも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくような連続して２回以上の大当たりが発生する場合にはエンディング演出時間を短くすることで、遊技者には、同じ演出を１回出せば分かるところを、同じ演出を何回も出すことによる繰り返し感を与えることを低減させることができる。
【１８８６】
当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。サポート状態とは、大当たりラウンド遊技の終了後に、通常の遊技状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなるように、普通図柄の抽選の結果が当たりになり易くするとともに、電動役物の開放時間を長くしたり開放回数を多くしたりする状態である。サポート状態は、右打ちが行われる遊技状態である。特図１大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。特図２大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たりのサポート状態は１００回に設定されているが、８Ｒ通常大当たりのサポート状態は０回に設定されている。なお、上述した１種２種混合タイプのパチンコ機１０において、特図

１の時短回数を特図２の時短回数よりも十分多くするものであってもよい。その一例は、特図１の時短回数が１００回であり、特図２の時短回数が５回であるといった例である。このような例では、特図２の時短状態中は時短回数が少ないため時短付き小当たりに当選しない事態が生じ易いが、特図１の時短状態中は時短回数が多いため時短付き小当たりに当選し易い。つまり、特図１の大当たり時には特図２での遊技を行うことができるＲＵＳＨ状態が継続し易いが、特図２の小当たり時にはＲＵＳＨ状態が継続し難いという遊技性を実現するときには、特図１の時短回数と特図２の時短回数とに差を付けることによって実現してもよい。なお、２つの時短状態は、１００回と５回というような時短回数の違いに限らず、時短状態を契機として付与される価値に大きく差がある時短状態であってもよい。

【１８８７】

また、１種２種混合タイプのパチンコ機に替えて、特図１または特図２の大当たり乱数Ｃ１の値および大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて確変大当たりとなった場合に、通常状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球する頻度を高める特典を付与するか、または、この特典を付与しない替わりに、低頻度で開放する特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられた可変入賞装置３２とは別の可変入賞装置のアタッカーが開放することで、小当たりに基づく入賞が頻繁に発生する特別な特典を付与するパチンコ機であってもよい。この種のパチンコ機では、後述する実施例のパチンコ機と同様に、遊技者に不利益となる結果が生じる場合がある。すなわち、後者の特典は、この後者の特典状態において前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選した場合に通常状態に戻るという不利益となる結果が生じる。しかし、特定非計数更新状態である通常状態においては、前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選しても小当たりに当選してこの種の不利益結果となる状態は生じない。

【１８８８】

また、停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０」～「２３８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後「０」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置４２での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、Ｃ３＝０～２０１が完全外れに該当し、Ｃ３＝２０２～２０８が前後外れリーチに該当し、Ｃ３＝２０９～２３８が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタＣ３の抽選（リーチの抽通）内容は、パチンコ機１０が低確率時であるか高確率時であるか、第１図柄表示装置４０の変動時間短縮機能が未作動であるか作動であるか、第１図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタＣ３は、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１８８９】

また、３つの変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３のうち、変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～１９８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１９８」）に達した後「０」に戻る構成となっており、変動種別カウンタＣＳ２は、例えば「０～２４０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「２４０」）に達した後「０」に戻る構成となっており、変動種別カウンタＣＳ３は、例えば「０～１６２」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１６２」）に達した後「０」に戻る構成となっている。以下の説明では、変動種別カウンタＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、変動種別カウンタＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」、変動種別カウンタＣＳ３を「第３変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

【１８９０】
第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第１変動種別カウンタＣＳ１で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第２変動種別カウンタＣＳ２によって決定される。
【１８９１】
特図１用装飾図柄の変動パターンは、図１２に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。なお、特図２用の装飾図柄の変動パターンも同様である。
【１８９２】
なお、後述する実施例における遊技に関する数の情報は、特図１用装飾図柄，特図２用装飾図柄の変動パターンが選択されるごとにポイントが獲得されるような遊技機であれば、その獲得されるポイントであってもよい。これらのポイントが計数され、獲得されたポイントの数の合計に応じて、有利遊技状態の発生し易さが異なるように構成されてもよい。具体的には、変動表示演出中に１の変動毎に獲得されるポイントが計数され、獲得したポイントが第３図柄表示装置４２に表示され、大当たり抽選の当選に基づいてオープニング演出が行われる期間が選択されるが、獲得したポイントの数に応じてオープニング演出の期間の長さが異なるように設定される。このオープニング演出の期間の長さに応じて、例えば後述する実施例におけるＶ入賞確変の発生し易さが異なるような遊技機である。
【１８９３】
すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：３０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＤ（変動時間：６０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＥ（変動時間：１２０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＦ（変動時間：１２０秒）が決定される。大当たりスーパーリーチＡ，Ｃは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン８１の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することが決定され、大当たりスーパーリーチＥは、大当たり示唆情報の報知と、リーチ外れの仮停止から大当たり組み合わせに変化させる際に行われる復活演出を実行することが決定される。
【１８９４】
大当たり図柄カウンタＣ２が「１０」～「３９」または「４０」～「８９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「６６」～「１３２」または「１３３」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりノーマルリーチＢ（変動時間：２０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「６６」～「１３２」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＢが決定される。第１変動種別

カウンタＣＳ１が「１３３」～「１９８」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２１」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＤ（変動時間：６０秒）が決定される。発生頻度は、大当たりノーマルリーチＡ、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ，大当たりノーマルリーチＣ，Ｄでほぼ同じである。大当たりノーマルリーチＡ，大当たりスーパーリーチＡ，Ｃは、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知することが決定される。

【１８９５】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかであれば前後外れノーマルリートまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」から「２３８」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

【１８９６】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、完全外れＡ（変動時間：１０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、完全外れＢ（変動時間：１５秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１９８」である場合は、完全外れＣ（変動時間：２０秒）が決定される。なお、完全外れＡ，Ｂ，Ｃの場合も、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【１８９７】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、前後外れノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定される。また、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、前後外れスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１７０」である場合は、前後外れスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７１」～「１９８」である場合は、変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１９９」であれば前後外れスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間：１００秒）が決定される。前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。前後外れスーパーリーチＥ，Ｆの変動時間（１００秒）は、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆにおいて復活演出があると見せかけて外れ結果で終わるパターンに相当する。そのため、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆにおいても、復活演出が行われるまでは、大当たり示唆情報によって示唆されている場合を除き、遊技者が変動表示の結果を判別し難くなっている。

【１８９８】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」～「２３８」のいずれかである場合は、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、前後以外外れノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、前後以外外れスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定される点は、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかである場合と同様である。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１９８」である場合、前後以外外れスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定される。前後以外外れノーマルリーチＡ，前後以外外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【１８９９】
変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３のバッファ値が取得される。
【１９００】
なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。
【１９０１】
次に、主装飾図柄ＳＺの変動表示演出の一例を説明する。図１３（ａ）は、大当たりノーマルリーチＡ，外れノーマルリーチＡの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は、大当たりスーパーリーチＡ，外れスパーリーチＡの変動表示演出の例示である。
【１９０２】
まず、大当たりノーマルリーチＡ，外れノーマルリーチＡについて説明する。第３図柄表示装置４２は、通常背景の前面に主装飾図柄ＳＺが表示されている（つまり、通常画面４３ａが表示されている）。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄ＳＺの変動表示が開始される。この変動表示は高速変動である（つまり、高速変動中画面４３ｃが表示されている）。高速変動中に、大当たり示唆情報が報知される場合がある。報知を行うか否かは、変動種別カウンタＣＳ２の値に基づき抽選によって決定してもよい。大当たり示唆情報の報知は、まず、高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示され、この画像の表示中に決定ボタン８１を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。例えば、「チャンス！」という画像が表示された場合、大当たり結果となる可能性が高いことを示唆している。これにより、高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示された場合、遊技者は、大当たり結果となる可能性が高いかを知るために、決定ボタン８１を押下する。報知画像が消去された後、右列，左列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組み合わせで停止表示され（つまり、ノーマルリーチ表示画面４３ｆが表示され）、大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが確定表示される（つまり、全図柄停止画面４３ｅが表示される）。
【１９０３】
この大当たり結果となる可能性を示唆する画像の替わりに、決定ボタン８１を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。
【１９０４】
次に、大当たりスーパーリーチＡ，外れスーパーリーチＡについて説明する。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄ＳＺの高速変動が開始される。高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示され、決定ボタン８１を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。主装飾図柄ＳＺがリーチ組み合わせで停止表示された後、リーチ組み合わせを示す図柄が発展図柄ＨＺに変化して、リーチ発展演出が実行される（つまり、発展リーチ表示画面４３ｇが表示される）。例えば、リーチ発展演出におけるプレイヤーＰＹがミッションをクリアすれば大当たり結果となり、プレイヤーＰＹがミッションに失敗すればリーチ外れ結果となる、というリーチ表示演出である。このような演出を経て、発展図柄ＨＺによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。
【１９０５】
変動表示演出の別の例を説明する。図１４（ａ）は、大当たりノーマルリーチＣ，外れノーマルリーチＣの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は、大当たりスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＥの変動表示演出の例示である。
【１９０６】
まず、大当たりスーパーリーチＣ，外れスーパーリーチＣについて説明する。スーパー

リーチＣでは、スーパーリーチＡよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチＣでは、リーチ発展演出におけるプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの対決演出が表示される。また、スーパーリーチＣでは、ボタン示唆演出の一部として、決定ボタン８１と選択ボタン８２とを用いて所定の選択及び決定を行う選択画像が表示される。具体的には、対決演出の開始時に、決定ボタン８１と選択ボタン８２とを用いたキャラクタ選択演出が実行される。例えば、選択可能な複数のプレイヤーＰＹが表示され、選択ボタン８２によって好みのプレイヤーＰＹが選択され、決定ボタン８１によって決定される。プレイヤーＰＹの選択後に表示される敵キャラクタＴＫは、大当たり結果となる可能性（期待度）に応じた適切なキャラクタが決定される。これにより、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの関係性によって、プレイヤーＰＹが勝ちそうかどうか（大当たり結果となりそうかどうか）が示唆される。プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫが決まると、互いに攻撃を行う。大当たり結果となる場合は、プレイヤーＰＹが勝利を確信させるような画像（プレイヤーＰＹの周囲が光輝く画像）が表示される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーＰＹが敗北することを予期させるような画像（敵キャラクタＴＫの周囲が黒く光る画像）が表示される。このような演出を経て、発展図柄ＨＺによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。

【１９０７】

このプレイヤーＰＹが勝利を確信させるような画像の替わりに、可動役物を駆動させてもよい。

【１９０８】

次に、大当たりスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＥについて説明する。スーパーリーチＥでは、スーパーリーチＡよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチＥでは、リーチ発展演出においても対決演出が表示される。対決演出では、キャラクタ選択演出が実行される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーＰＹの敗北を予期させる画像が表示される。大当たり結果となる場合は、プレイヤーＰＹが敗北を予期させる画像が表示された後、決定ボタン８１の押下を促す画像が表示される。決定ボタン８１を押下すると、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す（強発光点滅画面４３ｇ－１）。表示画面４２ａの点滅後、プレイヤーＰＹの勝利を確信させる画像が表示され、発展図柄ＨＺによる大当たり組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。この第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す替わりに、決定ボタン８１を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【１９０９】

なお、上述の説明では、スーパーリーチＣ，スーパーリーチＥに対応する変動パターンコマンドと敵キャラクタＴＫとが対応しているものであったが、これに限らない。例えば、大当たり抽選とは異なるサブ制御装置２６２や表示制御装置４５が行うキャラクタを抽選するための当否外抽選によって敵キャラクタＴＫを決定するものであってもよい。また、敵キャラクタＴＫを大当たりの期待度に対応させてもよい。また、抽選によって決定された敵キャラクターＴＫをどのように出現させるかを、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う演出モードの抽選によって決定するものであってもよい。例えば、演出モードが非有利モード（プレイヤーＰＹが特定の勝利演出を見ることが難しいモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタＣ２が通常大当たりを決定している場合に、確変期待度が低い敵キャラクタＴＫ（例えばラスボスキャラ）が決定され易いように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラとのバトルに負けて通常大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置２６２が選択し易いように設定される。なおこの場合、大当たり図柄カウンタＣ２が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない別のボスキャラが決定され易いように設定される。他方、演出モードが有利モード（プレイヤーＰＹが特定の勝利演出を見ることが可能なモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタＣ２が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラが決定でき

るように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラに勝利して確変大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置２６２が選択できるように設定される。この場合、大当たり図柄カウンタＣ２が通常大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない他の敵キャラクターが決定されるように設定される。なお、規定された期間、例えば通常状態もしくは確変状態中の変動回数に応じて演出モードが切り換えられる構成であってもよい。

【１９１０】

本実施例では、１のリーチ演出の中で特定の演出が１回ずつ行われるものであったが、特定の演出が複数回連続して実行されるものであってもよい。例えば、１の変動表示遊技中に、疑似的にリーチ外れ演出を複数回連続して行う疑似連演出や、大当たり期待度を示唆するなどの予告演出を連続して行う連続予告演出を実行してもよい。後述する実施例における遊技に関する数の情報は、この疑似連回数や、連続予告回数であってもよい。この場合、疑似連回数や連続予告回数の情報を計数する機能と、疑似連回数や連続予告回数の情報を表示可能な第３図柄表示装置４２と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出を実行する機能と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出が行われる期間を選択する機能と、を備え、疑似連演出や連続予告演出の期間は、疑似連回数や連続予告回数の情報に応じて当該期間の長さが変わり、疑似連演出や連続予告演出は、その演出期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含むものであってもよい。

【１９１１】

次に、エンディング演出について説明する。図１５は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【１９１２】

大当たりラウンド遊技の終了後、第３図柄表示装置４２には、遊技者に休息を与えたり、最終ラウンドまで到達できたことを祝福したり、遊技者に遊技に有用な情報を示唆ないし報知したり、種々の注意を報知したりするための画像を表示するエンディング演出が表示される。本実施例では、エンディング演出は、演出状態が変化するときの手段として用いられ、所定のパターンで組み合わせられた画像が表示される。エンディング演出パターンを構成するエンディング情報４４ｊには、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後に確変状態又は時短状態に移行することを示唆する次遊技状態示唆情報４４ｗ（図中では「もう１回」または「チャンス」と記す）と、製造者を示す製造者情報４４ｘ（図中では「ロゴ」と示す）と、プリペイドカードの抜き忘れを注意喚起するカード抜き忘れ防止情報４４ｙ（図中では「プリペイドカード」と記す）と、パチンコ，パチスロは適度に楽しむ遊技であることを注意喚起するのめり込み防止情報４４ｚ（図中では「適度に楽しむ」と記す）とがある。次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚは、例えばそれぞれ１０秒間表示され、製造者情報４４ｘは５秒間表示される。これにより、エンディング演出は、演出状態が非変動期間演出である大当たりラウンド演出から確変状態演出又は時短状態演出に変化するときのつなぎとなるので、演出状態が変化するときの違和感が生じることを低減する。

【１９１３】

特図１の１６Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、３５秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚがその順番に表示されるパターンである。特図２の１６Ｒ確変大当たりの場合、エンディング演出は、３０秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚがその順番に表示されるパターンである。

【１９１４】

特図１の８Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、２５秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙがその順番に表示されるパターンである。特図２の８Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、２０秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙがその順番に表示されるパターンである。

特図１，特図２の８Ｒ通常大当たりのエンディング演出は、上述の特図１，特図２の８Ｒ確変大当たりエンディング演出と同様であるが、次遊技状態示唆情報４４ｗが「チャンス」（次の遊技状態が時短状態となることを示唆する）である点が異なる。

【１９１５】

また、図１０に示すように、第２図柄表示装置４１の第２図柄の抽選には、第２図柄乱数カウンタＣ４が用いられる。第２図柄乱数カウンタＣ４は、例えば「０」～「２５０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。第２図柄乱数カウンタＣ４は、定期的に（後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回）更新され、遊技球が左右何れかの普通図柄用始動入賞装置３４を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は１４９個あり、その範囲は「５～１５３」である。

【１９１６】

特に、第２図柄乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。なお、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２図柄乱数カウンタＣ４と同様のループカウンタであり（値＝０～２５０）、後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回更新されるとともに、後述する通常処理（図１９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第２図柄乱数カウンタＣ４は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回）更新され、遊技球が普通図柄用始動入賞装置３４を通過したタイミングでＲＡＭ５０３の第２図柄保留格納エリアに格納される。

【１９１７】

つまり、ＲＡＭ５０３には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第２図柄保留格納エリアも有しており、１つの第２図柄用の実行エリアと４つの第２図柄用の保留エリア（第２図柄用保留第１～第４エリア）とからなる第２図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、普通図柄用始動入賞装置３４への遊技球の入賞履歴に合わせて、第２図柄乱数カウンタＣ４の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【１９１８】

また、第２図柄外れ図柄カウンタＣ５は、後述する図１９での通常処理の第２図柄制御処理が１回実行される毎に１回更新され、その値がカウンタ用バッファの第２図柄外れ図柄バッファに更新取得され、第２図柄乱数カウンタＣ４の第２図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第２図柄外れ図柄バッファに更新取得された第２図柄外れ図柄カウンタＣ５も第２図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図１０に示すように、第２図柄乱数カウンタＣ４の値が落選の場合には、第２図柄保留球格納エリアの第２図柄外れ図柄カウンタＣ５の値に基づいて、「×」が描かれた表示部４１ｂの点灯表示される。なお、第２図柄外れ図柄カウンタＣ５を備えず、第２図柄乱数カウンタＣ４のみに基づいて第２図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第２図柄乱数カウンタＣ４が当選なら「○」が描かれた表示部４１ａを点灯表示し、落選なら「×」が描かれた表示部４１ｂの点灯表示するごとくである。

【１９１９】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を図１６～図２７のフローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、ＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【１９２０】

図２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【１９２１】
図２３において、先ずステップＳ６０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【１９２２】
その後、ステップＳ６０２では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「５９９」）に達した際「０」にクリアし、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「２５０」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【１９２３】
また、続くステップＳ６０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「５９９」，「９」，「２５０」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【１９２４】
その後、ステップＳ６０４では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図２４のフローチャートにより説明する。
【１９２５】
その後、ステップＳ６０５では、発射制御処理を実行する。以下、この発射制御処理について、図２６のフローチャートを参照して説明する。
【１９２６】
具体的には、ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図８に示すように、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＳ７２２に進み、ＯＦＦである場合は本処理を終了する。ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３へ進む。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。このように発射制御処理をした後、ＣＰＵ５０１は本タイマ割込処理を一旦終了する。
【１９２７】
図２４を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。
【１９２８】
ステップＳ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１９２９】
ステップＳ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Ｎが上限値未満であればステップＳ７０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを１イン

クリメントする。ステップＳ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３でインクリメントされた作動保留球数Ｎを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【１９３０】

ステップＳ７０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【１９３１】

ステップＳ７０６では、主制御装置２６１は上述した図１９に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【１９３２】

図２５を参照して先読み抽選処理について説明する。

【１９３３】

ステップＳ７１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値は、前述した通りである。

【１９３４】

ステップＳ７１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【１９３５】

ステップＳ７１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前述した変動開始処理と同様にＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【１９３６】

ステップＳ７１１で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【１９３７】

ステップＳ７１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【１９３８】

ステップＳ７１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、演出時間加算の決定、つまり、ステップＳ７１３で決定された大当たり変動パターンまたはステップＳ７１５で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での中装飾図柄列の装飾図柄（第３図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。

【１９３９】
ステップＳ７１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。
【１９４０】
ステップＳ７１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２，Ｓ７１３を経てきた場合には、ステップＳ７１２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄（「第１特定当たり図柄」、「第２特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ７１４，Ｓ７１５を経てきた場合には、ステップＳ７１４で事前に決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。
【１９４１】
ステップＳ７１９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１６で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【１９４２】
図２７は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリアに記憶される。
【１９４３】
すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号Ｓ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断して図２７のＮＭＩ割込み処理を開始する。図２７のＮＭＩ割込み処理は、主制御装置２６１のＲＯＭ５０２に記憶されている。停電信号Ｓ１が出力された後所定時間は、主制御装置２６１の処理が実行可能となるように電源部５４１から電源供給がなされており、この所定時間内にＮＭＩ割込み処理が実行される。
【１９４４】
図２７のＮＭＩ割込み処理において、ステップＳ８０１では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。
【１９４５】
次に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１にて行われるメイン処理について説明する。
図１６は、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【１９４６】
先ず、ステップＳ１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップＳ１０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２、払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳ１０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭアクセスを許可する。
【１９４７】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳ１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源監視基板２６１ｂに設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、オフであればステップＳ１０５に進み、オンであればステップＳ１１３に進む。続くステップＳ１０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のバックアップエリ

アに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。また、ステップＳ１０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ１０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【１９４８】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用ＲＡＭ領域をクリアおよびＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳ１１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の使用領域を「０」にクリアし、ＲＡＭ５０３の初期化処理を実行する。

【１９４９】

続くステップＳ１１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置２６１が初期化された時に払出制御装置３１１に出力される。

【１９５０】

また、ステップＳ１１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板２６２ａに送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板２６２ａや表示制御装置４５などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

【１９５１】

また、ステップＳ１１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。ステップＳ１１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、割込み許可を設定し、後述する通常処理（図１７参照）に移行する。

【１９５２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。ステップＳ１０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出復帰コマンドを払出制御装置３１１に送信し、払出制御開始を払出制御装置３１１に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置３１１は、主制御装置２６１から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

【１９５３】

ステップＳ１１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に複帰させるためのコマンドを送信し、ステップＳ１１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。さらに、ステップＳ１１２では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理（図１７参照）に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ（図１７に示す「ＲＡＭアクセス禁止」のステップ）まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップＳ２０１から実行されることになる。

【１９５４】

次に、通常処理の流れを図１７のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ２０１～Ｓ２０７の

処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ２１０，Ｓ２１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【１９５５】

図１７において、先ずステップＳ２０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置３１１に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第１図柄表示装置４０の第１図柄変動表示（第１セグメント表示部４０ａの変動表示）に連動して第３図柄表示装置４２による装飾図柄（第３図柄）の変動表示も行われるのであるが、第１図柄表示装置４０の第１図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド（確定コマンド）等を外部出力処理においてサブ制御装置２６２に送信する。

【１９５６】

なお、このパチンコ機１０では、第１図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第１図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。

【１９５７】

変動パターン指定コマンドは、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第３図柄表示装置４２を制御する。

【１９５８】

装飾図柄指定コマンドは、第３図柄表示装置４２での装飾図柄（第３図柄）の変動表示演出が、第１大当たり、第２大当たり、第３大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果（第１大当たり、第２大当たり、第３大当たり）となるように第３図柄表示装置４２を表示制御する。

【１９５９】

全停止コマンドは、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第３図柄表示装置４２を制御する。全停止コマンドは、大当たりまたは小当たり確定を示すコマンドであれば、アタッカーまたはＶアタッカーの開動作という所定動作前提条件となる。

【１９６０】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常処理の外部出力処理（ステップＳ２０１）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置２６２に送信することがある。つまり、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れの時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置２６２に指示す

るために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第１図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることがある。

【１９６１】

次に、ステップＳ２０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では１９８，２４０，１６２）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当する図１０に示すバッファ領域に格納する。

【１９６２】

続く図１７のステップＳ２０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップＳ２０４では、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示を行うための第１図柄変動処理を実行する。この第１図柄変動処理により、大当たり判定や第１図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第１図柄変動処理の詳細は後述する。

【１９６３】

ステップＳ２０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり遊技状態の終了後、次の遊技状態における大当たり抽選確率を設定するための次回遊技状態設定処理を実行する。次回遊技状態設定処理の詳細も後述する。

【１９６４】

その後、ステップＳ２０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口３２ａを開放し、そのラウンド毎に、大入賞口３２ａの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口３２ａに遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると、最大開放時間が経過したことを示すフラグが立っているか、または、遊技者の操作が特定の操作条件を満たしたことを示すフラグがたっているので、そのフラグの有無を判断して、そのラウンドにおける大入賞口３２ａの開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口３２ａの開放を残りラウンド数繰り返し実行する。

【１９６５】

なお、後述する実施例では、変動回数やその他の遊技に関する数をカウントする機能を備え、所定のカウントになったこと基づいて、所定のカウントになるまで入球させることが難しかった所定入球部に遊技球を入球し易くする遊技機がある。この種の遊技機では、カウントする対象は、大当たりラウンド遊技の終了後の特定の有利な遊技状態（例えば潜伏確変のようなサポート状態がつかない確変状態中の変動回数）を挙げているが、特定の有利な遊技状態である否かを問わず、大当たりラウンド遊技の終了後、次に大当たり当選が発生するまでの変動回数をカウントするものであってもよい。すなわち、この種の遊技機では、大当たりラウンド遊技の終了後のハマリ回数をカウントし、所定回数（例えば９００回）に達した場合に、規定回数（例えば９０１～１０００回）に達するまで、そのときの遊技状態（例えば通常遊技状態）から時短状態を発生させるものであってもよい。これによって、規定回数に達するまでは、電チューに遊技球を入球させ易い状態となるので、ハマリ時の救済として機能させることができる。

【１９６６】

また、カウントする対象は、潜伏確変の変動回数に限らず、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態として、所定回数の時短状態と所定回数の確変状態の両方が付く場合は、その時短状態と確変状態とにおける変動回数をカウントするものであってもよい。

【１９６７】

すなわち、この種の遊技機では、時短状態中は電チューに高い頻度で且つ長く開放するため遊技球がよく拾われて、その下流の小当たり用のアタッカーへの遊技球の入球が難しい状態となっているが、変動回数が１００回を越えると時短状態が消化され、１０１回～２００回までは確変状態のみに変更される。確変状態では、電チュー高い頻度で開放するが、開放時間は通常であるため、電チューに入球しなかった遊技球が、その下流の小当たり用のアタッカーへ流下して、小当たり用のアタッカーへ入球し易い状態となる。これにより、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態が、時短状態付き確変状態から、時短状態無しの確変状態に切り替わるタイミングに合わせて、小当たり遊技状態での賞球の獲得を機械を与えることができる。

【１９６８】

また、ステップＳ２０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が普通図柄用始動入賞装置３４を通過したことを条件に、その都度の第２図柄乱数カウンタＣ４が取得されると共に第２図柄表示装置４１の表示部４１ａ，４１ｂにて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第２図柄乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ２０８に示すように、特図２用始動入賞装置３３ｂを所定時間開放する特図２用始動入賞装置３３ｂの開放処理を行う。なお説明は省略したが、第２図柄乱数カウンタＣ４も、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と同様に、図２３に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

【１９６９】

ステップＳ２０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技すなわち左打ち遊技中に右打ち行った場合に、これをエラーとして判定するために、後述する遊技中の任意のタイミングで発生するエラーを判定する任意判定処理である右打ちエラー判定処理を行う。

【１９７０】

また、ステップＳ２０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ステップＳ２１０に進み、電源断の発生情報が設定されている場合には、ステップＳ２１３に進む。

【１９７１】

その後、ステップＳ２１０では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を繰り返し実行する（ステップＳ２１１，Ｓ２１２）。つまり、ステップＳ２１１では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「５９９」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「２５０」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１９７２】

また、ステップＳ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を実行する（ステップＳ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「１９８」，「２４０

」，「１６２」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１９７３】

ここで、ステップＳ２０１～Ｓ２０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１，初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）及び初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２（すなわち、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができるようになる。

【１９７４】

また、ステップＳ２０９において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップＳ２１３に進んだ場合には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップＳ２１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップＳ２１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップＳ２１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップＳ２１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【１９７５】

次に、ステップＳ２０４の第１図柄変動処理を図１８のフローチャートを参照して説明する。

【１９７６】

図１８において、ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第３図柄表示装置４２で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Ｎが「０」である場合、そのまま本処理を終了する。

【１９７７】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数Ｎ＞０であれば、ステップＳ４０４に進む。ステップＳ４０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを「１」減算する。ステップＳ４０５では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２ユリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【１９７８】

その後、ステップＳ４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動開始処理を実行する。ここで、図１９のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモード（

確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタＣ１の数値「０」～「５９９」のうち「１５０，４５０」が当たり値（２個）であり、高確率時には「５０，１５０，３５０，４５０」が当たり値（４個）である。

【１９７９】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たりであると判別した場合、ステップＳ５０２では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値と図柄との対応関係を表す特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブル（図１１参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄（「第１大当たり図柄」、「第２大当たり図柄」または「第３大当たり図柄」）を求める。

【１９８０】

次に、ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、停止パターン選択カウンタＣ３を用いることなく、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

【１９８１】

つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での装飾図柄を通常大当たり（非特定当たり）の「停止パターン３」で表示するのか、又は第３図柄表示装置４２での装飾図柄を確変大当たり（特定当たり）の「停止パターン４」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン３」または「停止パターン４」の種別をさらに第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の数値と停止パターンとの関係、第１変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動パターンとの関係、第２変動種別カウンタＣＳ２の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。

【１９８２】

一方、ステップＳ５０１で大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ５０４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【１９８３】

次に、ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

【１９８４】

つまり、停止パターン選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン１」と、同じくリーチ発生した後最終停

止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン２」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン０」との何れの停止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリーチとなる「停止パターン１」である場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタＣ３の数値と停止パターンとの関係、第１変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動パターンとの関係、第２変動種別カウンタＣＳ２の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

【１９８５】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第１図柄表示装置４０の変動時間短縮機能の状態で、第１図柄の変動開始時の当該第１図柄の作動保留数が「０」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタＣ３の値が「０～２０１」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「２０２～２０８」が前後外れリーチに該当し、「２０９～２３８」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

【１９８６】

続いて、ステップＳ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、演出時間加算の決定、つまり、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンまたはステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での中装飾図柄列の装飾図柄（第３図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

【１９８７】

また、ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【１９８８】

続いて、ステップＳ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２，Ｓ５０３を経てきた場合には、ステップＳ５０２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄（「第１特定当たり図柄」、「第２特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４，Ｓ５０５を経てきた場合には、ステップＳ５０４で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【１９８９】

続いて、ステップＳ５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０６で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定する。

【１９９０】

図１８の説明に戻り、ステップＳ４０２がＹＥＳ、すなわち第１図柄の変動表示中である場合には、ステップＳ４０７に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第１図柄の変動時間は、図１９を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第１図柄の変動パターンに応じて当該第１図柄の変動時間が決められており、この変動

時間が経過した時にステップＳ４０７が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップＳ４０８に進み、変動時間が経過していればステップＳ４０９に進む。

【１９９１】

そして、ステップＳ４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０での第１図柄の変動表示を更新する。つまり、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示を継続し、本処理を終了する。

【１９９２】

一方、ステップＳ４０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の変動表示を停止し、第１図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図１９のステップＳ５０２で第１大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第１記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０２で第２大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第２記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０２で第３大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第３記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０４で外れ図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示する（外れを意味する）。

【１９９３】

続いて、ステップＳ４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

【１９９４】

次に、ステップＳ２０５の次回遊技状態設定処理を図２０のフローチャートを参照して説明する。

【１９９５】

ステップＳ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、確変大当たりとなったか否かを判断する。確変大当たりとなっている場合はステップＳ５６２に進み、そうでない場合はステップＳ５６４に進む。

【１９９６】

なお、確変大当たりとなったか否かの判断は、大入賞口３２ａ内の特定領域（Ｖ領域）を通過することで確変を発生させる遊技機であれば、Ｖ領域に遊技球が入球したか否かで判断してもよい。

【１９９７】

なお、後述する実施例では、操作手段の第１の態様での操作に基づく第１の計数情報を計数し、第１の数情報が第１の所定数を計数した場合に、第２の態様での操作に変更された状態で、第２の態様での操作に基づく所定条件が達成したか否かを判定し、所定条件が達成した場合に、特定の事象としてＶ領域に遊技球を入球し易くするという事象を発生させていた。この特定の事象は、実行中の変動表示演出が大当たり期待度の高い演出であることの示唆でもよい。例えば、決定ボタン８１の連打操作に基づく連打回数情報（第１の計数情報）を計数し、連打回数情報が所定の回数（第１の所定数）を計数した場合に、決定ボタン８１の長押し操作（第２の態様での操作）に変更された状態で、長押し操作に基づくエネルギー満タンチャージ（所定条件）が達成したか否かを判定し、エネルギー満タンと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを音や文字や画像で示唆ないし報知する有利報知演出を行うようにしてもよい。また、決定ボタン８１の長押し操作に変えて、例えばジョイスティックの長引き操作に変更された状態で、一撃必殺技を出すという所定条件を達成したと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。なお、特定の大当たり変動パターンである場合には、決定ボタン８１の連打操作がなされなくても、あるいは、連打が所定の連打回数に達しなかった

場合でも、大当たり確定であることを知らせるために、連続操作期間の経過により大当たり期待度の高い演出であることを示唆ないし報知してもよい。このような場合に、連続操作期間は、所定回数の連続操作が行われるに十分な長さを確保し、連続操作期間の開始から遅れて期間の半ば頃から連続操作を開始しても、所定回数に間に合うように設定することが好ましい。

【１９９８】

ステップＳ５６２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図１１に示す特図１，特図２大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタＣ１の値を高確率時の値にセットして、ステップＳ５６３に進む。ステップＳ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタＣ１の値として高確率時の値を参照する。

【１９９９】

ステップＳ５６４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、通常大当たりとなったか否かを判断する。通常大当たりとなっている場合はステップＳ５６５に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２０００】

ステップＳ５６５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタＣ１の値を低確率時の値にセットして、ステップＳ５６６に進む。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタＣ１の値として低確率時の値を参照する。

【２００１】

ステップＳ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５６４における参照先が特図１大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図１大当たり抽選用テーブルであれば、ステップＳ５６７に進み、そうでなければステップＳ５６９に進む。ステップＳ５６７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率サポート状態移行コマンドをセットする。低確率サポート状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド遊技の終了後に１００回の時短状態の発生を示すコマンドである。

【２００２】

ステップＳ５６８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５６４における参照先が特図２大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図２大当たり抽選用テーブルであれば、ステップＳ５６９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５６９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率状態移行コマンドをセットする。低確率状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド終了後に、時短が付かないことを示すコマンドである。

【２００３】

次に、上述したステップＳ２０６の大入賞口開閉処理について説明する。図２１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。なお、１種２種混合タイプのパチンコ機であれば、この大入賞口開閉処理に先立って、小当たり当選に基づきＶ入賞口開放する第１特定制御としてＶ入賞口開閉処理が行われる。これに伴い、サブ制御装置２６２では、Ｖ入賞口の開放中にＶ入賞口への遊技球の入賞を促す小当たり第２特定制御として所定の遊技部品を動作させるＶ入賞促進報知処理が行われ、動作期間中に遊技球の入賞がない場合に、Ｖ入賞口への遊技球の入賞をさらに強く促すために第３特定制御として第３図柄表示装置４２にＶ入賞を強く促す画像・音声を出力させるＶ入賞警告処理が行われる。なお、サブ制御装置２６２は、このＶ入賞促進報知期間とＶ入賞警告の出力期間において、Ｖ入賞口が開放中であることに対応して遊技者にＶ入賞を促す「Ｖを狙って下さい」や「右打ちして下さい」のような特定動作対応表示（または音声）行わせる特定報知制御を行っている。すなわち、所定の遊技部品の動作やＶ入賞警告は、「Ｖを狙って下さい」や「右打ちして下さい」のような特定の表示をそのタイミングに応じた態様（強さ）で促す狙いがある。

【２００４】
ステップＳ５７１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップＳ５７２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ラウンド開始フラグのオンは、本実施例のパチンコ機１０であれば大当たり抽選に当選していれば成立するが、１種２種混合タイプのパチンコ機であれば、小当たり抽選に当選し且つＶアタッカーにて入賞検出されることで成立する。もし小当たり抽選に当選したにも関わらず、Ｖアタッカーにて入賞検出されなかった場合には、大当たりラウンド遊技状態に達することはないので、未達成制御である大入賞口アタッカーを開放しない制御を行い、本処理を終了する。ステップＳ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンド（最初であれば第１ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第ｎラウンドの開始タイミングであれば、ステップＳ５７３に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２００５】
ステップＳ５７３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを開放し、ステップＳ５７４に進む。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、可変入賞装置３２における大入賞口３２ａの扉を開放するためにソレノイドをオンする。ステップＳ５７４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミングは、ＣＰＵ５０１の機能である大入賞口開放時間カウンタによって大入賞口３２ａが所定時間（最大３０秒）開放されたことが検出されるか、または、ＣＰＵ５０１の機能である大入賞口入賞数カウンタおよび特定事象検出部品である可変入賞スイッチによって所定数（例えば１０球）入賞が検出されるタイミングである。所定数入賞を検出しないまま所定時間を経過すれば、所定数入賞が未達成であってもこれ以降は入賞できなくするために、未達成制御である所定時間経過による大入賞口閉鎖を行う。大入賞口３２ａの開放時間は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて予め定められていてもよい。大当たり図柄カウンタＣ２の値が９０～９９の場合は、大入賞口３２ａの開放時間は、遊技球が入球し難い程の短い時間（例えば１秒）に設定される。それ以外の大当たり図柄カウンタＣ２の値の場合は、上限数の遊技球が入球するために十分な時間（例えば３０秒）が設定される。
【２００６】
ステップＳ５７４にて第ｎラウンドの終了タイミングであればステップＳ５７５に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５７５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを閉鎖し、ステップＳ５７６に進む。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、可変入賞装置３２における大入賞口３２ａの扉を閉鎖するためにソレノイドをオフする。各ラウンド間の大入賞口３２ａの閉鎖時間、すなわちラウンド間のインターバル時間は予め定められている。
【２００７】
ステップＳ５７６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ５７７に進み、そうでなければステップＳ５７２に戻る。ステップＳ５７７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグをオフにして本処理を終了する。
【２００８】
次に、上述したステップＳ２０８Ａの右打ちエラー判定処理について説明する。図２２は、右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。
【２００９】
ステップＳ５８１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が低確率（通常）状態であるか否かを判断する。低確率状態において、左打ちによって遊技が行われるため、右打ちは、その遊技状態における正しい発射操作である所定態様操作が行われていないエラーとして扱われる。低確率状態であればステップＳ５８２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５８２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が普通図柄用始動口３４であるゲート（スルーゲート）を通過したか否かを判断する。普

通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ａｒに配設されている。右打ちによって発射された遊技球は、普通図柄用始動口３４を通過するため、ゲートを通過したか否かによって右打ちが行われたか否かが判断される。ゲートを通過した場合はステップＳ５８３に進み、そうでない場合は後述するステップＳ５９０に進む。

【２０１０】

ステップＳ５８３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球をカウントするゲート通過カウンタに１を加算してステップＳ５８４に進む。後述するように、このゲート通過カウンタによって加算された数値によって、右打ちエラー報知の実行条件が成立したか否かが判断される。ステップＳ５８４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグが１であるか否かを判定する。右打ちエラーフラグが１でない場合すなわち右打ちエラーが発生していない場合はステップＳ５８５に進み、右打ちエラーフラグが１である場合すなわちすでに右打ちエラーが発生している場合はステップＳ５８９に進む。

【２０１１】

ステップＳ５８５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通図柄用始動口３４に２球目の遊技球が通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口３４に２球目の遊技球が通過することが右打ちエラー報知の実行条件である。２球目の遊技球が通過した場合はステップＳ５８６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５８６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラータイマーを起動し、ステップＳ５８７に進む。

【２０１２】

ステップＳ５８９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、起動中の右打ちエラー報知タイマーを終了し、新たに右打ちエラー報知タイマーを起動して、ステップＳ５８７に進む。すなわち、上述したステップＳ５８４にてすでに右打ちエラーが発生していると判断された場合には、１個の遊技球がゲート通過カウンタで検出された場合でも、新たに右打ちエラー報知が実行される。そのため、遊技者が低確率中に右打ちを続ける場合、右打ちエラー報知も継続して実行される。

【２０１３】

ステップＳ５８７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグを１に設定して、ステップＳ５８８に進む。ステップＳ５８８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーコマンドをセットして、本処理を終了する。

【２０１４】

ステップＳ５９０からステップＳ５９３では、右打ちエラー報知の終了条件の成否が判断される。すなわち、ステップＳ５９０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグが１であるか否かを判断する。右打ちエラーフラグが１であればステップＳ５９１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５９１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー報知タイマーが報知時間のカウントを満了しているか否かを判断する。報知時間のカウントが満了していればステップＳ５９２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２０１５】

ステップＳ５９２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラーフラグを０に設定し、ステップＳ５９３に進む。また、ステップＳ５９３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー解消コマンドをセットして、本処理を終了する。

【２０１６】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。図２８は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【２０１７】

先ず、ステップＳ９０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、

払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、スタックアドレスと割込みモードを設定する。また、ステップＳ９０２では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１はＲＡＭアクセスを許可し、ステップＳ９０３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は外部割込みベクタの設定を行う。

【２０１８】

その後、ステップＳ９０４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ５１３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップＳ９０５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ９０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【２０１９】

続いて、ステップＳ９０７では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、復電時のＲＡＭ５１３の初期設定を行う。具体的には、主制御装置２６１が初期化されるとこの主制御装置２６１から払出初期化コマンドが払出制御装置３１１に送信され、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からの払出初期化コマンドを受けると、このステップＳ９０７で復電時のＲＡＭ５１３の初期設定を行う。つまり、ＲＡＭ領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。

【２０２０】

したがって、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されている場合には、主制御装置２６１が初期化されるとともに、この主制御装置２６１から払出制御装置３１１に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からの払出初期化コマンドに基づいて、ＲＡＭ５１３の初期化処理が行われる。

【２０２１】

続いて、ステップＳ９０８では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、当該ＣＰＵ５１１の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、ＣＰＵ周辺デバイスとは、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、このＣＴＣを所定値に設定してタイマ割込みを２ミリ秒（ｍｓ）毎に発生させる。

【２０２２】

続いて、ステップＳ９０９では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、割込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。

【２０２３】

一方、ステップＳ９０４にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳ９０６にてＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１はＲＡＭ５１３の全領域を「０」にクリア（ステップＳ９１０）し、初期化処理を行う（ステップＳ９１１）。

【２０２４】

次に、払出制御処理の流れを図２９のフローチャートを参照しながら説明する。

【２０２５】

図２９において、ステップＳ１００１では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、所定数の賞球を払い出す所定動作前提条件となる１５種類の賞球コマンド（１個～１５個の払出しを指示するための１５種類の賞球コマンド）や、払出制御装置３１１への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置３１１への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて１７種類のコマンドが挙げられる。

【２０２６】

ステップＳ１００２では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、払出許可を受信済み

か否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップＳ１００３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、状態復帰スイッチ（図示省略）をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

【２０２７】

その後、ステップＳ１００４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。

【２０２８】

また、ステップＳ１００５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【２０２９】

その後、ステップＳ１００６では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置３１１に設けた７セグメントＬＥＤにより報知する。

【２０３０】

ステップＳ１００７～Ｓ１００９では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つステップＳ１００１で記憶した総賞球個数が「０」でなければ（ステップＳ１００７，Ｓ１００８が共にＮＯ）、ステップＳ１００９に進み、賞球制御処理（後述する図３０）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が０であれば（ステップＳ１００７，Ｓ１００８の何れかがＹＥＳ）、貸球払出の処理に移行する。なお、払出不可状態は、タンクレール３５６またはケースレール３５７の特定箇所に配置された特定検出部品である球切れ検出センサによって検出する構成である。具体的には、ひずみセンサ、フォトセンサなどによって、賞球払出に必要な数の遊技球が足りないために、賞球払出を阻害する特定阻害事象となる球切れエラーを、貯留球の重さによるひずみ・貯留球の位置に基づいて検出し、賞球不足を解消することを促す特定阻害表示である球切れエラー報知（「弾切れエラー」という音声や画像表示や遊技盤または前面枠の所定箇所の発光）をする構成である。

【２０３１】

その後、ステップＳ１０１０～Ｓ１０１２では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップＳ１０１０がＮＯ、Ｓ１０１１がＹＥＳ）、ステップＳ１０１２に進み、貸球制御処理（後述する図３１）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップＳ１０１０がＹＥＳ又はＳ１０１１がＮＯ）、後続のバイブモータ制御（ステップＳ１０１３）を実行する。

【２０３２】

ステップＳ１０１３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、バイブレータ３６０（図３参照）の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、ステップＳ１０１４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップＳ１０１５に進み、そうでなければステップＳ１００１に戻る。ステップＳ１０１５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、電源断の発生情報を設定し、ステップＳ１０１６では、ＲＡＭ判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【２０３３】

ここで、図３０に示す賞球制御処理において、ステップＳ１１０１では、払出モータ３

５８ａを駆動させて賞球の払出を実行する。このとき、第３図柄表示装置４２では、主制御装置２６１では、賞球払い出しを示す特定動作対応表示である賞球払出の表示（例えば遊技球が１球大入賞口に入賞すれば「賞球１０球」の表示が行われる。続くステップＳ１１０２では、払出モータ３５８ａの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、払出モータ３５８ａの回転は賞球払出の表示に適応している。所定適応動作である払出モータ３５８ａの回転が正常でなければ、ステップＳ１１０３に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。払出回転センサは、払出モータ３５８ａによって回転される払出スプロケット近傍の特定位置に配置され、払出モータ３５８ａによる払出スプロケットの回転を検出するセンサのような特定検出部品である。払出流路の途中の特定位置に配置され、遊技球の通過を検出する遊技球検出センサなどでもよい。パチンコ機１０は、リトライ処理によっても正常とならない場合（例えばモータ・スプロケットの故障・断線が発生している場合）、賞球の払い出しを阻害する特定阻害事象である払出エラーと判定し、払い出し機構の故障を直すよう促す特定阻害表示である払出エラー報知（「払い出しエラー」という音声や画像表示や、遊技盤または前面枠の所定箇所の発光）を行う。

【２０３４】

また、払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、ステップＳ１１０４に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップＳ１１０５に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【２０３５】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップＳ１１０６に進み、特定計数値更新部である払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップＳ１１０７で払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。なお、特定計数事象である可変入賞装置３２への入賞による払出のみを計数していてもよい。

【２０３６】

また、図３１に示す貸球制御処理において、ステップＳ１２０１では、払出モータ３５８ａを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップＳ１２０２では、払出モータ３５８ａの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ３５８ａの回転が正常でなければ、ステップＳ１２０３に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【２０３７】

また、払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、ステップＳ１２０４に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップＳ１２０５に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【２０３８】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップＳ１２０６に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（２５個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップＳ１２０７で払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【２０３９】

なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置３１１の状態がＲＡＭ５１３のバックアップエリアに記憶される。停電信号Ｓ１が出力された後所定時間は、払出制

御装置３１１の処理が実行可能となるように電源部５４１から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号Ｓ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断して図２７のＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は図２７で説明した通りである。

【２０４０】

次に、サブ制御装置２６２のメイン処理と通常処理とについて図３２及び図３３を用いて説明する。図３２は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図３３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。

【２０４１】

先ず、ステップＳ２００１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定（ポートＩ／Ｏ切り替えおよび初期値出力）と、タイマの設定（１ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストローブ出力タイマ）と、割込み設定（サブコマンドストローブ割込み）とを行う。

【２０４２】

また、ステップＳ２００２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機１０の前面枠セット１４の各種ランプ（環状電飾部１０２や中央電飾部１０３等）が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップＳ２００４に進み、そうでなければステップＳ２００３に進む。

【２０４３】

続いて、ステップＳ２００３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭが破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップＳ２００４に進み、そうでなければステップＳ２００７に進む。ステップＳ２００４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭ領域読み書きチェックを行う。そして、ステップＳ２００５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭは正常か否かを判別する。サブ制御装置２６２のＲＡＭが正常であればステップＳ２００６に進み、異常であればステップＳ２０１２に進む。ステップＳ２００６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３のエリア毎にＲＡＭ破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するためのＲＡＭ破壊チェックデータの設定を行う。

【２０４４】

そして、ステップＳ２００７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源断後の電源投入であるのか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップＳ２００８に進み、そうでなければステップＳ２００９に進む。

【２０４５】

ステップＳ２００８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、未処理化ＲＡＭ領域以外のＲＡＭ領域をクリアする。具体的には、未処理化ＲＡＭ領域は、データをクリアするとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、ＲＡＭ領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置２６１が電源断して、サブ制御装置２６２がリセットした場合（主制御装置２６１から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理化ＲＡＭ領域以外のＲＡＭ領域をクリアする。

【２０４６】

ステップＳ２００９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、割込み許可を設定する。ステップＳ２０１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭの初期値設定を行う。ステップＳ２０１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出用初期化フラグを「１」に設定し、図３３に示す通常処理に移行する。

【２０４７】
なお、ステップＳ２０１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ異常報知を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。
【２０４８】
図３３に示すように、ステップＳ２１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ２１０２に進み、経過していなければステップＳ２１１０に進む。
【２０４９】
ステップＳ２１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄（第３図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。
【２０５０】
ステップＳ２１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる３０秒間の報知を行う。具体的には、電源投入報知は、第３図柄標示装置４２にて電源投入を知らせる画像を表示したり、電飾部３００にて電源投入を知らせるパターンでのランプ点灯が行われる。
【２０５１】
ステップＳ２１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル／静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。
【２０５２】
ステップＳ２１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１図柄変動の保留個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第１図柄表示装置４０の保留ランプ４０ｃに対応した表示を第３図柄表示装置４２でも行うための処理である。
【２０５３】
ステップＳ２１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図１に示した上選択ボタン７１，下選択ボタン７２，枠ボタン８０など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。
【２０５４】
ステップＳ２１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した電飾部３００でのランプ点灯パターンを編集する処理を行う。
【２０５５】
ステップＳ２１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した音を鳴らす（音声、音楽、効果音などを音声出力する）処理を行う。
【２０５６】
ステップＳ２１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出（第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出）とを同期させる時間管理等を行う。
【２０５７】
この液晶演出（例えば大当たり／外れスーパーリーチＡ～Ｅのリーチ表示演出）を、後述する遊技盤３０内の動作可能な電飾部を可動役物として動作させる演出と同期させる場合は、表示用変動パターン指定コマンドに相当する役物動作パターン指定コマンドがセットされ、可動役物を動作させる駆動制御部に送信される。

【２０５８】
ステップＳ２１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「０」～「３２７６７」の値をとるものであって、上限値「３７２６８」に達すると「０」に戻るものが挙げられる。
【２０５９】
ステップＳ２１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。
【２０６０】
具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままスルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置４５に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの全停止コマンド（確定コマンド）を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置４５に送信する。
【２０６１】
また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換したランプ点灯コマンドを、電飾部３００を制御する電飾制御装置に送信する。また、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した音声出力コマンドを、音出力部２４を制御する音出力制御装置４６に送信する。
【２０６２】
ステップＳ２１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置４５に送信する。
【２０６３】
ステップＳ２１１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭが破壊されているか否かを判別する。ＲＡＭ破壊されていなければステップＳ１４０１に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。
【２０６４】
ここで、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０４の客待演出処理について、図３４を用いて説明する。図３４は、サブ制御装置２６２による客待演出処理を示すフローチャートである。
【２０６５】
ステップＳ２２２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入から３０秒以上経過したか否かを判断する。３０秒経過した場合はステップＳ２２２２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるためのコマンドをセットしてステップＳ２２２３に進む。ステップＳ２２２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグを１にする。
【２０６６】
ステップＳ２２２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。受信していない場合はステップＳ２２２５に進み、受信した場合はステップＳ２２２９に進む。

【２０６７】
ステップＳ２２２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面を表示してから待機時間（例えば６０秒）を経過したか否かを判定する。６０秒を経過した場合はステップＳ２２２６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にデモ画面を表示させるためのデモ画面表示コマンドをセットして、ステップＳ２２２７，Ｓ２２２８に進む。
【２０６８】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２２２７にてデモ画面表示フラグを１にするとともに、ステップＳ２２２８にて通常画面表示フラグを０にして、本処理を終了する。
【２０６９】
上述したステップＳ２２２９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、デモ画面表示フラグが１であるか否かを判断する。１であればステップＳ２２３０に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２２３０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットして、ステップＳ２２３１，Ｓ２２３２に進む。
【２０７０】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２２３１にて通常画面表示フラグを１にするとともに、ステップＳ２２３２にてデモ画面表示フラグを０にして本処理を終了する。
【２０７１】
ここで、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０６の枠ボタン入力監視・演出処理について、図３５を用いて説明する。図３５は、サブ制御装置２６２による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【２０７２】
サブ制御装置２６２は、図３５に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、先ず、ステップＳ２３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面４２ａにおいて遊技者が決定ボタン８１を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による決定ボタン８１の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。例えば、決定ボタン８１の押下を要求する場合に、決定ボタン８１に相当する画像と「押せ！」の文字画像が表示される。なお、所定の演出実行を指示するための後述する特定の操作条件は、決定ボタン８１の押下に限らず、遊技球発射ハンドル１８の操作であってもよい。例えば、大当たりラウンド中でなければ特図１用始動入賞装置３３ａに３球入球（入球検出）させるという条件や、特図２用始動入賞装置３３ｂに１０球入球させるという条件や、大当たりラウンド中であれば大入賞口３２ａに遊技球を１０球入球させるという条件である。遊技球発射ハンドル１８の操作を要求する「打て！」の文字画像の表示と、そのように遊技球発射ハンドル１８が操作されたことに応じて、所定の演出実行が指示されるものであってもよい。
【２０７３】
ステップＳ２３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面４２ａにおいて遊技者が選択ボタン８２，８３を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン８２，８３の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。例えば、選択ボタン８２，８３の押下を要求する場合に、選択ボタン８２，８３を押下することを促す選択対象となる画像（例えば複数のキャラクタ画像）と「キャラクタを選択して下さい」のような文字画像が表示される。
【２０７４】
次に、上述した決定ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図３６は、決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【２０７５】
ステップＳ２３１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の入力を監視している。ステップＳ２３１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下が検出された場合はステップＳ２３１２Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下の検出が有効であるか否かを判断する。例えば、通常画面表示中、デモ画面表示中，図柄の高速変動表示中などのタイミングで決定ボタン８１の押下が検出されたことや、決定ボタン８１の押下が例えば２０ｍｓｅｃの期間検出されたなどの押下有効条件が成立した場合、押下の検出が有効であると判断される。ステップＳ２３１２Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下の検出が有効であったことを示す押下検出有効フラグをＯＮする。この決定ボタン８１の押下検出有効フラグがＯＮになることによって、通常画面表示中，デモ画面表示中，図柄の高速変動表示中，などのタイミングで、選択ボタンを用いた音量の変更に関する音量変更情報の受付けが可能となる変更可能状態（音量変更可能状態）を確立する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この音量変更可能状態において音量の変更の受付けを実行可能とする変更受付実行手段としての機能を有する。その後、ステップＳ２３１３以下の判別ステップに進み、ステップＳ２３１２Ａにおいて検出が有効でない場合は本処理を終了する。

【２０７６】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１３）、デモ画面表示フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１４）、高速変動中フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１５）、大当たりオープニングフラグが１であるか否か（ステップＳ２３１６）、大当たりエンディングフラグが１であるか否かを判断し、いずれも１でない場合はステップＳ２３２１に進む。

【２０７７】
ステップＳ２３２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン示唆演出フラグは、ボタン示唆演出において決定ボタン８１の押下を要求する画像が表示されている期間は１にされ、当該期間が終わる（決定ボタン８１の押下要求が終わる）ことによって０にされる。ボタン示唆演出フラグが１である場合は、ステップＳ２３２２に進む。そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下要求画像の表示期間中に決定ボタン８１が押下されたと判断して、ボタン示唆演出実行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【２０７８】
ステップＳ２３１３に戻る。ステップＳ２３１３からステップＳ２３１８までの判別ステップでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量変更操作を実行できるタイミングであるか否かを判別している。

【２０７９】
具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３１３にて通常画面表示フラグが１（通常画面が表示中）であるか、ステップＳ２３１４にてデモ画面表示フラグが１（デモ画面が表示中）であるか、ステップＳ２３１５にて高速変動中フラグが１（主装飾図柄ＳＺが高速変動中）である場合は、ステップＳ２３２０に進む。ステップＳ２３２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定操作画面を表示させるための表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。特定操作画面とは、音出力部２４から出力される音声の音量を操作するための画面である。

【２０８０】
また、ステップＳ２３１６にて大当たりオープニングフラグが１（オープニング演出中）である場合は、ステップＳ２３１７に進む。ステップＳ２３１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オープニング演出中に特定操作画面を表示できるタイミングになったか否かを判断するために、オープニング演出の開始から５秒を経過したか否かを判断する。５秒を経過した場合は、ステップＳ２３２０に進み、そうでない場合はステップＳ

２３１８に進む。
【２０８１】
　また、ステップＳ２３１８にて大当たりエンディングフラグが１（エンディング演出中）である場合は、ステップＳ２３１９に進む。ステップＳ２３１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、エンディング演出中に特定操作画面（例えば音量操作画面）を表示できなくなるタイミングになったか否かを判断するために、エンディング演出の終了前３秒を経過したか否かを判断する。エンディング演出の終了前３秒を経過していない場合は、上述したステップＳ２３２０に進み、表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。そうでない場合は上述したステップＳ２３２１に進むが、否の判定となるため、そのまま本処理が終了される。
【２０８２】
　次に、上述した選択ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図３７は、選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【２０８３】
　ステップＳ２３３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン８２，８３の入力を監視している。ステップＳ２３３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン８２，８３の押下が検出されたか否かを判断する。押下が検出された場合はステップＳ２３３３のステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２０８４】
　ステップＳ２３３３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に特定操作画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合はステップＳ２３３４に進み、そうでなければステップＳ２３３５に進む。ステップＳ２３３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、音量のレベルが増減される。
【２０８５】
　ステップＳ２３３５では、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出選択画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合は、ステップＳ２３３４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３３４では、上述と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、選択肢（図１４を用いて上述したプレイヤーＰＹの選択など）が示された示唆演出画面においていずれかの選択肢が選ばれる。以上で本処理を終了する。
【２０８６】
　次に、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０８の音編集・出力管理処理について図３８を用いて説明する。図３８は、サブ制御装置２６２による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
【２０８７】
　ステップＳ２３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からコマンドを受信したか否かを判断する。コマンドを受信した場合は、ステップＳ２３４２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３４２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドであればステップＳ２３４３に進み、そうでなければステップＳ２３４７に進む。なお、音編集の必要があるコマンドであれば、変動パターンコマンド以外のコマンド、例えば大当たりラウンドの開始時のオープニングコマンド等であってもよい。
【２０８８】
　ステップＳ２３４３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出において出力する演出音を設定するための演出音設定処理を行い、ステップＳ２３４４に進む。演出音設定処理によって演出音の種類が設定される。ステップＳ２３４４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技設定反映値

である複数の音量値の中から選択されて設定されている現在の音量設定を読み込むための音量変更操作読込処理を行い、ステップＳ２３４５に進む。演出の音量は、遊技者に操作によって変更可能であるので、音量変更操作によって設定された現在の音量が読み込まれる。もちろん、遊技者が音量変更操作を行っていない場合は現在の音量のままでよいので、遊技者が音量変更操作を行ったという変更操作条件が成立している場合に音量変更操作読込処理を行い、変更操作条件が成立していない場合は音量変更操作読込処理を飛ばすようにしてもよい。ステップＳ２３４５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量設定を反映させて行う最終判定機能として、読み込まれた現在の音量に基づき演出音の音量設定を行い、ステップＳ２３４６に進む。ステップＳ２３４６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、最終的な演出出力態様を決定する最終出力コマンド設定機能として、設定された演出音と音量でスピーカーを駆動する音主力処理を行い、本処理を終了する。なお、変動パターンコマンドを受信していない場合において、音量変更操作によって設定された音量を特定充足条件である所定時間経過後にデフォルトの音量に自動的に変更させる様に構成してもよい。例えば、具体的には、音量変更操作により低設定となっている音量を自動的に中設定のデフォルトの音量に変更する構成が考えられる。この場合、特定充足条件は、音量値を自動的に上昇させるための特定上昇条件と考えられる。

【２０８９】

ステップＳ２３４７からステップＳ２３５２までは上述した変動パターンコマンド等に基づいて設定される演出音以外の演出音を設定する処理である。ステップＳ２３４７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１から特定充足条件であるエラーコマンドの一種の右打ちエラーコマンド（上述したステップＳ５８８参照）を受信したか否かを判断する。右打ちエラーコマンドを受信した場合は、ステップＳ２３４８に進み、そうでない場合はステップＳ２３５１へ進む。ステップＳ２３４８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報としての右打ちエラー報知音を設定する右打ちエラー報知音設定処理を行い、ステップＳ２３４９へ進む。右打ちエラー報知音設定処理によって右打ちエラー報知音の種類が設定される。右打ちエラー報知音の種類は、例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ音である。右打ちエラーコマンドを受信した回数に応じて右打ちエラー報知音の種類を分けることができる。なお、エラー報知音は、右打ち遊技中に左打ちを行った場合の「右狙って下さい」のような左打ちエラー報知音や、遊技者が遊技機本体に衝撃を与えるなど不正を検知して遊技エラーコマンドを発生させ、これを受信した場合に出力される遊技エラー報知音など複数種類あってもよい。

【２０９０】

ステップＳ２３４９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３４４と同様に、設定音量を読み込み、ステップＳ２３５０に進む。音量は、変動表示演出の開始後に変更される場合もあるので、右打ちエラー報知を実行する時点での設定音量が読み込まれる。ステップＳ２３５０では、設定音量を反映させることが不可能な設定発生不能条件（言い換えれば、遊技者が操作を行っていなくても設定音量を変更できる無変更操作条件）が成立した場合の処理であって、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量よりも例えば１つレベルが高い音量を設定して、上述したステップＳ２３４６の音出力処理へ進む。もちろん、１以上の高いレベルで音量を上げる、あるいは遊技者が変更可能な音量設定には含まれない程の高いレベルまで音量を上げる方が、エラー音が演出音とは異なる態様の音であることを遊技者に容易に識別させることができる。これにより、右打ちエラー報知時に実行されている変動表示演出の演出音よりも大きい音量で右打ちエラー報知を行うことができる。

【２０９１】

ステップＳ２３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー解消コマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンド（上述したステップＳ５９３参照）を受信していれば、遊技者は低確率状態において右打ちを止めていると判断されているので、ステップＳ２３５２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ

Ｓ２３５２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラー報知音停止処理を行い、本処理を終了する。

【２０９２】

次に、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０９の演出実行管理処理について図３９を用いて説明する。

【２０９３】

ステップＳ２４０１において、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図４０は、サブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【２０９４】

ステップＳ２４１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２０９５】

ステップＳ２４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２０９６】

ステップＳ２４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３には、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第１～第４保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第１～第４保留エリアのいずれかに格納する。

【２０９７】

ステップＳ２４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

【２０９８】

＜開閉モード（大当たり）表示設定処理＞

図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図４１を用いて以下に説明する。

【２０９９】

ステップＳ２４３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オープニングコマンドを受信していればステップＳ２４３２に進み、そうでなければステップＳ２４３４に進む。

【２１００】

ステップＳ２４３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オープニングコマンドをセットする。

【２１０１】

ステップＳ２４３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、エンディングコマンドを受信していればステップＳ２４３５に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２１０２】

ステップＳ２４３５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用エンディング

コマンドをセットし、本処理を終了する。
【２１０３】
＜変動表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図４２を用いて以下に説明する。
【２１０４】
ステップＳ２４７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４７２に進み、受信していなければステップＳ２４８０に進む。
【２１０５】
ステップＳ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第１～第４保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留ユリア、第４保留エリア→第３保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。
【２１０６】
ステップＳ２４７３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量設定値を加味せずに行う暫定判定機能として、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップＳ２４７４に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、大当たりノーマルリーチＡ，Ｂや大当たりスーパーリーチＡ～Ｅや前後外れノーマルリーチＡ，Ｂや前後外れスーパーリーチＡ～Ｄや前後以外外れノーマルリーチＡ，Ｂや前後以外外れスーパーリーチＡ～Ｄや完全外れＡ～Ｆといった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。
【２１０７】
ステップＳ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドがボタン示唆演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、変動種別カウンタＣＳ２の値と主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとを用いてボタン示唆演出の有無が定められている。ボタン示唆演出がある場合はステップＳ２４７５に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２１０８】
ステップＳ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出を表示させるための表示用ボタン示唆演出指定コマンドを設定し、ステップＳ２４７６に進む。ステップＳ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラグを１に設定する。
【２１０９】
ステップＳ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップＳ２４７８に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドを受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。
【２１１０】
ステップＳ２４７８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に表示されている装飾図柄の変動表示を停止（確定）させるための停止表示コマンド（確定コマンド）をセットし、本処理を終了する。

【２１１１】
＜変動表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次回遊技状態表示態様設定処理を行う。この次回遊技状態表示態様設定処理について、図４３を用いて以下に説明する。
【２１１２】
ステップＳ２４９１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、高確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９２に進み、そうでない場合はステップＳ２４９３に進む。
【２１１３】
ステップＳ２４９２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に高確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用高確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２１１４】
ステップＳ２４９３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９４に進み、そうでない場合はステップＳ２４９５に進む。
【２１１５】
ステップＳ２４９４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に低確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２１１６】
ステップＳ２４９５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、低確率状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。低確率状態移行コマンド受信している場合は、ステップＳ２４９６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２１１７】
ステップＳ２４９６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に低確率状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２１１８】
＜右打ちエラー報知表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知表示態様設定処理を行う。この右打ちエラー報知表示態様設定処理について、図４４を用いて以下に説明する。図４４は、サブ制御装置２６２による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【２１１９】
ステップＳ２５０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラーコマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラーフラグを受信した場合はステップＳ２５０２に進み、そうでない場合は、ステップＳ２５０４に進む。ステップＳ２４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知の表示態様を決定し、ステップＳ２５０３に進む。すなわち、右打ちエラー報知の表示内容，表示優先度を読み出す。右打ちエラー報知の表示内容は、上述した右打ちエラー報知音に対応する例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ表示である。右打ちエラー報知の表示優先度は、最も高く設定されているため、右打ちエラー報知は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの最前面に表示される。
【２１２０】
ステップＳ２５０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に右打ちエラー報知を表示させるための表示用右打ちエラー表示コマンドを設定し、本処理を終了する。
【２１２１】

ステップＳ２５０４およびステップＳ２５０５は、右打ちエラー報知の表示を終了するための処理である。ステップＳ２５０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー解消コマンドを受信しているか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンドを受信していたらステップＳ２５０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。右打ちエラー解消コマンドを受信するタイミングは、一の変動表示の変動時間中である場合もあるが、遊技者が一の変動表示の変動時間内で右打ちを止めない場合は、次の変動表示の変動時間にまたがって場合もある。ステップＳ２５０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知の表示を終了するために、右打ちエラー表示を停止し、本処理を終了する。

【２１２２】

次に、表示制御装置４５の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図４５及び図４６を用いて説明する。図４５は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図４６は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【２１２３】

図４５に示すように、ステップＳ３００１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップＳ３００２に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

【２１２４】

ステップＳ３００２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示モード等（図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示）の切り替え処理を行い、ステップＳ３００３に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図４６を用いて説明する。

【２１２５】

図４６に示すように、ステップＳ３１０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。通常画面表示コマンドを受信していればステップＳ３１０２に進み、そうでなければステップＳ３１０３に進む。表示コマンドは、サブ制御装置２６２から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第３図柄表示装置４２への通常画面の表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第３図柄表示装置４２の表示モードを、通常画面を表示する通常モードに戻すためのコマンドである。

【２１２６】

ステップＳ３１０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示する。通常画面は、図９に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄ＳＺや副装飾図柄ＦＺが大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。

【２１２７】

ステップＳ３１０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップＳ３１０４に進み、そうでなければステップＳ３１０５に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置２６２から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

【２１２８】

ステップＳ３１０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。

【２１２９】

ステップＳ３１０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用変動パターン指定コマンドを受信しているか否か判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップＳ３１０６に進み、そうでなければステップＳ３１０７に進む。

【２１３０】

ステップＳ３１０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、図９に示す３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒの主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。具体的には、主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの変動表示制御は、後述するステップＳ３００３～ステップＳ３００７を実行する制御である。このステップＳ３１０６にて実行される図柄列変動表示処理については後述する。

【２１３１】

ステップＳ３１０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ２３２０で設定された表示用特定操作画面表示コマンドを受信したか否かを判定する。表示用特定操作画面表示コマンドを受信していれば、ステップＳ３１０８に進み、そうでなければステップＳ３１０９に進む。

【２１３２】

ステップＳ３１０８では、表示制御装置のＣＰＵ５２１は、後述する特定操作画面表示処理を行う。

【２１３３】

ステップＳ３１０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用オープニングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップＳ３１１０に進み、そうでなければステップＳ３１１１に進む。

【２１３４】

ステップＳ３１１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができる特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。このステップＳ３１１０にて実行される大当たりオープニング・ラウンド表示処理については後述する。

【２１３５】

ステップＳ３１１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用エンディングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップＳ３１１２に進み、そうでなければステップＳ３１１３に進む。ステップＳ３１１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭに記憶されている。このステップＳ３１１２にて実行される大当たりエンディング表示処理については後述する。

【２１３６】

ステップＳ３１１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１４に進み、そうでなければステップＳ３１１５に進む。

【２１３７】

ステップＳ３１１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する高確率・サポート状態移行表示処理を実行する。

【２１３８】

ステップＳ３１１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１６に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２１３９】

ステップＳ３１１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する表示用低確率・サポート状態移行処理を実行する。以上で本処理を終了する。

【２１４０】

図４５に戻って、ステップＳ３００３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止図柄を決定し、ステップＳ３００４に進む。具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。

【２１４１】

ステップＳ３００４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップＳ３００５に進む。

【２１４２】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチＡを示す場合は大当たりノーマルリーチＡに対応する変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表示制御装置４５のプログラムＲＯＭに記憶されている。

【２１４３】

ステップＳ３００５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップＳ３００６に進む。示唆画像は、第３図柄表示装置４２で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。

【２１４４】

ステップＳ３００６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２の表示画像制御を行う。

【２１４５】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、ステップＳ３００４にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒにおける主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの図柄変動表示を、ステップＳ３００３にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。

【２１４６】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中に表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第３図柄表示装置４２に表示する表示画像制御も行う。

【２１４７】

ステップＳ３００７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２において保留表示を実行する保留表示制御を行う。

【２１４８】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、

サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラムＲＯＭ５５２から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、第１～第４保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パターンとが予め定められている。

【２１４９】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第１保留表示エリア→実行表示エリア、第２保留表示エリア→第１保留表示エリア、第３保留表示エリア→第２保留表示エリア、第４保留表示エリア→第３保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が０の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。

【２１５０】

ステップＳ３００８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて音量変更のような特定操作を実行可能な期間を報知する特定操作期間報知処理を実行する。特定操作期間報知処理については後述する。

【２１５１】

ステップＳ３００９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に右打ち操作を実行させるための右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理については後述する。

【２１５２】

ステップＳ３０１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて次の遊技状態が近付いている状況であることを報知する次遊技状態近接状況報知処理を実行する。次遊技状態近接状況報知処理については後述する。

【２１５３】

ステップＳ３０１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ表示などのその他の処理を行う。

【２１５４】

ステップＳ３０１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ３００１に戻り、経過していなければステップＳ３００８に戻る。

【２１５５】

次に、ステップＳ３１０６にて上述した図柄列変動処理について図４７を用いて説明する。図４７は、図柄列変動処理を示すフローチャートである。

【２１５６】

ステップＳ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて右、中、左の主装飾図柄Ｓｚの高速変動を所定時間表示させる。ステップＳ３２０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中であることを示す高速変動中フラグを１に設定する。高速変動中フラグはＲＡＭ５２３に設定される。

【２１５７】

ステップＳ３２０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の変動表示がリーチを含むものか否かを判断する。具体的には、受信した表示用変動パターン指定コマンドに基づき判断される。リーチを有る場合はステップＳ３２０４に進み、リーチが無い場合はステップＳ３２１１に進む。

【２１５８】

ステップＳ３２０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップＳ３２０５に進み、そうでなければステップＳ３２０８に進む。ステップＳ３２０５では、左右の主装飾図柄Ｓｚを所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の主装飾図柄Ｓｚを変動させ続ける。高速変動はこのリーチ表示時に終わったので、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ステップＳ３２０６に

て、高速変動中フラグを０に設定するとともに、ステップＳ３２０７にて、リーチ変動中であることを示すリーチ変動中フラグを１に設定する。

【２１５９】

ステップＳ３２０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＳ３２０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ３２０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中の主装飾図柄Ｓｚを停止させて、右、中、左の主装飾図柄Ｓｚを所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップＳ３２１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中フラグを０に設定する。

【２１６０】

ステップＳ３２１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、非リーチの変動表示において、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＳ３２１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ３２１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、右、中、左の主装飾図柄Ｓｚを所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップＳ３２１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【２１６１】

次に、上述したステップＳ３１０８に示す特定操作画面表示処理について図４８を用いて説明する。図４８は、特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。

【２１６２】

ステップＳ３２２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１０７にて表示用特定操作画面表示コマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に特定操作画面を表示する。特定操作画面は、遊技者が選択ボタン８２，８３を操作して音量を上げたり下げたりする画面である。

【２１６３】

ステップＳ３２２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、遊技者が選択ボタン８２，８３を押下したことに基づく選択操作コマンドを受信したか否かを判断する。選択操作コマンドを受信した場合はステップＳ３２２３に進み、そうでない場合はステップＳ３２２４に進む。ステップＳ３２２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、選択ボタン８２，８３いずれが操作されたかに応じて、第３図柄表示装置４２にて音量を変更する表示を行う。

【２１６４】

ステップＳ３２２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、遊技者が決定ボタン８１を押下したことに基づく決定コマンドを受信したか否かを判断する。決定コマンドを受信した場合はステップＳ３２２５に進み、そうでない場合はステップＳ３２２６に進む。ステップＳ３２２５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作画面の表示を消去する。すなわち、特定操作画面の表示中に選択ボタン８２，８３を押下せずに決定ボタン８１が押下された場合は、特定操作画面の表示が終了される。

【２１６５】

ステップＳ３２２６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作画面の表示開始から３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過していればステップＳ３２２５に進み特定操作画面の表示が終了される。そうでなければステップＳ３２２７に進む。

【２１６６】

ステップＳ３２２７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動停止の５秒前であるか否かを判断する。高速変動停止の５秒前であればステップＳ３２２５に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、高速変動の停止５秒前に強制的に終了される。

【２１６７】

ステップＳ３２２８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出の終了３秒前であるか否かを判断する。エンディング演出の終了３前であればステップＳ３２２５に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、エンディング演出の終了３秒前に強制的に終了される。

【２１６８】

次に、上述したステップＳ３１１０に示す大当たりオープニング・ラウンド表示処理について図４９を用いて説明する。図４９は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。

【２１６９】

ステップＳ３２３１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１０９にて表示用オープニングコマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に大当たりオープニング画像を表示する。続いて、ステップＳ３２３２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、このオープニング演出の期間中に、次のラウンド遊技における遊技方法を説明するオープニング中右打ち説明情報を第３図柄表示装置４２に表示する。

【２１７０】

続いて、ステップＳ３２３３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、オープニング演出の終了タイミングが到来したか否かを判断する。オープニング演出の終了タイミングであればステップＳ３２３４に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２１７１】

ステップＳ３２３４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、オープニング画像の表示を終了するとともに、大当たりラウンド画像を表示する。ステップＳ３２３５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンド画像の表示とともに、大当たりラウンド中は右打ちを行うことを遊技者に報知するためのラウンド中右打ち情報を表示する。このラウンド中右打ち情報の表示態様は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に目立つ態様で表示される。ここでは、後述する非ラウンド中に表示される右打ち情報よりも大きく表示されているので、拡大表示と呼ぶ。

【２１７２】

ステップＳ３２３６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、１のラウンド中に大入賞口３２ａ（その検出スイッチ）にて１０球の入賞（入賞検出）があったか、または、大入賞口３２ａの開放期間が３０秒を経過したかを判断する。１０球の入賞または３０秒の開放があれば、ステップＳ３２３７に進み、そうでなければステップＳ３２３４に戻る。ステップＳ３２３７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ３２３８に進み、そうでなければステップＳ３２３４に戻る。

【２１７３】

ステップＳ３２３８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンド画像の表示を終了する。続いて、ステップＳ３２３９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ラウンド中右打ち情報の表示（拡大表示）を終了する。以上で本処理を終了する。

【２１７４】

次に、上述したステップＳ３１１２に示す大当たりエンディング表示処理について図５０を用いて説明する。図５０は、大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。

【２１７５】

ステップＳ３２４１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１１にて表示用エンディングコマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に大当たりエンディング画像を表示する。また、ステップＳ３２４２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング演出が実行中であることを示す大当たりラウンドフラグを１に設定する。

【２１７６】

また、ステップＳ３２４３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、このエンディン

グ期間中に特定操作を受け付けていることを示すエンディング中特定操作受付フラグを１に設定し、ステップＳ３２４４に進む。特定操作は、エンディング期間中に決定ボタン８１を押下することで実行される音量変更の操作である。

【２１７７】

ステップＳ３２４４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であればステップＳ３２４５に進み、そうでなければステップＳ３２５１へ進む。

【２１７８】

ステップＳ３２４５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出後に移行する高確率・サポート状態等における遊技方法が右打ちであることを遊技者に報知する、エンディング中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。このエンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも遊技者に目立ち難い態様で表示される。例えば、エンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも十分に小さく縮小表示される。また、エンディング中右打ち情報の表示とともに、エンディング期間をカウントダウンするカウントダウン表示も行う。

【２１７９】

ステップＳ３２４６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了３秒前になったか否かを判断する。エンディング期間の終了３秒前になった場合はステップＳ３２４７に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２１８０】

ステップＳ３２４７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング中右打ち情報を用いて、次の遊技状態が近付いていることを遊技者に知らせる次遊技状態近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。次の遊技状態とは、エンディング演出の終了後に移行する遊技状態であり、ここでは高確率・サポート状態である。

【２１８１】

また、ステップＳ３２４８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了３秒前になったことを受けて、エンディング期間中の特定操作の受け付けが終わったことを示すエンディング中特定操作受付フラグを０に設定し、ステップＳ３２４９に進む。

【２１８２】

ステップＳ３２４９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了タイミングになったか否かを判断する。エンディング期間の終了タイミングになった場合はステップＳ４２５０に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２１８３】

ステップＳ４２５０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング中右打ち情報を用いた次遊技状態近接情報の表示を終了する。同時に、エンディング期間のカウントダウン表示がカウント時間満了により終了する。ステップＳ４２５１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【２１８４】

次に、上述したステップＳ３１１４に示す高確率・サポート状態移行表示処理について図５１を用いて説明する。図５１は、高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【２１８５】

ステップＳ３２６１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１３にて表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが０であるか否かを判断する。つまり、確変大当たりに当選した時点での遊技状態が高確率・サポート状態であったか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが０である（すなわち確変大当たりへの当選時が低確率状態である）場合

はステップＳ３２６２に進み、そうでない場合はステップＳ３２６３に進む。
【２１８６】
ステップＳ３２６２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを１にセットする。ステップＳ３２６３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグが０であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが０であればステップＳ３２６４に進み、そうでなければステップＳ３２６６に進む。
【２１８７】
ステップＳ３２６４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に高確率・サポート状態移行時の背景画面を表示する。ステップＳ３２６５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立たせ易い態様で表示される。例えば、高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報より拡大表示される。
【２１８８】
ステップＳ３２２６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態の終了タイミングか否かを判断する。本実施例では、高確率・サポート状態は、変動回数：１００回で終了するものとしている。高確率・サポート状態の終了タイミングであればステップＳ３２６７に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２１８９】
ステップＳ３２６７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態中右打ち情報の拡大表示を終了する。ステップＳ３２６８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。
【２１９０】
次に、上述したステップＳ３１１６に示す低確率・サポート状態移行表示処理について図５２を参照して説明する。図５２は、低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【２１９１】
ステップＳ３２７１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１５にて低確率・サポート状態移行フラグを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが１であればステップＳ３２７２に進み、そうでない場合はステップＳ３２７４に進む。
【２１９２】
ステップＳ３２７２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを０に設定し、ステップＳ３２７３に進む。ステップＳ３２７３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態移行フラグを１に設定する。
【２１９３】
ステップＳ３２７４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグが０であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが０である場合は、ステップＳ３２７５に進み、そうでない場合はステップＳ３２７６に進む。
【２１９４】
ステップＳ３２７５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中の画面を第３図柄表示装置４２に表示する。また、ステップＳ３２７６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。低確率・サポート状態中右打ち情報は、高確率・サポート状態中右打ち情報と同様に、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立ち易い態様で表示される。
【２１９５】
ステップＳ３２７７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態の終了タイミングが到来したか否かを判断する。低確率・サポート状態の終了タイミング

であればステップＳ３２７８に進み、そうでなければステップＳ３２７９に進む。
【２１９６】
ステップＳ３２７８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２から消去する。ステップＳ３２７９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態移行フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。
【２１９７】
次に、上述したステップＳ３００８に示す特定操作期間報知処理について図５３を用いて説明する。図５３は、特定操作期間報知処理を説明するフローチャートである。
【２１９８】
ステップＳ３３０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。通常画面表示コマンドを受信した場合はステップＳ３３０２に進み、そうでない場合はステップＳ３３０３に進む。
【２１９９】
ステップＳ３３０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間中情報を第３図柄表示装置４２に表示する。特定操作期間中情報とは、決定ボタン８１を用いた特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知する情報である。特定操作は、例えば音量変更の操作画面を表示するために決定ボタン８１を押下する操作である。
【２２００】
ステップＳ３３０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。デモ画面表示コマンドを受信した場合はステップＳ３３０２に進んで特定操作期間中情報の表示を行い、そうでない場合はステップＳ３３０４に進む。
【２２０１】
ステップＳ３３０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用オープニングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信した場合はステップＳ３３０５に進み、そうでない場合はステップＳ３３０６に進む。
【２２０２】
ステップＳ３３０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニング演出において上述した特定操作期間中情報の表示タイミングとなったか否かを判断する。大当たりオープニング演出における特定操作期間中情報の表示タイミングは、大当たりオープニング演出の開始から５秒後のタイミングである。表示タイミングとなっている場合はステップＳ３３０２に進み、そうでない場合はステップＳ３３０６に進む。
【２２０３】
ステップＳ３３０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する。表示用変動パターン指定コマンドを受信している場合はステップＳ３３０７に進み、そうでない場合はステップＳ３３１１に進む。
【２２０４】
ステップＳ３３０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが１である場合は、高確率・サポート状態中であるため音量変更のような特定操作を行えないので、本処理を終了し、そうでない場合はステップＳ３３０８に進む。
【２２０５】
ステップＳ３３０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。特定操作期間終期近接情報は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。特定操作は、例えば音量変更のための操作である。
【２２０６】
ステップＳ３３０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報の表示の終了タイミングとなったか否かを判断する。終了タイミングとなった場合は

ステップＳ３３１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２２０７】
ステップＳ３３１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２から消去して、本処理を終了する。
【２２０８】
ステップＳ３３１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用エンディングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信した場合はステップＳ３３１２に進むみ、そうでない場合は本処理を終了する。
【２２０９】
ステップＳ３３１２では、表制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。つまり、エンディング演出の次に移行される遊技状態が高確率・サポート状態または低確率・サポート状態であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１である場合は、ステップＳ３３０８に進み、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態のいずれも１でない（０である）場合は、ステップＳ３３１３に進む。
【２２１０】
ステップＳ３３１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出の終了後、通常の低確率状態に移行するので、エンディング期間中も大当たりラウンド中と同じく特定操作期間中情報を第３図柄表示装置４２に表示する。以上で本処理を終了する。
【２２１１】
次に、第３図柄表示装置４２における特定操作期間中の表示態様について図５４を用いて説明する。図５４（ａ）～（ｅ）は、第３図柄表示装置４２における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【２２１２】
第３図柄表示装置４２に通常画面が表示されている期間は、遊技者が決定ボタン８１を押下することによって、音出力部２４から出力される音声の音量を変更するなどの特定操作が行われる期間である。音出力部２４から出力される音声は、第３図柄表示装置４２における変動表示の開始に伴って出力される、変動表示中、大当たり遊技状態中、大当たり終了後の有利遊技状態中などの音声である。
【２２１３】
第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すように通常画面４３ａが表示されている期間において、音量変更などの特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知するための特定操作期間中情報４４ａが表示されている。例えば、第３図柄表示装置４２の通常画面４３ａの右上に表示される「音量変更可」の文字情報である。
【２２１４】
また、第３図柄表示装置４２には、（ｄ）に示すようにデモ画面４３ｂが表示されている期間においても、特定操作期間中情報４４ａが表示されている。デモ画面４３ｂは、静止画でもよいし、動画でもよい。
【２２１５】
通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂに特定操作期間中情報４４ａが表示されている期間中に、遊技者が決定ボタン８１を押下した場合、第３図柄表示装置４２には、（ｂ）に示すように音量変更操作のための特定操作画面４４ｂが表示される。特定操作画面４４ｂは、通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂに替えて表示してもよいし、通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂの一部に重ねて表示してもよい。
【２２１６】
特定操作画面４４ｂは、特定操作によって変更可能な情報が表示される変更情報表示部４４ｃと、特定操作の方法を遊技者に示す操作方法表示部４４ｄとを含む。変更情報表示部４４ｃは、例えば音量変更操作画面であれば現在の音量と音量の変更可能な範囲とを示す音量表示部である。操作方法表示部４４ｄは、例えば決定ボタン８１及び選択ボタン８

２，８３を用いた音量変更の操作方法を図示する音量変更方法表示部である。操作方法表示部４４ｄでは、音量変更方法として、決定ボタン８１を押下すれば音量が決定され、左選択ボタン８２を押下すれば音量が下げられ、右選択ボタン８３を押下すれば音量が上げられることが図示されている。

【２２１７】

遊技者が右選択ボタン８３を押下した場合、変更情報表示部４４ｃには、（ｃ）に示すように現在の音量（五段階の３段階目の音量）が一つ上の音量に変更される様子が表示される。遊技者が左選択ボタン８２を押下した場合、変更情報表示部４４ｃには、現在の音量から一つ下の音量に変更される様子が表示される。

【２２１８】

遊技者が決定ボタン８１を押下した場合、第３図柄表示装置４２には、（ｅ）に示すように特定操作画面４４ｂに替えて通常画面４３ａが表示される。

【２２１９】

次に、主装飾図柄Ｓｚの高速変動中における特定操作期間中の表示態様について図５５を参照して説明する。図５５（ａ）～（ｈ）は、主装飾図柄Ｓｚの高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【２２２０】

（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常画面４３ａが表示され、その右上に「音量変更可」と示された特定操作期間中情報４４ａが表示されている。始動条件が成立すると、（ｂ）に示すように、表示画面４２ａには、通常画面４３ａに替えて高速変動中画面４３ｃが表示される。通常画面４３ａが高速変動中画面４３ｃに切り替わると同時に、特定操作期間中情報４４ａが特定操作期間終期近接情報４４ｆに切り替わる。特定操作期間終期近接情報４４ｅは、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、特定操作期間中情報４４ａに対して特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを示唆するような情報を付加する。具体的には、例えば（ｂ）～（ｄ）に示すように「音量変更可」の文字画像の周囲が所定の時間間隔で異なる色に点滅表示して、終了タイミングが近付いていることを示唆する。点滅表示は、一定の時間間隔でもよいが、終了タイミングが近付くに従って短い間隔で点滅表示してもよい。これにより、遊技者は、特定操作を行える期間中であるが、その終了タイミングが近付いていることを実感できる。

【２２２１】

（ｅ）に示すように、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、高速変動が終わる前の所定のタイミングで消去される。つまり、音量変更の操作（決定ボタン８１の押下）は、高速変動中も可能であるが、遅くても特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示されている期間中に実行されなければならない。特定操作期間終期近接情報４４ｅが消去されるタイミングは、高速変動中画面４３ｃが左図柄停止画面４３ｄに切り替わる直前のタイミングである（（ｅ）（ｆ）参照）。これにより、遊技者に、高速変動中の変動表示が完全外れになるか、リーチになるかを確実に見せることができる。

【２２２２】

左図柄停止画面４３ｄは、所定の時間後、全図柄停止画面４３ｅとなる。全図柄停止画面４３ｅにおいて停止図柄が完全外れとなる場合、（ｇ）に示すように始動条件成立の保留がなければ、（ｉ）に示すように、全図柄停止画面４３ｅは通常画面４３ａに戻る。（ｉ）に示すように、通常画面４３ａは、全図柄停止画面４３ｅと同様であるが、再び特定操作期間中情報４４ａが表示される。他方、全図柄停止画面４３ｅにおいて停止図柄が完全外れとなる場合でも、（ｈ）に示すように始動条件成立の保留があれば、（ｊ）に示すように、全図柄停止画面４３ｅから高速変動中画面４３ｃに替わるとともに、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示され、上述した（ｂ）以降の表示態様をくり返す。

【２２２３】

このように、遊技者は特定操作期間終期近接情報４４ｅを見ることで、高速変動中のどのタイミングまで音量変更などの特定操作が可能であるかを認識することができる。

【２２２４】
次に、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図５６を用いて説明する。図５６（ａ）～（ｏ）は、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【２２２５】
（ａ）に示すノーマルリーチ表示画面４３ｆ及び（ｂ）に示す発展リーチ表示画面４３ｇでは、リーチ表示期間中は音量変動が不可であるので、特定操作期間中情報４４ａは非表示とされている。（ｃ）に示す全図柄停止画面４３ｅでは、リーチ表示の結果が大当たり組み合わせとなることを示している。全図柄停止画面４３の表示中も特定操作期間中情報４４ａは非表示とされている。大当たり組み合わせの確定後、全図柄停止画面４３からオープニング画面４３ｈに替わる。オープニング画面４３には、（ｄ）に示す遊技者に大当たり成立を知らせるオープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような遊技者を祝福する文字情報）が表示された後、（ｅ）に示すラウンド遊技中の操作方法をオープニング中に遊技者に説明する、オープニング中右打ち説明情報４４ｇ（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）が表示される。オープニング画面４３の表示中であっても（ｄ）（ｅ）の期間中は特定操作期間中情報４４ａが表示されない。これらの情報を確実に遊技者に見せるためである。
【２２２６】
特定操作期間中情報４４ａは、（ｅ）に示すオープニング中右打ち情報４４ｇの表示期間の終盤のタイミングから、大当たりラウンド状態の終了まで表示され続ける。つまり、オープニング中右打ち情報４４ｇの表示期間の終盤の期間と、（ｆ）に示す大当たりラウンド状態の開始から（ｇ）に示す大当たりラウンド状態の終了までの期間とにおいて、特定操作期間中情報４４ａが表示される。
【２２２７】
具体的には、（ｇ）に示すラウンド画面４３ｉでは、大当たりラウンド状態中は右打ちであることを遊技者に視認し易い態様で示すラウンド中右打ち情報４４ｈと、大当たりラウンド状態の進行状況を示すラウンド数情報４４ｉとともに、特定操作期間中情報４４ａが表示される。ラウンド中右打ち情報４４ｈは、例えば、大きな文字や図示ではっきりと右打ちであることを表示する情報である。ラウンド数情報４４ｉは、第１ラウンドであることが表示されている。ラウンド中右打ち情報４４ｈやラウンド数情報４４ｉは、アタッカーが開動作を行ったことに対応する情報を表示する特定動作対応表示であってもよい。例えば「右を狙って」や「第１ラウンド」の傍に表示される「ＯＰＥＮ！」ような情報である。なお、Ｖアタッカーを備える構成であれば、ラウンド中右打ち情報４４ｈやラウンド数情報４４ｉよりも前に、Ｖアタッカーが開動作を行ったことに対応する情報を表示してもよい。また、Ｖアタッカーの最大開放時間内にＶ入賞が検出されなかった場合に、大当たりラウンドに移行しないことに対応する情報を明示ないし示唆する非検出対応表示を表示してもよい。また、Ｖ入賞検出を２つの検出手段の検出によって判定する構成において、Ｖアタッカーの最大開放時間内に２球以上の遊技球が入球したことが検出されたが、そのうち１球分の排出しか検出されなかった場合、つまり、Ｖ入賞検出後にＶアタッカー内に残存球が残っていると判定された場合に、異常判定時表示として所定のエラー報知を行っても良い。
【２２２８】
また、（ｈ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終ラウンド（第１６ラウンド）を示すラウンド数情報４４ｉとともに、特定操作期間中情報４４ａが表示される。
【２２２９】
最終ラウンドの終了後、ラウンド画面４３ｉは（ｉ）に示すエンディング画面４３ｊに替わる。エンディング画面４３ｊには、エンディング期間であることを示すエンディング情報４４ｊが表示される。また、エンディング画面４３ｊには、エンディング時間をカウントダウンするカウントダウン情報が表示される。

【２２３０】
エンディング情報４４ｊは、例えば、（ｉ）～（ｏ）に示すエンディングカウントダウン情報４４ｖと、（ｉ）に示す次遊技状態示唆情報４４ｗと、（ｊ）に示す製造者情報４４ｘと、（ｋ）（ｌ）に示すカード抜き忘れ防止情報４４ｙと、（ｍ）～（ｏ）に示すのめり込み防止情報４４ｚとからなる。
【２２３１】
エンディングカウントダウン情報４４ｖは、エンディング時間をカウントダウンする表示である。エンディングカウントダウン情報４４ｖは、時間の経過に沿って例えば１秒ずつカウントダウンされる。例えば、（ｉ）はエンディング期間の開始直後であるため「エンディング時間：後３５秒」と表示され、（ｊ）ではエンディング開始から１０秒を経過したため「エンディング時間：後２５秒」と表示され、（ｋ）ではエンディング開始から１５秒を経過したため「エンディング時間：後２０秒」と表示され、（ｌ）ではエンディング開始からエンディング開始から１６秒を経過したため「エンディング時間：後１９秒」と表示され、（ｍ）ではエンディング開始から３２秒を経過したため「エンディング時間：後３秒」と表示され、（ｎ）ではエンディング開始から３３秒を経過したため「エンディング時間：後２秒」と表示され、（ｏ）ではエンディング開始から３４秒を経過したため「エンディング時間：後１秒」と表示されている。
【２２３２】
次遊技状態示唆情報４４ｗは、エンディング期間の終了後の遊技状態が確変状態であることを示唆したり、サポート状態付きの通常状態であることを示唆したりする。ここでは、「もう１回」という文字情報によって次に高確率・サポート状態が発生することが示唆される。次に低確率・サポート状態が発生する場合は、「チャンス！」という文字情報が表示される。次遊技状態示唆情報４４ｗは例えば１０秒間表示される。
【２２３３】
製造者情報４４ｘは、例えば製造者を示すロゴ（例えば「ＳＡＮＹＯ」おいう文字情報）である。製造者情報４４ｘは例えば５秒間表示される。カード抜き忘れ防止情報４４ｙは、例えばプリペイドカードを示す図示と「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」のような文字画像である。カード抜き忘れ防止情報４４ｙは例えば１０秒間表示される。のめり込み防止情報４４ｚは、例えば「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」というような文字情報である。のめり込み防止情報４４ｚは例えば１０秒間表示される。
【２２３４】
このように、エンディング画面４３ｊには、一連のエンディング情報４４ｊが３５秒間表示される。
【２２３５】
エンディング画面４３ｊには、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも遊技者に目立ち難い態様で表示されるエンディング中右打ち情報４４ｋが表示される。例えば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも十分に縮小された大きさで表示される。その結果、遊技者は、ラウンド中の右打ち遊技が終わったのではないか、という錯覚を引き起こされる。これにより、遊技者がエンディング期間中に右打ちすることを抑止し易くなる。
【２２３６】
エンディング画面４３ｊには、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示される。特定操作期間近接情報４４ｅは、例えばエンディング演出の（ｉ）に示すエンディング演出の開始タイミングから、（ｌ）に示すエンディング演出の終盤のタイミングまで表示される。当該エンディング期間が含まれる大当たりが確変大当たりやサポート状態付きの通常大当たりである場合、エンディング期間の終了後に移行される高確率または低確率のサポート状態中は特定操作を行えなくなる。例えば、高確率または低確率のサポート状態において音出力部２４から出力される音声が、遊技者の興趣性を煽るために、その前までの遊技状態よりも大きくなる場合に、エンディング期間が音声変更の最後の機会となるので、音声変更操作の終了タイミングが近付いていることを表示することは遊技者の快適な遊技を助

けることができる。
【２２３７】
エンディング画面４３ｊには、次遊技状態近接情報４４ｌが表示される。次遊技状態近接情報４４ｌは、次の遊技状態に移行するタイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、次遊技状態近接情報４４ｌは、エンディング中右打ち情報４４ｋの周辺を点滅表示させる情報である。次遊技状態近接情報４４ｌは、（ｍ）から（ｏ）に示すのめり込み防止表示４４ｚの表示中のうち、エンディング期間の終了前３秒間に表示される。これにより、遊技者は、右打ち表示が再開されるのではないか、と認識することができる。
【２２３８】
次に、図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図５７を用いて説明する。図５７（ａ）～（ｏ）は、図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【２２３９】
（ａ）に示すように、確変大当たり状態のエンディング演出の終了後、表示画面４２ａには、高確率状態画面４３ｋが表示される。高確率状態画面４３ｋは、主装飾図柄Ｓｚが表示される点で通常画面４３ａと同じであるが、背景画像は色や表示内容が通常画面４３ａと明確に区別できるような態様で表示されている。高確率状態画面４３ｋでは、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍが表示されている。高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、エンディング中右打ち情報４４ｋよりも、遊技者に目立つ態様（拡大された態様）で表示される。
【２２４０】
上述のエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌおよびエンディングカウントダウン情報４４ｖによって、遊技者はエンディング演出中の不必要なタイミングで誤って右打ち操作を行い、その遊技球が無駄玉になることを低減することができる。また、これらの情報によって、この（ａ）に示す高確率・サポート状態の開始タイミングに合わせて、遊技球を発射することができる。
【２２４１】
（ｂ）～（ｆ）に示すように、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、高確率・サポート状態に移行後、高速変動中画面４３ｃ、高確率状態中リーチ表示画面４３ｆおよび全図柄停止画面４３ｅにおいても表示され続けている。高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、（ｇ）に示すオープニング画面４３ｈに合わせて非表示とされる。（ｊ）に示すオープニング中右打ち説明情報４４ｇの表示後は、ラウンド中右打ち情報４４ｈが表示される。
【２２４２】
ここで、（ｆ）に示すように、高確率状態中のリーチ変動は、サポート状態無し（０回）の８Ｒ通常大当たりを示す組み合わせ（例えば「６６６」）で確定されている。そのため、次の遊技状態がサポート状態無しの低確率状態であるので、（ｋ）～（ｍ）に示すエンディング画面４３ｌでは、エンディング中右打ち情報４４ｋや次遊技状態近接情報４４ｌは表示されないが、エンディングカウントダウン情報４４ｖは表示される。このエンディングカウントダウン情報４４ｖにより、エンディング演出の期間中に遊技者が次の遊技状態ための左打ち遊技を開始することによるデメリットを低減することができる。すなわち、エンディング演出の期間中に左打ち遊技を行う場合、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させることで賞球が払い出されるが、入賞せずにアウト口にも入球するので、持ち玉を減らす可能性がある。エンディングカウントダウン情報４４ｖによってエンディング時間の終了タイミングを適切に把握できれば、そのような事態も低減することができる。
【２２４３】
エンディング画面４３ｌでは、次遊技状態近接情報４４ｌが表示されないで、特定操作期間中情報４４ａが表示され続ける。
【２２４４】

（ｎ）に示すように、エンディング演出が終わると、サポート状態無しの低確率状態である通常画面４３ａが表示される。特定操作期間中情報４４ａは、このタイミングまで表示され続ける。（ｏ）に示すように、通常画面４３ａが高速変動中画面４３ｃに替わると、保留がある場合は特定操作期間中情報４４ａが特定操作期間終期近接情報４４ｅとして表示される。これ以降は、図５５（ｃ）以降に示す画面表示と同様になる。

【２２４５】

このように、エンディング演出の終了後に発生する遊技状態が、高確率・サポート状態（低確率・サポート状態も同様）となるか、サポート状態無しの低確率状態となるかに応じて、適切な態様で右打ち情報や特定操作期間中情報４４ａが表示されるので、遊技者は右打ち操作の必要なタイミングや音声変更可能なタイミングを分かりやすくなる。

【２２４６】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１が押下されたまま放置された場合の表示態様について図５８を用いて説明する。図５８（ａ）～（ｇ）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１が押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。

【２２４７】

（ａ）に示すように、高速変動中画面４３ｃの表示中は、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示されており、「音量変更可」の文字画像が点滅表示されている。遊技者がこのタイミングで決定ボタン８１を押下すると、（ｂ）に示すように特定操作画面４４ｂが表示される。高速変動中画面４３ｃを特定操作画面４４ｂの背後に透けて表示させてもよい。高速変動中であることを確認しながらであれば、安心して特定操作を行える。

【２２４８】

特定操作画面４４ｂの表示後、に示すように遊技者が選択ボタン８２，８３を操作しないまま放置している場合、（ｃ）（ｄ）に示すように、特定操作画面４４ｂの表示中も特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示される。これにより、音量変更などの特定操作をしなければ特定操作期間が終わってしまうことを遊技者に示唆することができる。

【２２４９】

それでもなお、遊技者が選択ボタン８２，８３を操作しないまま放置している場合は、（ｅ）に示すように左図柄停止画面４３ｄになる前に特定操作画面４４ｂは非表示とされる。これにより、遊技者は、特定操作画面４４ｂを表示させたまま放置している場合でも、確実に（ｆ）に示す全図柄停止画面４３ｅや（ｇ）に示すノーマルリーチ表示画面４３ｆを見せることができる。

【２２５０】

なお、特定操作画面４４ｂは、一の変動表示期間内で表示されるに留まらず、連続する複数の変動表示期間に亘って表示されてもよい。複数の変動表示期間に亘る特定操作画面４４ｂの表示時間を設定して音量変更の操作を行えるようにしてもよい。特定操作画面４４ｂの表示終了を決定する遊技者の操作を受けるまでの間に複数の変動表示が行われるような構成でもよい。この場合、特定操作画面４４ｂは、変動表示の結果が分かるように縮小されて表示してもよいし、特定操作画面４４ｂを縮小せずに、変動表示を縮小して表示してもよい。

【２２５１】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３が押下された場合の表示態様について図５９を用いて説明する。図５９（ａ）～（ｇ）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３が押下された場合の表示態様を説明する図である。

【２２５２】

（ａ）に示すように、高速変動中画面４３ｃの表示中に、遊技者が決定ボタン８１を押下すると、特定操作画面４４ｂが表示される。（ｂ）に示すように特定操作画面４４ｂの表示中に、選択ボタン８２，８３が操作されると、変更情報表示部４３ｃにおいて音量変更が表示される。この状態で遊技者が決定ボタン８１を押下すると、（ｄ）に示すように

そのタイミングで高速変動中画面４３ｃに戻る。これにより、高速変動中画面４３ｃから、（ｅ）に示す左図柄停止画面４３ｄ、（ｆ）に示す全図柄停止画面４３ｅまたは（ｇ）に示すノーマルリーチ画面４３ｆに至る変動表示を十分に見せることができる。

【２２５３】

なお、高速変動中画面４３ｃの表示中に特定操作が行われる場合は、一度特定操作を行った後の期間は特定操作をできないように設定してもよい。高速変動の時間が短いため、仮に再び特定操作画面４４ｂを表示させても、特定操作を実行できる十分な時間が残されていない可能性が高いからである。他方、ラウンド画面４３ｉの表示中に特定操作が行われる場合は、再び特定操作を行う十分な時間が残されているので、再び特定操作画面４４ｂを表示してもよい。

【２２５４】

上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【２２５５】

ここで本実施例のさらなる特徴部分について説明する。

【２２５６】

上述した実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後、特典として付与される時短状態、確変状態となった場合に大当たり結果が連続して発生することが難しい構成であったが、本実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。とくに実施例１のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【２２５７】

まず、図６０を用いて遊技盤３０の構成を説明する。図６０は、実施例１のさらなる特徴部分を示す遊技盤３０の正面図である。

【２２５８】

遊技盤３０は、一般入賞口２９、Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４、および、可変表示装置ユニット３５を備えている。このＶ入賞装置３１が設けられている点が実施例１の遊技盤３０とは異なっている。

【２２５９】

一般入賞口２９、特図１用始動入賞装置３３ａは、左側遊技領域３０ｌを流下する上流から下流に向けて移動する移動物である遊技球が入球可能な位置に設けられている。Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図２用始動入賞装置３３ｂは、１つのユニット（右側入賞ユニット３８と呼ぶ）として遊技盤３０に取り付けられている。普通図柄用始動口３４は、右側入賞ユニット３８よりも上流に設けられている。

【２２６０】

右側入賞ユニット３８は、例えば、上流側から、Ｖ入賞装置３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２の順に設けられている。そのため、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球は、右側入賞ユニット３８の各入賞装置のいずれにも入賞しない場合は、普通図柄用始動口３４、Ｖ入賞装置３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２の順に通過し、最終的にアウト口３６から排出されるように構成されている。このように右側入賞ユニット３８の各入賞装置は、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球の流路を形成している。なお、右側入賞ユニット３８の各入賞装置は、異なる順に設けられていてもよい。また、各入賞装置は、ユニット化されずに、個別に設けられていてもよい。また、右側入賞ユニット３８の各入賞装置に入賞しなかった遊技球は、アウト口３６とは別の排出口から排出される構成であってもよい。

【２２６１】
各入賞装置についてもう少し詳細に説明する。特図１用始動入賞装置３３ａは、実施例１と同様に遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘそタイプの始動口（スタートチャッカー）である。
【２２６２】
Ｖ入賞装置３１は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が入球可能なＶ入賞口３１ａと、Ｖ入賞装置３１を開閉するＶ入賞装置開閉部材３１ｂ（以下、Ｖアタッカー３１ｂとも呼ぶ）を備えている。第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段であるＶアタッカー３１ｂは、遊技盤３０の盤面から垂直に（すなわち水平方向に）突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。Ｖ入賞装置３１の閉状態は、Ｖアタッカー３１ｂが突出位置に現れており、Ｖ入賞装置３１の開状態は、Ｖアタッカー３１ｂが退避位置に隠れている。Ｖアタッカー３１ｂは、突出位置にある場合に、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球がＶアタッカー３１ｂの上面を下流側に流下するように傾斜されている。Ｖアタッカー３１ｂが退避位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞する。Ｖアタッカー３１ｂが待避位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が第１の移動過程を経てＶ入賞口３１ａに入賞する。一方、Ｖアタッカー３１ｂが突出位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球は、第１の移動過程を経ないで下流側に流下する。
【２２６３】
Ｖアタッカー３１ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく抽選の結果が当たりであった場合のラウンド遊技において、第１ラウンド目にのみ開閉される。この第１ラウンドにおいてＶ入賞装置３１に入球した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞すると、第２ラウンド目以降もラウンド遊技が継続可能となる。Ｖアタッカー３１ｂは、Ｖ入賞口３１ａに１０球の遊技球が入賞すると閉状態となる。第１ラウンドでは、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球は、Ｖアタッカー３１ｂが開状態であるので、すべてＶ入賞口３１ａに入賞する。
【２２６４】
なお、Ｖ入賞装置３１は、Ｖ入賞装置３１に最初に入球した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞した場合に、その後に入球した遊技球を別の排出口に入球するように切り換えるＶ切換弁を備える構成であってもよい。
【２２６５】
特図２用始動入賞装置３３ｂは、実施例１と同様に、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、遊技球が入球する入球口を閉状態から開閉する状態に移行する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）であるが、電動役物の構成が図７に示す実施例１のものとは異なる。すなわち、第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段である特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１は、遊技盤３０の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。特図２用始動入賞装置３３ｂの開状態は、電動役物が突出位置に現れており、特図２用始動入賞装置３３ｂの閉状態は、電動役物が退避位置に隠れている。電動役物は、突出位置にある場合に、閉状態のＶ入賞装置３１を通過した遊技球が電動役物の上面を下流側に流下するように傾斜されている。電動役物が突出位置にある場合は、閉状態のＶ入賞装置３１の上面を通過した遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する。電動役物が突出位置にある場合は、Ｖ入賞装置３１の上面を通過した遊技球が第２の移動過程を経て特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する。
【２２６６】
特図２用始動入賞装置３３ｂは、後述する時短が付かない通常状態において遊技球がゲートを通過してから開閉動作を開始するまでは比較的短時間であるが、当該時間はゲートを通過した遊技球が入球できるほどではない。本実施例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、本発明の始動用可変入球手段に相当する。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態のいずれ

かに可変可能な構成である。本実施例のゲートは、遊技領域を流下する遊技球が通過可能な構成であって本発明の通過検出手段に相当する。

【２２６７】

可変入賞装置３２は、特図１用始動入賞装置３３ａおよび特図２用始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づいて大入賞口３２ａを開閉する往復動作部としての開閉部材３２ｂ（以下、アタッカー３２ｂとも呼ぶ）を有する入賞装置であるが、アタッカー３２ｂの構成が図７に示す実施例１のものとは異なる。すなわち、第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段であるアタッカー３２ｂは、遊技盤３０の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。可変入賞装置３２の閉状態は、アタッカー３２ｂが突出位置に現れており、可変入賞装置３２の開状態は、アタッカー３２ｂが退避位置に隠れている。アタッカー３２ｂは、突出位置にある場合に、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂを通過した遊技球がアタッカー３２ｂの上面を下流側に流下するように傾斜されている。閉状態のアタッカー３２ｂの上面を流下した遊技球は、右側入賞ユニット３８から排出される。アタッカー３２ｂが退避位置にある場合は、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂの上面を通過した遊技球が大入賞口３２ａに入賞する。アタッカー３２ｂが待避位置にある場合は、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂの上面を通過した遊技球が第３の移動過程を経て大入賞口３２ａに入賞する。

【２２６８】

右側入賞ユニット３８内では、遊技球の流下速度が遅くなるように構成されている。例えば、各入賞装置の電動役物の上面に遊技球の流下速度を遅くするための凹凸が形成されている。このように右側入賞ユニット３８内での遊技球の流下速度を遅くすることで、第２ラウンド目以降に右側入賞ユニット３８に流入する遊技球のほとんどすべてが大入賞口３２ａに入賞することが可能となっている。

【２２６９】

次に、図６１を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図６１（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。

【２２７０】

図６１（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４７」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄が「１」「３」「５」「７」「９」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「４８」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。

【２２７１】

特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【２２７２】

特図１の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図１の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、後述する時短（２）が付く６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。特図１の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない６Ｒ通常大当たりとなる。このように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約４８パーセントの割合で６Ｒ通常大当たりとなり、約５２パーセントの割合で６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。

【２２７３】
なお、特図１の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「７」図柄のみを６Ｒ時短（２）付き大当たり確定と定め、「７」を除く奇数図柄であれば時短（２）付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短（２）付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。
【２２７４】
特図１の当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、それぞれ５秒に設定されている。
【２２７５】
図６１（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」の場合には、上述した第２大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合には、上述した第１大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」の場合にのみ外れとなる。
【２２７６】
すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１０」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第６記号で停止する第４小当たりとなり、装飾図柄が「２」「８」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１１」～「８５」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第５記号で停止する第３小当たりとなり、装飾図柄が「３」「４」「５」「６」図柄で揃う。
【２２７７】
また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「８６」～「９６」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止する第２小当たりとなり、装飾図柄が「１」「９」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「９７」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止する第１小当たりとなり、装飾図柄が「７」図柄で揃う。
【２２７８】
特図２の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図２の当たり図柄が「７」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、９ラウンドが振り分けられ、後述する時短（２）が付く９Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が「１」「９」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、９ラウンドが振り分けられ、後述する時短（１）が付く９Ｒ時短（１）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が図柄「３」「４」「５」「６」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、３ラウンドが振り分けられ、後述する時短（１）が付く３Ｒ時短（１）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が図柄「２」「８」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、３ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない３Ｒ通常大当たりとなる。なお、特図２の変動表示の結果を指すときは、通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たりのように呼ぶ。
【２２７９】
このように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合でＶ入賞を契機とする９Ｒ時短（２）付き大当たりとなり、約１１パーセントの割合でＶ入賞を契機とする９Ｒ時短（１）付き大当たりとなり、約７５パーセントの割合でＶ入賞を契機とする３Ｒ時短（１）付き大当たりとなり、約９パーセントの割合で

Ｖ入賞を契機とする３Ｒ通常大当たりとなる。
【２２８０】
　また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約２パーセントの割合でＶ入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ通常大当たりとなり、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてＶ入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。
【２２８１】
　特図２当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、特図１大当たりのオープニング時間およびエンディング時間よりも大幅に短く設定されている。例えば、特図２当たりでは、オープニング時間が０．３秒に設定され、エンディング時間が１．０秒に設定されている。これにより、大当たりラウンド間の時間を短くすることができ、その結果、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）（なお、特別ＲＵＳＨ状態と通常ＲＵＳＨ状態とをまとめてＲＵＳＨ状態とも呼ぶ。）に係る時間を短くすることができる。
【２２８２】
　次に、図６２を参照して普通図柄用始動口３４（ゲート）の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図６２（ａ）は普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となる。
【２２８３】
　第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過する毎に例えば第２図柄表示装置４１による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄（例えば「○」）で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。第２図柄の変動や保留は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。
【２２８４】
　図６２（ａ）に示すように、普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２４８」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２４９」，「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約９９パーセントの確率で当たりになる。
【２２８５】
　第２図柄の当たりと特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。時短状態中に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．９秒間開放される。それ以外の遊技状態中（例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．２秒間開放される。そのため、第２図柄が当たりになる場合に、時短状態中であれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中はほとんど特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。
【２２８６】
　図６２（ｂ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時

短状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば０．５秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば５秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【２２８７】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【２２８８】

次に、図６３を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図６３（ａ）は、特定期間における１回目の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特定期間における２回目以降の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【２２８９】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。本実施例における第３図柄表示装置４２は、本発明の変動表示手段に相当する。

【２２９０】

このように、本実施例に係る遊技機は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として複数の図柄を変動表示するが、特図２の主装飾図柄変動パターンは、特図１の主装飾図柄変動パターンよりも変動時間が短くなるように設定されている。また、特図２の主装飾図柄変動パターンは、後述する連チャンゾーンにおける１回目の変動パターンが、連チャンゾーンにおける２回目以降の変動パターンよりも変動時間が長くなるように設定されている。本発明の所定条件は、特に特図１用始動入賞装置３３ａに係る始動条件に相当する。本実施例における特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球の入球を所定条件の成立とする本発明の始動入球手段に相当する。

【２２９１】

図６３（ａ）に示すように、連チャンゾーンにおける１回目の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣＳ２が「０」「１」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば１１秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣＳ１が「０」～「９９」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば１０秒）に設定されている。また、外れである場合は、外れ長変動（例えば１１秒）に設定されている。このように、特定期間における１回目の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、変動時間が特図１のリーチ当たりの変動時間２０秒～１２０秒（図１２を参照）に比べて大幅に短く設定されている。これにより、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に係る時間を短くすることができる。また、このように短くても、特定期間における１回目の変動中、すなわち特定期間における２回目の変動が開始されるまでに、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく保留を最大保留数まで貯めることができる。

【２２９２】

図６３（ｂ）に示すように、特定期間における２回目以降の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣＳ２が「０」「１」すなわち直撃大当た

りである場合、１回目よりも短い時間（例えば４秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣＳ１が「０」～「９９」のいずれかである場合、１回目よりも短い時間（例えば３秒）に設定されている。また、外れである場合は、１回目よりも短い時間（例えば４秒）に設定されている。このように、特定期間における２回目以降の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、上述のように変動時間が非常に短くに設定されている。これにより、連続して大当たり結果が発生する特定期間において、大当たりラウンド遊技間にかかる時間を短くすることができる。その結果、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に係る時間を短くすることができる。

【２２９３】

遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、入球した回数が４回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｂ１，４０ｂ２，４０ｂ３，４０ｂ４（総称する場合は保留ランプ４０ｂと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｂは、４０ｂ１，４０ｂ２，４０ｂ３，４０ｂ４の順に順番に点灯される。また、保留ランプ４０ｂは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示ＴＨとして表示される。また、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、入球した回数が４回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４（総称する場合は保留ランプ４０ｃと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｃは、４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４の順に順番に点灯される。また、保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示ＴＨとして表示される。

【２２９４】

ここで、大当たりの種類について説明する。本実施例における大当たりは、特図１変動における大当たりとしては、通常大当たりと、時短（２）付き大当たりの２種類がある。特図２変動における大当たりとしては、Ｖ入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短（１）付き大当たりと時短（２）付大当たりの３種類がある。なお、特図１変動における大当たりに時短（１）付き大当たりを追加するようにしてもよい。

【２２９５】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【２２９６】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であるが、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞頻度が高くなるものであれば、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態であっても、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が他の状態よりも長くなる状態であってもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

【２２９７】

上述の図６２を参照して説明した例では、時短状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を遊技球が入賞し易い時間（例えば０．９秒）に設定しており他の遊技状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を遊技球の入賞し難い時間（例えば０．２秒）に設定していたため、時短状態においては遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させ易く、他の遊技状態においては遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させ難くすることができた。時短状態は、このような構成に限らず

、例えば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間は変えずに、普通図柄の変動時間の設定のみによって、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞し易さを異ならせる構成であってもよい。

【２２９８】

上述の例では時短状態以外の他の遊技状態における普通図柄の変動時間は１０秒に設定されていたが、通常状態においてはこの時間が非常に長く（例えば上述した図６２の例では１０分）設定されてもよい。このようにすれば、遊技者は、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選で当選し、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できないので、通常状態においてゲートに遊技球を通過させられても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることを難しくすることができる。

【２２９９】

一方、時短状態においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄が停止するまでの時間が短縮されているので、遊技球のゲート通過に伴い開始された普通図柄の変動は、速やかに（例えば５秒）終了し、普通図柄に変動表示の結果が表示される。したがって、時短状態において遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが長い時間（例えば３秒）開状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球入球に伴い特図２に係る変動表示がされるまでの動作を一連の遊技として認識できるので、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を容易に入賞させることができるようになる。普通図柄に変動表示の結果が当たりとなると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となることからすれば、時短状態とは、遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる特典であると捉えることもできる。なお、上述の図６２を参照して説明した通り、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄に係る抽選で当たりとなる確率は後述する特図２に係る４回の保留が貯めることが可能な程度に高い確率（例えば約９９パーセント）に設定されている。

【２３００】

時短（１）と時短（２）の違いについて説明する。時短（１）とは、時短状態が第３図柄表示装置４２による表示図柄（特図２）の変動が開始されると終了する時短状態である。以下、時短（１）による時短状態を、時短（１）または時短（１）状態とも呼ぶ。第３図柄表示装置４２の特図２に係る変動表示が時短（１）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり演出が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過および、開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、時短状態は終了することになる。特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に伴い、特図２に係る変動が開始されるからである。これは、時短（１）に係る時短状態の終了条件である。

【２３０１】

ところで、時短（１）は、大当たり演出後に遊技球がゲートを通過しなくても終了する場合がある。具体的には、特図２に係る変動表示が保留されている場合にこの現象は生じる。この保留がある場合においては、特図２に係る変動表示動作が立て続けに実行されることになるが、この場合の時短（１）に係る時短状態の寿命は、時短（１）付き大当たり演出が終了してから、保留に係る特図２の変動表示が開始されるまでとなる。時短（１）付きの大当たり演出が終了すると保留に係る特図２の変動表示が直ちに開始されるので、この時点で時短（１）に係る時短状態が終了する条件が成立する。

【２３０２】

このように、時短（１）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回の特図２の変動を可能とするものである。また、時短（１）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっている場合には、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができないので、保留が増えることはなく、１回分の保留が消化されるものである。

【２３０３】

続いて、時短（２）について説明する。時短（２）とは、特図２に係る変動が２回なされると終了する時短状態である。以下では、時短（２）による時短状態を、時短（２）ま

たは時短（２）状態とも呼ぶ。変動の結果が時短（２）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり状態が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過に伴う特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球があっても時短状態は終了しない。遊技球の入球に伴い、特図２に係る変動が開始されても、１回目の変動表示が開始されたに過ぎず、２回目の変動の開始を終了条件とする時短（２）に係る時短状態は終了しない。

【２３０４】

時短（２）は、時短（１）に比べ時短状態が長く続くという点で有利である。時短（１）では、時短状態開始から特図２に係る変動表示が始まると時短状態が終了してしまうのに対し、時短（２）では、変動表示が開始しても時短状態は終了せず、その後、特図２に係る変動表示が再び開始されると終了する。したがって、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示の時間分延長したものとなっている。

【２３０５】

したがって、本実施例の構成によれば、通常状態において時短（２）付き大当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）となる。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないので、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。したがって、通常状態における時短の意義と、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、通常状態と連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【２３０６】

なお、時短状態が大当たりラウンド遊技状態中にも及ぶ例であれば、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出１回分に相当する時間だけ延長したものとなる。このように構成すれば、仮に遊技者が特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を１球入賞させて、特図２の１回目の変動を開始させた後、遊技球を発射しなかったとしても、大当たりラウンド遊技中に右打ちで遊技球を発射すれば、自ずとゲートに遊技球を通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【２３０７】

このように、時短（２）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回目の特図２の変動を可能とするものであり、当該変動分を除く保留に空きがある場合は、１回目の特図２の変動中に保留を増やすことができるものである。

【２３０８】

また、特図１の時短付き大当たりに当選すると、遊技者は特図２に係る遊技が行える。時短状態の発生によってゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙えるようになるからである。本実施例によれば、特図２に係る変動の方が特図１に係る変動よりも抽選の結果が当たりになる確率が高く、特図２に係る変動はその点で有利である。時短状態が終了しても、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動が保留されていれば、特図２に係る遊技が継続することになる。

【２３０９】

＜遊技の流れ＞

続いて遊技の流れについて図６４を参照して大まかに説明する。図６４は、遊技の流れ

を説明する図である。
【２３１０】
遊技は、まず通常状態から始まり、通常状態において特図１の時短（２）付き大当たりに当選すると、その後大当たり状態を経て、遊技は、通常状態から特図２の大当たりが連続で発生する（連チャンする）ことが実質的に保証される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。とくに、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、遊技者が右打ち操作を続けていれば、特図２の大当たりが５回連続で発生することが実質的に保証される。そして、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の（５回目の）変動において時短（１）付き当たりに当選すると、遊技は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）と比べて大当たりの連チャンが起こりにくいドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。これら遊技の流れについて順を追って説明する。なお、以下では、「連チャンゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「特別ＲＵＳＨ状態」と呼び、「ドキドキゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「通常ＲＵＳＨ状態」と呼ぶ。また、「連チャンゾーン」での遊技において、遊技者が右打ち操作を続けており、大当たりが多数回連続で発生することが確実になった状態を「多連チャン状態」と呼び、とくに当該保留１回と保留上限数４回とを合わせた５回連続で発生することが確実になった状態を「５連チャン状態」と呼ぶ。特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態となれば少なくとも特図２の大当たりが２回連続で発生するので、「多連チャン状態」は、少なくとも特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態である。
【２３１１】
次に、上述した遊技の流れを図６５～図７１を参照してもう少し詳細に説明する。図６５は、特図２の抽選結果がすべて時短（１）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図６６は、特図２の６回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図６７は、特図２の２回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図６８は、特図２の６回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図６９は、特図２の５回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図７０は、特図２の５回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図７１は、特図２の１回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合の遊技の流れを示す図である。なお、上述した図６４も適宜参照しながら説明する。
【２３１２】
＜通常状態＞
図６５に示すように、通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選では大当たり確率が約１／３００であるためほぼハズレとなる。そうでありながらも特図１に係る抽選の結果、時短（２）付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。通常状態中の変動においては、大当たりとなった場合に、当該大当たりが時短（２）付き大当たりとなる確率は、例えば５２％である。
【２３１３】
特図１において時短（２）付き大当たりに当選すると、閉状態となっていた大入賞口が開閉し、大入賞口に遊技球が入球可能となる。特図１において時短（２）付き大当たりに当選すると、１００球の賞球が得られるラウンド遊技が６回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば６００球の賞球を得ることができる。なお、特図１における通常大当りにおける賞球数とラウンド数は、時短（２）付き大当たりと同様である。
【２３１４】
６回のラウンドが終了すると、大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出が第３図柄表示装置４２に表示される。この動作例においては、時短（２）付き大当たりに関するものなので、大当たり状態（エンディング演出も含む）が終了すると、時短状態と

なり、遊技者はゲートおよび特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる。したがって、次回の変動表示は、特図２に係るものとなる。このとき、遊技状態は、通常状態から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行するが、この詳細は後述する。なお、通常状態における変動の結果が時短（２）付き大当たりとならなかった場合、遊技者は特図１用始動入賞装置３３ａを狙うことになり、次回の変動表示は通常通り特図１で行われる。

【２３１５】

なお、通常状態でゲートに遊技球が入球すると、遊技機は遊技者に特図１用始動入賞装置３３ａを狙うように「ハンドルを左に戻して下さい」などと報知する。時短状態になる前においては、ゲートを通過させることができても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることは困難であるので、遊技者としてはゲートを狙うよりも特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。一方、時短（２）状態においては、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が遥かに有利である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においては、１回目の変動表示の結果に関わらず、２回目の変動表示の開始まで時短（２）が発生する。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば０％である。

【２３１６】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：１回目の変動表示＞

特図１の大当たり状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があるまでの間は、第３図柄表示装置４２は待機状態となっており、例えば「連チャンゾーン突入！」のような表示がされている。この表示中において、すでに時短（２）に係る時短状態となっている。時短（２）に係る時短状態において、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の当選およびそれに伴う特図２用始動入賞装置３３ｂのロング開放中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が検出されると、今度は、特図２に係る１回目の変動表示が実行される。特図１の大当たり状態が終了する時点で、遊技は通常状態から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とは、基本的には、時短（２）付き大当たりに係る大当たり状態の終了後、時短（２）付き大当たりに当選した後に実行される１回目の変動表示と、後述する４回の保留が消化されるまでの状態のことである。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動回数は最初の１回と、１回目の変動中に貯めることができる保留に係る４回の計５回であり、この計５回の変動すべてにおいて大当たりが発生する。時短（２）付き大当たりは、特図１抽選，特図２抽選の両方で発生し得るが、今回の時短（２）付き大当たりは、特図１に関するものである。なお、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を中止させて新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始することもあるが、この動作については後述する。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の保留が４回以下の場合もあるが、この点についても後述する。

【２３１７】

このように、通常状態において時短（２）付き大当たりに当選するか、通常大当りに当選するかに応じて、その後の状態を有利または不利とすることができる。このように構成することで、例え、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）から通常状態に転落することがあったとしても、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を復活させることができる可能性が生じ、通常状態に対する興趣性を向上させることができる。

【２３１８】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）開始後に特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球すると特図２に係る１回目の変動表示の結果が第３図柄表示装置４２に表示される。このとき、特図２に関する抽選が行われることになり、抽選結果がほとんどの場合当たり（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たりのいずれか）となり、Ｖ入賞を契機として、それぞれ大当たりとなる。こうして、通常大当たり、時短（１）付き大

当たり、時短（２）付き大当たりのいずれかが発生する。なお、特図２に関する変動ではハズレとなる確率は非常に少ない。特図２の１回目の変動における抽選結果は、説明の便宜上、通常当たりとなったものとする。特図２における通常大当たりの場合、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば３回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば３００球の賞球を得ることができる。

【２３１９】

仮に、特図２に係る１回目の変動において、時短（１）付き当たりに当選した場合、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば３回または９回繰り返されるので、遊技者は、大当たりの内容により例えば３００球または９００球の賞球を得ることができる。特図２に係る１回目の変動において、時短（２）付き当たりに当選した場合は、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば９回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば９００球の賞球を得ることができる。なお、各時短付き当たりに当選すると遊技の状態が変化することがあるが、この点については後述する。

【２３２０】

特図２の１回目の変動（連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における初めての特図２の変動表示）の実行中においても、時短状態は維持される。時短（２）に係る時短状態は、特図２に係る変動が２回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、特図２の１回目の変動中も右打ちを継続してゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことで特図２に係る変動表示の開始条件となっている特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を立て続けに起こすことができる。すなわち、特図２の１回目の変動中に特図２の保留を上限（４回分）まで増やすことができる。このとき、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が遥かに有利である。そして、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の変動時間は、時短（２）付き大当たりに当選すると短い時間（例えば０．５秒）となる。したがって、遊技者は、特図２の１回目の変動時間がそれほど長くない時間（例えば１０秒程度）であっても、上限数まで特図２の保留を増やすことができる。特図２の１回目の変動中に特図２の保留が上限数まで貯まった時点で、特図２の大当たりが確実に５回生じる、多連チャン状態のうちの５連チャン状態が発生している。

【２３２１】

本実施例では、時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間は最大０．９秒に設定されているが、遊技球が１球入賞検出される毎に特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が閉鎖して、１回の開放で２球以上の遊技球が連続して検出されないように設定されている。これにより時短（１）付き当たりと時短（２）付き当たりとを区別することができる。すなわち、時短（１）の場合、遊技球が１球しか入球できない特図２用始動入賞装置３３ｂの開放が一度しか起こらない一方、時短（２）の場合、遊技球が１球しか入球できない特図２用始動入賞装置３３ｂの開放が複数回起こる。したがって、時短（２）に係る特図２用始動入賞装置３３ｂの開放期間は、後述の時短（１）に係る特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間より長い。

【２３２２】

特図２の当該変動分を含む保留がない場合、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球があると、その時点で特図２に係る変動表示が実行されることになる。特図２の１回目の変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに入球がある場合は、特図２の変動が４回を上限に保留される。保留された特図２の変動は、実行中の変動表示およびそれに伴う大当たり演出が終了すると逐次実行されることになる。このように本実施例の遊技機によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における大当たりが連続する回数は、特図２の変動の保留数によって上限が定められているので、保留上限数という確実に発生させることができる一定期間、大当たりが連続して発生するという遊技を楽しませることができる。

【２３２３】

本実施例の遊技機は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の前後において時短状態が長時間維持され、遊技球がゲートを通過すると高い確率で特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は容易に保留を複数回貯めることができる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動表示は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の序盤において特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし易い状態で成立した遊技球の入球に基づいて行われる。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において立て続けに連続して例えば時短（１）付き当たりを発生させることができる。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態となる前）に成立している特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球の回数に応じて行われるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最初の変動表示の前後において入球を増やそうと遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。遊技者が右打ちを続けていれば、確実に保留が４回貯まり、５連チャンすることが確実な状態（５連チャン状態）となる。このようにすることで、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。以下、遊技者によって保留が４回貯められた場合について説明する。

【２３２４】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：２回目～４回目の変動表示＞

保留された変動表示がある場合、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における特図２に係る１回目の大当たり状態が終了すると特図２に係る２回目の変動表示が直ちに開始される。時短（２）に係る時短状態は、後述する図７１に示すようにこの２回目の変動表示の開始時点で終了する。したがって、時短（２）の発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たりラウンドのエンディング演出の終了から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始までである。当該時短状態は、特図２に係る変動が２回なされると終了するからである。ただし、この図６５に示す保留がある例では、大当たり状態の開始時に一旦終了した時点で終了している。従って、遊技者は、右打ちを継続していても、２回目の変動表示中に右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しても、特図２に係る保留を貯めることはできない。

【２３２５】

この２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなっても保留を貯めることができないのでこの点について説明する。２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合も、大当たり演出の後で時短状態が発生する。従って、この時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球して、保留を貯めることができそうである。

【２３２６】

しかし、現状３回分の変動表示動作が保留されているので、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了すると、直ちに３回目の変動表示が開始され、時短（１）に係る時短状態は終了してしまう。当該時短状態は、特図２の変動が開始されると終了するからである。結局、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放する機会が与えられず、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選しても保留を貯めることはできない。また当然ながら、２回目の変動表示の結果が時短状態を発生させない通常当たりとなっても保留を貯めることはできない。２回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった場合については後述する。

【２３２７】

特図２に係る３回目、４回目の変動表示において、いずれも時短（１）当たりに当選したものとすると、３回目、４回目の変動表示においても２回目の変動表示と同様、大当たり状態が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放する機会が与えられず、変動表示動作の保留を貯めることはできない。したがって、変動表示が回数を重ねる度に保留は減り続け、ついに保留は１回だけとなる。なお、３回目、４回目の変動表示において時短状態を発生させ

ない通常当たりに当選しても保留を貯めることはできないのは２回目の変動表示のときと同様である。３回目、４回目の変動表示において時短（２）付き大当たりに当選した場合については後述するが、２回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了するわけではない。したがって、遊技者としては、特図２の１回目～４回目の変動表示の結果がどの種別の当たり（Ｖ入賞を契機とする大当たり）になっても、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が終了しないという確証を持って安心して連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を楽しむことができる。

【２３２８】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：５回目の変動表示＞

保留が１回だけとなったときの当該変動である４回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出が終了すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の変動表示である５回目の変動表示が開始される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示は、保留がないという点で、上述した２回目～４回目の変動表示とは異なる。５回目の変動表示においても時短（１）付き当たりに当選したものとする。２回目～４回目の変動表示と異なり、５回目の変動表示は、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放するので、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。５回目の変動表示は、保留なしの状態での変動表示なので、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても時短（２）期間中の保留に係る、いわば６回目の変動表示は実行されない。時短（１）に係る時短状態は、特図２の変動が開始されないと終了しないから、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても、しばらくは時短状態が維持される。この時短状態において、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【２３２９】

＜ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）＞

右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放されたに結果、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると時短（１）に係る時短状態が終了する。遊技球の入球に伴い特図２に係る変動表示が実行され、これが時短（１）に係る時短状態の終了条件となっているからである。なお、この時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る保留消化の後、特図２に係る変動表示が行われる状態のことである。

【２３３０】

このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目～４回目に時短（１）付き当たりに当選するか、５回目に時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の継続か、遊技者にとって不利なドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行かのいずれかになるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２３３１】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。時短（１）付き当たりに当選し大当たり状態が終了すると、時短状態が発生し、大当たり状態が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると時短状態が終了し、特図２に係る変動表示が実行される。このようにして、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては時短（１）付き大当たりが連続することがあるが、それは１回ずつであって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）のような確実に２回以

上の複数回数、大当たりが連続するものではない。以降、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりに連続して当選すればそれだけドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、遊技者は、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいという特典を享受することができる。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、時短（１）の発生が連続しやすいからである。具体的には特図２における変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなる確率は、例えば８６％である。当該特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において遊技者に付与される特典ということができる。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典が付与されるので、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を遊技者にとって遊技的に価値のあるものとすることができる。

【２３３２】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における時短について説明する。本実施例においては、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中において時短状態が時短（１）しかない。時短（２）付き当たりとなった時点でドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了して、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されるからである。時短（２）付き大当たりは時短（１）付き大当たりよりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し易い状態が長く続くことからすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の方がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）よりも有利であると言える。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）によって有利または不利となるので、遊技に関する状態を多様なものとすることができる。

【２３３３】

また、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。この点について、図６６を参照する。通常当たりに当選し大当たり演出が終了しても時短状態が発生しないので、大当たり演出が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができない。その結果、特図２に係るドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技は特図１に係る通常状態に戻る。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、通常当たりに当選するか時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるのでドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において当選の結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２３３４】

なお、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は、１回目の変動表示において通常当たりに当選し、時短（１）が発動することなく終了する場合がある。したがって、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば０％ではない。このようにすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において不利な結果となる確率（例えば０％）の方がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において不利な結果となる確率よりも低くすることができる。すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）かドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）かよって通常当たりに当選した後の状態を有利または不利にすることができるようにすることで、通常当たりになった後の状態を多様なものとすることができる。

【２３３５】

また、当然ながら、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては２回目以降の変動表示において通常当たりに当選することもあるから、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合に、当該特典が継続され、通常当たりである場合に当該特典が消失される。このようにすれば、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示の結果が時短（１）付き当たりであるか否かについて遊技者に期待感を持たせることができる。

【２３３６】
＜時短（２）付き大当たりについて＞
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（２）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（２）付き大当たりである確率は例えば３％である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の２回目の変動において時短（２）付き当たりに当選した場合の例を、図６７を参照して説明する。この場合は、上述した通常状態における時短（２）付き大当たりのときと同様な結果となる。すなわち、２回目の変動における大当たり状態が終了すると、遊技は時短（２）に係る時短状態となる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に新たに時短（２）に係る時短状態が発生する場合、通常、２回目の変動における大当たり状態が終了すると、次の保留に基づく新たな特図２の変動が直ちに開始される。この変動中が新たな時短（２）に係る時短状態であるので、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂを長時間開放させることができる。その結果として、この変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、特図２に係る変動が開始されても時短状態は終了しない。時短（２）に係る時短状態は、特図２に係る変動が２回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、この変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることで、その時点での特図２に係る変動の保留を上限数まで増やすことができる。ここでは、遊技球の入球により保留３，保留４が増えて、変動表示動作が４回を上限に保留される。
【２３３７】
ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選した場合の例を、図６８を参照して説明する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において新たに時短（２）に係る時短状態が発生する場合、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生した大当たり状態が終了した時点で保留は貯まってない。そのため、新たに時短（２）に係る時短状態が発生すると、大当たり状態が終了した時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球のゲート通過を契機に、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る変動表示が開始される。この変動中、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、さらに特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、この変動中に、特図２の変動の保留を上限数まで貯めることができる。
【２３３８】
つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると、３ラウンドまたは９ラウンドの大当たりラウンド遊技を行い、次も特図２の変動表示を行うことができるが、保留を増やすことはできない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が新たに初めから開始される。この場合、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、残存している保留が消化されないまま中止することになるが、この消化されなかった保留は、新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に引き継がれてそこで消化される。新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最初の変動中に、上限数まで、すなわち上限数からこの引き継がれた保留数を引いた数だけ、保留を増やすことができる。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短（２）付き大当たりは、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が序盤において保留を貯めることができる新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に置き換わるという意味で、時短（１）付き大当たりなどの他の大当たりよりも遊技的に有利である。このように連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の維持に係る時短（１）付き大当たりは、時短（２）付き大当たりよりも遊技者にとって価値の低い結果であるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりが連続しても、遊技者に付与される価値と遊技機を設置するホールの利益とのバランスをとることができる。

【２３３９】
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における保留が後続の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に引き継がれる様子について説明する。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したとすると、上述の図６７を参照して説明したように、当該大当たり演出の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生し、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は３回の保留を残したまま中止になる。この時点では大当たり演出は既に終了しているので、３回の保留のうちの１回が当該変動に移行する。そして、当該変動に伴う変動表示が開始されると、２回の保留を伴って新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が発生する。この変動が新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動である。この新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動中には時短状態が発生しているので、遊技者は変動表示動作の保留を貯めることができる。しかし、貯めることができる保留回数は４回に制限されているから、遊技者が今回貯めることができる保留は２回だけである。新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示が終了し、大当たり演出も終了すると、４回分の保留の消化が開始される。説明の便宜のため４回分の変動表示の結果が全て時短（２）付き当たりでない当たりに当選したとすると、右打ち遊技中に合計で、特図２に係る変動表示の結果が７回連続で当たり（Ｖ入賞を契機とする大当たり）になる。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の当たりが２回と、後の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の大当たりが５回である。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、変動表示の結果が少なくとも５回連続で当たり（Ｖ入賞を契機に大当たりを発生する当たり）になるまでは途中で終了することがない。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において確実に大当たりが連続して発生する遊技を楽しむことができる。

【２３４０】
以上の事情から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するよりも、５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したほうが、遊技者にとって有利となる。５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選すれば、特図２に係る変動表示を１０回連続させることができるからである。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示が５回と、後の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示が５回である。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においては、１回目～４回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するか、５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するかによってその後の状態の有利さが異なる。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２３４１】
なお、特図２に係る変動においては、時短（１）付き当たりが５回連続する方が時短（２）付き当たりとなるよりも発生し易い。このようにすれば、より確実に５回の変動表示から構成される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を確実に発生させることができる。

【２３４２】
また、例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したとすると、図６９に示すように、当該大当たり演出および連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生し、再び連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が発生する。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中における５回目の変動表示の結果によっては、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が連続することになる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が終了してしまうのは、遊技者にとって望ましいとはいえないから、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の保留が減ることは、遊技者にとって不利である。しかしながら、本実施例によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が進行するにつれ遊技

者の遊技に対する意欲を次第に消沈させることがない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果いかんで連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続することがあり得、遊技者はそれに期待をすることができるからである。

【２３４３】

本実施例の構成では、時短なし通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）付きである確率は例えば５２％である。一方、時短（２）が発生している連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示において、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）付きである確率は、例えば３％である。遊技機をこのように構成すれば、遊技者に対して時短状態における変動表示の結果が当たりとなることだけでなく、時短なし通常状態における変動表示の結果が大当たりとなることに対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

【２３４４】

＜ハズレについて＞

特図１，特図２に係る変動において、抽選結果がハズレとなる場合がある。通常状態の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、特図１に係る通常状態が続行される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示においてハズレの結果が出たとしても、ハズレ結果の表示の時点で１回～４回の保留が貯められているので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は維持される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、時短状態が発生せず、遊技は特図１に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動表示においてハズレの結果が出た場合も遊技は特図１に係る通常状態に移行する。

【２３４５】

＜通常当たりについて＞

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。このような場合、図７０に示すように、大当たり状態の終了後に時短状態が発生せず、遊技は特図１に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動表示において通常当たりの結果が出た場合も遊技は特図１に係る通常状態に移行する。

【２３４６】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選しても、５回の変動表示が連続する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が維持されるという意味で遊技者にとって有利であり不利な状態とはならない。一方、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選すると、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が終了するという意味で遊技者にとって不利な状態となる。このように、本実施例に係る遊技機によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選するか、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選するかによって、その後に遊技者が不利となるか否かが変わる。このようにすれば、通常当たりとなった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。またこのようにすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における通常当たりの当選後の状態と、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における通常当たりの当選後の状態とを確実に差を付けることができる。具体的には、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）よりも確実に有利にすることができる。

【２３４７】

換言すれば、通常当たりに当選したときの状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）かドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）かによって特図２に係る変動表示という遊技者にとって有利な結果が連続して発生する状態が維持されるか否かが異なる。このように、同じ通常当たりでも状況によってその後の状態を多様なものとすることができる。

【２３４８】
その一方で、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示で通常当たりに当選すると、時短状態が発生しないので遊技者はゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う遊技を行えない。その結果、特図２に係る連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技は特図１に係る通常状態に戻る。その様子は、通常当たりとなっても特図２に係る変動表示が実行される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示とは異なっている。このようにすることで、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において１回目～４回目の変動表示で通常当たりに当選するか、５回目の変動表示で通常当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。
【２３４９】
＜時短（１）付き大当たりについて＞
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると各ゾーンが維持されるという意味で遊技者にとって不利な状態とはならない。上述した通常当たり後の遊技の多様性に対して、時短（１）付き当たりとなった後の遊技の安定性が確保されている。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。
【２３５０】
また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。このようになっても上述した遊技の流れに変化はない。仮に当該時短（１）に係る時短状態が発生したとしても当該時短状態は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始とともに終了する。この終了タイミングは、既に発動している時短（２）に係る時短状態の終了タイミングと同一である。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選したからといって、現状において継続している時短状態が延長されることはない。
【２３５１】
＜特殊なケースでの連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）について＞
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示中であるにも関わらず、遊技者がそれを知らないか不注意によって遊技球が発射されない場合もある。このような場合でも、図７１に示すように、時短（２）に係る時短状態の終了は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の２回目の変動開始までであるので、１回目の変動に係る大当たり状態の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生する。この時短（２）に係る時短状態は、遊技者が右打ちを行い、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させ、２回目の変動表示が開始される時点で、終了となる。そのため、仮に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合であっても、この２回目の変動表示における大当たり状態を発生させることはできる。したがって、連チャンゾーン中に、特図２の大当たりを２回（２連チャン）享受できるので、不注意な遊技者であってもそれなりに連チャンの楽しみを受けることができる。
【２３５２】
次に、上述した連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の内部状態である特別ＲＵＳＨ状態、通常ＲＵＳＨ状態を発生させる仕組みについて、図７２～図７９を参照してもう少し詳細に説明する。図７２は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図７３は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図７４は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図７５は、第２図柄変動処理を示すフローチャートである。図７６は、第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図７７は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図７８は、次回遊技

状態設定処理を示すフローチャートである。図７９は、図７８に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【２３５３】

図７２を参照して主制御装置２６１にて行われるタイマー割込み処理（図２３参照）における始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図１用始動入賞装置３３ａの入賞に基づく保留と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点が上述した実施例１の図２４に示す始動入賞処理と異なっている。

【２３５４】

ステップＳ７０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したか否かを特図１用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２３５５】

ステップＳ７０２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値未満であればステップＳ７０３Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を１インクリメントする。ステップＳ７０４Ａでは、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３Ａでインクリメントされた特図１の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【２３５６】

ステップＳ７０５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の特図１の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【２３５７】

ステップＳ７０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを特図２用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０８に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２３５８】

ステップＳ７０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値未満であればステップＳ７０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を１インクリメントする。ステップＳ７１０では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０９でインクリメントされた特図２の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【２３５９】

ステップＳ７１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の特図２の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【２３６０】

ステップＳ７１２では、主制御装置２６１は後述する特図１もしくは特図２の変動開始

処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。
【２３６１】
次に、図７３を参照して主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における第１図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図２の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例１の図１８に示す第１図柄変動処理と異なる。
【２３６２】
ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は後述するステップＳ４０３Ｂに進む。
【２３６３】
また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図２の作動保留球数Ｎ２＞０であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａでは、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図２の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【２３６４】
その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の変動開始処理を実行する。ここで、図７４のフローチャートを用いて特図２変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて特図２当たりか否かを判別する。具体的には、特図２当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて判別され、前述した通り約１／１の確率で特図２当たりに当選する。
【２３６５】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２当たりであると判別した場合、ステップＳ５０２Ａでは、特図２の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第６記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値と図柄との対応関係を表す特図２大当たり抽選用テーブル（図６１参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄を求める。
【２３６６】
次に、ステップＳ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、上述した図６３（ａ）に示した特図２の１回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図６３（ｂ）に示した特図２の２～５回目の変動用に基づいて、当たり変動パターンを決定する。
【２３６７】
一方、ステップＳ５０１Ａで特図２当たりではないと判別された場合には、ステップＳ５０４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第７記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。
【２３６８】

次に、ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、上述した図６３（ａ）に示した特図２の１回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図６３（ｂ）に示した特図２の２回目～５回目の変動用に基づいて、外れ変動パターンを決定する。

【２３６９】

また、ステップＳ５０７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３Ａで決定された特図２当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５Ａで決定された特図２外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定する。

【２３７０】

続いて、ステップＳ５０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２Ａ，Ｓ５０３Ａを経てきた場合には、ステップＳ５０２Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４Ａ，Ｓ５０５Ａを経てきた場合には、ステップＳ５０４Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定する。

【２３７１】

続いて、ステップＳ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタを１加算して、本処理を終了する。特図２変動回数カウンタは、例えば、特図１の時短（２）状態や、時短（１）状態における特図２の変動回数をカウントするものである。

【２３７２】

次に、図７５を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７参照）における第２図柄制御処理について説明する。

【２３７３】

ステップＳ４２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在第２図柄当たり中（特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放中）であるか否かを判別する。続くステップＳ４２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、第２図柄当たり中でなくさらに第２図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４２３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、第２図柄当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」である場合は後述するステップＳ４２５に進む。

【２３７４】

また、大当たり中、第２図柄の変動表示中の何れでもなく且つ第２図柄の作動保留球数Ｍ＞０であれば、ステップＳ４２４に進む。ステップＳ４２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の作動保留球数Ｍを「１」減算する。ステップＳ４２５では、第２図柄の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２図柄の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【２３７５】

その後、ステップＳ４２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図７６のフローチャートを用いて第２図柄変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、上述した図６２（ａ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、約１／１の確率で第２図柄当たりに当選する。

【２３７６】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないと判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。

【２３７７】

次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１であれば、時短（１）付き当たりに当選を示し、時短（２）フラグが１であれば、時短（２）付き当たりまたは時短（２）付き大当たりに当選を示す。

【２３７８】

ステップＳ５２５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、変動時間が短い方の第２図柄変動パターンを決定する。ステップＳ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、変動時間が長い方の第２図柄変動パターンを決定する。具体的には、上述した図６２（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、第２図柄変動パターンを決定する。

【２３７９】

次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を決定するために、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップＳ５２８に進み、第２図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップＳ５２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。

【２３８０】

ステップＳ５２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップＳ５３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図６２（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【２３８１】

図７５の説明に戻り、ステップＳ４２２がＹＥＳ、すなわち第２図柄の変動表示中である場合には、ステップＳ４２７に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第２図柄の変動時間は、図７６を用いて前述した通りであり、この変動時間が経過した時にステップＳ４２７が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップＳ４２８に進み、変動時間が経過していればステップＳ４２９に進む。

【２３８２】

そして、ステップＳ４２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１での第１図柄の変動表示を更新する。つまり、第２図柄表示装置４１の表示部４１ａ，４１ｂの変動表示を継続し、本処理を終了する。

【２３８３】

一方、ステップＳ４２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動表示を停止し、第２図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図７６のステップＳ５２２で第２図柄の当たり図柄に決定された場合には、第２図柄表示装置４１の「〇」表示部４１ａ，「×」表示部４１ｂの変動表示後に、「〇」表示部４１ａを点灯表示する。図７６のステップＳ５２３で第２図柄の外れ図柄に決定された場合には、第２図柄表示装置４１の「〇」表示部４１ａ，「×」表示部４１ｂの変動表示後に、「×」表示部４１ｂを点灯表示する。

【２３８４】
続いて、ステップＳ４３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１で変動表示される第２図柄の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。
【２３８５】
次に、図７７を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７）における普通電動役物開放処理について説明する。
【２３８６】
ステップＳ５４１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップ５４２に進み、外れであれば本処理を終了する。ステップＳ５４２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であればステップＳ５４３に進み、１でなければステップＳ５４７に進む。
【２３８７】
ステップＳ５４３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を開放させる。ステップＳ５４４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの作動口スイッチによって１球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。１球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップＳ５４５へ進み、１球の遊技球の入球が検出されればステップ５４６へ進む。
【２３８８】
ステップＳ５４５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、長い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップＳ５４６へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップＳ５４６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。
【２３８９】
ステップＳ５４７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、長い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を開放させる。ステップＳ５４８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの作動口スイッチによって１球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。１球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップＳ５４９へ進み、１球の遊技球の入球が検出されればステップ５５０へ進む。
【２３９０】
ステップＳ５４９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップＳ５５０へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップＳ５５０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。
【２３９１】
次に、図７８，図７９を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７）における次回遊技状態設定処理について説明する。
【２３９２】
ステップＳ５６１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の時短（２）付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の時短（２）付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６１Ｂに進み、そうでなければステップ５６１Ｄに進む。ステップＳ５６１Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態ではなく連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することをサブ制御装置２６２に伝達するために、連チャンゾーン移行コマンドをセットし、ステップＳ５６１Ｃに進む。ステップ

Ｓ５６１Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）フラグを１にセットし、本処理を終了する。

【２３９３】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において時短（２）フラグを１にセットすることによって、特図１の大当たり状態の終了後の遊技を特別ＲＵＳＨ状態として開始することができる。

【２３９４】

ステップＳ５６１Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップＳ５６２Ａに進む。

【２３９５】

ステップＳ５６２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短（２）付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図２の時短（２）付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６２Ｂへ進み、そうでない場合はステップＳ５６３Ａに進む。

【２３９６】

ステップＳ５６２Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞がＶ検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６２Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２３９７】

ステップＳ５６２Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技も連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続することをサブ制御装置２６２に伝達するために、連チャンゾーン継続コマンドをセットし、ステップＳ５６２Ｅに進む。

【２３９８】

ステップＳ５６２Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）フラグが０であるか否かを判断する。特図２の時短（２）付き大当たりに当選したタイミングが時短（２）に係る時短状態の終了後であれば、その時点での時短（２）フラグは０である。時短（２）フラグが０であればステップＳ５６２Ｆに進む。ステップＳ５６２Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時間（２）フラグを再び１にセットしてステップＳ５６２Ｇへ進む。

【２３９９】

ステップＳ５６２Ｅにて時短（２）フラグが０でないと判断された場合、特図２の時短（２）付き大当たりに当選したタイミングが時短（２）に係る時短状態中、つまり特図２の１回目の変動表示における当選であるので、その時点での時短（２）フラグは１である。この場合、時短（２）フラグは１のままにしておき、ステップＳ５６２Ｇへ進む。

【２４００】

ステップＳ５６２Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数を新たにカウントするために、特図２変動回数カウンタを０に戻し、本処理を終了する。

【２４０１】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に時短（２）フラグを１にセットすることによって、特図２の大当たり状態の終了後の遊技を新たな特別ＲＵＳＨ状態として開始することができる。

【２４０２】

ステップＳ５６３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短（１）付き当たりに当選しているか否かを判断する。ステップＳ５６３Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６３Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２４０３】
ステップＳ５６３Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が４回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が４回以下で時短（１）付き当たりに当選した場合、時短（１）に係る時短状態が発生する間も無く、次の変動が開始されるので、時短（１）フラグをセットする必要はない。そのため、ステップＳ５６３Ｃにて特図２の変動回数が４回以下であるとは判断された場合は、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップＳ５６３Ｄに進む。
【２４０４】
ステップＳ５６３Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が５回であるか否かを判断する。特図２の変動回数が５回である場合はステップＳ５６３Ｅへ進み、そうでない場合は、ステップＳ５６３Ｇへ進む。
【２４０５】
ステップＳ５６３Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技からは連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）からドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、ドキドキゾーン移行コマンドをセットし、ステップＳ５６３Ｆに進む。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグを１にセットして本処理を終了する。なお、特図２の変動回数が４回以下の場合の処理と異なる理由は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が５回で時短（１）付き当たりに当選した場合、次に移行するドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において保留が０であるため、時短（１）に係る時短状態が発生するからである。
【２４０６】
このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後に（すなわち保留が０の状態で）時短（１）フラグを１にセットすることによって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了し、特図２の大当たり状態の終了後の遊技をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）として開始することができる。
【２４０７】
ステップＳ５６３Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が６回以上であるか否かを判断する。特図２の変動回数が６回以上である場合はステップＳ５６３Ｈへ進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５６３Ｈでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技もドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続することをサブ制御装置２６２に伝達するため、ドキドキゾーン継続コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２４０８】
ステップＳ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図２の通常当たりに当選した場合はステップＳ５６４Ｂに進み、そうでない場合は、図７９に示すステップＳ５６５Ａに進む。ステップＳ５６４Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６４Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２４０９】
ステップＳ５６４Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が４回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が４回以下で通常当たりに当選した場合、次の保留によって次の変動を開始することができるため、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップＳ５６４Ｄに進む。

【２４１０】
ステップＳ５６４Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が５回以上であるか否かを判断する。特図２の変動回数が５回以上である場合はステップＳ５６４Ｅへ進み、そうでない場合は、本処理を終了する。
【２４１１】
ステップＳ５６４Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップＳ５６４Ｆに進む。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の５回目の抽選結果が通常当たりである場合や、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における抽選結果が通常当たりである場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタのカウント値を０に戻して本処理を終了する。
【２４１２】
このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後に（すなわち保留が０の状態で）時短（１）フラグおよび時短（２）フラグのいずれも１にセットしないことによって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了し、特図２の大当たり状態の終了後の遊技を通常状態として開始することができる。
【２４１３】
なお、上述の通り、特図２変動回数が５未満（例えば１回）であっても、残りの保留が０である場合（遊技者が右打ちを継続しなかった場合）には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は同様に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了する。この場合、特図２当たりの種別に応じて、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）か通常状態に移行される。
【２４１４】
ステップＳ５６５ＡからステップＳ５６６Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）や時短（１）に係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。
【２４１５】
すなわち、ステップＳ５６５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短２フラグが１であるか否かを判断する。時短（２）フラグが１である場合はステップＳ５６５Ｂに進み、そうでない場合はステップＳ５６６Ａに進む。ステップＳ５６５Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が２回になったか否かを判断する。特図２の変動回数が２回になっていない場合は、いまだ時短（２）に係る時短状態中であるので、本処理を終了する。特図２の変動回数が２回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（２）フラグを０に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（２）に係る時短状態が終了する。
【２４１６】
ステップＳ５６６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１である場合はステップＳ５６６Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５６６Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が１回になったか否かを判断する。特図２の変動回数が１回になっていない場合は、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においていまだ１球も特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させていない場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球するまで待機するため、本処理を終了する。特図２の変動回数が１回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（１）フラグを０に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（１）に係る時短状態が終了する。

【２４１７】
次に、図８０を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる通常処理（図３３参照）中の演出管理実行処理（図３９参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図８０は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例１で図４３を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。
【２４１８】
ステップＳ２４９１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャンゾーン移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９２Ａに進み、そうでない場合はステップＳ２４９３Ａに進む。
【２４１９】
ステップＳ２４９２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用連チャンゾーン移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図１の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」のような表示を行わせる。
【２４２０】
ステップＳ２４９３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ドキドキゾーン移行もしくは継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９４Ａに進み、そうでない場合はステップＳ２４９５Ａに進む。
【２４２１】
ステップＳ２４９４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示するドキドキゾーン移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような表示を行わせる。
【２４２２】
ステップＳ２４９５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップＳ２４９６Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２４２３】
ステップＳ２４９６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。
【２４２４】
次に、図８１を参照して、表示制御装置４５が行う通常処理（図４５参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図４６を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。
【２４２５】
ステップＳ３１１３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信していればステップＳ３１１４Ａに進み、そうでなければステップＳ３１１５Ａに進む。
【２４２６】

ステップＳ３１１４Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャンゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に特図１の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」の文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。

【２４２７】

ステップＳ３１１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信していればステップＳ３１１６Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２４２８】

ステップＳ３１１６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ドキドキゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。

【２４２９】

ステップＳ３１１７Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１８Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２４３０】

ステップＳ３１１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【２４３１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における（Ｓａ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、第３図柄表示装置４２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とすることが可能な状態制御機能を備える。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が連続して時短（２）付き当たりとならないこと（通常当たり、または時短（１）付き当たりとなる）ことを連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件としている。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動において時短（２）付き当たり以外の結果が出ると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とは異なる通常状態またはドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とする。

【２４３２】

なお、本発明における状態制御手段は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が上述した次回遊技状態設定処理によって実行する状態制御機能に相当する。本発明の特定の結果は、本実施例の時短（２）付き当たりに相当し、本発明の第１特定状態は、本実施例の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に相当する。本実施例の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が上述した次回遊技状態設定処理において、特図１の時短（２）付き大当たりに基づく時短（２）フラグが１になった時点から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後（特図２変動回数カウンタが５の時点あるいは保留が０の時点）において、特図２の時短（１）付き当たりに基づく時短（１）フラグが１になるか、特図２の通常当たりに基づいて時短（１）フラグおよび時短（２）フラグいずれも１にならない時点までの状態に相当する。本発明における所定の結果は、本実施例の時短（２）付き当たりとならないことに相当する。

【２４３３】

また、本実施例では、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件となる変動表示の結果（時短（２）付き当たり以外の結果）が連続する回数は、上限回数（特図２の１回

目の変動表示における当たりが１回と、４個の保留に基づく２～５回目の変動表示における当たりが４回の計５回）が予め定められている。すなわち、当該保留を含む保留の上限は５回と定められているので、この５回分は当たり結果が確実に連続するため、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において確実に特図２の５回目の変動表示が行われるまでの一定期間、５回連続で大当たりが発生するという特別ＲＵＳＨ状態に係る遊技を行うことができる。

【２４３４】

また、この特図２の５回目までの変動表示の結果が全て時短（２）付き当たりではないことが連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件となっている。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させた結果（時短（２）付き当たり）とは異なる結果（時短（１）付き当たり、通常当たり）となったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了させるのではないので、安心して連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る遊技を行わせることができる。

【２４３５】

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（２）付き当たりに振り分けられる確率は例えば３％と低い。したがって、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する事象の方が時短（２）付き当たりに当選する事象よりも発生し易い。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させた当選結果（時短（２）付き当たり）が出なくても、頻繁に出やすい時短（１）付き当たりや通常当たりが出ればよいので、より確実に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る遊技を行わせることができる。

【２４３６】

また、時短（２）付き当たりは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を始めから行うことができる時短（２）という特典が付帯しているから、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する方が時短（２）付き当たりに当選するよりも遊技者にとって価値が低い。本実施例に係る遊技機は、高価値な時短（２）付き当たりの発生確率を低く抑えることにより、当たりに付帯する特典と当該特典の発生確率のバランスがとれている。

【２４３７】

また、上述したように、本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における連続した変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態が発生する前）に成立している特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球の個数（５球）に応じて行われる。変動表示を連続させるために所定条件の数を増やそうと、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うので、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。

【２４３８】

本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示は、遊技者にとって複数の意味がある。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目～４回目の変動表示は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の維持に関している。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における中盤の状態のときに当選した当たりの種別によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続するかが決定される。具体的には、当該入球によって時短（２）付き当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は中止（および更新）され、その他の当たりに当選すれば連チャンゾーン状態は継続される。

【２４３９】

また、例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の開始に関連している。つまり、当該抽選によって通常当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、時短（１）付き当たりに当選すればドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が、時短（１）付き当たり

となると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を特図２に係る変動表示の結果が時短（１）付き当たりとならないことが終了の条件であるドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）にし、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が、通常当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を特図１抽選に係る時短（２）付き大当たり当選前の通常遊技となる。

【２４４０】

本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における序盤である１回目の変動表示に係る演出が実行される期間においては、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球は、後の変動表示動作の保留に関連している。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたときに成立した特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球の個数は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において実行される変動表示の回数を意味している。上述の動作説明では、１回目の変動表示に係る演出が実行される期間に４球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し、４回の保留が発生する場合について説明したが、当該期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへ３球しか遊技球が入球しなかった場合は、保留は３回しか貯められず、４回の保留が発生する場合と比べて、連チャンゾーン状態で発生する変動表示および特図２の大当たりの連チャン回数は１回分減少する。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の回数は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたときに成立した特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球回数に応じて決定される。

【２４４１】

また、本実施例に係る遊技機は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した特図１変動開始処理および特図２変動開始処理によって、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として実行される第３図柄表示装置４２の変動表示の変動時間を設定する変動時間設定機能（変動時間設定手段）を備えている。そして、変動時間設定機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目～４回目における変動表示の変動時間は、少なくとも通常遊技における特図１に係る変動表示の結果が時短（２）付き大当たりとなる前の状態（当初状態）における変動表示の変動時間よりも短くなるように変動時間を設定する。これにより、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において短い変動時間で連続して特図２の当たり結果を発生させることができる。

【２４４２】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【２４４３】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とすることが可能である。

【２４４４】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン状態における５回目の変動表示の結果が、通常大当たりとなると、連チャンゾーン状態終了後の状態を特図１の時短（２）付き当たりに当選する前の通常遊技の状態にすることが可能である。

【２４４５】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示で付与された特典が時短（１）であるか、時短（２）であるか、それとも特典がないかに応じて、それぞれドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を維持するか、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にするか、または、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を特図１抽選に係る時短（２）付き当たり当選前の通常遊技にするかを決定することが可能である。

【２４４６】
第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の変動表示（５回目の変動表示）の結果が通常当たりとなることに応じ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を時短（２）付き当たりとなる前の通常状態にすることが可能である。
【２４４７】
第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～５回目の変動表示の結果が、時短（２）付き当たりとなると、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を中止して、５回を上限とする複数回の変動表示が可能な新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を開始させるようにし、特図２に係る変動表示を６回以上連続させることが可能である。
【２４４８】
以下、本実施例における（Ｓｂ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技中に少なくとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能な状態制御機能を備える。通常当たりの当選が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、時短（２）付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、４回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計５回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が途中で終了することはない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりに当選すると、その後も遊技者にとって通常遊技よりも有利な状態となる。当該有利な状態とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における次回以降の変動表示においても特図１に係る変動表示よりも大当たりとなり易い特図２に係る変動表示が連続する状態のことである。
【２４４９】
その一方で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とする。通常当たりの当選がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の終了条件の一つとなっているからである。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。さもないと、遊技の状態はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）から通常状態に戻る。この不利な状態は、遊技者にとって好ましくない不利益結果となる状態である。
【２４５０】
ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態とは、具体的には、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した後で発生するドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続した状態よりも遊技者にとって不利な通常状態である。この場合の不利な状態とは、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である時短（１）付き当たりが連続して発生することが可能な状態から転落した通常状態のことである。一方、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において不利な状態とならない場合とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である大当たりが連続して発生することが可能な状態のことである。したがって、本実施例において不利な状態とは、特図２に係る変動表示により遊技者にとって有利な結果が連続して発生することが可能な状態のことである。
【２４５１】
ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態についてもう少し詳しく説明する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、遊技者に付与される特典がある。その特典とは、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいという

ものである。この特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に時短（１）付き当たりが出た場合に継続され、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりが出た場合に消失し、遊技の状態は通常状態に移行する。従って、通常状態においては当該特典の付与はない。つまり、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態は、この特典を失うという意味で不利である。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典により、大当たりが発生し易い特図２に係る変動表示が起こり易い状態となっていたところ、通常状態においては、当該特典がなく、特図２に係る変動表示の発生はほぼないので、遊技者は、特図２に係る変動表示よりも大当たりが発生しにくい特図１に係る変動表示を起こるようにすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わざるを得ない。

【２４５２】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【２４５３】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選する場合も、その後を遊技者にとって不利な状態としないことが可能である。時短（１）付き当たりの当選が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、時短（２）付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、４回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計５回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が途中で終了することはない。

【２４５４】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能である。時短（１）付き当たりの当選がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の継続条件となっているからである。

【２４５５】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行するようにさせることが可能である。

【２４５６】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了して遊技を通常状態に移行させることが可能である。

【２４５７】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を新たに発生させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合は、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を新たに発生させることが可能である。

【２４５８】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始から２回目の変動表示が開始されるまで、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすいという特典を付与し、ドキドキゾ

ーン（通常ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示で時短（１）付き当たりに当選し、当該大当たり演出が終了した後から２回目の変動表示が開始されるまで、当該特典が付与させることが可能である。したがって、特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）で付与されるときよりも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）で付与されるときの方が長く続く。

【２４５９】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を通常状態に移行させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を通常状態に移行させないことが可能である。

【２４６０】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態における変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させ、通常状態における変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させないことが可能である。

【２４６１】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させにくくなる結果になる確率は０％であり、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において当該結果となる確率よりも低くさせることが可能である。

【２４６２】

以下、本実施例における（Ｓｃ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短なし通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球して大当たりになると、ラウンド状態を発生させる。そして当該ラウンド状態の終了後において、通常状態よりも遊技者にとって有利な時短（２）を発生させ、遊技の状態を通常状態から連チャンゾーン状態に移行させることが可能な状態制御機能を備える。

【２４６３】

本実施例の構成では、通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）大当たりとなる確率は例えば５２％である。一方、時短（２）が発生している連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の序盤において、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該当たりが時短（２）当たりとなる確率は、例えば３％である。このように状態制御手段は、通常状態に係る大当たりが時短（２）付き大当たりにとなる事象の方が、時短（２）付き遊技に係る当たりが時短（２）付き当たりに振り分けられる事象よりも発生し易い設定としている。その結果、通常状態に係る大当たりの方が、時短（２）付き遊技に係る当たりよりもＲＵＳＨ状態を発生し易くすることができる。

【２４６４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【２４６５】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。

【２４６６】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可

能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易い。

【２４６７】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやすいようにすることが可能である。

【２４６８】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間（例えば変動表示１回分）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態の制御が行われ、時短（２）発生時において時短（１）に係る所定期間よりも長い時間（例えば変動表示５回分）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【２４６９】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、時短（２）発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【２４７０】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、時短（２）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。

【２４７１】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くなるようにすることも可能である。

【２４７２】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間、大当たりが出やすく、時短（２）発生時において所定期間よりも長い期間、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（１）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。

【２４７３】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を時短（２）状態に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、時短（２）発生時における最初の変動表示開始（連チャンゾーン状態における１回目の変動表示開始）の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作するようにすることが可能である。

【２４７４】

第１０に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動表示の結果により遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる時短という特典の付与が可能であり、当該特典は、通常状態のときよりも時短状態のときの方が付与されやすくすることが可能である。通常状態における特図１を用いた変動表示はほぼハズレであるのに対し、時短状態における特図２を用いた変動表示にはハズレがほぼないからである。

【２４７５】

以下、本実施例における（Ｓｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、往復動作部としてのＶアタッカー３１ｂが開閉されるラウンド状態と、当該ラウンド状態の終了後において通常状態よりも遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させ、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）とさせることが可能な状態制御機能を備える。

【２４７６】

なお、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないので、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。

【２４７７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【２４７８】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の移行の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作することが可能である。なお、時短（２）発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たりに伴う演出の終了から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始までである。そして、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて変動表示が連続するように動作する。

【２４７９】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。

【２４８０】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易い。

【２４８１】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやすくすることが可能である。

【２４８２】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば次の１回の遊技において）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態の制御が行われ、通常状態に係る時短（２）の発生時において時短（１）に係る所定期間よりも長い時間（例えば次の５回の遊技において）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【２４８３】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、通常状態に係る時短（２）の発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【２４８４】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、通常状態に係る時短（２）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。

【２４８５】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、時短なし通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くすることが可能である。

【２４８６】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば変動表示１回分）、大当たりが出やすく、通常状態に係る時短（２）の発生時において所定期間よりも長い期間（例えば変動表示５回分）、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（１）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。

【実施例２】

【２４８７】

上述した実施例１では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成について説明したが、本実施例では、この連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において、大当たり結果が連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である構成について説明する。とくに実施例１のパチンコ機

１０との異なる構成を中心に説明する。
【２４８８】
まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。
【２４８９】
本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能によって、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、格納上限数（５回）を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。
【２４９０】
具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）を変動表示中にＲＡＭ５０３に格納上限数（５球）まで始動情報が格納された状態で、格納上限数よりも多い連チャン数（例えば６連チャンから１０連チャン）の連チャン示唆演出を実行することができる。
【２４９１】
以下、図８２～図８４を用いて上述の構成について詳しく説明する。図８２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図８３は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図８４は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【２４９２】
以下の説明では、図８２～図８４の（ａ）に示す普通図柄用始動口３４（スルー）通過タイミングと、（ｂ）に示す普通図柄変動タイミングと、（ｃ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物作動タイミングと、（ｄ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂへの到達タイミングと、（ｅ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）への入賞／非入賞と、（ｆ）に示す特図２変動タイミングと、（ｇ）に示すＶ入賞装置開閉部材３１ｂ（Ｖアタッカー）開放タイミングと、（ｈ）に示すＶ切換弁（Ｖ入賞口）開放タイミングと、（ｉ）に示す可変入賞装置３２（アタッカー）開放タイミングと、（ｊ）に示す遊技状態とを参照して、（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２での表示演出を中心に説明する。また、その説明の際に、（ｌ）に示す後述する図８９～図９１の表示画面についても簡単に説明する。
【２４９３】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示と大当たりラウンド＞
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）について説明する。一例として、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において１～４球目までは３Ｒ時短（１）当たり、５球目が時短（２）当たりになった場合について説明する。
【２４９４】
特図１で時短（２）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。図８２に示すように、特図１の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す表示演出を行う。具体的には後述する図８９（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われるエンディング演出のエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【２４９５】
特図１の大当たりラウンド遊技が終了すると時短（２）状態が発生し、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始される。第３図柄表示装置４２で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたことを示す右打ちの表示演出を行う。具体的には後述する図８９（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍにＲＵＳＨ中右打情報４４ｍとして例えば「右を狙ってね」と表示する。
【２４９６】
遊技者が右打ち操作を行うと、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過し普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われ、普通図柄当選に基づき開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞する。この１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が開始され、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示（特図２変動表示）が行われる。１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞により特図２変動表示がおこなわれていること示す当該保留表示をし、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（当該保留）が時短（２）当たりになるか否かを示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図８９（ｃ）に示す当該保留表示ｔｈと連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【２４９７】
１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに２球目の遊技球が入賞すると、２球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第１保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図８９（ｄ）に示す第１保留表示ｈ１と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【２４９８】
１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに３球目の遊技球が入賞すると、３球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、３球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第２保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図８９（ｅ）に示す第２保留表示ｈ２と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【２４９９】
１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに４球目の遊技球が入賞すると、４球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、４球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第３保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図８９（ｆ）に示す第３保留表示ｈ３と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【２５００】
１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに５球目の遊技球が入賞すると、５球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、５球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第４保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図８９（ｇ）に示す第４保留表示ｈ４と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【２５０１】
本一例では、５球目は時短（２）当たりなのでこれから６連チャン以上の大当たり状態の発生が見込まれることを示す連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図８９（ｈ）に示す連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【２５０２】
１回目の特図２変動表示中に６球目以降も特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞するが、保留上限に達しているので保留されない。
【２５０３】
１回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、１球目の３Ｒ時短（１）当たりが確定する。具体的には後

述する図８９（ｉ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。
【２５０４】
ここで、１回目の特図２変動表示の時間は、１０秒に設定されている。この時間は、上述した普通図柄変動の時間と、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の到達時間から入賞までの時間とを考慮して設定されている。すなわち、本実施例では、上述した実施例１と同様に、時短状態中の普通図柄の変動時間が極めて短く且つ当選し易いため、右打ち操作が継続して行われていれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物に到達した遊技球の概ね２球に１球は入賞できるようになっている。そのため、１回目の特図２変動表示の時間は、１０秒に設定されているが、５球目の入賞が確実になる時間であれば、さらに短い時間（例えば７秒～８秒）であってもよい。このように、時短（２）状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの５球の入賞を確保しても、１回目の特図２変動表示の時間を極めて短い時間に設定することができる。
【２５０５】
３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図８９（ｊ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。
【２５０６】
１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図８９（ｋ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。
【２５０７】
１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図８９（ｌ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。
【２５０８】
２ラウンド目以降の大当たり遊技は可変入賞装置３２で行われる。可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。
【２５０９】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて３ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｍ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。
【２５１０】
可変入賞装置３２が閉状態となり３ラウンド目が終了すると、大当たり状態１回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｎ）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。
【２５１１】
ここで、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２では、大当たりラウンド遊技中に右打ちされた遊技球のほとんどすべてが入賞する構成となっており、上述した実施例１と同じく、例えばオープニング時間は０．３秒，インターバル時間は０．２秒，エンディング時間は１．０秒という極めて短い時間に設定されているので、大当たり状態中も右打ち操作を継続していても、遊技球が無駄にならないようになっている。そのため、１回目の変動表示の終了から２回目の変動表示の開始までの時間を短くすることができている。
【２５１２】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示と大当たりラウンド＞
１回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された２球目の特図２変動が開始される。図８３に示すように、２球目による２回目の特図２変動が開始されると時短（２）状態は終了し通常状態となり、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の２回目の変動表示（特図２変動表示）が行われる。具体的には後述する図９０（ｏ）に示す変動中

画面４３ｃを表示する。
【２５１３】
２回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、２球目の３Ｒ時短（１）当たりが確定する。具体的には後述する図９０（ｐ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。
【２５１４】
ここで、２回目以降の特図２変動表示の時間は、３秒に設定されている。２回目以降の特図２変動表示では、時短状態が発生しないので、最低限の変動表示に必要な時間と、連チャン示唆演出の時間を考慮して設定されている。そのため、３秒よりも短い時間に設定されてもよい。このように、２回目以降の特図２変動表示の時間も極めて短い時間に設定することで、１回目の大当たり状態の終了から２回目の大当たり状態の発生までの間隔を短くすることができる。その結果、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）全体にかかる時間も短くすることができる。
【２５１５】
３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｑ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。
【２５１６】
１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｒ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。
【２５１７】
１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｓ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。
【２５１８】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。
【２５１９】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて３ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｔ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。
【２５２０】
可変入賞装置３２が閉状態となり３ラウンド目が終了すると、大当たり状態２回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｕ）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。
【２５２１】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における３～４回目の変動表示と大当たりラウンド＞
保留された３～４球目による３～４回目の変動表示と大当たりラウンドは、保留された２球目による２回目の変動表示と大当たりラウンドと同様の表示演出が行われる。
【２５２２】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示と大当たりラウンド＞
４回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された５球目の特図２変動が開始される。図８４に示すように、５球目による５回目の特図２変動が開始され、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の５回目の変動表示（特図２変動表示）が行われる。具体的には後述する図９０（ｖ）に示す変動中画面４３ｃを表示する。
【２５２３】
５回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定

の表示（停止表示）が行われ、５球目の９Ｒ時短（２）当たりが確定する。具体的には後述する図９０（ｗ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。

【２５２４】

９Ｒ時短（２）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図９０（ｘ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。

【２５２５】

１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図９１（ｙ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。

【２５２６】

１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図９１（ｚ１）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。

【２５２７】

可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。以降３～８ラウンド目は２ラウンド目と同様のラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり８ラウンド目が終了する。

【２５２８】

可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて９ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図９１（ｚ２）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。

【２５２９】

可変入賞装置３２が閉状態となり９ラウンド目が終了すると、大当たり状態５回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図９１（ｚ３）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【２５３０】

ここで、上述のように連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にかかる時間も短くて済むので、２回目以降の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にかかる時間も短くて済むことが予想される。その結果、５連チャン以上の大当たり状態が発生しても、遊技にかかる時間を短くすることができる。

【２５３１】

＜連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル＞

図８５を用いて、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が用いる連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルについて説明する。この連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１のＲＯＭ５５２に記憶されている。なお、図８５は、連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。

【２５３２】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「９７」～「９９」のいずれかである場合、すなわち、９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、後述する連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数（連チャン見込数＝（保留番号＋１）＋５×連チャンゾーン突入回数）を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が最も少ないことを示唆する「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【２５３３】

なお、保留番号０は、当該保留に対応し、保留番号１～４は、第１～第４保留に対応し

ている。また、図８５において、０（連）は、連チャンゾーンでの当該保留に対応し、０（ドキ）は連チャンゾーンでの当該保留に対応している。また、１（連），２（連）は、連チャンゾーンでの第１保留，第２保留に対応している。

【２５３４】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「１」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が次に少ないことを示唆する「これ位普通よね」と説明画像を表示することが決定される。

【２５３５】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「２」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ３が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ３の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数がその次に少ないことを示唆する「これ位では喜べないよね」と説明画像を表示することが決定される。

【２５３６】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ４が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ４の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が上限数よりも１つ少ないことを示唆する「あと一歩だったね」と説明画像を表示することが決定される。

【２５３７】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ５が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ５の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはでき且つ超えた数が上限数であることを示唆する「最高の引きだね」と説明画像を表示し、チャージが虹色に変化することが決定される。

【２５３８】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「１１」～「８５」のいずれかである場合、すなわち、３Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＢ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＢ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【２５３９】

３Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＢ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＢ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【２５４０】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「８６」～「９６」のいずれかである場合、すなわち、９Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「

３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＢ１が決定される。
【２５４１】
９Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＢ２が決定される。
【２５４２】
大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「１０」のいずれかである場合、すなわち、３Ｒ通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＣ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＣ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。
【２５４３】
３Ｒ通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＣ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＣ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが１０％上がり、５連チャンを超えることができなかったことを示唆する「ここまでか・・・」と説明画像を表示することが決定される。
【２５４４】
大当たり図柄カウンタＣ１が「１５０」である場合、すなわち、６Ｒ時短（２）大当たり（直撃）になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ１が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「１」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ２が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「２」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ３が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ４が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ５が決定される。
【２５４５】
大当たり図柄カウンタＣ１が「４５０」である場合、すなわち、６Ｒ通常大当たり（直撃）になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＣ１が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＣ２が決定される。
【２５４６】
大当たり図柄カウンタＣ１が「０」または「１」である場合、すなわち、外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＤ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＤ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。
【２５４７】
外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＤ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＤ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが１０％上がることが決定される。
【２５４８】
連チャン示唆演出表示パターンＤ２では、連チャン示唆演出表示パターンＣ２で表示した「ここまでか・・・」の文字画像が表示されないので、遊技者は、第４保留が貯まった

時点でチャージが１０％上がった場合に、「ここまでか・・・」の文字画像が出るか否かによって、５連チャンできるか４連チャンに留まるかの示唆を得ることができる。なお、連チャン示唆演出表示パターンＤ２において「ここまでか・・・」の文字画像を表示することで、敢えて第４保留でチャージが１０％上がった時点では通常当たりか外れかの認識できないようにしてもよい。こうすることでも遊技者の興趣を向上させることができる。

【２５４９】

＜特図２先読み抽選処理＞

図８６を参照して特図２先読み抽選処理について説明する。図８６は、特図２先読み抽選処理を示すフローチャートである。

【２５５０】

ステップＳ７１１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する毎に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて特図２当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が特図２当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値は、前述した通りである。

【２５５１】

ステップＳ７１２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が特図２当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【２５５２】

ステップＳ７１３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２当たり時における変動パターン（特図２当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前述した変動開始処理と同様にＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【２５５３】

ステップＳ７１１Ａで先読み抽選の結果が特図２当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１４Ａにおいて、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果を特図２外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【２５５４】

ステップＳ７１５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【２５５５】

ステップＳ７１７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３Ａで事前に決定された特図２当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ７１５Ａで決定された特図２外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【２５５６】

ステップＳ７１８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２Ａ，Ｓ７１３Ａを経てきた場合には、ステップＳ７１２Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ７１４Ａ，Ｓ７１５Ａを経てきた場合には、ステップＳ７１４Ａで事前に決定された第１図柄表示装置４０の特図２外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【２５５７】

＜特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理＞

次に、図８７を用いて特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信した場合の処理について説明する。図８７は、特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【２５５８】

ステップＳ２４１１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５５９】

ステップＳ２４１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図２保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５６０】

ステップＳ２４１３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留球格納エリア指定コマンドが指定する特図２保留球格納エリアに、今回受信した特図２先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３には、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた特図２保留球格納エリア（実行エリアおよび第１～第４保留エリア）に対応する特図２保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドを特図２先読み用変動パターン指定コマンドが指定する実行エリアまたは第１～第４保留エリアのいずれかに格納する。

【２５６１】

ステップＳ２４１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルおよび図示を省略する特図２保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した特図２先読み用変動パターン指定コマンドに対応する連チャン示唆演出表示パターンおよび特図２保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された連チャン示唆演出表示パターン、特図２保留表示パターンを表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドと上述した特図２保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

【２５６２】

＜表示モード等切り替え処理＞

図８８を参照して、表示制御装置４５が行う表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図８１を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャン示唆演出の表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【２５６３】

ステップＳ３１１３Ａ～ステップＳ３１１８Ａについては、上述の実施例１で説明している。

【２５６４】

ステップＳ３１１７Ａで表示用通常移行コマンドを受信していなければステップＳ３１１９に進む。

【２５６５】

ステップＳ３１１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャン示唆演出移行コマンドを受信しているか否かを判断する。連チャン示唆演出移行コマンドを受信していればステップＳ３１２０に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５６６】

ステップＳ３１２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャン示唆演出表示処理を実行する。以上で本処理を終了する。

【２５６７】
＜連チャン示唆演出＞
次に、図８９～図９１を用いて連チャン示唆演出について説明する。図８９～図９１は、図８２～図８４のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図８２～図８４のタイムチャートに対応して連チャン示唆演出を行っている。
【２５６８】
ここでは、実行エリアおよび第１～第３保留エリアにそれぞれ３Ｒ時短（１）当たりが格納され、第４保留エリアに９Ｒ時短（２）当たりが格納された例について説明する。参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、右側入賞ユニット３８のＶ入賞口３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。
【２５６９】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出においてエンディング画面４３ｊに連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示すエンディング情報４４ｊとして「連チャンゾーン突入！」が表示されている。
【２５７０】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞があるまでの間に特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍに連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたことを示すＲＵＳＨ中右打情報４４ｍとして「右を狙ってね」が表示されている。
【２５７１】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留（１球目入賞）が貯まったことを示す当該保留表示ｔｈが表示され、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の突入回数と変動回数を示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動１回目」が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１００まで貯まれば６連以上確定！？」という説明画像と２０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。
【２５７２】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第１保留（２球目入賞）が貯まったことを示す第１保留表示ｈ１が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、４０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。
【２５７３】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第２保留（３球目入賞）が貯まったことを示す第２保留表示ｈ２が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、６０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。
【２５７４】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３保留（４球目入賞）が貯まったことを示す第３保留表示ｈ３が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、８０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。
【２５７５】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第４保留（５球目入賞）が貯まったことを示す第４保留表示ｈ４が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、１００パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。
【２５７６】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第４保留（５球目入賞）が９Ｒ時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき「１０連できるかも」の連チャン示唆情報ＲＳを表示し、１００パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が虹色に変化されて表示される。また、連チャン示唆情報ＲＳは、「最高の引きだね」という連チャンゾーンでの第４保留が時短（２）当たりに当選した場合に、５連チャン＋５連チャ

ンを保証するという最も高い利益であることを示唆する情報も表示する。このように、最も価値（レベル）の高い１０連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることでさらに遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。

【２５７７】

なお、連チャン示唆情報ＲＳは、「１０連できるかも」という連チャン見込数と、「最高の引きだね」という連チャンレベルの示唆情報とを表示しているが、連チャン見込数のみの表示でもよいし、連チャンレベルの示唆情報のみの表示でもよい。連チャンレベルの示唆情報のみの表示であれば、遊技者は表示された示唆情報から連チャン見込数を予測することができる。

【２５７８】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動１回目の変動表示の結果が３Ｒ時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。

【２５７９】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【２５８０】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「１連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。

【２５８１】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【２５８２】

（ｍ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３ラウンド目のラウンド演出として「３ｒｄラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【２５８３】

（ｎ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「連チャンゾーン中」「１連チャン目終了」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２５８４】

（ｏ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示されており、第４保留表示ｈ４が非表示にされ、２回目の変動中であることを示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動２回目」が表示されている。

【２５８５】

（ｐ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動２回目の変動表示の結果が３Ｒ時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。

【２５８６】

（ｑ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【２５８７】

（ｒ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「２連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。

【２５８８】
（ｓ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【２５８９】
（ｔ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３ラウンド目のラウンド演出として「３ｒｄラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【２５９０】
（ｕ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「連チャンゾーン中」「２連チャン目終了」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２５９１】
（ｖ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示されており、当該保留表示ｔｈのみが表示され、５回目の変動中であることを示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動５回目」が表示されている。
【２５９２】
（ｗ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動５回目の変動表示の結果が９Ｒ時短（２）当たりを示す組合せで表示されている。
【２５９３】
（ｘ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９Ｒ時短（２）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。
【２５９４】
（ｙ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「５連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。
【２５９５】
（ｚ１）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【２５９６】
（ｚ２）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９ラウンド目のラウンド演出として「９ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【２５９７】
（ｚ３）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「５連チャン目終了」「連チャンゾーン２回目突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。この後、連チャンゾーン２回目において、時短（２）状態中にも右打ちを継続していれば当該保留および第１～第４保留までの５球の遊技球が保留されるので、最初の５連チャンの壁を突破して、さらに５連チャンの大当たりラウンド遊技を行うことができる。このようにして、上述した（ｈ）に示した「１０連できるかも。最高の引きだね」の連チャン示唆情報ＲＳＳの示唆内容が実現されることになる。
【２５９８】
次に、図９２を参照して、図８９～図９１とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図９２は、図８９～図９１とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【２５９９】
ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第４保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例１の図６５に示す遊技の流れに対応している。
【２６００】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第３保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【２６０１】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【２６０２】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「６連できるかも」「もっと上を目指してね。」という説明画像とが表示されている。「６連できるかも」は、５球目の保留が時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第４保留までに基づく５連チャンと、５連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（１）状態にて成立する当該保留に基づく１連チャンとを加えた６連チャンが保証されていることを示す。「もっと上を目指してね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。

【２６０３】

つまり、第４保留が貯まった時点で時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「もっと上を目指してね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「６連できるかも」「もっと上を目指してね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【２６０４】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【２６０５】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２６０６】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、通常ＲＵＳＨ状態中は保留が貯まっていないため、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２が表示される。ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１は。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【２６０７】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「ドキドキゾーン」という文字画像が表示されている。ドキドキゾーンは、

１回ごとに継続されるか否かが決まるので、連チャンゾーンのような変動回数は明示されていないが、個別にまたは累積して表示しても構わない。特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合は、変動中画面４３ｃが表示される。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１２０まで貯まれば７連以上確定！？」という説明画像と、１００パーセントから１２０パーセントまでチャージが貯まった状態のチャージ画像が表示されている。なお、この画面は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たりであることに基づいて、チャージが１００パーセントから１２０パーセントまで上がった状態を示している。つまり、この後の大当たりラウンド遊技の終了後も、もう１回当たりの連チャンがあることを示唆している。

【２６０８】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たり（例えば「３」「３」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【２６０９】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「ドキドキゾーン継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２６１０】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を１つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「６連できるかも」「もっと上を目指してね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【２６１１】

次に、図９３を参照して、図８９～図９２とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図９３は、図８９～図９２とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【２６１２】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第３保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納され、第４保留エリアに通常当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例１の図７０に示す遊技の流れに対応している。

【２６１３】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、図９２（ａ）に示した表示画面４２ａと同じである。

【２６１４】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、１００パーセント中の９０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像を含む連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。

【２６１５】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、９０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「５連できるかも」「ここまでか・・・」という説明画像とが表示されている。「５連できるかも」は、５球目の保留が通常当たりに当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第４保留までに基づき５連チャンが保証されているが、ごく稀に外れがあることを示唆している。「ここまでかあ・・・」は、５球目の保留が時

短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。なお、「５連できるかも」は、６連以上でないことが示唆されているともいえる。「ここまでかあ・・・」は、連チャン回数を６連以上に伸ばすことができなかった、すなわち最初の５連チャンの壁を超えることができなかったことを示唆しているともいえる。

【２６１６】

つまり、第４保留が貯まった時点で通常当たりに当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づいて表示される「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（１）当たりまたは時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「もっと上を目指してね」または「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「６連できるかも」「もっと上を目指してね」または「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【２６１７】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【２６１８】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が通常ゾーン（通常状態）に戻ることを示す「５連チャン目終了！」「通常ゾーンに戻ります！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２６１９】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示されている。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示されている。

【２６２０】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）までしか特図２当たり結果が発生しない、または、上限格納数より少ない回数しか特図２当たり結果が発生しない可能性があることを示す「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を１つまたは５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「６連できるかも」「もっと上を目指してね。」または「１０連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、５連チャン以下の連チャン示唆演出または６連チャン以上の連チャン示唆演出のようなバリエーションが生じるので、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【２６２１】

次に、図９４を参照して、図８９～図９３とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図９４は、図８９～図９３とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【２６２２】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１保留エリアに時短（２）当たりが格納され、第２～第４保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例

１の図６７に示す遊技の流れに対応している。
【２６２３】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留が貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の２０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。
【２６２４】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第１保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の４０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。
【２６２５】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、４０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「７連できるかも」「これ位では喜べないよね。」という説明画像とが表示されている。「７連できるかも」は、２球目の保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第１保留までに基づく２連チャンと、２連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（２）状態にて成立する当該保留から第４保留までに基づく５連チャンとを加えた７連チャンが保証されていることを示す。「これ位では喜べないよね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、もっと後の保留で時短（２）当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。
【２６２６】
つまり、第２保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。
【２６２７】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第２保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の６０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した７連チャンを発生させるためには少なくともチャージが９０パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。
【２６２８】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第３保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。
【２６２９】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第４保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【２６３０】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ（例えば「２」「２」「２」）で表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２回目の変動表示の結果が例えば時短（２）当たりを示す組合せ（例えば「７」「７」「７」）で表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【２６３１】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２６３２】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されている。特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍは、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことで、第３保留が変動中画面４３ｃに表示されている。変動中画面４３ｃには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として２回目の連チャンゾーンにおける変動１回目であることを示す「連チャンゾーン２」「変動１回目」という文字情報と、連チャン示唆情報ＲＳとが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１４０まで貯まれば８連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１２０パーセントまで貯まっているが、１２０パーセント～１４０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球がある前は、１００パーセント～１４０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されていたが、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことでチャージが２０パーセント増加した状態を示している。特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の入球に基づく抽選の結果は、この例では時短（１）当たりである。
【２６３３】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における２球目の入球があったことで、第４保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１４０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの２球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。
【２６３４】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン２の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せ（例えば「３」「３」「３」）で表示され、Ｖ入賞を契機として３連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン２の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として４連チャン目～７連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【２６３５】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、７連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「７連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短（１）当たりであれば、８連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【２６３６】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、例えば当該保留～第１保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を２つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【２６３７】

次に、図９５を参照して、図８９～図９４とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図９５は、図８９～図９４とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【２６３８】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第２保留エリアに時短（１）当たりが格納され、第３保留エリアに時短（２）当たりが格納され、第４保留エリアに時短（１）当たりが格納された例について説明する。

【２６３９】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留～第２保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の６０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【２６４０】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第３保留が貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【２６４１】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、８０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「９連できるかも」「あと１歩だったね」という説明画像とが表示されている。「９連できるかも」は、４球目の保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第３保留までに基づく４連チャンと、４連チャン目の大当たりラウンド遊技後に第４保留からシフトされた当該保留に基づく１連チャンと、４連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（２）状態にて成立する第１保留から第４保留までに基づく４連チャンとを加えた９連チャンが保証されていることを示す。「あと１歩だったね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、あと１つ後の保留で時短（２）当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

【２６４２】

つまり、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「９連できるかも」「あと１歩だったね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「９連できるかも」「あと１歩だったね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【２６４３】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第４保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセントまでチャージが貯まっ

たことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した９連チャンを発生させるためには少なくともチャージが９０パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

【２６４４】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ（例えば「２」「２」「２」）で表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２回目～４回目の変動表示の結果が上述した時短（１）当たり→時短（１）当たり→時短（２）当たりの順に発生し、Ｖ入賞を契機としてそれぞれ２連チャン目～４連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【２６４５】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、４連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「４連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２６４６】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されており、第４保留に基づく変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として２回目の連チャンゾーンにおける変動１回目であることを示す「連チャンゾーン２」「変動１回目」という文字情報と、連チャン示唆情報ＲＳとが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１８０まで貯まれば１０連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１００パーセントまで貯まっているが、１００パーセント～１８０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。

【２６４７】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことで、第１保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１２０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【２６４８】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における２球目の入球があったことで、第２保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１４０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの２球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における３球目の入球があった場合も同様である。

【２６４９】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における４球目の入球があったことで、第４保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１８０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの４球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【２６５０】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン２の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せ（例えば「３」「３」「３」）で表示され、Ｖ入賞を契機として３連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン２の変動２～５回目

の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として５連チャン目～９連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【２６５１】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「９連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短（１）当たりであれば、１０連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【２６５２】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第３保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を４つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「９連できるかも」「あと１歩だったね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、例えば当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね！」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【２６５３】

次に、図９６を参照して、図８９～図９５とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図９６は、図８９～図９５とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【２６５４】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第４保留エリアに時短（１）当たりが格納された後、ドキドキゾーンの変動中に、実行エリアに時短（２）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例１の図６８に示す遊技の流れに対応している。

【２６５５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２６５６】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合の変動中画面４３ｃが表示される。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１２０まで貯まれば７連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１２０パーセントまで貯まった状態のチャージ画像が表示されている。

【２６５７】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、１２０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が虹色に変化した変化後画像と、「１１連できるかも」「最高の引きだね！」という説明画像とが表示されている。「１１連できるかも」は、この保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、この保留に基づく６連チャン目の大当たりラウンド遊技後、時短（２）状態にて成立する当該保留～第４保留に基づく５連チャンが保証されていることを示す。「最高の引きだね！」は、ドキドキゾーンでの保留が時短（２）当たりに当選した場合には５連チャン保証という最も高い利益を示唆する表示である。

【２６５８】

なお、チャージが１２０パーセントまで貯まった状態のままである場合、すなわち時短（１）当たりに当選しているとの先読みである場合は、「７連できるかも」「もっと上を目指してね」という説明画像とが表示される。また、チャージが１１０パーセントまで貯

まった状態で止まった場合である場合、すなわち時短（１）当たりに当選しているとの先読みである場合は、「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」という説明画像とが表示されている。

【２６５９】

つまり、ドキドキゾーンで時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１１連できるかも」「最高の引きだね！」との連チャン示唆情報ＲＳは、ドキドキゾーンで時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「７連できるかも」「もっと上を目指してね。」という表示や、ドキドキゾーンで通常当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が高い表示態様である。そのため、遊技者は、「１１連できるかも。最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを、「７連できるかも」「もっと上を目指してね。」や「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも期待して遊技を行う。

【２６６０】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（２）当たり組合せ（「７」「７」「７」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【２６６１】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【２６６２】

このように、連チャン示唆演出は、ドキドキゾーンで上限格納数（１回）を４つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１１連できるかも」「最高の引きだね！」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（１回）を１つ超えてまたは１つも超えないで特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「７連できるかも」「もっと上を目指してね」や「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【２６６３】

＜本実施例の変形例＞

上述した本実施例では、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が開始され、特図２変動表示がおこなわれている間に遊技球が入賞すると、特図２変動が保留されたことを示す保留表示をするような構成になっていたが、１回目の特図２変動が開始される前に保留を貯める期間があり、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が所定期間開始されずに保留され、所定期間に遊技球が入賞すると、特図２変動が保留されたことを示す保留表示し、所定期間経過後に変動を開始する構成であってもよい。この所定期間は、保留１から保留４を貯めることができる十分な時間として例えば１０～２０秒間である。この所定期間を終了すると、特図２用始動入賞装置３３ｂを閉状態にすることが好ましい。この場合、特図２の変動開始前に保留を満タンにできるので、特図２の１回目の変動表示時間と、特図２の２回目から５回目の変動表示時間を同じ程度の時間としてもよい。また、この変動時間を上述した実施例の２回目以降の変動時間のように短い時間としてもよい。また、この期間に、第３図柄表示装置４２に、「保留が満タンになるまで貯めて下さい」のような保留を貯める期間であることを報知する画像を表示してもよい。

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例２のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【２６６４】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ０）の遊技機の一例である。

【２６６５】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、各保留球格納エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを先読みする機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の先読みの結果に基づき、５回を超えて結果が特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行すること

によって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ１）の遊技機の一例である。

【２６６６】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが５回連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ１８）の遊技機の一例である。

【２６６７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような連チャン示唆演出を実行することが特徴的である。

【２６６８】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）を変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、連チャン示唆演出を実行する。変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６６９】

なお、本実施例の説明では、変動表示中の所定タイミングは、変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納されたタイミングを例に挙げて説明してきたが、始動情報が格納されたタイミングよりも後のタイミングで連チャン示唆演出を実行してもよい。例えば、第４保留まで貯まった後のタイミングで、最も価値の高い連チャン示唆情報ＲＳを表示してもよい。例えば、当該保留で時短（２）当たりを引いていれば６連チャンであるが、第４保留でも時短（２）当たりを引いていれば１１連チャンであるので、最も価値の高い１１連チャンを連チャン示唆情報ＲＳとして表示してもよい。この場合、遊技者は、連チャン示唆演出と始動情報が格納されたタイミングとを対応付けて認識し難くなるが、変動表示中に貯まったいずれかの保留で価値の高い連チャンが引かれていることを認識できる点で、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２６７０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、格納上限数（以下５個ともいう）を超えて特図２当たりの結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせ

ることが可能である。これにより、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、５回を超えて特図２当たりの結果になることがどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【２６７１】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選の結果を先読みする機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特別ＲＵＳＨ状態において、始動条件成立に基づく大当たり乱数カウンタＣ１の先読みの結果に基づき、連チャン示唆演出を実行することが可能である。先読みの結果に基づき、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６７２】

特別ＲＵＳＨ状態は、始動条件が成立し易い時短（２）状態を契機として発生する特図２当たりの結果が５回連続して発生し易い状態である。これにより、特別ＲＵＳＨ状態において、通常状態よりも始動条件が成立し易い時短（２）状態を経過しているため、特図２当たりの結果が５回連続して発生し易い状態を生じ易くすることができる。

【２６７３】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目または１～４個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出である。これにより、格納上限数の範囲でしか特図２当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出を実行できない構成に比べて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【２６７４】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を１回（第１数）超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「６連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、格納上限数を１回よりも多い５回（第１数よりも多い第２数）超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「７連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【２６７５】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「１０連できるかも」「最高の引きだね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、ＲＡＭ５０３に１～４個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「７連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【２６７６】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に例えば１個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を１回超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「６連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、ＲＡＭ５０３に例えば４個目に格納された始動情報が、格納上限数を４回超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「９連できるかも」「あと一歩だったね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【２６７７】

ＲＡＭ５０３は、１の始動情報を記憶可能な１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）の５個のエリアを有し、始動情報を５個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に１～４個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の抽選の結果または先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。実行エリ

アまたは第１～第３保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６７８】

ＲＡＭ５０３は、１の始動情報を記憶可能な１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）の５個のエリアを有し、始動情報を５個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。これにより、第４保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６７９】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２において、ＲＡＭ５０３に１～４個目に格納された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、ＲＡＭ５０３に１～４個目に記憶された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２において、ＲＡＭ５０３に５個目に格納された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、ＲＡＭ５０３に５個目に記憶された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として複数種類の演出が有る場合に、５回を超えて特図２当たりの結果になる回数が多いほど、遊技者に認識されやすい態様で、連チャン示唆演出の態様を変化させる。例えば、最も価値の高い１０連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることで遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。これにより、５回を超えて特図２当たりの結果が発生する回数が多いほど、連チャン示唆演出の態様の変化を、遊技者に認識されやすくすることができる。

【２６８２】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、連チャン示唆情報ＲＳの表示であるが、連チャン示唆情報ＲＳの表示とともに、または、連チャン示唆情報ＲＳの表示に変えて、保留表示を行う構成であってもよい。以下この点を説明する。

【２６８３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に始動情報が格納されていることを示す保留表示情報を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部に表示する機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。なお、保留表示情報は、後述する保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４であってもよいが、保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４の替わりに、保留が存在することを包括的に表す表示情報であってもよい。これにより、５回を超えて特別ＲＵＳＨ状態が発生する可能性があることを示す虹色の保留表示情報を保留表示情報として表示することで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に始動情報が格納されていることを個別的に示す個別保留表示情報（当該保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４）を表示する機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆

演出として、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。これにより、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報を個別保留表示情報として表示することで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を虹色に変化させてもよい。これにより、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な記憶領域の数を超えて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。これにより、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を特別記憶情報に変化させることで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８６】

また、本実施例では、連チャン示唆演出は、第３図柄表示装置４２で行われているが、第３図柄表示装置４２とは異なる構成（例えば、後述する音声出力や振動）で行われてもよい。以下この点を説明する。

【２６８７】

本実施例のパチンコ機１０は、連チャン示唆演出を、第３図柄表示装置４２による表示とは異なる態様で報知する特定演出報知手段を備える。特定演出報知手段は、例えば、後述する音出力部２４ａから音声を出力させる構成や、遊技球発射ハンドルを振動させる構成であるが、これ以外の構成であっても構わない。これにより、第３図柄表示装置４２による表示とは異なる態様でも、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８８】

本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が遊技に関する操作を行う遊技球発射ハンドル１８と、遊技球発射ハンドル１８を振動させる振動発生器および振動制御装置と、を備えてもよい。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能から振動制御装置にコマンドを送ることによって、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で操作部を振動させてもよい。連チャン示唆演出が実行されることを振動で認識させることが可能な態様は、例えば、１０連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに遊技球発射ハンドル１８を特定の振動で振動させている場合に、その特定の振動と同じ態様である。これにより、遊技球発射ハンドル１８を振動させることでも、５回の数を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２６８９】

本実施例のパチンコ機１０は、音声を出力する音出力部２４ａ及び音声出力制御装置４６を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能から音声出力制御装置４６にコマンドを送ることで、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で音声を出力してもよい。連チャン示唆演出が実行されることを音声で認識させることが可能な態様は、例えば、１０連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに音出力部２４ａから特定の音量で例えば「げきあつ！」のような音声を出力させている場合に、その特定の音量で音声を出力するときと同じくらいの音量で連チャン示唆（例えば「１０連チャン」のような直接的な内容や、「げきあつ」「ややあつい」「ふつう」のような間接的な内容）の音声を出力する態様である。これにより、音声を出力することでも、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【実施例３】

【２６９０】

上述した実施例２では、連チャン示唆演出は、連チャンゾーンにおける１回目の変動表

示中や、ドキドキゾーンにおける変動表示中に実行されていたが、連チャン示唆演出は、他のタイミングで実行しても構わない。本実施例では、例えば大当たり状態におけるエンディング演出中に連チャン示唆演出を実行する。以下、この点について図９７～図１００を参照して詳細に説明する。図９７は、実施例３のエンディング時間決定用テーブルである。図９８は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。図９９は、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。図１００は、図９９とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

【２６９１】

図９７を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１がエンディング時間を決定する際に用いるエンディング時間決定用テーブルについて説明する。エンディング時間決定用テーブルは、主制御装置２６１のＲＯＭ５０２に記憶されている。

【２６９２】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合、エンディング時間が１秒に決定される。なお、保留番号０は、当該保留に対応し、保留番号１～３は、第１～第３保留に対応している。これは、入賞時の保留番号が０～３に対応する連チャンゾーン中の大当たり状態では、次に大当たり状態が発生するまでの時間を極力短くするために、エンディング時間が短く設定されているからである。この短いエンディング時間で行われるエンディング演出では、連チャン示唆演出は行われない。

【２６９３】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が０～１であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が２～３であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が４～６であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が７～１０であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って通常当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【２６９４】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒および７秒は全体の２パーセントであり、エンディング時間１０秒は全体の３パーセントであり、エンディング時間３１秒は全体の４パーセントである。つまり、当たり種別が３Ｒ通常当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが、エンディング時間が長いほど出やすくなるように設定されている。

【２６９５】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。

【２６９６】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が１１～３１であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が３２～５０であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が５１～６８であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が６９～８５であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って３Ｒ時短（１）当たり連チャン示唆演出が行われる。

【２６９７】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒は全体の２１パーセントであり、エンディング時間７秒は全体の１

９パーセントであり、エンディング時間１０秒は全体の１８パーセントであり、エンディング時間１７秒は全体の１７パーセントである。つまり、当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであることを示すエンディング演出は、どの長さのエンディング時間でも出やすいが、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【２６９８】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。

【２６９９】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が８６～８９であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９０～９２であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９３～９４であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９５～９６であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って９Ｒ時短（１）当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【２７００】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒は全体の４パーセントであり、エンディング時間７秒は全体の３パーセントであり、エンディング時間１０秒および３１秒は全体の２パーセントである。つまり、当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが、３Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【２７０１】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。

【２７０２】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりである場合すなわち大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９７～９９である場合であって、入賞時の保留番号が４である場合は、エンディング時間が３１秒に決定される。この３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って９Ｒ時短（２）当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【２７０３】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合は、すべてエンディング時間が３１秒である。９Ｒ時短（２）当たりは全体の３パーセントである。つまり、当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであることを示すエンディング演出は、エンディング時間が３１秒の場合にのみ出る。つまり、エンディング時間が３１秒の場合は、３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（２）当たりのいずれが出る可能性もあるように設定されている。

【２７０４】

なお、上述の例に限らず、いずれかの長さのエンディング時間が特定の当たり種別を出すように対応付けても構わないし、どの長さのエンディング時間でもすべての当たり種別を出すように対応付けても構わない。

【２７０５】

次に、図９８を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がエンディング演出パターンを決定する際に用いるエンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。エンディング演出パターン決定用テーブルは、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２に記憶されている。

【２７０６】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ１に決定される。エンディング演出パターンＳｎ１は、後述するように、０～１秒までの３カウントで当たり種別を明示することを示すカウント表示と、１～３秒までのカウント３を表示する３表示と、３～４秒までの当たり種別が３Ｒ通常当たりであることを示す通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ２に決定される。エンディング演出パターンＳｎ２は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～６秒までのカウント２を表示する２表示と、６～７秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【２７０７】

また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ３に決定される。エンディング演出パターンＳｎ３は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～９秒までのカウント１を表示する１表示と、９～１０秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ４に決定される。エンディング演出パターンＳｎ４は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのいずれの種別の当たりになるかを示すどうなるか表示と、２８～３１秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【２７０８】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ５に決定される。エンディング演出パターンＳｎ５は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～３秒までの３表示と、３～４秒までの当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであることを示すドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ６に決定される。エンディング演出パターンＳｎ６は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～６秒までの２表示と、６～７秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【２７０９】

また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ７に決定される。エンディング演出パターンＳｎ７は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～９秒までの１表示と、９～１０秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ８に決定される。エンディング演出パターンＳｎ８は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのどうなるか表示と、２８～３１秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【２７１０】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンが上述したＳｎ５に決定される。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ６に決定される。また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ７に決定される。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ８に決定される。なお、上述した３Ｒ時短（１）当たりも９Ｒ時短（１）当たりも、エンディング演出では遊技者に時短（１）当たりであるかどうかを知らせる意味で同じであるので、同じエンディング演出パターンが決定されている。

【２７１１】
当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりである場合すなわちエンディング時間が３１秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ９に決定される。エンディング演出パターンＳｎ９は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのどうなるか表示と、２８～３１秒までの９Ｒ時短（２）当たりであることを示す連チャンゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。
【２７１２】
次に、図９９を参照して、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する。なお、以下では上述したエンディング演出パターンのうちエンディング演出パターンＳｎ４が決定された場合の表示態様について説明する。
【２７１３】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が上述したように決定されたエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９のいずれかを表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に伝達すると、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、伝達されたエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９のいずれかに対応するエンディング演出シナリオにて第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに連チャン示唆演出を表示する。
【２７１４】
（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目の変動中画面４３ｃにおいて、当該保留が貯まった状態が当該保留表示ｔｈとして表示されている。ここで、変動中画面４３ｃでは、連チャンゾーンの変動１回目の保留タイミングでは連チャン示唆情報ＲＳを表示しない。そのため、変動中画面４３ｃでは、主装飾図柄ＳＺの変動表示を上述した実施例２よりも大きく表示している。保留タイミングでは今後の連チャン数を知らせず、エンディング演出において初めて今後の連チャン数について知ることができるようにするためである。
【２７１５】
（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャンゾーン１の変動１回目の変動中画面４３ｃにおいて、（ａ）に示す当該保留が貯まったタイミングの後、第１保留～第４保留が貯まった状態が第１～第４保留表示ｈ１～ｈ４として表示されている。上述と同様に、第１保留～第４保留が貯まったタイミングでは、今後の連チャン数は知らせていない。
【２７１６】
（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン１の変動１回目の変動表示の結果が例えば「２」「２」「２」として表示される。この「２」「２」「２」は、上述した実施例１，実施例２では、通常当たりに対応する組合せであったが、本実施例ではエンディング演出において初めて当たり種別が分かるようにするため、当たり図柄の組合せは任意に決定されるものとする。つまり、当たり図柄の組み合わせからは今後の連チャン数について知ることができないようになっている。この後、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。さらにその後、連チャンゾーン１の変動２回目～変動４回目の変動表示の結果が例えば内部的には時短（１）当たりを示す組合せとして表示され、変動５回目の変動表示の結果が例えば内部的には通常当たりを示す組合せとして表示される。
【２７１７】
（ｄ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、例えば「５連チャン目終了。次のゾーンの発表まで後、３カウント」というエンディング情報４３ｊが表示されている。本実施例のエンディング情報４３ｊは、上述した実施例１，実施例２と異なり、次に移行するゾーンについての情報は表示されていない。「次のゾーンの発表まで後、３カウント」は、エンディング演出において次に移行するゾーンが知らされることを遊技者に報知する情報である。この情報により、遊技者は、この

当たり種別が何であったのか、この後何連チャンすることが見込まれるかを知ることができる。

【２７１８】

（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント３であることを示す３表示ｃｄ１がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント３の時点で次のゾーンを知らせないので、３表示ｃｄ１が３秒間表示されている。３表示ｃｄ１に合わせて、「さーん」のようなカウント３であることを知らせる音声を音声出力部２４ａから出力させてもよい。

【２７１９】

（ｆ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント２であることを示す２表示ｃｄ２がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント２の時点で次のゾーンを知らせないので、２表示ｃｄ２が３秒間表示されている。２表示ｃｄ２に合わせて、「にーい」のようなカウント２であることを知らせる音声を音声出力部２４ａにから出力させてもよい。

【２７２０】

（ｇ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント１であることを示す１表示ｃｄ３がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント１の時点で次のゾーンを知らせないので、１表示ｃｄ３が３秒間表示されている。１表示ｃｄ３に合わせて、「いーち」のようなカウント１であることを知らせる音声を音声出力部２４ａにから出力させてもよい。

【２７２１】

（ｈ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３カウント後に、次のゾーンがどれに移行するかをしらせるどうなるか表示ｃｄ４がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、どうなるか表示を行う時点で次のゾーンを知らせるので、どうなるか表示ｃｄ４が１８秒間表示される。どうなるか表示ｃｄ４は、１８秒間もあるので、この期間に、次のゾーンがいずれである可能性が高いかを示唆する演出を行ってもよい。例えば、どうなるか表示ｃｄ４を最初は白色で表示しておき、虹色に変化すれば次のゾーンが連チャンゾーン確定であるとか、青色に変化すれば連チャンゾーンとドキドキゾーンの可能性が半々であるなどである。また、味方キャラクタと敵キャラクタが対決を行い、味方キャラクタが勝利すれば連チャンゾーンが確定し、引き分ければドキドキゾーンへ移行し、負ければ通常ゾーンに戻るような演出を行ってもよい。

【２７２２】

（ｉ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、どうなるか表示ｃｄ４を１８秒間表示した後、次のゾーンが通常ゾーンであることを知らせる「通常ゾーンへ戻ります」との通常表示ｃｄ５をエンディング画面４３ｊに表示する。通常表示ｃｄ５は３秒間表示される。

【２７２３】

次に、図１００を参照して、上述した図９９とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する。ここでは、上述したエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９に対応する表示態様をまとめて説明する。

【２７２４】

エンディング演出パターンＳｎ１，Ｓｎ５が決定された場合、３表示ｃｄ１が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。３表示ｃｄ１のタイミングで通常ゾーン表示ｃｄ５が表示されると、遊技者はエンディング演出が始まってすぐに失望する結果になるので、通常ゾーン表示ｃｄ５の出現率を低くしている（２％）。この割合をさらに低くしたり、０にしたりしてもよい。３表示ｃｄ１のタイミングでドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示されると、遊技者は連チャンゾーン表示ｃｄ７が表示される場合に比べて残念な気持ちになるが、最低ラインの連チャン数（５回）よりも多く連チャンしているので、失望は少ないと推測される。そのため、ドキドキゾーン表示ｃ

ｄ６の出現率は、エンディング演出の序盤ほど多くしている（２１％）。３表示ｃｄ１が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のカウント２の表示内容に期待を持たせることができる。

【２７２５】

エンディング演出パターンＳｎ２，Ｓｎ６が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。３表示ｃｄ１のタイミングもエンディング演出の序盤であるので、通常ゾーンｃｄ５の出現率を低くしている（２％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、３表示ｃｄ１の表示タイミングよりも低くなっている（１９％）。２表示ｃｄ２が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のカウント１の表示内容に期待を持たせることができる。

【２７２６】

エンディング演出パターンＳｎ３，Ｓｎ７が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。１表示ｃｄ３のタイミングでは、通常ゾーンｃｄ５の出現率はやや高くしている（３％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、２表示ｃｄ２の表示タイミングよりも低くなっている（１８％）。１表示ｃｄ３が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のどうなるか表示のタイミングでの表示内容に期待を持たせることができる。

【２７２７】

エンディング演出パターンＳｎ４，Ｓｎ８，Ｓｎ９が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５、ドキドキゾーン表示ｃｄ６または連チャンゾーン表示ｃｄ７が表示される。どうなるか表示ｃｄ４のタイミングでは、通常ゾーンｃｄ５の出現率を最も高くしている（４％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、１表示ｃｄ３の表示タイミングよりも低くなっている（１７％）。どうなるかｃｄ４が表示されるタイミングでは、通常ゾーン表示ｃｄ５、ドキドキゾーン表示ｃｄ６または連チャンゾーン表示ｃｄ７のいずれも表示される可能性があるが、いままでのタイミングに比べて、通常ゾーン表示ｃｄ５が出やすくなり、ドキドキゾーン表示ｃｄ６が出にくくなっているので、遊技者に、よりスリリングな展開を与えることができる。

【２７２８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例３のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【２７２９】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、変動表示の結果が特図２当たりである場合に、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中の所定タイミングで連チャン示唆演出を実行する。これにより、大当たり状態中の所定タイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２７３０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のエンディング演出中に特定演出を実行する。これにより、大当たり状態中のエンディング演出中に、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２７３１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じてエンディング演出の時間を異ならせることが可能である。例えば、エンディング演出の時間が３１秒であれば、１０連チャン（

５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数が５回）である可能性があることが分かる。これにより、エンディング演出の時間に応じて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【２７３２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、エンディング演出中の異なるタイミング（例えば４秒，７秒，１０秒，３１秒）で連チャン示唆演出の結果を遊技者に報知することが可能である。これにより、エンディング演出中の様々なタイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２７３３】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、大当たり状態中のエンディング演出中に実行されていたが、大当たり状態中の他の演出中（例えば大当たりラウンド中）に実行されてもよい。以下この点を説明する。

【２７３４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のラウンド遊技中に連チャン示唆演出を実行する。連チャン示唆演出は、大当たりラウンド中の所定タイミングで、本実施例のような３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４を用いた３カウントダウン演出によって行うことができる。これにより、大当たり状態中のラウンド遊技中においても、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【２７３５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせてもよい。これにより、大当たりラウンド中に連チャン示唆演出を実行する構成においても、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【実施例４】

【２７３６】

上述した実施例１から実施例３では、特図１での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、特図２での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、いずれも５連チャンを発生させる同じ価値であったが、これを異なる価値とするものであってもよい。以下この点について図１０１から図１０４を用いて説明する。図１０１（ａ）（ｂ）は、実施例４のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図１０２は、遊技の流れを示す図である。図１０３は、特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。図１０４は、図１０２とは別の遊技の流れを示す図である。

【２７３７】

まず、本実施例の制御系の概要について説明する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、上述した実施例１から実施例３と同様に、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づいて記憶される第１始動情報に基づく変動表示の結果が時短（２）付き大当たり結果となった場合に特別ＲＵＳＨ状態（以下、第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて記憶される第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たり結果となった場合に新たな特別ＲＵＳＨ状態（以下、第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。本実施例では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と、第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とを異ならせている。

【２７３８】

この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とが異なるとは、具体的には、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく

特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが、異なり易くなっていることである。例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めれば、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が５回、当たり結果となり易くなっているが、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めても、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数は５回よりも少なくなる。

【２７３９】

この第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とにおいて第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となり易い回数を異ならせる構成について説明する。第１の構成は、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とでＶ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さを異ならせる構成である。第２の構成は、特図１の時短（２）状態の終期と特図２の時短（２）状態の終期とを異ならせる構成である。

【２７４０】

まず第１の構成について図１０１を参照して説明する。（ａ）に示すように、第１の特別ＲＵＳＨ状態では、直前の（もしくは現在の）時短（２）状態が特図１によって発生した時短（２）状態である場合に、Ｖ入賞口３１ａを開閉する弁（実施例１で説明したＶ切替弁）を開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ５０パーセントの確率でＶ入賞口３１ａに入球する第１パターンに設定されている。これに対して、第２の特別ＲＵＳＨ状態では、（ｂ）に示すように、直前の時短状態が特図２によって発生した時短（２）状態である場合に、Ｖ入賞口３１ａを開閉する弁が開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ１００パーセントの確率でＶ入賞口３１ａに入球する第２パターンに設定されている。

【２７４１】

第１パターンと第２パターンは、Ｖ入賞口３１ａへの入賞確率に応じて開放時間やインターバル時間が定められる開閉パターンである。第１パターンは、例えば、第１ラウンドの任意のタイミングでＶ入賞口３１ａが２回、０．６秒間開放する開閉パターンである。第２パターンは、例えば、第１ラウンド中、Ｖ入賞口３１ａを開放する開閉パターンである。

【２７４２】

なお、Ｖ入賞口３１ａの開閉パターンは、特図１の時短（２）当たりの種別に応じてさらに細かく分けてもよい。具体的には、特図１の時短（２）当たりの図柄の種別が、大当たり図柄カウンタＣ２「２～１４」のものであればＶ入賞率３０パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタＣ２「１５～２７」のものであればＶ入賞率６０パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタＣ２「２８～４７」のものであればＶ入賞率９０パーセントに設定される、などである。

【２７４３】

第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示が時短（２）付き当たり結果となった場合に第１パターンで開閉されるＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができなかった場合は、その後の第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、Ｖ入賞口３１ａは引き続き第１パターンで開閉される。これに対して、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示が時短（２）付き当たり結果となった場合に第１パターンで開閉されるＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合、その後の第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、Ｖ入賞口３１ａは第２パターンで開閉される。

【２７４４】

Ｖ入賞口３１ａが第１パターンまたは第２パターンのいずれで開閉されるかは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能によって決定される。つまり、Ｖ入賞口３１ａが第１パターンまたは第２パターンのいずれで開閉されるかは、その直前（もしくは現在）において特図１の時短（２）付き大当たりまたは特図２の時短（２）付き当たりのいずれが成立しているかによって判断される。例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、状態制御機能を担う次回遊技状態設定処理において、特図１または特図２いずれの時短（２）フラグが立っているかをチェックする機能によって、上述した判断を行う。

【２７４５】
次に、遊技の流れについて図１０２を参照して説明する。図１０２は、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目の特図２当たりにおいてＶ入賞しなかった場合を示している。なお、以下では説明の便宜上、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目から５回目すべての特図２当たりにおいてＶ入賞した場合を先に説明し、次に、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目の特図２当たりにおいてＶ入賞しなかった場合を説明する。最後に、図示を省略するが、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の時短（２）当たりとなった後の第２の特別ＲＵＳＨ状態について説明する。
【２７４６】
特図１の時短（２）付き大当たりに当選後、第１の特別ＲＵＳＨ状態において最初の特図２の変動中すなわち時短（２）状態中に４球の遊技球を保留できた場合であって、第１の特別ＲＵＳＨ状態において最初の特図２の変動表示が時短（１）付き当たり結果となり、第１パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第１の特別ＲＵＳＨ状態において残り４回の特図２の変動表示も当たり結果となり、第２パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球をほぼ確実に入賞させることができる。つまり、この場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態において合計５連チャンとなる。
【２７４７】
他方、図１０２に示すように、上述の遊技の流れにおいて、第１の特別ＲＵＳＨ状態において１回目の特図２当たりではＶ入賞できず、大当たり状態を発生させることができずに、２回目の特図２の変動表示が時短（１）付き当たり結果となって、初めて第１パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第１の特別ＲＵＳＨ状態において残り４回しか、特図２当たりとなってＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させる機会がない。つまり、この場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態において合計４連チャンしかできない。
【２７４８】
これに対して、上述した第１の特別ＲＵＳＨ状態中に特図２の時短（２）付き当たりに当選し、Ｖ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合に新たに発生する第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、特図２当たりとなった場合にＶ入賞口３１ａは初めから第２パターンで開閉されるので、第２の特別ＲＵＳＨ状態の最初の特図２の変動中に消化された分の保留を満タンに補充することができれば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては合計５連チャンさせることができる。
【２７４９】
このように、特別ＲＵＳＨ状態が特図１の時短（２）大当たり当選に基づいて発生するものであるか、特図２の時短（２）当たり当選に基づいて発生するものであるかによって、それぞれの特別ＲＵＳＨ状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。また、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、何回目の変動で最初の特図２当たりを引くかによって、第１の特別ＲＵＳＨ状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。
【２７５０】
このように、第１の構成では、第１の特別ＲＵＳＨ状態における価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態における価値をＶ入賞率によって異ならせることで、第１の特別ＲＵＳＨ状態においてどれだけ早くＶ入賞させることができるかが、連チャン数の増加の決め手となるという遊技性を実現でき、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【２７５１】
次に、第２の構成について図１０３を参照して説明する。上述した実施例１（図６１も参照）では、特図１の時短（２）状態の終期は特図２の時短（２）状態の終期と同じ２回目の変動表示の開始までであったが、第２の構成では、特図１の時短（２）状態の終期を上述した実施例１のものと異ならせている。そのため、本実施例の特図１の時短（２）状態の終期は、特図２の時短（２）状態の終期とも異なる。

【２７５２】
　具体的には、図１０３に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルにおける特図１の時短状態の終期は、実施例１に示す特図１の時短（２）状態の終期よりも遅い終期、例えば３回目の特図２の変動開始までとしている。これにより、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、１回目の特図２の変動表示が当たり結果となったがＶ入賞させることができなかった場合に、２回目の特図２の変動中においてこの消化された分の保留を補充することができる。
【２７５３】
　次に、第２の構成における遊技の流れを、図１０４を参照して説明する。特図１の時短（２）状態の終期を３回目の特図２の変動開始までとすることで、上述したＶ入賞口３１ａが第１パターン（５０パーセントのＶ入賞率）で開閉されているため、特図２当たりとなったがＶ入賞しなかった場合が生じても、その消化された分の保留を補充することで、５回連チャンできる状態となる。すなわち、３回目の特図２の変動開始となるまでは、例えば２回目の特図２の変動時間中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき始動情報を保留することができる。
【２７５４】
　保留できる数は、２回目以降の特図２の変動時間が短いこととの関係で１球としているが、時短状態の終期や、保留を補充できる数は、Ｖ入賞率との関係で変更してもよい。例えば、Ｖ入賞率が３０パーセントといった低い確率である場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態中に複数回数、Ｖ入賞できない事態が生じる可能性もある。このような場合、時短状態の終期をさらに長くするか（例えば４回目の特図２の変動開始までとするか）、２回目の以降の変動時間を長くして保留を補充できる数を増やすなどしてもよい。
【２７５５】
　そうすると、２回目の特図２の変動が当たり結果となった場合に初めてＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができたとすると、その時点で保留は満タンに維持されているので、その後、さらに４回目の特図２の変動が当たり結果となった場合にＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができる。つまり、特図１の時短（２）状態の終期を、特図２の時短（２）状態の終期よりも遅い終期（例えば３回目の特図２の変動開始まで）とすることで、仮に第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２当たりとなったがＶ入賞させることができなかったとしても、その後に満タンまで補充できた保留に基づいて第１の特別ＲＵＳＨ状態において５連チャンさせることができる。
【２７５６】
　なお、第１の特別ＲＵＳＨ状態における２回目の特図２の変動が当たり結果となったときにＶ入賞させることができなかった場合には、３回目の特図２の変動中は時短状態が終了しているので、２回目の特図２の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも４連チャンしかできないことになるので、第１の特別ＲＵＳＨ状態は、第２の特別ＲＵＳＨ状態に比べて遊技上の価値が低いといえる。
【２７５７】
　次に、第１の構成と第２の構成の別例について図１０５，図１０６を参照して説明する。図１０５は、別例のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図１０６は、別例の特図２大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【２７５８】
　この別例では、図１０５に示すように、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態におけるＶ入賞率が上述した図１０１に示すテーブルとは逆に設定されている。つまり、第１の特別ＲＵＳＨ状態では、Ｖ入賞口３１ａを開閉するパターンが第１のパターン（Ｖ入賞率１００パーセント）に設定されているが、第２の特別ＲＵＳＨ状態では、Ｖ入賞口３１ａを開閉するパターンが第２パターン（Ｖ入賞率５０パーセント）に設定されている。すなわち、この別例では、第１の特別ＲＵＳＨ状態よりも第２の特別ＲＵＳＨ状態の方がＶ入賞させることが難しくなっている。
【２７５９】

そのため、この別例では、第２の特別ＲＵＳＨ状態でのＶ入賞し難さを補うために、図１０６に示すように、特図２の時短（２）状態の終期を、特図１の時短（２）状態の終期よりも遅い終期、例えば３回目の特図２の変動開始までとしている。このようにすれば、例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態において１回目の特図２の変動が当たりとなったがＶ入賞させることができず、２回目の特図２の変動が当たり結果となったときに初めてＶ入賞させることができたとすると、第２の特別ＲＵＳＨ状態における特図２の変動中に消化された分の特図２の保留を補充することができるので、その後、さらに４回目の特図２の変動が当たり結果となった場合にＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させて、５連チャンさせることも可能となる。

【２７６０】

なお、第２の特別ＲＵＳＨ状態における２回目の特図２の変動が当たり結果となったときにＶ入賞させることができなかった場合には、３回目の特図２の変動中は時短状態が終了しているので、２回目の特図２の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも４連チャンしかできないことになる。

【２７６１】

このように構成することで、この別例では、第１の特別ＲＵＳＨ状態では５連チャンを保証するが、その後、第２の特別ＲＵＳＨ状態に移行した場合は、簡単には５連チャンできない構成とすることができる。

【２７６２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、通常状態において第１始動情報に基づく特図１の変動表示の結果が時短（２）大当たりとなった場合に第１の特別ＲＵＳＨ状態を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）当たりとなった場合に第２の特別ＲＵＳＨ状態を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と、第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とを異ならせる。これにより、通常状態において特図１の変動表示の結果が時短付き大当たり結果となった場合に発生する第１のＲＵＳＨ状態の価値も、この第１のＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に発生する第２のＲＵＳＨ状態の価値も異ならない遊技機と比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した（Ｓｆ１）の遊技機の一例である。

【２７６３】

また、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が所定回数、特図２当たり結果となり易く、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が所定回数とは異なる回数（例えば第１の時短（２）状態よりも多い回数）、特図２当たり結果となり易い。これにより、第１のＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２のＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが異なり難い遊技機よりも、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した（Ｓｆ２）の遊技機の一例である。

【２７６４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、その状態制御機能によって、第１の特別ＲＵＳＨ状態および第２の特別ＲＵＳＨ状態において、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）当たり結果となった場合であって遊技領域３０ａを流下する遊技球がＶ入賞口３１ａに入球した場合に、第２の特別ＲＵＳＨ状態を発生させるものであり、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とで、Ｖ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さを異ならせる。これにより、特図２の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球をＶ入賞口３１ａに入球させようとするときに、第１のＲＵＳＨ状態と第２のＲＵＳＨ状態とでＶ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さが異ならない遊技機に比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させること

ができる。これは例えば上述した（Ｓｆ３）の遊技機の一例である。
【２７６５】
　また、第１の特別ＲＵＳＨ状態および第２の特別ＲＵＳＨ状態は、通常状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が成立し易い状態が所定期間発生する時短（２）状態を契機として発生するものであり、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、その状態制御機能によって、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とで、時短（２）状態の終期を異ならせる。これにより、第１のＲＵＳＨ状態と第２のＲＵＳＨ状態とで、時短状態の終期が異ならない遊技機に比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した（Ｓｆ４）の遊技機の一例である。
【実施例５】
【２７６６】
　上述した実施例１から実施例４では、ほぼ１／１の確率で特図２当たりに当選していたが、特図２当たりの確率はこれより低い確率、例えば１／２のような確率であってもよい。また、これに合わせて、連チャンゾーンおよびドキドキゾーンにかかる演出を実施例４と異なる演出としてもよい。以下、これらの点を図１０７から図１１１を参照して説明する。図１０７は、実施例５の特図２大当たり抽選用テーブルである。図１０８は、遊技の流れを説明する図である。図１０９は、連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図１１０は、図１０９とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図１１１は、図１１０に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【２７６７】
　本実施例の制御系の概要を説明する。本実施例では、上述した連チャンゾーンおよびドキドキゾーンを演出上の連チャンゾーンおよびドキドキゾーンという観点から説明する。つまり、本実施例では、遊技の状態を特別ＲＵＳＨ状態および通常ＲＵＳＨ状態として説明し、演出の状態を連チャンゾーン（演出上の連チャンゾーンまたは連チャンゾーン演出とも呼ぶ）およびドキドキゾーン（演出上のドキドキゾーンまたはドキドキゾーン演出とも呼ぶ）として分けて説明する。
【２７６８】
　サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能に対応する機能として、演出状態を制御する演出状態制御機能を備える。演出状態制御機能は、上述した実施例１においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う次回遊技状態表示態様設定処理（図８０参照）を実行する機能に対応する。
【２７６９】
　サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出状態制御機能によって、特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図２の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（２）付き当たりよりも発生し易く時短（２）付き当たりよりも遊技者にとっての価値が低い時短（１）付き当たり、通常当たり、外れとなることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図２の変動表示の結果が外れとなることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を連チャンゾーンとは異なる演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。
【２７７０】
　具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能から特別ＲＵＳＨ状態において最初に特図２の外れ結果が送られてきた時点（例えばその外れ結果の変動表示の開始時点）で、演出状態を連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更する。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能からドキドキゾーンが終了する時点で、演出上のドキドキゾーンも終了する。
【２７７１】
　このように構成することで、特別ＲＵＳＨ状態中に遊技者にとって好ましくない外れ結

果になることが先読みされているような場合は、遊技の状態としては特別ＲＵＳＨ状態中であっても、連チャンゾーンに係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特別ＲＵＳＨ状態中に外れ結果となる前のタイミングで、演出上は連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更し、特別ＲＵＳＨ状態のうちの外れを含む期間を、ドキドキゾーンに係る演出として楽しませることができる。

【２７７２】

本実施例の特図２大当たり抽選用テーブルは、図１０７に示すように、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「３００」～「４４９」および「４５１」～「５９９」の値である場合に当たりとなる。つまり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２当たり確率が約１／２となるように設定されている。

【２７７３】

本実施例の遊技の流れを説明する。図１０８に示すように、特別ＲＵＳＨ状態において１回目と２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりであり、３回目と４回目の特図２の変動表示の結果が外れであり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりであるとする。この場合、遊技の状態としては、５回目の特図２当たりまで特別ＲＵＳＨ状態が続き、６回目の特図２の変動表示から通常ＲＵＳＨ状態が開始されるが、遊技の状態としては、２回目の特図２当たりまでで演出上の連チャンゾーンを終了し、３回目の特図２の変動表示からは演出上のドキドキゾーンを開始する。演出上のドキドキゾーンは、そのまま６回目の特図２の変動中も続き、通常ＲＵＳＨ状態の遊技の終了に合わせて終了する。

【２７７４】

本実施例の連チャン示唆演出について説明する。まず、図１０９を参照して、特別ＲＵＳＨ状態中の１回目から４回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりとなり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりとなる場合について説明する。

【２７７５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態（演出上は連チャンゾーン）の変動１回目（以下、変動回数は特別ＲＵＳＨ状態と通常ＲＵＳＨ状態とを通した回数）を示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２と、当該保留から第３保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、「チャージを１００まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。なお、本実施例の連チャン示唆演出では、チャージが１００まで貯まったことは保留が満タンになったことのみを示し、実施例２，実施例３のような連チャン回数の示唆は行わない。

【２７７６】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージを１００まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【２７７７】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が連チャン示唆情報ＲＳとして表示された状態の変動中画面４３ｃが表示されている。

【２７７８】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、特別ＲＵＳＨ状態中の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりまたは通常当たりを示す組合せで表示されている。この後、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【２７７９】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が特別ＲＵＳＨ状態（演出上は連チャンゾーン）が継続することを示す「連チャンゾーン中」「１連チャン目終了」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２７８０】
また、この後、特別ＲＵＳＨ状態中の変動２～４回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～４連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【２７８１】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態の５回目の特図２の変動表示が行われている状態の変動中画面４３ｃが表示されている。
【２７８２】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、特別ＲＵＳＨ状態中の変動５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。この後、Ｖ入賞を契機として５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【２７８３】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が通常ＲＵＳＨ状態（演出上はドキドキゾーン）に移行することを示す「５連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２７８４】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２が表示される。ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像である。
【２７８５】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「ドキドキゾーン」「変動６回目」という文字画像が表示された状態の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。なお、この画面は、バトル演出の結果が勝利であれば特図２の変動表示の結果が時短（１）当たり（通常ＲＵＳＨ状態の継続）であることを示している。
【２７８６】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、バトル演出の結果が遊技者側の勝利結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たり（例えば「３」「３」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【２７８７】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「ドキドキゾーン継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２７８８】
このように、特別ＲＵＳＨ状態において１回目から５回目の特図２の変動表示がいずれも時短（１）当たりまたは通常当たりとなる場合の連チャンゾーン演出は、当たり結果を迅速に出すことを旨としている。もちろん、特図２の変動表示が当たり結果となる場合に、その背景画像で当たり結果を示唆する表示を行ってもよい。これにより、遊技者は、特別ＲＵＳＨ状態は、１回目から５回目の特図２の当たり結果が短い時間で連続して出され

るものであることを実感できる。
【２７８９】
次に、図１１０，図１１１を参照して、特別ＲＵＳＨ状態中の１回目から２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりとなり、３回目と４回目の特図２の変動表示の結果が外れとなり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりとなる場合について説明する。これは、上述した図１０８の遊技の流れに対応している。
【２７９０】
（ａ）から（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、上述した図１０９の表示画面４２ａと同じである。ただし、１回目の特図２の変動表示中に表示されている当該保留表示ｔｈおよび第１保留表示ｈ１は、内部的には時短（１）当たりまたは通常当たりに対応し、第２保留表示ｈ２および第３保留表示ｈ３は、内部的には外れに対応し、第４保留表示ｈ４は、内部的には時短（１）当たりに対応している点が相違している。
【２７９１】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）または通常当たりであったため、２連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。ただし、３回目以降の特図２の変動結果（始動情報）の中に外れが含まれており、遊技の状態としては通常ＲＵＳＨ状態に似た状態となるので、エンディング画面４３ｊには、ドキドキゾーンに突入することを示す「２連チャン目終了」「ドキドキゾーン中」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２７９２】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、見かけ上、通常ＲＵＳＨ状態（ドキドキゾーン）であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１と、ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１が表示されている。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。
【２７９３】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動３回目において、当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述した図１０９（ｊ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【２７９４】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動３回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「３」「４」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【２７９５】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動４回目において、当該保留表示ｔｈから第１保留表示ｈ１までが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【２７９６】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動４回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「５」「６」「５」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【２７９７】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動５回目において、当該保留表示ｔｈが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）と同様に、「バトルに

勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【２７９８】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動５回目において、バトル演出の結果が遊技者側の処理結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図２の変動結果が時短（１）当たり（例えば「５」「５」「５」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【２７９９】
次に、図１１１を参照する。（ｍ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が内部的には通常ＲＵＳＨ状態へ突入（演出上は連チャンゾーンが継続）することを示す「３連チャン目終了」「ドキドキゾーン継続」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【２８００】
（ｎ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目において、当該保留表示ｔｈが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）（ｉ）（ｋ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【２８０１】
（ｏ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「６」「７」「６」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【２８０２】
（ｐ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目が外れ（通常状態）であることを示す通常画面４３ａが表示されている。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示されている。
【２８０３】
このように、特別ＲＵＳＨ状態において外れを含む場合の連チャンゾーン演出は、外れを含む期間の特別ＲＵＳＨ状態が見かけ上、通常ＲＵＳＨ状態に似た状態となるため、この期間をドキドキゾーン演出として表示することで、外れを含む期間の特別ＲＵＳＨ状態について連チャンが続かないにも関わらず連チャンゾーン演出が行われることに対する遊技者の違和感を低減することができる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【２８０４】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機によれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出状態制御機能によって、特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図２の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（１）付き当たり、通常当たりまたは外れ結果となることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図２の変動表示の結果が外れ結果となることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。これにより、特別ＲＵＳＨ状態中に外れ結果になることが先読みされているような場合は、連チャンゾーン演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特図２の変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミング（外れ結果にかかる変動表示の開始時点）で、連チャンゾーン演出に替えてドキドキゾーン演出を楽しむこともできる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣

性を向上させることができる。これは上述した（Ｓａ１６）の遊技機の一例である。
【実施例６】
【２８０５】
上述した実施例１～実施例３では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される例えば時短（２）によって発生する特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成であったが、本実施例では異なる特定状態によって、上述した実施例１～実施例３とは異なる態様で大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。特に実施例１および実施例１～実施例３のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。
【２８０６】
第１図柄表示装置４０は、図１１２に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き７セグメントＬＥＤ表示器）である第１セグメント表示部４０ａ１，４０ａ２を備えている。第１セグメント表示部４０ａ１は、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づいて変動発光等し、第１セグメント表示部４０ａ２は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて変動発光等する。さらに、第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、第１セグメント表示部４０ａにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ４０ｂ，４０ｃを備えている。保留ランプ４０ｂは、特図１に関する変動動作の保留数を示し、保留ランプ４０ｃは、特図２に関する変動動作の保留数を示している。
【２８０７】
遊技盤３０上におけるゲートは、遊技球の通過を検出するスルーゲートである。遊技者が右打ちをして特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うと、発射された遊技球は、特図２用始動入賞装置３３ｂの上流に設けられたゲートを通過することになる。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄の抽選が実行される。普通図柄に係る抽選に当選すると、閉状態となっている特図２用始動入賞装置３３ｂが一定期間開状態となる。普通図柄の抽選に落選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態のまま動作しない。普通図柄の当たり確率は、例えば１／１５である。なお、通常状態においては、すべて普通図柄の抽選に落選する結果とすることで、普通図柄の変動パターンを遊技者に判別し難い構成としてもよい。
【２８０８】
次に、図１１３を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図１１３（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。
【２８０９】
図１１３（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」，「３００」，「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４７」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「７」，「９」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「４８」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。
【２８１０】
特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。
【２８１１】

特図１の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図１の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、後述する時短Ａが付く６Ｒ時短Ａ付き大当たりとなる。特図１の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない６Ｒ通常大当たりとなる。このように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約４８パーセントの割合で６Ｒ通常大当たりとなり、約５２パーセントの割合で６Ｒ時短Ａ付き大当たりとなる。

【２８１２】

なお、本実施例においては、大当たり図柄カウンタＣ２によって、当たり種別が異なる。大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「１９」の場合は、時短Ａ１が付く６Ｒ時短Ａ１付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「２０」～「３４」の場合は、時短Ａ２が付く６Ｒ時短Ａ２付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「３５」～「４４」の場合は、時短Ａ３が付く６Ｒ時短Ａ３付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「４５」～「４７」の場合は、時短Ａ４が付く６Ｒ時短Ａ４付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「４８」～「９９」の場合は、通常大当たりとなる。

【２８１３】

時短Ａ１ないし時短Ａ４は、後述する保留ルートに突入するための特図２に係る保留数が異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利特典である。すなわち、時短Ａ１の場合、特図２に係る保留が４回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ２の場合、特図２に係る保留が３回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ３の場合、特図２に係る保留が２回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ１の場合、特図２に係る保留が１回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。この他、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４は、普通図柄変動が２０回発生すると遊技状態は普通図柄ルートに突入し、保留ルートの突入を待たず終了する。普通図柄ルート、保留ルートの詳細については後述する。付与された時短が連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４のいずれであるか（保留を何回貯める必要があるのか）は遊技者は知らされていないので、遊技者は普通図柄変動が２０回発生するまでに、連続して操作を行うほど保留ルートが成立し易くなる。

【２８１４】

なお、特図１の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「７」図柄のみを６Ｒ時短Ａ付き大当たり確定と定め、「７」を除く奇数図柄であれば時短Ａ付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短Ａ付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【２８１５】

図１１３（ｂ）は、時短状態中における特図２大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Ａに係るテーブルである。図１１３（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」，「３００」の場合には、上述した第２大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合には、上述した第１大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」，「１」の場合にのみ外れとなる。

【２８１６】

大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」の場合の当たり種別は、時短Ａ４または、後述する時短Ｂが付く６Ｒ時短付き大当たりである。大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合の当たり種別は、時短が付かない６Ｒ通常大当たりである。

【２８１７】

特図２大当たり抽選用テーブルにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「０」，「１」，「１５０」，「３００」，「４５０」以外の値となった場合について説明する。この場合において、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「５１」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ２が第３記号で停止する第１小

当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」図柄で揃う。また、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５２」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ２が第４記号で停止する第２小当たりとなり、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「７」，「９」図柄で揃う。

【２８１８】

なお、本実施例においては、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」，「１」，「１５０」，「３００」，「４５０」以外の値となった場合において、大当たり図柄カウンタＣ２が変化すると、当たり種別も変化する。大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「５１」の場合は、時短が付かない通常大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「５２」～「７１」の場合は、時短Ａ１が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「７２」～「８６」の場合は、時短Ａ２が付く３Ｒ時短大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「８７」～「９６」の場合は、時短Ａ４が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「９７」～「９９」の場合は、時短Ａ４が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。時短Ａ１～時短４は、時短の終期の設定が互いに異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利状態である。

【２８１９】

また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合でＶ入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ通常大当たりとなり、約２パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ時短付き大当たりとなる。なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてＶ入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

【２８２０】

図１１４は、時短状態中における特図２大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Ｂに係るテーブルである。時短Ｂは、時短Ａ状態の次に現れる時短状態であって遊技者にとって有利な有利演出である。本実施例では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態となるまでに、後述する保留ルートまたは普通図柄ルートを通過する構成となっている。時短Ｂ状態は普通図柄変動が３０回発生する有利演出が行われると終了し、遊技状態は時短なしの通常状態に戻る。

【２８２１】

時短Ｂに係る特図２大当たり抽選用テーブルは、図１１３（ｂ）で説明した時短Ａに係る特図２大当たり抽選用テーブルとほぼ同様である。ただし、時短の終期が互いに異なっている。時短Ｂの終期は、全て普通図柄変動３０回の有利演出が行われるまでとなっている。

【２８２２】

次に、図１１５を参照して普通図柄用始動口３４（ゲート）の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図１１５（ａ）は時短状態における普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり選択用テーブルであり、（ｃ）は、普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となる。

【２８２３】

第２図柄表示装置４１における表示部４１ｂが特図２用始動入賞装置３３と連動して発光する様子は、実施例１における第２図柄表示装置４１と同様である。また、第２図柄表示装置４１における保留ランプ４１ｃが普通図柄変動を保留する様子も実施例１における第２図柄表示装置４１と同様である。表示部４１ｂ，保留ランプ４１ｃが行う表示を第３図柄表示装置４２に行わせるようにしてもよい。

【２８２４】

図１１５（ａ）に示すように、時短状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通

当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「０」～「１６」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣＳ３の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「１７」～「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣＳ３の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約１／１５の確率で当たりになる。

【２８２５】

図１１５（ｂ）に示すように、通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「０」～「２５０」の場合、外れである。通常状態や大当たり状態中は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球できないようにしている。なお、当たりを含めても構わないが、開放タイミングは、遊技者に認識され難くするように変動時間等を設定することが好ましい。

【２８２６】

図１１５（ｃ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短Ａ状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば３秒、１０秒、１５秒）に設定され、時短Ｂ状態中も第２図柄の変動時間が短い時間（例えば３秒、１５秒、３０秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば６０秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【２８２７】

なお、時短状態における第２図柄の変動時間は、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値によって変化する。すなわち、時短Ａ状態において、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「０」～「８３」の場合、第２図柄の変動時間は３秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「８４」～「１６７」の場合、第２図柄の変動時間は１０秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「１６８」～「２５０」の場合、第２図柄の変動時間は１５秒である。

【２８２８】

同様に、時短Ｂ状態において、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「０」～「８３」の場合、第２図柄の変動時間は３秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「８４」～「１６７」の場合、第２図柄の変動時間は１５秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「１６８」～「２５０」の場合、第２図柄の変動時間は３０秒である。

【２８２９】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【２８３０】

特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間について説明する。通常状態、大当たりラウンド遊技状態においては、図１１５（ｂ）を用いて説明したように、第２図柄の変動は全て外れとなるので、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放される場合はない。したがって、普通図柄変動パターン抽選用テーブルにおいて当該状態に対応する開放時間は設定されていない。一方、時短Ａ，時短Ｂ状態における特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は、０．９秒に設定されている。

【２８３１】

次に、図１１６を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図１１６（ａ）は、時短Ａにおける特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、時短Ｂにおける

特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【２８３２】

図１１６（ａ）に示すように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」，「４５０」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば３０秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」，「１５１」～「２９９」，「３０１」～「４９９」，「４５１」～「５９９」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば３０秒、６０秒、９０秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ長変動（例えば３０秒）に設定されている。

【２８３３】

小当たり長変動には変動時間が３０秒のパターンＡ，変動時間が６０秒のパターンＢ，変動時間が９０秒のパターンＣが存在する。小当たりには上述したように、通常当たり、時短Ａ１付き当たり、時短Ａ２付き当たり、時短Ａ３付き当たり、および時短Ａ４付き当たりの５通りがあることからすると、小当たり長変動には、通常当たり（パターンＡ）、通常当たり（パターンＢ）・・・時短Ａ４付き当たり（パターンＣ）の１５通りがある。

【２８３４】

変動種別カウンタＣＳ１は、小当たりの変動時間を決定する。すなわち、変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」の時には、小当たりはパターンＡとなり、小当たりの変動時間は、３０秒に設定される。変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」の時には、小当たりはパターンＢとなり、小当たりの変動時間は、６０秒に設定される。変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」の時には、小当たりはパターンＣとなり、小当たりの変動時間は、３０秒に設定される。

【２８３５】

図１１６（ｂ）に示すように、時短Ｂ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」，「４５０」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり短変動（例えば２秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」，「１５１」～「２９９」，「３０１」～「４９９」，「４５１」～「５９９」のいずれかである場合、小当たり短変動（例えば２秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ短変動（例えば２秒）に設定されている。

【２８３６】

図１１６を参照すれば明らかなように、時短Ａ状態における特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態における特図２に係る変動時間より長い。時短Ｂ状態における変動時間は２秒なので、時短Ｂ状態において特図２に係る保留を貯めることはほぼ見込めないが、時短Ａ状態における変動時間は３０秒～９０秒なので、時短Ａ状態において特図２に係る保留を貯めることは比較的容易である。

【２８３７】

ここで、大当たりの種別について説明する。特図１変動における大当たりとしては、特図１の大当たり当選後に発生する通常大当たりと、時短付き大当たりの２種類がある。特図２変動における大当たりとしては、特図２の当たり（小当たり。以下、単に当たりと呼ぶ。）当選後にＶ入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短付き当たりと、Ｖ入賞に関わりなく発生する大当たりとして直撃大当たり（通常大当たり，時短付き大当たりを含む）の２種類がある。なお、直撃大当たりを省く構成としてもよい。

【２８３８】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【２８３９】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通

図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞頻度が高くなるものである。より具体的には、時短状態とは、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態である。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

【２８４０】

時短状態について具体的に説明する。本実施例の構成では、時短には時短Ａと時短Ｂの２種類がある。時短Ａは、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入賞したことに伴う初当たりが時短付き大当たりとなった場合、または、後述する移行条件の成立前に時短Ａ中に特図２当たりが時短付き当たりとなった場合に、当該大当たりのエンディング後に付与される特典である。時短Ａが初当たりや上述した時短Ａ中の特図２当たりに付与されると、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図２用始動入賞装置３３ａへの遊技球入賞に伴う特図２に係る変動時間がそれぞれ短縮する。時短Ａの発生により、普通図柄に係る変動時間は、例えば１分～１０分から例えば３秒～１５秒に短縮され、遊技者はゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになる。特図２に係る抽選は、特図１に係る抽選よりも当たりが発生し易いので、この時点より、遊技者にとって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりゲートおよび特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利となる。このように、時短Ａは、特図２に係る遊技に関している。この点は、時短Ｂ状態も同様である。

【２８４１】

時短Ａは、特図２に係る変動表示の時間も短縮させるのでこの点について説明する。通常状態において、特図２用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞したことに伴う特図２に係る変動時間は例えば３分～１０分であり、遊技者が開状態の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させ、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。ところが、時短Ａが発生すると、特図２に係る変動時間は、例えば３０秒～９０秒に短縮される。時短Ａ状態においては、遊技者は開状態の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させ、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができる。時短Ａの発生中は、後述する時短Ｂ状態中に比べて特図２の変動に係る保留を貯めることが容易であるがこの点については後述する。

【２８４２】

続いて時短Ｂについて説明する。時短Ｂは、時短Ａ状態において時短Ａから時短Ｂに移行するための所定条件が成立した状態で特図２当たりとなったときに付与される特典である。時短Ａから時短Ｂに移行するための所定条件が成立するには、時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数（例えば４回）貯まるか、時短Ａ状態において普通図柄の変動が２０回なされている必要がある。

【２８４３】

時短Ｂも時短Ａと同様、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図２用始動入賞装置３３ａへの遊技球入賞に伴う特図２に係る変動時間をそれぞれ短縮する。時短Ｂの発生により、普通図柄に係る変動時間は、１０分から例えば３秒～３０秒に短縮され、特図２に係る変動時間は、例えば２秒に短縮される。時短Ｂの発生中は、上述した時短Ａ状態に比べて特図２の変動に係る保留を貯めることが困難であるがこの点については後述する。

【２８４４】

時短状態の終了条件について説明する。時短Ａは、上述した時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立した状態で特図２当たりとなった時点で終了する。時短Ｂは、時短Ｂ状態において時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件が成立した状態で特図２当たりとなった時点で終了する。時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件は、普通図柄変動３０回の有利演出が行われるなされることである。

【２８４５】

＜遊技の流れ＞
　続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の少なくとも３つの遊技状態を発生させることができる。遊技は図１１７に示すように、通常状態から始まり、第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行する。その後、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態が終了して通常状態となり、時短付き当たりが成立することによって時短Ｂ状態へ移行する。その後、第３の条件が満たされ、時短付き当たりが成立すると、遊技状態は、時短Ｂ状態から通常状態へ移行する。以下、図１１７に示した遊技に流れについて説明する。
【２８４６】
　なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、時短Ａ状態中・時短Ｂ状態中で分けているが、これは変動開始時に時短Ａ状態中であるか時短Ｂ状態中であるかを示す。特図２の変動中に例えば規定数保留または規定回数普図変動の成立によって時短Ａ状態が終了して通常状態となったが、特図２の変動が外れになる場合、残保留の抽選時は通常状態であるが、この残保留の変動開始時には、時短Ｂ状態中の特図２大当たり抽選用テーブルと同じものを参照するものとする。
【２８４７】
＜通常状態＞
通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも特図１に係る抽選の結果、通常大当たりまたは時短付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。大当たり状態はエンディング演出の終了とともに終了する。
【２８４８】
　通常状態においてはゲートを狙うと遊技者にとって不利なのでこの点について説明する。時短Ａ，Ｂが付かない通常状態において、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄の変動時間は、例えば１分～１０分であり、遊技者がゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。したがって、時短状態ではない通常状態において遊技者としては特図２に係る変動表示を発生させることが極めて困難なゲートを狙うよりも特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。なお、普通図柄の当たり確率を通常状態と時短状態で一定としない構成としてもよい。
【２８４９】
＜時短Ａ状態＞
　特図１の変動表示において時短付き大当たりに当選した場合について説明する。特図１の時短付き大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短Ａが付与される。特図１の時短付き大当たりの当選が上述した第１の条件である。なお、特図１の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技の状態が特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球前の状態に戻り、時短Ａは付与されない。
【２８５０】
　特図１に係る時短付き大当たり状態のエンディング演出が終了した時点で、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄抽選の変動時間が短縮されるので、遊技状態は、ゲート及び特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態である時短Ａ状態に移行する。時短Ａには、厳密には時短Ａ１～時短Ａ４の４種類の連続操作有利特典があるが、この時発生する時短Ａは、時短Ａ１であったとする。時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典は、後述する保留ルートに関する規定数が異なる。この点は、保留ル

ートの説明とともに後述する。
【２８５１】
時短Ａ状態の開始時においては、特図２用始動入賞装置３３ｂは開状態となっていないので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。もっとも、本実施例のゲートは、右側遊技領域３０ｒから特図２用始動入賞装置３３ｂへ向かうまでの遊技球の通り道にあるので、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うように遊技球を発射させれば、発射された遊技球のほとんどはゲートを通過することになる。
【２８５２】
右打ち遊技中において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は例えば３秒～１５秒なので、時短なしの通常状態と比較して速やかに普通図柄に係る抽選結果が出る。普通図柄の当たり確率は例えば１／１５である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。
【２８５３】
なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなると、特図２用始動入賞装置３３ｂは開状態とならないので、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができない。この場合でも、右打ちに係る時短Ａは継続しているので、遊技球は再びゲートを通過し、普通図柄に係る変動が開始され、速やかに抽選の結果が出る。
【２８５４】
普通図柄に係る抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。この時点で、第３図柄表示装置４２には、「保留を４つ貯めて下さい」といった４回分の保留を促す表示をしてもよい。この表示は、後述する時短Ｂへの移行に必要な保留数を示している。このような表示は、特図２に係る変動動作の保留が例えば１つ貯まった状態で行ってもよく、この場合、第３図柄表示装置４２には、「保留をあと３つ貯めて下さい」といった時短Ｂへの移行に必要な保留数に達しつつある状況が表示されることになる。なお、このような時短Ｂへの移行に関する情報を第３図柄表示装置４２等に報知させない構成とすることもできる。
【２８５５】
特図２に係る変動時間は、時短Ａ状態において例えば３０秒～９０秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができる。すなわち、特図２抽選に係る変動中の遊技状態は、時短Ａ状態であるので、遊技者がこの間に右打ちを行うと、発射された遊技球は、ゲートを通過し、例えば、その３秒～１５秒後に普通図柄に係る抽選結果が出る。この抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは再び開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは再び閉状態となる。この時点で通常ならば、特図２抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として１回分の変動動作に係る保留が貯まる。
【２８５６】
なお、保留を貯める際に１球の遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させると、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となったが、本実施例はこの構成に限られず、開状態となっている特図２用始動入賞装置３３ｂに複数の遊技球が入球することで複数回分の変動動作に係る保留を一度に貯める構成としてもよい。また、遊技球のゲート通過に伴い普通図柄が当選となった場合、特図２用始動入賞装置３３ｂを複数回開閉させるように構成してもよい。この場合も、１球の遊技球がゲートを通過しただけで、複数の保留を貯める機会が遊技者に与えられる。
【２８５７】
時短Ａから時短Ｂに移行する条件の成立前に特図２に係る抽選が特図２当たりに当選す

ると、時短Ａは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ａ状態に戻る。例えば、この条件の成立前に当選した特図２の時短付き当たりに基づき新たな時短Ａ状態が発生し、新たに時短Ａから時短Ｂに移行する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短Ａ状態が続く。もちろん、時短付当たり毎に新たな時短Ａ状態が発生する構成に限らず、初当たりで発生した時短Ａ状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立した時点で、時短Ｂ状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ａは停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【２８５８】

特図２の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態についてもう少し詳しく説明する。まず、特図２に係る変動中に保留が貯まっていない場合、遊技は、時短Ａが付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。一方、特図２に係る変動中に保留が貯まっている場合、エンディング演出後に１回分の保留が当該変動に移行し、再び特図２に係る変動が開始されることになる。この２回目の変動は、時短Ａ状態中における変動なので、変動時間は、例えば３０秒～９０秒であり、この間に新たな変動動作の保留を貯めることができる。

【２８５９】

＜時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行＞

時短Ａ状態は、時短Ａから時短Ｂに移行する所定条件が成立すると時短Ｂ状態に移行する。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ａ状態における普通図柄の２０回目の変動を終えると、時短Ａから時短Ｂに移行する１つ目の条件が成立し、時短Ａ状態が終了して、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短Ｂが付く。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると２つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短Ｂ状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると時短Ａから時短Ｂに移行し、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態となる。時短Ａは時短Ｂに移行する前に終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、普通図柄ルートとよぶ。

【２８６０】

普通図柄ルートにおける時短Ａの終期としては、上述した１つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した２つ目の条件が成立したときでもよい。

【２８６１】

なお、普通図柄における２０回の変動の全てがハズレとなった場合は、時短Ａ状態の終了に関する条件は満たされているので、図１１８に示すように、時短Ａは終了して、遊技状態は通常状態に戻る。時短Ａ状態の終了に関する条件成立後、特図２の変動が時短付き当たりとなったにも関わらずＶ入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなるものでもよい。

【２８６２】

普通図柄ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた普通図柄の変動回数は、０回にリセットされ、新たな時短Ａが始まると、普通図柄の変動がある度に変動回数が１回、２回・・・２０回と計数される。

【２８６３】
その一方で、時短Ａは、特図２の変動中に特図２に係る変動の保留が規定数（時短Ａ１においては４回、時短Ａ２においては３回、時短Ａ３においては２回、時短Ａ４においては１回）貯まった状態で、当該特図２の変動が時短付き当たりに当選しても時短Ｂに移行する。本例では、発生した時短Ａは、時短Ａ１であったので、上述の規定数は４である。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選が何度も繰り返される。この抽選回数が２０回を越えない間に、上述した変動動作の保留が４回分貯まる場合がある。この場合とは具体的には、特図２に係る当該変動の実行中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球入賞が複数発生し、変動動作の保留が４回分貯まる場合が考えられる。保留が４回分貯まると、時短Ａから時短Ｂに移行する１つ目の条件が成立し、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短Ｂが付く。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると２つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短Ｂ状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると通常状態から時短Ｂに移行し、遊技状態は、通常状態から時短Ｂ状態となる。時短Ａは時短Ｂに移行する前に終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、保留ルートとよぶ。普通図柄ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第２の条件である。

【２８６４】
保留ルートにおける時短Ａの終期としては、普通図柄ルートと同様、上述した１つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した２つ目の条件が成立したときでもよい。

【２８６５】
保留ルートにおいて、１つ目の条件（保留４回貯留）が成立した場合、遊技の状態が通常状態に移行しない場合があるので、この例について説明する。１つ目の条件が成立すると、遊技の状態を通常状態に移行させる前に時短Ａを継続させるか否かの抽選（時短Ａ継続可否抽選）が実行される。この抽選は、変動表示を伴わず、開始されると即座に結果が出る。当該抽選に落選すると、上述したように、遊技の状態は通常状態に戻る。しかし、当該抽選に当選すると、時短Ａが継続される。いずれの場合も、２つ目の条件（Ｖ入賞）が成立すると、遊技状態は時短Ｂに移行する。当該抽選に当選する確率は、例えば５０％である。

【２８６６】
時短Ａ継続可否抽選の意義について説明する。当該抽選で当選すると、特図２に係る保留を更に貯めることができる機会が与えられる。１つ目の条件が成立しても時短Ａが継続するからである。本例における１つ目の条件における保留個数は、保留が貯められる上限の４回であるので、時短Ａ継続可否抽選に当選してもこれ以上特図２に係る保留を増やすことはできないが、１つ目の条件が、３回の保留を貯めることであれば、１つ目の条件の成立後においても、保留が１つ分だけ空きとなっている。とはいえ、時短Ａ継続可否抽選に落選してしまうと、遊技の状態は通常状態に戻るので、特図２に係る保留は貯めることができない。一方、時短Ａ継続可否抽選に当選すると、時短Ａは継続するので、時短Ｂが始まるまでに保留を１だけ増やすことができる。すなわち、時短Ａ継続可否抽選は、時短Ｂ以降直前における遊技の状態を通常状態とするか、保留が貯められる特典付きの時短Ａ状態とするかを決める抽選である。

【２８６７】
なお、時短Ａ状態の終了に関する条件成立後、特図２の変動が時短付き当たりとなったにも関わらずＶ入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなるものでもよい。

【２８６８】
保留ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ａが発生する。このと

き、先の時短Ａにおいて計数されていた特図２に係る保留回数は、新たな時短Ａに引き継がれる。新たな時短Ａは、先の時短Ａ状態において貯められた保留と、当該時短Ａ状態において貯められた保留回数の合計が４回になると終了する。

【２８６９】

なお、上述の保留ルートにおいて特図２の時短付き当たりに時短Ｂが付く条件は、保留が４回貯まることになっている。また、上述した図１１３（ｂ）の通り、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数が例えば１回～４回に変化する。つまり、本実施例では、予め定められた保留回数（１回～４回）の中から選択された回数を保留ルートの突入条件として設定される。このように、保留ルート突入の難易度が可変なので時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【２８７０】

また、図１１３（ｂ）のように、保留ルート突入に必要な保留の回数に応じて時短Ｂ状態になるタイミングが異なるので、保留ルート突入の難易度が変化する。したがって、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。また、当該保留ルート突入に必要な保留回数は、抽選結果によって変化する。このような構成とすれば、特図１に係る抽選に新たな価値を付加することができるので、通常状態における遊技が単調でなくなる。

【２８７１】

また、状況に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数を変化させる例としては、時短Ａ状態が長引くほど保留ルート突入に必要な保留の回数が減少するような構成が考えられる。この場合、例えば、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が０回～４回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が４回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が５回～９回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が３回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が１０回～１５回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が２回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が１６回～１９回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が１回に設定される。このように、本例では、保留ルート突入に必要な保留回数を所定のタイミングで別の回数に変更するので、遊技を行っている間に遊技状態が自動的に変化し、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【２８７２】

＜保留あり時短Ｂ状態＞

時短Ｂ移行後、特図２に係る保留が４回分貯まっている場合は、時短Ｂ状態において当該保留が消化される。この状態を説明の便宜上、保留あり時短Ｂ状態と呼ぶ。保留あり時短Ｂ状態において４回分の保留が消化される様子について説明する。変動動作に係る保留の消化が始まると、まず、特図２に係る変動表示が開始される。特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態において例えば２秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。

【２８７３】

時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図２に係る抽選に当選すると、時短Ｂは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ｂ状態に戻る。すなわち、この条件の成立前に当選した特図２の時短付き当たりに基づき新たな時短Ｂ状態が発生し、新たに発生した時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短Ｂ状態が続く。もちろん、時短付き当たりが発生する毎に新たな時短Ｂ状態が発生する構成に限らず、最初に発生した時短Ｂ状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短Ｂから通常状態に移行する条件が成立した時点で、通常状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは停止しないまま、遊技は次の保留

消化に移行する。いずれにせよ、特図２に係る抽選結果が出た時点で貯められている保留は１回分減少する。

【２８７４】

このような特図２に係る変動表示に係る動作は、保留された回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は４回分貯められているので、同様の動作が４回繰り返される。

【２８７５】

＜保留なし時短Ｂ状態＞

やがて、時短Ｂが継続した状態で全ての保留が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留あり時短Ｂ状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図２大当たりを狙う、保留なし時短Ｂ状態へ移行する。なお、上述したように、本実施例に係る時短Ｂは、４回の保留に関する保留ルートに依らなくても、保留とは無関係の普通図柄ルートでも発生する。したがって、普通図柄ルートに関する時短Ｂは、保留あり時短Ｂを経ることなく、保留なし時短Ｂから開始されることがある。保留が１つも貯まっていない状態で２０回目の普通図柄に係る変動終了後の特図２の変動が時短付き当たりとなることがあり得るからである。もっとも、保留が４回に満たないまま普通図柄ルートで時短Ｂに移行する場合もあるから、時短Ｂは、保留が４回に満たない保留あり時短Ｂを経て、保留なし時短Ｂに移行することもある。普通図柄ルートで時短Ｂが発生した場合は、消化される保留の回数は０回～３回のいずれかとなる。

【２８７６】

保留なし時短Ｂ状態が開始された後の様子について説明する。保留なし時短Ｂ状態の開始時においては、特図２に係る変動表示は自動的には発生せず、特図２用始動入賞装置３３ｂも開状態となっていないので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。右打ちされた遊技球のほとんどはゲートを通過することになるという事情は時短Ａ状態と同様である。

【２８７７】

保留なし時短Ｂ状態において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は時短Ａのときよりもやや長い３秒～３０秒である。そして、普通図柄の当たり確率は時短Ａのときと同じ例えば１／１５である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。

【２８７８】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなった場合、ゲートを狙えば、再び普通図柄の抽選が実行される点も時短Ａのときと同様である。

【２８７９】

普通図柄に係る抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態において例えば２秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。この点は、上述した保留あり時短Ｂ状態と同様である。

【２８８０】

時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図２に係る抽選が特図２当たりに当選すると、時短Ｂは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ｂ状態に戻る。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【２８８１】
このように、時短Ｂ状態においては、新たに特図２に係る保留を貯めることはできないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。特図２に係る変動時間が２秒だからである。この点が特図２に係る保留を貯めることができる時短Ａ状態とは異なる。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは、停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。
【２８８２】
＜時短Ｂ状態の終了＞
上述したように時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において普通図柄変動例えば３０回の有利演出が行われると終了する。保留なし時短Ｂ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ｂ状態における普通図柄変動３０回目の有利演出を終えると、時短Ｂ状態は終了する。時短Ｂ状態が終了すると、遊技は、特図１に係る通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図１用始動入賞装置３３ａを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われることが上述した第３の条件である。
【２８８３】
時短Ｂの終了時点としては、保留なし時短Ｂ状態において、特図２に係る変動表示の実行中である場合もあれば、保留なし時短Ｂ状態において、特図２に係る変動表示が開始される前の場合もある。なお、本実施例における大当たりラウンド演出中、エンディング演出中の遊技状態は時短Ｂ状態ではないので、この期間に時短Ｂ状態の終了条件が成立することはない。
【２８８４】
時短Ｂ状態における普通図柄の抽選は、主に保留なし時短Ｂ状態において行われるのでこの点について説明する。保留あり時短Ｂ状態は、遊技者は特図２の変動に係る４回の保留が消化されるまでは、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させる目的以外では遊技者は通常、右打ちを行わない。Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞できるのは、特図２に係る変動表示の当たり確定後であるので、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させる時点は、時短Ｂ状態ではなく、通常状態に属している。通常状態において遊技球がゲートを通過しても、時短Ｂ状態における通常図柄の抽選がなされることはない。従って、保留あり時短Ｂ状態において、時短Ｂ状態の終了条件となる３０回の有利演出が行われる時短回数が消費されることはほぼ無く、時短Ｂ状態の終了条件となっている３０回の有利演出が行われる時短回数は、ほぼ保留なし時短Ｂ状態において費やされる。
【２８８５】
図１１９は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Ａが発生し、保留ルートまたは普通図柄ルートに係る条件が成立するまで時短Ａ状態が維持される。保留ルートまたは通常図柄ルートが成立すると、時短Ａは時短Ｂに移行する。時短Ｂは、普通図柄が３０回変動する有利演出が行われると終了して遊技は通常状態に戻る。
【２８８６】
新たな時短Ｂ状態の終期について説明する。時短Ｂ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ｂが発生する。このとき、先の時短Ｂにおいて計数されていた普通図柄の変動回数は、０回にリセットされ、新たな時短Ｂは、当該時短Ｂ状態において時短付き当たりに当選しなければ、普通図柄変動３０回の有利演出が行われると終了する。
【２８８７】
＜本実施例に関する変形例＞

ここで、本実施例に関する変形例について説明する。

＜変形例６７－１＞

上述の構成では、第１の条件、第２の条件、第３の条件の成立によって、遊技の状態が通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態に切り替わっていたが、本発明はこの構成に限られない。第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行し、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態へ移行する構成とすることもできる。従って、本変形例によれば、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が２０回となるか、特図２に係る保留が４回貯まった後、特図２当たりとなると時短Ａ状態は通常状態へと転落する。

【２８８８】

＜変形例６７－２＞

上述の構成では、図１２４で示したような特図２用始動入賞装置３３ｂの開放および閉鎖動作により、時短Ａ状態における特図２に関する保留数を規定数に制限するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。同様の構成を、特図２用始動入賞装置３３ｂを非電動役物とする構成により実現することもできる。本変形例によれば、Ｖ入賞口３１ａの遊技盤裏面側には、Ｖ入賞口３１ａに入球した遊技球が通過するＶ入賞条件充足ゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂの遊技盤裏面側には、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球が通過する保留条件充足ゲートを備え、Ｖ入賞条件充足ゲートは、入球した遊技球の重みを利用して、保留条件充足ゲートの上流側に設けられた特図２用始動入賞装置３３ｂの遊技盤裏面側に設けられた非電動役物を開放させる。ここでいう開放とは、非電動役物が遊技球の通過を許容する状態である。一方、保留条件充足ゲートは、非電動役物を通過した遊技球が規定数（例えば３球）になると、入球した３球目の遊技球の重みを利用して、非電動役物を閉鎖させる。ここでいう閉鎖とは、非電動役物が遊技球の通過を禁止する状態である。Ｖ入賞条件充足ゲート、保留条件充足ゲートおよび非電動役物は、互いに機械的に連動して動作するリンク機構を構成している。

【２８８９】

本変形例における遊技機の動作について説明する。時短Ａ中に特図２当たりが生じて、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となると、遊技球はＶ入賞条件充足ゲートを通過して、Ｖ入賞口３１ａに入球する。その際に、Ｖ入賞条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を開状態にする。その後、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過し、その通過検出に基づく普通図柄の抽選結果が当たりになり、それによって電動役物３３ｂ１が開放し、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに向けて進入可能となると、その時点から遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができるようになる。上述までの記載の通り、電動役物３３ｂ１は、おおむね遊技球が１球通過したタイミングで開状態（突出位置）から閉状態（退避位置）に戻るので、１球の遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させた後は、次に普通図柄の抽選結果が当たりになった後で入球させることができるようになる。

【２８９０】

非電動役物が開状態となった後、３球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球して保留が３回貯まると、保留条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を閉状態にする。この時点から遊技者は、電動役物３３ｂ１が開状態となったとしても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができなくなる。このようにして本変形例では、リンク機構を利用して特図２に係る保留を規定数以上とならないようにしている。なお、本変形例によれば、時短Ａ付き当たりについて、図１１３，図１１４で説明したような複数の当たり種別はなく、設定されている当たり種別は、時短Ａ２に相当する単一の当たり種別であるが、周知のリンク機構を利用して特図２の当たり図柄の種別（時短Ａ１から時短Ａ４の種別）に応じて規定数を変えることができるならば、そのように構成しても構わない。

【２８９１】

以上のように本実施例によれば、時短Ａ付き大当たり状態が終了した後の遊技状態での

時短Ａ状態は所定の条件を満たすと、時短Ｂ状態になるので、時短状態における遊技が単調とならない。

【２８９２】

また、本実施例では、時短Ｂに至る方法として、普通図柄ルートと保留ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さを抑制することができる。

【２８９３】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図１２０～図１２５を参照してもう少し詳細に説明する。図１２０は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図１２１は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図１２２は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図１２３は、第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図１２４は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図１２５は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【２８９４】

図１２０を参照して主制御装置２６１にて行われるタイマー割込み処理（図２３参照）における始動入賞処理について説明する。時短Ｂ移行条件成立フラグに関する処理が含まれているところが上述した実施例１の図７２に示す始動入賞処理と異なっている。

【２８９５】

ステップＳ７１１の後、ステップＴ７１１ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値である４に達したか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が４であればステップＴ７１１ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＴ７１１ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が時短Ａ状態となっていることを示す時短Ａフラグが１か否かを判別する。時短Ａフラグが１であればステップＴ７１１ｃに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２８９６】

ステップＴ７１１ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを０にセットし、時短Ｂ移行条件成立フラグを１にセットした後、図７２で説明した先読み抽選処理Ｓ７１２を実行する。

【２８９７】

図１２１は、本実施例における第１図柄変動処理を示している。本処理は、図７３で説明した実施例１に係る第１図柄変動処理と同様である。ただし、図７３におけるステップＳ４０３Ｃが時短フラグの成立・不成立を判別するステップＴ４０３Ｃに置換されている。すなわち、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＴ４０３Ｃにおいて、時短状態が発生していることを示す時短ＡｏｒＢフラグが１か否かを判別する。当該フラグが０であればステップＳ４０３Ｂに進み、１であれば本処理を終了する。

【２８９８】

図１２２は、本実施例における特図２変動開始処理を示している。本処理は、図７４で説明した実施例１に係る特図２変動処理と同様である。ただし、図７４におけるステップＳ５０２Ａが、テーブルに基づいて第１～第２大当たり図柄、第１～第２小当たり図柄を停止位置に設定するステップＴ５０２Ａに置換されている。また、大当たりｏｒ小当たりの判別でＹＥＳの場合、特図２装飾図柄指定コマンドを設定すると、本処理は終了となる。

【２８９９】

本実施例における第２図柄変動処理は、実施例１における図７５で説明した第２図柄変動処理と同様である。

【２９００】

図１２３は、本実施例における第２図柄変動開始処理を示している。ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、時短状態においては、上述した図１１５（ａ）に示した普通当た

り抽選用テーブルに基づいて、第２図柄の変動は約１／１５の確率で第２図柄当たりに当選する。通常状態または大当たりラウンド遊技状態においては、上述した図１１５（ｂ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第２図柄の変動は全てハズレとなる。

【２９０１】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないと判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。

【２９０２】

次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１であれば、処理はステップＳ５２５に進み、第２図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて３，１０，１５秒のいずれかに決定してステップＴ５２６ｂに進む。時短Ａフラグが０であれば、処理は、ステップＴ５２４ａに進み、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ｂフラグが１であれば、処理は、第２図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて３，１５，３０秒のいずれかに決定して、ステップＴ５２６ｂに進む。

【２９０３】

ステップＴ５２４ａにおいて、時短Ｂフラグが０であれば、処理はステップＴ５２６ａに進み、第２図柄変動時間を６０秒に決定してステップＴ５２６ｂに進む。ステップＴ５２６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントする。その後、処理はステップＴ５２６ｃに進む。ステップＴ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。処理は、時短Ａフラグが１であればステップＴ５２６ｄに進み、０であればステップＴ５２６ｆに進む。ステップＳ５２６ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタが２０であるか否かを判断する。第２図柄変動回数カウンタが２０であれば処理は、ステップＴ５２６ｅに進んで、時短Ｂ移行成立フラグを１にセットし、ステップＳ５２７に進む。ステップＳ５２６ｄにて、第２図柄変動回数カウンタが２０でなければ、本処理は終了となる。

【２９０４】

ステップＴ５２６ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。処理は、時短Ｂフラグが１であればステップＴ５２６ｇに進み、０であれば本処理を終了する。ステップＳ５２６ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタが３０であるか否かを判断する。第２図柄変動回数カウンタが３０であれば処理は、ステップＴ５２６ｈに進んで、通常状態移行成立フラグを１にセットし、ステップＳ５２７に進む。ステップＳ５２６ｇにて、第２図柄変動回数カウンタが３０でなければ、本処理は終了となる。

【２９０５】

次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を決定するために、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップＳ５２８に進み、第２図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップＳ５２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。

【２９０６】

ステップＳ５２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５２８において時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１である場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップＳ５３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１でない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図１１５（

ｃ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【２９０７】

図１２４は、本実施例における普通電動役物開閉処理を示している。本処理は、図７７で説明した実施例１に係る普通電動役物開閉処理と同様であるが、時短Ａ状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行う点で異なっている。普通電動役物開閉処理が開始されると、まずステップＳ５４１が開始される。ステップＳ５４１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄が当たりである場合に、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する（ステップＴ５４２）。ステップＳ５４１において第２図柄が外れの場合は、本処理は終了となる。

【２９０８】

ステップＴ５４２において、時短Ａフラグが１ならば、処理は、ステップＴ５４２に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留が規定数に達したか否かを判断する。本実施例においては時短Ａ１に当選しているから、規定数は４である。保留が規定数に達していない場合は、処理は、ステップＳ５４３に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【２９０９】

一方、ステップＴ５４２において時短Ａフラグが１ではない場合、処理は、ステップＴ５４２ｂに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否か判断する。時短Ｂフラグが１ならば、処理は、ステップＳ５４３に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【２９１０】

ステップＳ５４３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開放させるように制御する。その後、ステップＳ５４４，ステップＳ５４５に係る所定の条件が成立すると、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂを閉鎖させるように制御して（ステップＳ５４６）、本処理は終了となる。

【２９１１】

ステップＳ５４４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入球したか否かを判断する。遊技球の入球があれば、ステップＳ５４６に進み、入球がなければ、処理は、ステップＳ５４５に進む。ステップＳ５４５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放から０．９秒経過したか否かを判断する。０．９秒が経過した場合はステップＳ５４６に進み、そうでなければ、ステップＳ５４４に進む。

【２９１２】

このように、時短Ａ状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行うことで、時短Ａ状態の次に発生する時短Ｂ状態においては、規定数に応じた保留しか持ち続けることができなくなるので、時短Ｂ状態においては規定数に応じて連チャン回数に差を付けることができる。

【２９１３】

図１２５は、本実施例における次回遊技状態設定処理を示している。ステップＳ５６１Ａ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の時短Ａ付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の時短Ａ付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６１Ｂ１に進み、そうでなければステップＳ５６１Ｄに進む。ステップＳ５６１Ｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態ではなく時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することをサブ制御装置２６２に伝達するために、時短Ａ移行コマンドをセットし、ステップＳ５６１Ｃ１に進む。ステップＳ５６１Ｃ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを１にセットし、本処理を終了する。

【２９１４】
このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において時短Ａフラグを１にセットすることによって、特図１の大当たり状態の終了後の遊技を通常ＲＵＳＨ状態として開始することができる。
【２９１５】
ステップＳ５６１Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップＳ５６２Ａに進む。
【２９１６】
ステップＳ５６２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図２の時短付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６２Ｂへ進み、そうでない場合はステップＳ５６４Ａに進む。
【２９１７】
ステップＳ５６２Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞がＶ検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６２Ｂ１に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２９１８】
ステップＳ５６２Ｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行条件成立フラグが１か否かを判断する。時短Ｂ移行条件成立フラグが１の場合は、ステップＳ５６２Ｂ２に進み、０の場合は、ステップＳ５６２Ｂ４に進む。
【２９１９】
ステップＳ５６２Ｂ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行コマンドをサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。その後、処理は、ステップＳ５６２Ｂ３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを０にセットし、時短Ｂフラグを１にセットする。そして、処理はステップＳ５６２Ｇに進む。
【２９２０】
処理がステップＳ５６２Ｂ４に進んだ場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態移行条件成立フラグが１か否かを判断する。通常状態移行条件成立フラグが１の場合は、時短Ｂフラグを０にセットするステップＳ５６２Ｂ５に進み、０の場合は、本処理を終了する。処理がステップＳ５６２Ｂ５に進んだ場合は、処理はステップＳ５６２Ｇに進む。
【２９２１】
ステップＳ５６２Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、新たな時短Ａ（通常ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数を新たにカウントするために、特図２変動回数カウンタを０に戻し、本処理を終了する。
【２９２２】
ステップＳ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図２の通常当たりに当選した場合はステップＳ５６４Ｂに進み、そうでない場合は、図１２６に示すステップＴ５６５Ａに進む。ステップＳ５６４Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６４Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２９２３】
ステップＴ５６４Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１の場合は、処理は時短Ａフラグを０にセットするステップＴ５６４Ｃ１に進み、その後ステップＳ５６４Ｅ１に進む。時短フラグが０の場合は、処理はステップＴ５６４Ｄに進む。ステップＴ５４６Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１の場合は、処理は時短Ａフラグを０にセットするステップＴ５６４Ｅに進み、その後ステップＳ５

６４Ｅ１に進む。時短フラグが０の場合は、本処理は終了となる。
【２９２４】
ステップＳ５６４Ｅ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップＳ５６４Ｆに進む。例えば、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）における普通図柄変動３０回の有利演出に達した場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタのカウント値を０に戻して本処理を終了する。
【２９２５】
図１２６におけるステップＴ５６５Ａからステップ Ｔ５６６Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａや時短Ｂに係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。
【２９２６】
すなわち、ステップＴ５６５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１である場合はステップＴ５６５Ｂに進み、そうでない場合はステップＴ５６６Ａに進む。ステップＴ５６５Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄の変動回数が２０回になったか否かを判断する。普通図柄の変動回数が２０回になっていない場合は、いまだ時短Ａに係る時短状態中であるので、本処理を終了する。普通図柄の変動回数が２０回になった場合は、特図２が変動していないことを条件に時短Ａフラグを０に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（Ｔ５６５Ｃ１）、第２図柄変動回数カウンタを０に戻して（Ｔ５６５Ｃ２）、本処理を終了する。これにより、時短Ａに係る時短状態が終了する。
【２９２７】
ステップＴ５６６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ｂフラグが１である場合はステップＴ５６６Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＴ５６６Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄変動３０回の有利演出が行われたか否かを判断する。普通図柄変動３０回の有利演出が行われていない場合は、本処理を終了する。普通図柄変動３０回の有利演出が行われた場合、特図２が変動していないことを条件に時短Ｂフラグを０に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（Ｔ５６５Ｃ１）、第２図柄変動回数カウンタを０に戻して（Ｔ５６５Ｃ２）、本処理を終了する。これにより、時短Ｂに係る時短状態が終了する。
【２９２８】
次に、図１２７を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる通常処理（図３３参照）中の演出管理実行処理（図３９参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図１２７は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例１で図４３を参照して説明したものと同じ部分があるが、時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）や時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。
【２９２９】
ステップＴ２４９１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＴ２４９２Ａに進み、そうでない場合はステップＴ２４９３Ａに進む。
【２９３０】
ステップＴ２４９２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用時短Ａ移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図１の大当たり状態の終了後に「時短Ａ突入」のような表示を行わせる。

【２９３１】
ステップＴ２４９３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＴ２４９４Ａに進み、そうでない場合はステップＴ２４９５Ａに進む。
【２９３２】
ステップＴ２４９４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する時短Ｂ移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「時短Ｂ突入」もしくは「時短Ｂ継続」のような表示を行わせる。
【２９３３】
ステップＴ２４９５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップＴ２４９６Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２９３４】
ステップＴ２４９６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。
【２９３５】
次に、図１２８を参照して、表示制御装置４５が行う通常処理（図４５参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図４６を参照して説明したものと同じ部分があるが、時短Ａ（通常ＲＵＳＨ状態）や時短Ｂ（特別ＲＵＳＨ状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。
【２９３６】
ステップＴ３１１３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用時短Ａ移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短Ａ移行／継続コマンドを受信していればステップＴ３１１４Ａに進み、そうでなければステップＴ３１１５Ａに進む。
【２９３７】
ステップＴ３１１４Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、時短Ａ移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に特図１の大当たり状態の終了後に「時短Ａ突入」の文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。また、この時短Ａ移行表示処理によって、後述する実施例８から実施例１３に示す移行示唆演出が実行される。
【２９３８】
ステップＴ３１１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用時短Ｂ移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短Ｂ移行／継続コマンドを受信していればステップＴ３１１６Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２９３９】
ステップＴ３１１６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、時短Ｂ移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「時短Ｂ突入」もしくは「時短Ｂ継続」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。また、この時短Ｂ移行表示処理によって、後述する実施例８から実施例１３に示す移行示唆演出が実行される。
【２９４０】
ステップＴ３１１７Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップＴ３１１８Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２９４１】
ステップＴ３１１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。
【２９４２】
＜本発明の特徴的な構成＞
続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（Ｔａ１）に関し、本発明の遊技機は、 大当たり状態の後の時短Ａ状態中において、特図２に係る保留のカウントが所定条件（カウント数が１ないし４）を満たし、当該所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件（抽選により時短Ａが通常状態に転落せず継続するのに必要な条件）を満たす場合、遊技の状態を時短Ａから時短Ｂに制御することが可能である。
【２９４３】
その他、本発明に係る遊技機は以下の点で特徴的である。
【２９４４】
第１に、（Ｔａ２）に関し、上述の所定条件は、遊技者による操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。
【２９４５】
第２に、（Ｔａ３）に関し、上述の特定条件は、遊技者による操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。
ことを特徴とする遊技機。
【２９４６】
第３に、（Ｔａ４）に関し、上述の特定条件は、特図２での抽選の結果に基づいて満たされる。
【２９４７】
第４に、（Ｔａ５）に関し、上述の特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示が外れ結果であった場合に、特図２に係る保留の消化中における抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる。
【２９４８】
第５に、（Ｔａ６）に関し、上述の特定条件は、特図２に係る保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる。
【２９４９】
第６に、（Ｔａ７）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞装置３１での入球を条件とする当たりになる確率は、特図１に係る抽選の結果が当たりとなる確率より高い。
【２９５０】
第７に、（Ｔａ８）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞装置３１での入球を条件としない当たりになるは、特図１に係る抽選の結果が当たりとなる確率と同じである。
ことを特徴とする遊技機。
【２９５１】
第８に、（Ｔａ９）に関し、保留された特図２に係る抽選を実行中である場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が時短Ａ中の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度よりも低くなる。
【２９５２】
第９に、（Ｔａ１０）に関し、時短Ａにおいて、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高く、時短Ｂにおいて、時短Ａよりも長く特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高い状態が継続する。
【２９５３】
また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２が特図２に係る当該変動に関する表示の実行中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球

した回数に応じ所定数（４回）を上限として特図２抽選処理の保留をカウントする。そして、ＣＰＵ５０１は、特図１，特図２に係る抽選処理の結果が時短付き当たりとなった後の状態を大当たり状態とすることが可能であり、大当たり状態が終了した後の遊技の状態を時短Ａ状態に制御することが可能であり、保留のカウントが予め定められた４回である場合、遊技の状態を時短Ａ状態から時短Ａとは異なる時短Ｂ状態に制御することが可能な状態制御機能を備える。これは、上述した（Ｔａ１１），（Ｔａ２５）の遊技機の一例である。

【２９５４】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、予め定められた複数のカウント数（１回～４回）の中から選択されたカウント数（例えば４回）を読み出して、これを時短Ａ状態から時短Ｂ状態に変更するときに必要なカウント数として設定することも可能である。これは、上述した（Ｔａ１２）の遊技機の一例である。

【２９５５】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、設定されたカウント数（４回）を、時短Ａ状態中に普通図柄の変動が５回あると別のカウント数（３回）に変更し、変更されたカウント数を時短Ｂへの移行に必要な保留数に設定することが可能である。これは、上述した（Ｔａ１３）の遊技機の一例である。

【２９５６】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の抽選の結果である大当たりＡ～大当たりＤに応じたカウント数（１回～４回）を時短Ａから時短Ｂへ移行するときに必要な保留数として設定することが可能である。これは、上述した（Ｔａ１４）の遊技機の一例である。

【２９５７】

また、本実施例に係る第３図柄表示装置４２は、時短Ａ状態において、特図２に係る変動表示が開始されると時短Ｂへの移行に必要な保留数を遊技者に表示することができる。これは、上述した（Ｔａ１５），（Ｔａ１６）の遊技機の一例である。

【２９５８】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図２に係る変動表示が開始されると保留ルート突入に必要な保留回数が遊技者に報知されるので、遊技者に達成すべき目標を提示することができる。したがって、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【２９５９】

その一方で、本実施例においては、時短Ｂへの移行に必要な保留数を遊技者に示唆させないように構成することもできる。これは、上述した（Ｔａ１７）の遊技機の一例である。

【２９６０】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルート突入に必要な保留回数が貯まった後でも、遊技者が退屈を感じることがない。

【２９６１】

また、本実施例における時短Ｂは、有利報知演出として、３０回の普通図柄変動表示が行われると特図２の抽選に当たることを条件に終了する。これは、普通図柄の変動表示が２０回に達すると特図２の抽選に当たることを条件に終了する時短Ｂと比べて、時短状態の継続期間が長い。このように、時短Ａは、遊技者にとっての有利な期間が時短Ｂとは異なっている。これは、上述した（Ｔａ１８），（Ｔａ１９）の遊技機の一例である。

【２９６２】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ｂは、遊技者にとってより有利という意味で時短Ａとは異なっている。すなわち、時短Ａと時短Ｂとでは大当たりラウンド後に付与される時短回数（ＲＵＳＨ状態）が同じでないので、得られる価値も異なるため、大当たり状態の終了後における遊技が単調でなくなる。

【２９６３】

また、本実施例に関する変形例では、時短Ａ状態の方が、保留数が４回貯まった後に生

じる通常状態よりも遊技者にとって有利である。これは、上述した（Ｔａ２０）の遊技機の一例である。

【２９６４】

このように、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、時短Ａは、通常状態よりも遊技者にとって有利である。時短Ａから通常状態に転落する可能性があることからすれば、大当たりラウンド後における遊技が単調でなくなる。

【２９６５】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数が４回貯まらない状態で遊技球ゲート通過に伴う普通図柄の変動２０回分の時間が経過すると遊技の状態を時短Ａ状態から時短Ｂ状態に制御することが可能である。これは、上述した（Ｔａ２１），（Ｔａ２２）の一例である。

【２９６６】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルートが満たされない状態で通常図柄の変動が２０回となるだけの期間が経過すると、時短Ａ状態は終了し、時短Ｂ状態となるので、遊技者は、２種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【２９６７】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ａ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になりやすくなり、ＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ｂ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短Ａ状態は、普通図柄の変動２０回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短Ｂ状態は、普通図柄の変動３０回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した（Ｔａ２３）の一例である。

【２９６８】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度が高い。したがって、遊技者は、２種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【２９６９】

また、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、遊技の状態を時短Ｂに設定すると、時短Ａとは異なる態様で特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度が高まる。これは上述した（Ｔａ２４）の遊技機の一例である。

【２９７０】

＜本発明の特徴的な構成＞

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（Ｔｂ１）に関し、本発明の遊技機は、時短Ａ状態中に保留が規定数となり所定条件が成立すると、Ｖ入賞さえあれば時短Ｂとなる状態が発生し、時短Ａ状態中に所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂに移行する。

【２９７１】

その他、本発明は、次の様な構成が特徴的である。

【２９７２】

第１に、（Ｔｂ２）に関し、時短には、少なくとも特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったことに基づいて、可変入賞装置３２を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球頻度を高める時短Ａと、少なくとも特図２に係る抽選の結果が時短付き当たりであった場合に開状態中のＶ入賞装置３１に遊技球が入球することに基づいて、または、特図２に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて、ラウンド遊技状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球頻度を高める時短がある。

【２９７３】

第２に、（Ｔｂ２）に関し、時短Ａ状態において所定条件（規定数の保留）が成立すると、時短Ｂを付与し易い状態とし、時短Ａ状態において所定条件が成立しないで時短Ａが

終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂが発生する。
【２９７４】
第３に、（Ｔｂ３）に関し、時短Ａ状態において所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂが発生しやすい。
【２９７５】
第４に、（Ｔｂ４）に関し、所定条件は、遊技者の操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。
【２９７６】
第５に、（Ｔｂ５）に関し、特定条件は、遊技者の操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。
【２９７７】
第６に、（Ｔｂ６）に関し、特定条件は、特図２に係る抽選の結果に基づいて発生する。
【２９７８】
第７に、（Ｔｂ７）に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が外れ結果であった場合に、保留された特図２に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。
【２９７９】
第８に、（Ｔｂ８）に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。
【２９８０】
第９に、（Ｔｂ９）に関し、特図２に係る抽選の結果が第３特別結果になる確率は、特図１に係る抽選の結果が第１特別結果となる確率と同じである。
ことを特徴とする遊技機。
【２９８１】
第１０に、（Ｔｂ１０）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞を大当たりの条件とする当たりになる確率は、特図１に係る抽選の結果が大当たりあとなる確率より高い。
【２９８２】
第１１に、（Ｔｂ１１）に関し、保留された特図２に係る抽選に基づく動的表示を実行中である場合、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が時短Ａ状態中の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度よりも低くなる。
ことを特徴とする遊技機。
【２９８３】
第１２に、（Ｔｂ１２）に関し、時短Ａにおいては、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高く、時短Ｂにおいては、時短Ａよりも長く特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高い状態が継続する。
【２９８４】
上述の所定条件および特定条件は、ゲートへの遊技球の通過または、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞という遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である。これは、上述した（Ｔｂ１３）の一例である。
【２９８５】
このように、本実施例の遊技機によれば、遊技状態に時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する保留ルートおよび普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【２９８６】
また、上述の所定条件は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに所定回数（例えば４回）入球することであり、特定条件は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば１回）発生することである。これは、上述した（Ｔｂ１４）の一例である。

【２９８７】
　また、上述の所定条件は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば２０回）発生することであり、特定条件は、時短Ａ状態において所定条件が成立しないまま１回目～３回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、４回目の保留が貯まることである。これは、上述した（Ｔｂ１５）の一例である。
【２９８８】
　このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートとして、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が所定回数発生するという保留ルートと、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球の契機が２０回発生するという普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【２９８９】
　また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも右打ち遊技中に成立する条件である。これは、上述した（Ｔｂ１６）の一例である。
【２９９０】
　このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは右打ち中に成立するので、遊技に時短Ａが付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、遊技に時短Ａが付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に保留ルートに係る条件が成立し、右打ち遊技中に普通図柄ルートに係る条件が成立するという例でもよい。
【２９９１】
　また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも時短Ａ状態における特図２変動表示中に成立し得る。これは、上述した（Ｔｂ１７）の一例である。
【２９９２】
　このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは特図２変動中に成立するので、特図２の変動時間を利用して、新たな遊技ができるので、変動時間中に感じられ可能性がある遊技の単調さを低減することができる。
【２９９３】
　また、上述の所定条件、特定条件は、特図２の変動動作の保留または普通図柄の変動に関係している。したがって、いずれの条件も特図２の変動表示の契機となる動作である。これは、上述した（Ｔｂ１８）の一例である。
【２９９４】
　このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは動的表示の契機となるので、２ルートを目指す面白みが生じ、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【２９９５】
　また、特定条件に関する所定期間は、遊技者の操作に応じて決定される。すなわち、時短Ａ状態において、遊技者が右打ちを続けると、所定期間（１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間または、１回目～３回目の保留が貯まる期間）が短くなる。時短Ａ状態において、遊技者が右打ちを断続的に行うと、所定期間が長くなる。これは、上述した（Ｔｂ１９）の一例である。
【２９９６】
　このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートには遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過することが発生条件のルートがあるので、遊技者の遊技次第で時短Ｂを発生させることができる。したがって、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【２９９７】
　また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった後の遊技の状態を大当たり状態とし、当該大当たり状態の終了後、遊技の状態に時短Ａを付与することが可能である。これは、上述した（Ｔｂ２０）の

一例である。
【２９９８】
このように、本実施例の遊技機によれば、大当たりラウンドの終了後、遊技に時短Ａを付与することが可能なので、大当たりラウンド後における遊技の単調さを低減することができる。
【２９９９】
また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ａ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になりやすくなり、ＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ｂ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短Ａ状態は、普通図柄の変動２０回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短Ｂ状態は、普通図柄の変動３０回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した（Ｔｂ２１）の一例である。
【３０００】
このように、本実施例の遊技機によれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度は２段階で高まるので、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。
【３００１】
また、上述の所定期間は、時短Ａ状態が発生してから遊技球のゲート通過の検出が所定回数（１９回）に達するまでの期間である。これは、上述した（Ｔｂ２２）の一例である。
【３００２】
このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートとして、遊技球の通過の検出を２０回に達成させるルートがあるので、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【３００３】
また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として遊技状態に時短Ａを付与し、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回貯まって所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回に満たず、時短Ａが発生してから実行される１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間が経過した状態で、２０回目の普通図柄変動が実行されて特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。これは、上述した（Ｔｂ２４）の一例である。
【３００４】
その一方で、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において２０回目の普通図柄変動が実行されて所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において普通図柄変動が２０回に満たず、時短Ａ状態において１回目～３回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、４回目の保留が貯まって特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。これは、上述した（Ｔｂ２４）の一例である。
【実施例７】
【３００５】
実施例７のパチンコ機の構成は、実施例６のパチンコ機とは異なり、時短状態において特図１の同時変動が行われる構成とすることによって、時短Ｂの価値が可変である点が異なる。
【３００６】

図１２９を参照して、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図１２９（ａ）に示す様に、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブルは、図１１３（ａ）を参照して説明した実施例６におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動２０回までとなっていた部分が特図１変動１回終了に置換されている。また、図１２９（ｂ）に示す様に、本実施例の時短Ａ状態中における特図２大当たり抽選用テーブルは、図１１３（ｂ）を参照して説明した実施例６におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動２０回までとなっていた部分が特図１変動１回終了に置換されている。

【３００７】

図１３０（ａ）は、本実施例の時短Ｂ状態中における特図２大当たり抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、図１１４を参照して説明した実施例６におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動３０回までとなっていた部分が特図１変動２回終了に置換されている。

【３００８】

図１３０（ｂ）は、時短Ａ，時短Ｂ状態における特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。図１２９を参照して説明したように、特図１大当たりの当たり種別は、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４の４通りがある。このいずれにおいても、変動パターンは、変動時間が１２０秒の大当たり長変動となる。特図１に係る抽選で外れとなった場合の変動パターンは、変動時間が１２０秒のハズレ長変動となる。

【３００９】

図１３１（ａ）は、本実施例に係る普通図柄変動パターン抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、実施例６に係る図１１５（ｃ）のテーブルと同様であるが、時短Ａ状態、時短Ｂ状態における変動時間が３段階あるうちの各段階に対応する普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値が異なっている。すなわち、本実施例における普通図柄変動パターン抽選用テーブルは、実施例６における同じテーブルと比べて、変動時間が短くなるよう上述の３段階に対する普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の配分を変更している。また、時短Ｂの変動時間も実施例６と比べて短くなっている。普通図柄の変動時間は、特図１の変動時間内に普通図柄の抽選が２０回消化できる程度に短く設定されている。

【３０１０】

図１３１（ｂ）は、本実施例の時短Ａ状態に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。特図２の変動時間は、実施例６と比べて短くなるように設定される。

【３０１１】

＜遊技の流れ＞

本実施例に係る遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の少なくとも３つの遊技状態を発生させることができる。遊技は通常状態から始まり、第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行する。その後、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する。その後、第３の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ｂ状態から通常状態へ移行する。この点は、実施例６と同様であるが、第２の条件，第３の条件が実施例６のものとは異なる。以降、各条件の具体例について遊技の流れの順を追って説明する。

【３０１２】

図１３２は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Ａが発生し、保留ルートまたは後述する変動終了ルートに係る条件（特図１の同時変動が１回終了すること）が成立するまで時短Ａ状態が維持される。保留ルートまたは変動終了ルートが成立すると、時短Ａは時短Ｂに移行する。時短Ｂは、特図１の同時変動が２回終了すると終了して遊技は通常状態に戻る。

【３０１３】

図１３３は、以下に説明する遊技全体の流れを具体的に示している。以下、図１３２および図１３３を参照して説明する。

【３０１４】

＜通常状態＞

通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、特図１に係る変動表示が開始される。遊技者が特図１の変動表示中に左打ちを行い、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したとすると、特図１に係る変動動作が保留される。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、通常ならば、特図１抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として１回分の変動動作に係る保留が貯まる。本実施例では、特図１の変動表示中に特図１に係る変動動作の保留が３回分貯まったものとする。特図１に係る保留を区別のため保留（１）とよぶ。

【３０１５】

保留（１）に係る変動は、後述する特図２に係る変動と同時に実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る変動表示の結果が時短付き大当たりとなった場合、ラウンド遊技の終了後の遊技の状態は特図１に係る左打ち遊技から特図２に係る右打ち遊技に移行する。時短Ａの付与により、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになるからである。

【３０１６】

しかし、左打ち遊技において貯められた２つの保留（１）は、右打ち遊技時においても無効となることはない。すなわち、特図１に係る保留は、いずれ当該変動に移行して消化される。そこで本実施例に係る遊技機では、保留（１）の消化と特図２に係る遊技とを同時に実行するようになっている。したがって、本実施例では、特図１の変動表示において時短付き大当たりに当選して、当該当選に係るエンディング演出が終了すると、特図２に係る時短Ａが発生するが、保留（１）に係る変動表示も実行される。したがって、本実施例では、特図１に係る変動と特図２に係る変動とが同時になされる場合がある。また、この場合の保留（１）に係る変動表示は、時短Ａ状態中に実行される。時短Ａ状態における特図１に係る変動時間は、例えば１２０秒である。

【３０１７】

＜時短Ａ状態＞

特図１の変動表示中に３つの保留（１）が生じ、その後、時短付き大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短Ａが付与される。なお、特図１の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、保留（１）が当該変動に移行し、それに伴い特図１に係る変動表示が実行されるが、このときには、時短Ａの付与はない。

【３０１８】

＜１つ目の保留（１）の消化開始＞

遊技状態に時短Ａが付与される際、１つ目の保留（１）に係る変動が開始される。この変動期間は例えば１２０秒と長く、時短も発生しているので、この間に右打ち遊技が行われる。この保留（１）に係る変動中に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すれば、特図２も同時に変動される。この同時変動が行われる期間は、第３図柄表示装置３２では、特図２の変動表示をメイン表示としており、特図１の変動表示は表示されないか、あるいは「〇」「×」のような簡易な態様でサブ表示されるに留まる。もちろん、この同時変動中も、第１セグメント表示部４０ａ１には、第３図柄表示装置３２のメイン表示に対応する特図１の変動表示が行われ、第２セグメント表示部４０ａ２には、第３図柄表示装置３２のサブ表示（非表示の場合も含む）に対応する特図２の変動表示が行われている。

【３０１９】

＜その後の時短Ａ状態＞
遊技者が時短Ａ状態において右打ち遊技をすることにより、遊技球がゲートに通過し、普通図柄の抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。特図２に係る変動時間は、時短Ａ状態において例えば１０秒～５０秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図２の変動動作に係る保留を貯めることができる。このときの保留を区別のため保留（２）とよぶ。
【３０２０】
特図２の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態について説明する。まず、特図２に係る変動中に保留（２）が貯まっていない場合、遊技は、時短Ａが付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。一方、保留（２）が貯まっている場合、エンディング演出後に１回分の保留が当該変動に移行し、再び特図２に係る変動が開始されることになる。この２回目の変動の間にも新たな保留（２）を貯めることができる。
【３０２１】
特図１に係る変動と特図２に係る変動の関係について説明する。特図１に係る変動は、遊技状態が時短Ａ状態に移行してから遊技球のゲート通過および遊技球の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して生じる特図２に係る変動が終了するまで継続する。そして、特図２に係る変動表示が当たりとなった場合、特図１に係る変動は一時的に停止する。特図１に係る変動は、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入球して、ラウンド遊技、エンディング演出中は一時停止の状態で待機しているが、エンディング演出が終了すると再開する。
【３０２２】
＜時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行＞
時短Ａ状態は、時短Ａから時点Ｂに移行する所定条件が成立した状態で特図２の時短付き当たりに当選すると時短Ｂに移行する。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短状態Ａにおいて、１つ目の保留（１）に係る変動が終了すると時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立する。実際には、当該条件が成立した時点において変動している特図２に係る変動表示が時短付き当たりとなり、Ｖ入賞した時点で時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することが確定される。また、当該特図２の変動がハズレとなった場合、時短Ａから時短Ｂには移行しない。ただし、時短Ａから時短Ｂに移行する所定条件の成立は維持されているので、以降の特図２に係る変動において時短付き当たりとなり、Ｖ入賞すれば、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。なお、Ｖ入賞させなかった場合は、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなる。時短Ｂに移行することが確定すると、時短Ａは終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、変動終了ルートとよぶ。
【３０２３】
その一方で、時短Ａは、特図２の変動中に特図２に係る変動の保留が規定数（例えば４回）貯まった状態で、当該特図２の変動が時短付き当たりに当選しても時短Ｂに移行する。すなわち、本実施例では、実施例６で説明した保留ルートによっても遊技状態は時短Ａから時短Ｂへ移行する。なお、特図２の時短付き当たりに当選しても、上述した時短Ａから時短Ｂに移行するための２つの所定条件がいずれも成立していない場合は、この時短付き当たりは時短Ａが付く。変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第２の条件である。
【３０２４】
変動終了ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた特図１の変動時間は、新たな時短Ａに引き継がれる。新たな時短Ａは、１つ目の保留（１）に係る変動が終了すると終了する。保留ルートにおいて、保留回数が新たな時短Ａに引き継がれる様子は、実施例６と同様である。

【３０２５】
＜２つ目の保留（１）の消化開始＞
通常状態において保留（１）は３つ貯められていたので、時短状態において特図１に係る変動はそれだけ連続することになる。時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行した際に終了した特図１に係る変動は、１つ目の保留（１）に係る変動である。したがって、時短Ｂ状態において、２つ目の保留（１）に係る変動が実行されることになる。もっとも、時短Ａから時短Ｂへ移行する時点は、特図１に係る変動の終了の後であるから、実際には、２つ目の保留（１）に係る変動の開始は、遊技状態が時短Ａ状態となっている期間の終盤に起こる。
【３０２６】
この事情について例を示して説明する。まず、時短Ａ状態の開始から１００秒かけて特図２に係る変動時間５０秒の変動が２回実行されたとする。保留（１）に係る変動時間は１２０秒であるから、２回の特図２変動の終了後も、１つ目の保留（１）に係る変動は継続している。その後、３回目の特図２に係る変動が実行され、その変動時間が５０秒だったとする。１つ目の保留（１）消化は、この３回目の変動時間中に終了する。１つ目の保留（１）消化が終了すると、直ちに２つ目の保留（１）消化が開始されるから、２つ目の保留（１）の消化中に３回目の特図２に係る変動が実行される場合がある。
【３０２７】
変動終了ルートにおいて、時短Ａから時短Ｂへの移行条件は、１つ目の保留（１）の変動終了であるが、実際に時短Ｂが開始されるのは、１つ目の保留（１）の変動が終了した後で、初めて特図２に係る時短付き当たりに当選したときである。本例では、３回目の特図２に係る変動の結果が時短付き当たりになったときがこれに該当する。従って、２つ目の保留（１）の消化は、時短Ｂの発生よりも、３回目の特図２の変動期間において１つ目の保留１に係る変動が終了した時点から３回目の特図２に係る時短付き当たりの結果が出るまでの期間だけ先行して開始される。
【３０２８】
時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了すると終了する。本例では、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）、３つ目の保留（１）に係る変動が終了すると終了することになる。しかし、時短Ｂ状態の発生期間は、２つ目の保留（１）、３つ目の保留（１）に係る変動期間と同じとはならない。時短Ｂ状態の発生期間は、２つ目の保留（１）消化開始が時短Ｂの発生時点よりも先行した分だけ短くなる。
【３０２９】
一方、２つ目の保留（１）消化が始まる時点と、時短付き当たりが出た時点がより大きく乖離すると、それだけ時短Ｂの発生期間はより短くなる。例えば、特図２に係る３回目の変動が外れて、４回目の変動において時短付き当たりとなったとした場合でも、２つ目の保留（１）の消化は、３回目の変動期間中に既に始まっている。したがって、時短Ｂ状態の発生期間は、４回目の変動に必要な時間の分だけ更に短くなる。したがって、時短Ｂ状態において保留（１）が消化された場合、速やかに特図２当たりが出た方が遊技者にとって有利である。保留（１）消化後、特図２当たりが早く出ると、それだけ特図２変動をより高頻度に行える時短Ｂの継続時間が長くなる。
【３０３０】
＜保留（２）あり時短Ｂ状態＞
時短Ｂ移行後、特図２に係る保留（２）が４回分貯まっている場合は、時短Ｂ状態において当該保留（２）が消化される。この最中も特図１に係る変動が連続している。しかし、特図２に係る変動表示に伴うラウンド遊技、エンディング演出中は、特図１に係る変動は一時的に停止しているから、保留（２）あり時短Ｂ状態において、特図１に係る変動の持ち時間である１２０秒はほとんど消費されない。確かに、特図１に係る変動は、特図２に係る変動表示の期間中には実行されるが、当該特図２の変動表示が実行されるのは２秒と短く、保留（２）あり時短Ｂ状態において特図１に係る変動が動作できる時間は保留（２）４回分に相当する８秒である。

【３０３１】
このような特図２に係る変動表示に係る動作は、保留された保留（２）の回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は４回分貯められているので、同様の動作が４回繰り返される。保留（２）あり時短Ｂ状態においては、特図１に係る変動はほとんど停止した状態となる。
【３０３２】
＜保留（２）なし時短Ｂ状態＞
やがて、時短Ｂが継続した状態で全ての保留（２）が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留（２）あり時短Ｂ状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図２大当たりを狙う、保留（２）なし時短Ｂ状態へ移行する。その間にも、２つ目の保留（１）消化に係る変動が１２０秒間継続している。なお、時短Ｂ状態において保留（２）を貯めることが困難なのは、実施例６で説明した通りである。
【３０３３】
＜３つ目の保留（１）の消化開始＞
当該変動に係る抽選結果が出て２つ目の保留（１）消化は終了すると、３つ目の保留（１）の消化が開始される。３つ目の保留（１）消化は、時短Ｂ状態において開始され、時短Ｂは、３つ目の保留（１）消化中には終了しない。
【３０３４】
＜時短Ｂの終了＞
時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了すると終了する。保留（２）なし時短Ｂ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ｂ状態において３つ目の保留（１）に係る特図１の変動が終了し、その後特図２当たりとなると、時短Ｂ状態の終了が確定する。時短Ｂ状態が終了すると、遊技は、時短なしの通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図１用始動入賞装置３３ａを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了した後、特図２当たりとなるのが上述した第３の条件である。
【３０３５】
また、時短Ｂ状態は、特図１の変動が終了していない場合でも、保留（２）なしの状態となった場合に、特図２の変動が通常当たりの結果となった場合にも終了する。この場合は、大当たり状態の終了後、通常状態となる。
【３０３６】
＜保留（１）が４つ貯まった場合＞
時短Ａ発生前の通常状態において、遊技者が保留（１）を４つ貯めた場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。その後の遊技の流れは、時短Ｂが終了するまでは上述した保留（１）が３つ貯められた場合と同様である。しかし、本例では、通常状態において保留（１）を４つ貯めた状態で時短状態に突入しているから、時短Ｂが終了しても、保留（１）は１回分だけ残存している。そこで、４つ目の保留（１）に係る特図１の変動は、３つ目の保留（１）に係る特図１の変動が終了した時点で開始される。従って、４つ目の保留（１）消化の開始は、時短Ｂ状態の終盤で起こる。時短Ｂが終了するのは、３つ目の保留（１）の消化が終了して、特図２に係る変動の結果が当たりとなり、Ｖ入賞、ラウンド遊技およびエンディング演出終了後だからである。
【３０３７】
＜保留（１）が３つ貯められなかった場合を想定した変形例＞
続いて、通常状態において、遊技者が保留（１）を３つ貯められなかった場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行し、その後、遊技は時短Ｂ状態に移行する。しかし、時短Ｂに移行した状態で特図１に係る変動は２回行われないので、上述した第３の条件が成立しない。したがって、上述の説明によっては、保留（１）が貯まっていないことの報知を

第３図柄表示装置４２などで行い、遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われなければ、時短Ｂが終了しないことになる。そこで、このような場合を想定して、本実施例においては、貯められた保留数に応じて時短Ｂの終了条件が複数設けられている変形例を採用してもよい。以下この点について説明する。

【３０３８】

通常状態において、保留（１）が２回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａの終盤において始まった２つ目の保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、２つ目の保留（１）に係る変動の終了を待って、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。なお、普通図柄変動３０回の有利演出が行われた時点で２つ目の保留（１）に係る変動が終了している場合は、時短Ｂ状態は、その時点で終了する。

【３０３９】

通常状態において、保留（１）が１回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａと同時に始まった保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。この動作は、実施例６における時短Ｂの終了に関する動作と同様である。

【３０４０】

＜保留（１）が１つも貯められなかった場合における動作＞

通常状態において、保留（１）が１つも貯められなかった状態で特図１に係る抽選で時短付き大当たりに当選した場合について説明する。この場合でも、当該大当たりに係るエンディング演出の後、時短Ａが発生する。この時短Ａが時短Ｂに移行する条件は、上述したように変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件の２つが用意されているが、本例では、時短Ａ状態の開始時において保留（１）の消化が始まらない。したがって、本例では、変動終了ルートによって時短Ａが終了する場合はなく、時短Ａは、常に保留ルートにより時短Ｂに移行することになる。なお、実施例６で説明した普通図柄ルートを発生させるための条件を時短Ａの終了条件として追加するようにしてもよい。一方、発生した時短Ｂが終了する条件は、実施例６における時短Ｂの終了に関する条件と同様である。

【３０４１】

＜保留（１）の数と遊技の有利さについて＞

本実施例における遊技では、通常状態において特図１時短付き大当たりが出たときに貯められている保留（１）の数によって、時短Ｂの有利さが異なるのでこの点について説明する。まず、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合は、時短Ｂは２つ目の保留（１）および３つ目の保留消化時間だけ（特図１変動２回分だけ）継続するので、この場合の時短Ｂは遊技者にとって最も有利となる。すなわち、１２０秒という特図１の変動時間は、この変動時間内に普通図柄変動が約２０回行われるように設定されたものであるので、時短Ｂの継続時間は、普通図柄変動の約４０回分となる。実際には、上述したように、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）消化開始から遅れて発生するので、時短Ｂ状態において普通図柄が変動できるのは、４０回よりも少なくなる場合もある。いずれにしても、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合には、普通図柄変動が当たりになる確率が例えば１／１５に設定されていることを考慮しても、普通図柄当たり時に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができたとすれば、特図２の保留分の連チャンとは別に、時短Ｂ状態において２連チャンから４連チャン程度を期待することができるので、遊技者にとって最も有利となる。

【３０４２】

続いて、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が２つの場合は、時短Ｂは、２つ目の保留（１）消化時点（または上述した変形例であれば普通図柄変動３０回分の終了時点のいずれか遅いとき）まで継続するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が３つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。また、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が１つの場合は、時短Ｂは、上述した変形例であれば普通図柄が３０回変動すると終了するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が２つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。

【３０４３】

その一方で、時短状態移行時に貯められている保留（１）がない場合、上述のように遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われなければ、時短Ｂ自体の発生が難しくなるのでこの点について説明する。貯められている保留（１）がない場合、時短Ａから時短Ｂに移行する方法は、上述のように遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われない場合を想定して、保留ルートを採用してもよい。変動終了ルートは、本例では起こりえない保留（１）に係る変動終了を成立条件としているからである。この点、保留（１）が１つでも存在する遊技であれば、時短Ａから時短Ｂに移行する方法として変動終了ルートも存在するから、遊技者が保留（２）を４つ貯めなくても、時短Ａは自動的により有利な時短Ｂに突入する。しかし、貯められている保留（１）が１つもない本例においては、遊技者は保留（２）を４つ貯めて自力で時短Ｂを発生させなければならない。この点において、貯められている保留（１）がない場合の保留Ｂは、保留（１）がある他の場合の保留Ｂと比べて不利である。

【３０４４】

このように、時短状態移行時において貯められている保留（１）の数が多いほど、時短Ｂ状態において連チャンが多く発生する可能性があるので、時短Ｂ状態を遊技者にとって有利にすることができる。加えて、保留（１）の数が多いほど特図１に係る抽選に当選する可能性も高まるので、遊技者に対して、時短状態において有利になる可能性を高めるために、通常状態において、より保留（１）を増やしすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わせることができる。

【３０４５】

以上のように本実施例によれば、時短Ｂに至る方法として、保留ルートと変動終了ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さだけでなく、時短状態が発生する前の通常遊技の単調さをも抑制することができる。

【３０４６】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図１３４～図１３５を参照してもう少し詳細に説明する。

【３０４７】

図１３４は、主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における特図１変動処理について説明している。特図１変動処理は、ステップＳ４０１から開始される。ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。大当たり中でなければ、処理はステップＳ４０２に進み、大当たり中の場合は、本処理を終了する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による特図１の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに特図１の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は、本処理を終了する。

【３０４８】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図１の作動保留球数Ｎ１＞０であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａ

では、特図１の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図７３を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。

【３０４９】

その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の変動開始処理を実行して、処理はステップＴ４０６ａに進む。ステップＴ４０６ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ，時短Ｂフラグのいずれかが１であるか否かを判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ４０６ｂに進み、偽ならば、本処理は終了となる。ステップＴ４０６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、当該判別が真ならば、処理はステップＴ４０６ｃに進み、偽ならば、本処理は終了となる。

【３０５０】

ステップＴ４０６ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。それに続くステップＳ４０６ｄでは、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図７３を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。その後、ステップＴ４０６ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の変動開始処理を実行して、本処理は終了となる。

【３０５１】

ステップＳ４０２において、特図１の変動表示中と判断された場合、処理は、ステップＳ４０７に進む。ステップＳ４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動時間が経過したか否かを判断する。当該判断が真ならば、特図１の変動表示図柄を更新することで特図１の変動を実行し、本処理を終了する。

【３０５２】

ステップＳ４０７における判断が偽ならば、処理は、ステップＳ４０９，ステップＳ４１０に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の停止図柄を表示図柄として設定した後、全停止コマンドを設定する。その後、処理は、ステップＴ４１０ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ、時短Ｂフラグのいずれかが１か否かを判断する。当該判断が真ならば、処理はステップＴ４１０ｂに進み、特図１変動回数カウンタが１だけインクリメントされ、処理は、ステップＴ４１０ｃに進む。また、ステップＴ４１０ａの判断が偽ならば、本処理は終了となる。

【３０５３】

ステップＴ４１０ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１か否かを判断する。当該判断が真なら処理は、ステップＴ４１０ｄに進み、偽なら、ステップＴ４１０ｆに進む。ステップＴ４１０ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１変動回数カウンタが１か否かを判断する。当該判断が真なら、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行条件成立フラグを１に設定し（ステップＴ４１０ｅ）、偽なら、本処理は終了となる。

【３０５４】

ステップＴ４０１ｃにおける判断が偽ならば、処理は、ステップＴ４０１ｆに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否か判断する。当該判断が真なら、処理はステップＴ４１０ｇに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１変動回数カウンタが３であるか否か判断する。なお、当該判断が偽なら、本処理は終了となる。

【３０５５】

処理はステップＴ４１０ｇにおける判断が偽なら、本処理は終了となり、真ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態移行条件成立フラグを１に設定し（ステップＴ４１０ｈ）本処理は終了となる。

【３０５６】

このようにして、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における時短状態の終期の一つである特図１変動１回終了と、時短Ｂ状態における時短状態の終期である特図１変動２回終了を判断している。

【３０５７】

図１３５は、本実施例に係る特図１変動開始処理を説明している。特図１変動開始処理は、ステップＳ５０１Ａから開始される。ステップＳ５０１Ａは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る変動の結果が大当たりとなったか否かを判断する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり抽選用テーブル（図１２９参照）に基づいて第１大当たりまたは第２大当たり図柄を停止図柄として設定し、（ステップＴ５０２ａ）、処理はステップＴ５０２ｂに進む。ステップＴ５０２ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグのいずれかが１か否か判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ５０２ｃに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図１３０（ｂ）参照）に基づいて時短状態の大当たり変動パターンを決定して、特図１変動パターン指定コマンドを設定し（ステップＴ５０２ｄ）、特図１装飾図柄指定コマンドを設定して（ステップＴ５０２ｅ）、本処理を終える。ステップＴ５０２ｂにおける判断が偽ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態の大当たり変動パターンを決定し（ステップＴ５０２ｆ）、処理は上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【３０５８】

一方、ステップＳ５０１Ａにおいて、特図１に係る変動の結果が外れとなった場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し（ステップＳ５０４）、処理は、ステップＴ５０４ａに進む。ステップＴ５０４ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグのいずれかが１か否か判断する。当該判断が偽ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態の外れ変動パターンを決定し（ステップＴ５０４ｂ）、処理は、上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【３０５９】

ステップＴ５０４ａにおける判断が真となった場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態の外れ変動パターンを決定し（ステップＴ５０４ｃ）、処理は、上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【３０６０】

このようにして、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態または時短Ｂ状態において実行される同時変動用の特図１の長変動を設定している。

【３０６１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。

【３０６２】

本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として時短Ａを付与し、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回貯まるか、または、時短Ａが発生してから実行される特図１の変動表示（同時変動）が１回終わるという所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回に満たず、時短Ａが発生してから実行される特図１の変動時間に相当する期間が経過した状態で、この特図１の１回目の変動表示の結果が当たりまたは外れになるという特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において時短付き特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。

【３０６３】

特図１の変動表示の結果が外れの場合について具体的に説明する。特図１の１回目の変

動表示の結果が出るのは、特図２の変動表示中である。当該特図１の変動表示の結果として外れが出た場合、その時点で特図１に関する遊技は終了するので、当該特図の変動表示の結果が時短付き特図２当たりとなると、エンディング演出の後、時短Ｂが直ちに開始される。

【３０６４】

続いて、特図１の変動表示の結果が当たりの場合について具体的に説明する。特図１の１回目の変動表示の結果が出るのは、特図２の変動表示中である。当該特図１の変動表示の結果として当たりが出た場合、この特図１当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図１に係るラウンド遊技等）が行われることになる。当該ラウンド遊技等は、特図２の変動表示の結果が出た後も継続される。このときの特図２の変動表示の結果は時短付き当たりであったとする。特図１に係るラウンド遊技等が終了すると、今度は、特図２当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図２に係るラウンド遊技等）が開始され、それが終了すると時短Ｂが発生する。このように、特図２変動中に特図１当たりとなると特図１に係るラウンド遊技等が実行される。特図２の変動表示の結果が時短付き当たりであれば、特図１に係るラウンド遊技等の終了後、特図２に係るラウンド遊技等が実行され、その終了後、時短状態は時短Ａから時短Ｂに移行する。

【３０６５】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、保留が規定数たまるという保留ルートと、保留が規定数たまらないで時短Ａが発生してから実行される特図１の変動時間に相当する期間が経過した状態でこの特図１の１回目の変動表示の結果が外れになるという変動終了ルートがあるので、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（Ｔｂ２４）の遊技機の一例である。

【３０６６】

また、本実施例において、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づく動的表示中に特図１用始動入賞装置３３ａへ入球した遊技球に基づく動的表示を、時短Ａの付与後に実行される特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、時短Ａが開始されてから特図１に係る動的表示が終了すると時短Ｂが付与され易い状態になる。

【３０６７】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、上述した変動終了ルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（Ｔｂ２３）の遊技機の一例である。

【実施例８】

【３０６８】

本実施例では、上述した実施例６，実施例７において時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行するために特図２当たりを狙う右打ち遊技中に行われる表示演出について説明する。

【３０６９】

まず、本実施例の表示演出を実行するための構成について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて特図１，特図２の変動表示を実行した後、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて主制御装置２６１による抽選処理の結果を表示することが可能な第１図柄表示装置３０，第３図柄表示装置３２と、特図１，特図２の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置２６２による演出実行機能と、抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短Ａ状態と、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態とのいずれかに制御する主制御装置２６２による状態制御機能と、を備えている。

【３０７０】

上述したサブ制御装置２６２による演出制御機能は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を第３図柄表示装置３２に表示させる。移行示唆条件とは、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行される場合に、遊技者が時短Ｂ状態において遊技を開始するまでに成立する条件である。このようにして、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する所定条件が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【３０７１】

上述した移行示唆条件は、例えば、実施例６，実施例７において説明した時短Ａから時短Ｂに移行するための条件（時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数（例えば４回）貯まることや、時短Ａ状態において普通図柄の変動が２０回なされること）である。移行示唆情報は、時短Ａ状態において第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出において表示される。移行示唆演出は、その演出実行中に特図２の変動表示が実行されている場合であって、遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を表示する演出である。

【３０７２】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能は、上述した移行示唆条件（所定条件）が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。このように、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件が成立した場合と、移行示唆条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【３０７３】

次に、図１３６を参照して、時短Ａ状態において第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出について説明する。図１３６は、実施例８の移行示唆演出の表示態様を示す図である。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット３８の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【３０７４】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「１」「１」「１」）で表示されている。（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合、そのエンディング演出の終了後、時短Ａ状態が発生する。本実施例では、この時短Ａ状態を通常ＲＵＳＨ状態と呼ぶ。

【３０７５】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、移行示唆演出開始時に、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第１の条件または第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易

さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳが表示されている。通常ＲＵＳＨ状態の開始時の移行示唆情報ＩＳは、例えば「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．普図回転メーターが２０になる」と表示されている。この通常ＲＵＳＨ状態の開始時の移行示唆情報ＩＳによって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行するための条件が２種類あり、そのいずれかの条件を成立させれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行すること、及び、普図回転メーターが２０になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別ＲＵＳＨ状態）を獲得し易いことを遊技者は認識することができる。また実際に、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第１の条件または第２の条件が成立した場合に、その成立した時点で移行示唆情報ＩＳとして記載されていた条件が成立したことに気付くことができる。

【３０７６】

具体的には、移行示唆情報ＩＳは次のように決定されている。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は「１．保留が４個たまる」ことと表示することで、保留４個は貯まり難いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し難いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ２付き当たりである場合は「１．保留が３個たまる」ことと表示することで、保留３個は保留４個に比べれば貯まり易いので、保留４個に比べれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ３付き当たりである場合は「１．保留が２個たまる」ことと表示することで、保留２個は保留３個に比べれば貯まり易いので、保留３個に比べれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ４付き当たりである場合は「１．保留が１個たまる」ことと表示することで、保留１個は最も貯まり易いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に最も移行し易いことを示唆することができる。いずれの場合も、普図回転メーターが２０になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別ＲＵＳＨ状態）を獲得し易いことが示唆することができる。

【３０７７】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、時短Ａ状態において最初に普通図柄用始動口３４を遊技球が通過したことに基づいて、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを保留の数によって示唆することが可能な、第１の移行示唆情報ＩＳ１は、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１～第４保留表示ｈ４から構成された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを普図回転メーターによって示唆することが可能な第２の移行示唆情報ＩＳ２とが表示されている。なお、（ｄ）では、普通図柄用始動口３４に遊技球が通過していないので、第１の移行示唆情報ＩＳ１も第２の移行示唆情報ＩＳ２も変化していない。

【３０７８】

このように、移行示唆情報ＩＳは、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は第１の条件を「１．保留が４個たまる」ことと表示し、第２の条件を「２．普図回転メーターが２０になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が４個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が２０回続けば時短Ｂ状態に移行できる、ということを示唆することができる。

【３０７９】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、第１の移行示唆情報ＩＳ１に相当する当該保留表示ｔｈと、第２の移行示唆情報ＩＳ２に相当する普図回転メーターが表示されている。普図回転メーターは、２回目の普通図柄の変

動表示および普通図柄の当たり状態（電チューの開放）が終わったため、次の保留に基づく３回目の普通図柄の変動表示が実行されているため、３目盛りまで変動している。

【３０８０】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１７回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。つまり、第１の移行示唆情報ＩＳ１には、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。第２の移行示唆情報ＩＳ２には、普図回転メーターが１７目盛りまで変動している。

【３０８１】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。また、全図柄表示画面４３ｅには、第１の移行示唆情報ＩＳ１と、第２の移行示唆情報ＩＳ２も表示された時点で停止されている。第１の移行示唆情報ＩＳ１は、（ｆ）と同じであるため、保留数は規定数（４個）に達していない。第２の移行示唆情報ＩＳ２は、普図回転メーターが１８目盛りまで変動した時点で停止されている。つまり、第１の条件も第２の条件も成立していないので、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たりとなっても、時短Ａから時短Ｂに移行し難い状態であることが示唆されている。

【３０８２】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【３０８３】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないので、特図２の時短付き当たりに当選していても、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【３０８４】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３０８５】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、最終の６ラウンド目のラウンド演出として「６ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３０８６】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生することになる。

【３０８７】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１に対応する第１保留エリアに格納された始動情報が当該保留表示ｔｈに対応する当該保留エリアにシフトされて、２回目の特図２の変動表示が開始される。２回目の特図２の変動表示は、再び時短Ａ状態で行われる。

【３０８８】

２回目の特図２の変動表示でも、１回目の特図２の変動表示と同様に、２回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、２回目の特図２の変動表示中に第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが点灯する。２回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数も、２０回に達し

ていないものとする。２回目の特図２の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、２回目の特図２の変動表示中においても第１の条件も第２の条件も成立しない場合、２回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ様態には移行せず、２回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生する。

【３０８９】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１および第２保留表示ｈ２に対応する第１保留エリアおよび第２保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアおよび第１保留エリアにシフトされて、３回目の特図２の変動表示が開始される。

【３０９０】

３回目の特図２の変動表示でも、１回目，２回目の特図２の変動表示と同様に、３回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、３回目の特図２の変動表示中に第２保留表示ｈ２と第３保留表示ｈ３とが点灯する。３回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数も、２０回に達していないものとする。３回目の特図２の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、３回目の特図２の変動表示中においても第１の条件も第２の条件も成立しない場合、３回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ様態には移行せず、３回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生する。

【３０９１】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３に対応する第１保留エリアから第３保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアにシフトされて、４回目の特図２の変動表示が開始される。

【３０９２】

４回目の特図２の変動表示でも、１回目から３回目までの特図２の変動表示と同様に、４回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、４回目の特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３と第４保留表示ｈ４とが点灯する。４回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数は、２０回に達しないものとする。４回目の特図２の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、４回目の特図２の変動表示中において第１の条件がするので、４回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短Ｂ様態に移行し、４回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態が発生する。

【３０９３】

この場合、エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４に対応する第１保留エリアから第４保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアと第３保留エリアにシフトされて、時短Ｂ状態での１回目の特図２の変動表示が開始される。

【３０９４】

この４回目の特図２の変動表示中に、図１３７を参照して第３図柄表示装置４２において図１３６の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図１３７は、図１３６に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３０９５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示され、移行示唆情報ＩＳが表示されている。（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づく４回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には保留表示ｈ１と保留表示ｈ２とが表示されている。（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示され、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて第３保留エリアに始動情

報が記憶され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ３が表示されている。（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示され、変動１６回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて第４保留エリアに始動情報が記憶され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ４が表示されている。この第４保留エリアに始動情報が記憶されることによって、第１の条件による移行示唆条件が成立する。第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ４が表示されることによって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する可能性があることが示唆される。

【３０９６】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、（ｄ）に示す移行示唆条件の成立直後に、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ３が表示される。例えば、移行示唆情報ＩＳ３は、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という文字情報である。このように、遊技球発射操作を続けていれば、特図の変動表示中に時短Ｂ状態に移行できる可能性が高いことを示唆する表示を見ることができるようにすることで、遊技者に遊技球発射操作を積極的に行わせることができる。

【３０９７】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、４回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。この時点で、第２の移行示唆情報ＩＳ２に示される普通図柄の変動回数は１９回目であるので、第２の条件は成立していないことが分かる。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）から（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出から最終の６ラウンド目のラウンド演出が表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件が成立したため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態に突入することになる。

【３０９８】

異なる例として、４回目の特図２の変動表示では、４回目の特図２の変動表示中に１回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会しか発生しないものとする。つまり、４回目の特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３が点灯するに留まる。その一方で、４回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数は、２０回に達するものとする。４回目の特図２の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、４回目の特図２の変動表示中において第２の条件がするので、４回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短Ｂ様態に移行し、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態が発生する。

【３０９９】

この場合、エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３に対応する第１保留エリアから第３保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアにシフトされて、時短Ｂ状態での１回目の特図２の変動表示が開始される。

【３１００】

このように、サブ制御装置２６２による演出制御機能は、図１３６（ｃ）および図１３７（ａ）に示すように時短Ａ状態の開始時に移行示唆条件を遊技者に報知することで、時短Ａ状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。また、サブ制御装

置２６２による演出制御機能は、図１３７（ｅ）に示すように移行示唆条件が成立した時点で移行示唆情報を第３図柄表示装置３２に表示させることで、時短Ａ状態における変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。

【３１０１】

なお、本実施例では、移行示唆演出は、時短Ａ状態の開始時と移行示唆条件が成立した時点とに行われていたが、時短Ａ状態の開始時または移行示唆条件のいずれか一つのタイミングで実行するものであってもよい。

【３１０２】

次に、図１３８を参照して、図１３７の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図１３８は、図１３７に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３１０３】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されている。特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍは、移行示唆演出の開始時に、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づいて第３の条件が成立した場合に時短Ｂ状態から通常状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ４が表示されている。移行示唆情報ＩＳ４は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行！？」「普図回転メーターが３０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳ４によって、時短Ｂ状態が通常状態に転落する条件（時短回数）が示され、その条件が成立するまでは時短Ｂ状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができるが、普図回転メーターが３０に近付くにつれて、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性が高まっていることを認識する。実施例８で上述した通り、時短状態Ｂでは、普図回転メーターが３０になった時点で、特図２の変動中であれば特図２当たりが発生して再び時短Ｂ状態が継続し、特図２の変動中でなければそのまま通常状態に移行する。

【３１０４】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づいて、時短Ｂ状態において１回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。上述した図１３７の（ｅ）に示すように、保留の数が規定数（４個）まで貯まったことによって移行条件成立となったため、（ｂ）では、すでに第１保留エリアから第３保留エリアまでの３個の保留が貯まっているものとする。また、変動中画面４３ｃには、時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）し易さを普図回転メーターによって示唆する第３の移行示唆情報ＩＳ５が表示されている。第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄変動表示が３０回であるという有利さを報知する普図回転メーターが０と表示されている。なお、時短Ｂ状態では、時短Ａ状態とは異なり、保留の数によって状態が移行することはないので、第１の移行示唆情報ＩＳ１は設けられていない。

【３１０５】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「１」「１」「１」）で表示されている。時短Ｂ状態における特図２の変動表示時間は２秒である。時短Ｂ状態における普通図柄の変動表示時間は３条から３０秒である。そのため、時短Ｂ状態において保留が貯まっている場合は、普通図柄の変動表示の結果が出るまでに、特図２の変動表示の結果が出るので、普図回転メーターは変化していない。

【３１０６】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ５回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、５回目（連チャン５回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

【３１０７】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、時短Ｂ状態における１回目の特図２の大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。特図２の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合であって、通常状態に転落する条件が成立していない場合は、そのエンディング演出の終了後、時短Ｂ状態が継続する。
【３１０８】
この後、第１保留エリアから第３保留エリアまでの保留が消化されるまでは、大当たり状態が連続して発生するものとする。すなわち、このエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第３保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第２保留エリアにシフトして（保留２個の状態で）、時短Ｂ状態において２回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて６回目の大当たり状態が発生する。この連チャン６回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第２保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第１保留エリアにシフトして（保留１個の状態で）、時短Ｂ状態において３回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて７回目の大当たり状態が発生する。この連チャン７回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアに貯まっていた始動情報が当該保留エリアにシフトして（保留０個の状態で）、時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて８回目の緒辺り状態が発生する。
【３１０９】
この連チャン８回目のエンディング演出の終了後は、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～９回転目までは普通図柄外れが続き、普通図柄の１０回転目に普通図柄当たりが出るとする。
【３１１０】
（ｆ）に示すように、第３の移行示唆情報ＩＳ５が１０の目盛りまで変動した時点で、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放して遊技球が１球入球したことにより、当該保留エリアに始動情報が格納されて、当該保留表示ｔｈが点灯され、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示が開始される。このとき、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、３０の目盛りのうち１０までしか変動していないので、時短Ｂ状態が終了するまであと普通図柄の２０回転分あることを認識させることができる。
【３１１１】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「９」「９」「９」）で表示されている。この５回目の特図２の変動表示中にも保留が貯まらなかったものとする。
【３１１２】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ９回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、９回目（連チャン９回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。
【３１１３】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３１１４】

この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～２６回転目までは普通図柄外れが続き、２７回転目の普通図柄の変動が行われるものとする。

【３１１５】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３の移行示唆情報ＩＳ５が２７の目盛りまで変動した時点で、「メーターがあと３増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示し、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性があることを遊技者に報知する。これにより、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、遊技者に、時短Ｂ状態の残り時短回数が３回となっており、時短回数が０になった時点で特図２の変動が発生していなければ時短Ｂ状態が終了するという、時短Ｂ状態から通常状態に転落する可能性が高い状態となっていることを認識させることができる。

【３１１６】

この後、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の２８回転目の変動時には２８目盛りを指した状態で、「メーターがあと２増えたら通常状態に転落！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。また、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の２９回転目の変動時には２９目盛りを指した状態で、「メーターがあと１増えたら通常状態に転落！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。

【３１１７】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、この３０回転目での普通図柄の外れの時点である。第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の３０回転目の変動時には３０目盛りを指した状態で、且つ、特図２の変動が発生していないので、時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する可能性が高いことを示唆するために「メーターが３０に到達！ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。その後、普通図柄の３０回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短Ｂ状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。普通図柄の３０回転目の変動が当たり結果となった場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放するので、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができれば、特図２の変動が始まり、特図２当たりとなる。そのため、普通図柄の３０回転目の変動が当たり結果となった場合は、特別ＲＵＳＨ（時短Ｂ状態）が継続するという結果となる。

【３１１８】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示される。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示される。

【３１１９】

このように、時短Ｂ状態では、普通図柄の変動回数が時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する条件を満たした時点で特図２の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短Ｂ状態において普通図柄の変動回数が時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する第３の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【３１２０】

なお、この普通図柄の変動回数のカウントダウン演出は、時短Ｂ状態だけでなく、時短Ａ状態においても行ってもよい。すなわち、時短Ａ状態においても時短回数（２０回）がすべて消化された時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【３１２１】

なお、上述の説明では、保留が規定数貯まること（第１の条件）と、普通図柄の変動回数が２０回に達すること（第２の条件）とを時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する条件としていたが、第１の条件のみまたは第２の条件のみとしても構わない。

【３１２２】

また、上述の説明では、第２の条件は、普通図柄の変動回数が２０回に達することの１

種類のみであったが、１０回，２０回，３０回，４０回のように複数種類設けても構わない。この場合、当たりの種類に応じて普通図柄の変動回数を設定するとよい。例えば、第１の条件と同じ移行し易さに合わせて、時短Ａ１付き当たりであれば普通図柄の変動回数を４０回に設定し、時短Ａ２付き当たりであれば普通図柄の変動回数を３０回に設定し、時短Ａ３付き当たりであれば普通図柄の変動回数を２０回に設定し、時短Ａ４付き当たりであれば普通図柄の変動回数を１０回に設定する。また、第１の条件の移行し易さと反対に普通図柄の変動回数を設定してもよい。

【３１２３】

また、上述の説明では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する可能性があることを遊技者に直接的に報知する移行示唆情報ＩＳ３は、第１の条件（保留が規定数貯まること）が成立した時点で表示していたが、第２の条件（普通図柄の変動回数が２０回に達すること）が成立した時点で表示してもよい。

【３１２４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０によれば、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて特図１，特図２の変動表示を実行した後、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による抽選処理の結果を表示することが可能な第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａと、特図１，特図２の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の演出制御機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短Ａ状態と、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態とのいずれかに制御する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による状態制御機能と、を備え、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ａ状態（第１所定状態）から時短Ｂ状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ，ＩＳ１，ＩＳ２，ＩＳ３，ＩＳ７（特定示唆情報）を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ１）に記載の遊技機の一例である。

【３１２５】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第３の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ｂ状態（第１所定状態）から通常状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳを第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第３の条件が成立した場合に時短Ｂ状態から通常状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ１）に記載の遊技機の一例である。

【３１２６】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件の種類に応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さの示唆を異ならせる。例えば、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は第１の条件を「１．保留が４個たまる」ことと表示し、第２の条件を「２．普図回転メーターが２０になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留

が４個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が２０回続けば時短Ｂ状態に移行できる、ということを示唆することである。これにより、単一の条件が決定ないし成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するのではなく、第１の条件または第２の条件の種類に応じて時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さの示唆が異なるので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ２）に記載の遊技機の一例である。

【３１２７】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が第１の種類であることに応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、第１の条件または第２の条件が第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さが第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆する。例えば、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は「１．保留が４個たまる」ことと表示することで、保留４個は貯まり難いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し難いことを示唆する。これにより、第１の条件または第２の条件と移行し易さの示唆との関係を１対１に定めるのではなく、第１の条件または第２の条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ３）に記載の遊技機の一例である。

【３１２８】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が成立した時点で移行示唆情報ＩＳ３（例えば「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」）を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ４）に記載の遊技機の一例である。

【３１２９】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が成立した時点よりも後で、特定示唆情報ＩＳ７を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ５）に記載の遊技機の一例である。

【３１３０】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態の開始時に第１の条件または第２の条件を遊技者に報知する。例えば、上述した時短Ａ状態の開始時に表示される「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．普図回転メーターが２０になる」と表示された移行示唆情報ＩＳである。これにより、時短Ａ状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは上述した（Ｔｃ６）に記載の遊技機の一例である。

【３１３１】

また、上述した主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能（例えば上述した実施例６のステップＴ３１１４Ａに示す時短Ａ移行表示処理機能）によって、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第

３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ１）の一例である。

【３１３２】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ２）の一例である。

【３１３３】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が例えば４個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１として４個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（１～３個の保留表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した所定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、所定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ３）の一例である。

【３１３４】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２として２０回の普図回転数表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（１～１９回の普図回転数表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ４）の一例である。

【３１３５】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が４個に達するまでの時間と普図回転数が２０回に達するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ５）の一例である。

【３１３６】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば規定回転数の普図回転数表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ６）の一例である。

【３１３７】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示（例えば「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」や「普図回転メーターがあと３増えたら特別ＲＵＳＨ状態に移行！？」のような表示）を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ７）の一例である。

【３１３８】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）とは、１の特図２の変動表示中にそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、１の特図２の変動表示中に遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ８）の一例である。

【３１３９】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）とは、複数の特図２の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図２の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における複数の特図２の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ９）の一例である。

【実施例９】

【３１４０】

次に、実施例９を参照して、図１３６，図１３７とは異なる態様で行われる時短Ａ状態において第３図柄表示装置４２にて実行される移行示唆演出について説明する。図１３９は、実施例９の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３１４１】

実施例８では、移行示唆演出開始時に表示される移行示唆情報ＩＳにおいて、第１の条件となる保留の規定数を例えば「４個」と明示し、第２の条件となる普通図柄の変動回数を例えば「２０回」と明示していたが、本実施例では、第１の条件となる保留の規定数や第２の条件となる普通図柄の変動回数を、移行示唆演出の開始時点に明示しない点で上述した実施例８とは異なる。以下のこの点について説明する。

【３１４２】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を「？」で伏せた「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨへ移行！？」「１．保留が？個たまる」「２．普図回転メーターが？になる」という文字情報として移行示唆情報ＩＳ７が表示される。これにより、遊技者は、特別ＲＵＳＨへ移行するためには、保留をためるか、あるいは、普通図柄を変動させる必要があることが分かるが、具体的に何個保留を貯めるか、あるいは、何回普通図柄を変動させるかまでは認識することができない。ただし、内部的には、第１の条件となる保留の規定数が例えば「４個」と設定され、第２の条件となる普通図柄の変動回数が例えば「２０回」と設定されているものとする。

【３１４３】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、その後、複数回の特図２の変動および大当たり状態を経て、時短Ａ状態が複数回繰り返された後、時短Ａの開始時に

第２保留エリアまで始動情報が記憶されており、当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示されているものとする。

【３１４４】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の例えば２回目の変動が当たりであることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、遊技球が入球し、第３保留エリアに始動情報が記憶され、第３保留表示ｈ３が表示されている。つまり、第３保留エリアに始動情報が記憶された時点で、保留の規定数である４個まであと１球となっている。

【３１４５】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３が表示されたことに基づいて、第１の条件を報知する「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報として移行条件情報ＩＺが表示される。これにより、特図２の変動表示中の最適なタイミング（あと保留１個貯まれば第１の条件が成立するというタイミング）で、成立しそうな条件（第１の条件である保留の規定数まであと１球であること）を報知することによって、条件成立に向けての遊技者の遊技意欲を引き起こすことができる。

【３１４６】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、（ｄ）に示す移行条件情報ＩＺの表示後、普通図柄の例えば１８回目の変動が当たりであることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、遊技球が入球し、第４保留エリアに始動情報が記憶され、第３保留表示ｈ４が表示されている。この時点で、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という移行示唆情報ＩＳ３が表示される。移行示唆情報ＩＳ３によって、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立し、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態となったことが示唆される。

【３１４７】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、４回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）から（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出から最終の６ラウンド目のラウンド演出が表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件が成立したため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態に突入することになる。

【３１４８】

このように、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を伏せた移行示唆情報ＩＳ７を表示し、あと少しで移行条件が成立する状態となった時点で「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という移行条件情報ＩＺを表示することで、移行条件が成立した後に遊技球発射操作が止められてしまい、移行条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【３１４９】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態が発生する特図２の変動表示が実行されることに基づいて、第１の条件または第２の条件を遊技者に報知する。例えば、第１の条件を報知する「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報として表示される移行条件情報ＩＺである。これにより、時短Ａ状態

から時短Ｂ状態に移行し易い状態が発生すると決まっている特図２の変動表示における目標（あと保留１個）を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは例えば上述した（Ｔｃ７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１０】

【３１５０】

次に、図１４０を参照して、図１３６，図１３７とは異なる態様で行われる時短Ａ状態において第３図柄表示装置４２にて実行される移行示唆演出について説明する。図１４０は、実施例１０の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３１５１】

図１３６，図１３７にて上述した移行示唆演出では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するための内部的な条件（保留数が規定数になることの第１の条件と、普通図柄の変動回数が２０回になることの第２の条件）を予め遊技者に報知しており、その条件が成立した時点で、遊技者にそれを報知するものであったが、図１３９を参照して説明する移行示唆演出では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するための内部的な条件を遊技者に報知せず、条件が成立した時点でもそれを遊技者に報知せずに、その後の演出の結果に応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するか否かを遊技者に報知するものである。

【３１５２】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ａ状態（第１所定状態）から時短Ｂ状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ８とが表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。移行示唆情報ＩＳ８は、上述した実施例８，実施例９とは異なり、これから行われる移行示唆演出の仕方の説明として記載されており、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報が表示されている。移行示唆演出は、時短Ａ状態での特図２の変動表示中、プレイヤーＰＹが旅を続けながら武器をランクアップさせてゆき、大当たり状態中にプレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとがバトル演出を行い、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝つことが特別ＲＵＳＨ状態（時短Ｂ状態）への移行の示唆となり、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに負けることが通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）の継続の示唆となり、という演出である。保留の規定数は、内部的に４個に定められているとする。

【３１５３】

武器のランクアップは、保留が貯まるごとに行われる毎に武器のパワーアップが行われる。プレイヤーＰＹが所持する武器も移行示唆情報ＩＳ８である。移行示唆情報ＩＳ８は、保留が貯まるごとにランプアップしていく。武器は、細い木の棒ＩＳ８ａ，太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に大きくなる。細い木の棒ＩＳ８ａのままでは時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しない。時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に大きくなる。大きな金づちＩＳ８ｅは時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行がほぼ確定（Ｖ入賞を条件とする）であることを示す。

【３１５４】

具体的には、細い木の棒ＩＳ８ａは、当該保留がある（当該保留表示ｔｈが点灯している）場合に表示される。太い木の棒ＩＳ８ｂは、保留が１個貯まっている（第１保留表示ｈ１が点灯している）場合に表示される。木づちＩＳ８ｃは、保留が２個貯まっている（第２保留表示ｈ２が点灯している）場合に表示される。金づちＩＳ８ｄは、保留が３個貯まっている（第３保留表示ｈ３が点灯している）場合に表示される。大きな金づちＩＳ８ｅは、保留が４個貯まっている（第４保留表示ｈ４が点灯している）場合に表示される。細い木の棒ＩＳ８ａから太い木の棒ＩＳ８ｂへの変化を１回目のランクアップと呼ぶ。太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃへの変化を２回目のランクアップと呼ぶ。木づちＩＳ８ｃから金づちＩＳ８ｄへの変化を３回目のランクアップと呼ぶ。金づちＩＳ８ｃから

大きな金づちＩＳ８ｄへの変化を４回目のランクアップと呼ぶ。つまり、バトル演出では、移行示唆情報ＩＳ８として、プレイヤーが所持している武器が太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に、プレイヤーＰＹが勝利する期待度（時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する可能性の示唆）が高くなる。

【３１５５】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、時短Ａ状態において最初に普通図柄用始動口３４を遊技球が通過したことに基づいて普通図柄の変動が例えば「○」「×」の変動表示として表示されている。なお、実施例８のように普図回転メーターを表示してもよい。（ｂ）において破線で示された「○」「×」は変動中を示す。後述する（ｃ）等において実線で示された「○」または「×」は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。また、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、プレイヤーＰＹや背景画像などが表示されている。プレイヤーＰＹは、特図２の変動が開始されるまでは武器を所持していない。

【３１５６】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈが表示されている。この当該保留表示ｔｈが表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが武器を所持する。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「細い木の棒を所持した！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが細い木の棒ＩＳ８ａの武器を所持する表示が行われる。

【３１５７】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１０回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。この第１保留表示ｈ１が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の１回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「太い木の棒にランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが所持する武器が細い木の棒ＩＳ８ａから太い木の棒ＩＳ８ｂに変化する表示が行われる。

【３１５８】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１６回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。なお、１変動中に３回も普通図柄の当たりが発生する例は、上述した実施例８では稀であったが、本実施例では説明の都合上、１変動中に３回の普通図柄の当たりが発生したものとする。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが表示されている。この第２保留表示ｈ２が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の２回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「木づちにランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが所持する武器が太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃに変化する表示が行われる。

【３１５９】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。全図柄表示画面４３ｅには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが表示されている。

【３１６０】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄

表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３１６１】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが闘うバトル演出が表示され、「勝てば特別ＲＵＳＨ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は木づちＩＳ８ｃであるので、プレイヤーＰＹが勝利する期待度は、上から３番目（下から２番目）である。したがって、遊技者は、バトルはやや勝利し難く、時短Ａ状態から時短Ｂ状態にやや移行し難いと予想することができる。この場合、（ｉ）に示したプレイヤーＰＹが所持する武器の金づちＩＳ８ｃは、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さ（やや移行し難いこと）を示唆している。

【３１６２】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示され、「ざんねん！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。これは、上述のように保留の規定数が４個と定められていたが、第２保留表示ｈ２に示すように２個までしか貯まっていなかったからである。これにより、遊技者は、移行示唆情報ＩＳ８によってプレイヤーＰＹが所持する武器のランクアップが２回であること（移行し難いことの示唆）が示された通りに、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しないことが確実になったことを知ることができる。

【３１６３】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、エンディング情報４４ｊが表示されている。エンディング情報４４ｊは、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短Ａ状態が継続されることを知ることができる。

【３１６４】

なお、プレイヤーＰＹが所持する武器が期待度が低い場合であっても、バトルに勝利して、特別ＲＵＳＨに移行する場合もある。

【３１６５】

次に、図１４１を参照して、図１４０の移行示唆演出に続いて実行される、図１４０とは異なる時短Ａ状態における移行示唆演出について説明する。図１４１は、図１４０に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図１４１では、図１４０に示す大当たりラウンド中のバトル演出がプレイヤーＰＹの敗北に続く、時短Ａ状態における移行示唆演出を説明する。

【３１６６】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の時短Ａ状態において保留された普通図柄の始動情報に基づいて普通図柄の変動表示が行われた状態で、１回目の時短Ａ状態において保留された特図２の始動情報に基づいて２回目の特図２の変動表示が行われている変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃでは、当該保留表示ｔｈから第１保留表示ｈ１までが表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は、保留が１つ減ったことによって、太い木の棒ＩＳ８ｂにランクダウンして表示され、「太い木の棒を所持」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３１６７】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動中に、例えば２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、第２保留表示ｈ２が表示されている。この第２

保留表示ｈ２が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器が太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃに変化する２回目のランクアップが行われて、「木づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３１６８】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示中に行われた例えば１０回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づき、第３保留表示ｈ３が表示されている。この第３保留表示ｈ３が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の３回目のランクアップが行われて、プレイヤーＰＹが所持する武器が木づちＩＳ８ｃから金づちＩＳ８ｄに変化する表示が行われ、「金づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３１６９】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示中に行われた例えば１７回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づき、第４保留表示ｈ４が表示されている。この第４保留表示ｈ４が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の４回目のランクアップが行われて、プレイヤーＰＹが所持する武器が金づちＩＳ８ｄから大きな金づちＩＳ８ｅに変化する表示が行われ、「大きな金づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３１７０】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、２回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。全図柄表示画面４３ｅには、当該保留表示ｔｈから第４保留表示ｈ４までが表示されている。

【３１７１】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ２回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３１７２】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉにおいて、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが闘うバトル演出が表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は大きな金づちＩＳ８ｅであるので、プレイヤーＰＹが勝利する期待度は、最も高い。したがって、遊技者は、バトルに確実に勝利し、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することを予想している。

【３１７３】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝利する様子が表示されている。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することが確実になったことを知ることができる。

【３１７４】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、エンディング情報４４ｊが表示されている。エンディング情報４４ｊは、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短Ｂ状態に移行されることを知ることができる。

【３１７５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件を遊技者に報知しない。例えば、移行示唆演出の開始時に、これから行われる移行示唆演出へのチャレンジの仕方を、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報によって表示する移行示唆情報ＩＳ８が表示される。これにより、第１の条件または第２の条件が成立した後にも遊技球発射操作が止められ難くすることができるので、第１の条件または第２の条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。これは例えば上述した（Ｔｃ８）に記載の遊技機の一例である。

【３１７６】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件と対応関係を有するが、第１の条件または第２の条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示する。例えば、時短Ａ状態において表示されるキャラクタＰＹが所持するランクアップされる武器の画像（細い木の棒ＩＳ８ａ，太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅ）である。武器の画像そのものは、第１の条件または第２の条件との対応関係を直接感得させ難いが、保留が増えるごとにランクアップさせたり、普通図柄の変動回数が２０回に達した時点でいきなり大きな金づちＩＳ８ｅにランクアップさせたりすることで、第１の条件または第２の条件との対応関係を持たせることができる。これにより、第１の条件または第２の条件を成立させることを意識させることなく、遊技球発射操作を行わせることができる。これは例えば上述した（Ｔｃ９）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１１】

【３１７７】

上述した実施例１０では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆していなかったが、これを報知する構成であってもよい。また、実施例１０では、普通図柄の変動表示中は、「○」「×」の点滅表示のみであったが、特図１と同様にリーチ表示を行ってもよい。以下、上述までとは異なる表示態様での時短Ａ状態における移行示唆演出について図１４２を参照して説明する。図１４２は、実施例１１の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３１７８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ９が表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。移行示唆情報ＩＳ９は、上述した実施例１０とは異なり、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆するために「保留か普図回数で武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報が表示されている。

【３１７９】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の変動表示（「○」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報ＩＳ１０とが表示されている。本実施例では、破線で「○」と「×」とが示された場合は高速変動中を示す。実線で「○」が示され且つ破線で「×」が示された場合は「○」が停止表示された状態で「×」のみが変動するリーチ表示を示す。実線で「×」が示され且つ破線で「○」が示された場合は「×」が停止表示された状態で「○」のみが変動するリーチ表示を示す。リーチ表示が行われる普通図柄の変動表示は、その変動時間が例えば６０秒のように他の変動時間に比べて長い時間のものであるとする。実線で示された「○」または「×」のみが示された場合は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。（ｂ）は、普通図柄の変動表示が高速変動中であり、移行示唆情報ＩＳ１０が１回目の普通図柄の変動表示であることを示している。１回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【３１８０】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂが

開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、特図２の変動表示が開始されている。移行示唆情報ＩＳ１０は２回目の普通図柄の変動表示であることを示している。なお、３回目から１８回目までの普通図柄の変動表示は外れであるとする。

【３１８１】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１９回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報ＩＳ１０が１９回目の普通図柄の変動表示であることを示している。普通図柄の１９回目は、あと１回の普通図柄の変動表示で、移行条件である２０回に到達するタイミングである。時短Ａ状態において普通図柄の変動表示が２０回転に到達すると、どの武器からも大きな金づちＩＳ８ｅにランクアップして、時短Ｂ状態に移行することが確実であることを示唆する。そのため、「あと普図１回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ９が表示される。（ｄ）の時点では、普通図柄は高速変動で表示されている。

【３１８２】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば１９回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報ＩＳ１０が１９回目の普通図柄の変動表示であることを示しているが、（ｅ）の時点では普通図柄はリーチ変動となっているため、「普図１９回転（リーチ）」と表示されている。すなわち、１９回目の普通図柄の変動表示は、６０秒のような長い変動時間が選択されたことを示している。そのため、「あと普図１回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ１０が表示されているにも関わらず、普図変動が中々終わる気配を見せない。

【３１８３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。（ｆ）の時点でも、普通図柄はリーチ変動を続けているので、移行示唆情報ＩＳ１０が「普図１９回転（リーチ）」と表示されている。時短付き当たり組合せが確定した時点で、普通図柄のリーチ変動は一旦停止される。この普通図柄のリーチ変動は、大当たり状態の終了後（エンディング演出の終了後）に再開される。

【３１８４】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３１８５】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、バトル演出が表示される。（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示される。

【３１８６】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示され、エンディング終了後、時短Ａ状態が継続される。

【３１８７】

このように、特図２の変動表示中の普図変動表示がリーチ付きのような変動時間が長いものである場合、その特図２の変動表示中にその普図変動表示が終わらない場合がある。その場合、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する条件が成立しないので、時短Ｂ状態には移行できない。つまり、リーチ表示は、特図１ではリーチ無しの変動に比べて大当たり期待度が高くなるものであるが、時短Ａ状態での普通図柄では普図変動時間が長くなる分だけ、普図変動の消化回数が少なくなるため、遊技者に有利とは言えない表示態様である。

【実施例１２】

【３１８８】
上述した実施例８から実施例１１では、時短Ａ状態において特図２の時短付き当たりに当選する場合について説明してきたが、特図２の通常当たりに当選する場合もある。また、上述した実施例８から実施例１１では、遊技者は時短Ａ状態において遊技球発射操作を継続して行っていたが、途中で遊技球発射操作が止められてしまう場合もある。以下、上述までとは異なる表示態様での時短Ａ状態における移行示唆演出について図１４３を参照して説明する。図１４３は、実施例１２の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【３１８９】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ９が表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。
【３１９０】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の変動表示（「○」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報ＩＳ１０とが表示されている。１回目の普通図柄の変動表示は外れとする。
【３１９１】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、１回目の特図２の変動表示が開始されている。この後、遊技者は、特図２の変動表示が開始されたことに満足して、遊技球発射操作を行わず、特図２の変動表示の結果を待っているものとする。
【３１９２】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示の変動時間が例えば９０秒とすると例えば半分（４５秒）を過ぎた時点の変動中画面４３ｃが表示されている。
【３１９３】
ここで、１回目の特図２の変動表示は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う先読み抽選処理の結果、通常当たり結果であることが決まっているものとする。この場合、第１保留表示ｈ１に相当する保留は貯まっていないので、このまま通常当たりが確定すると、次の特図２の変動は行われないので、左打ち遊技を要求される。そこで、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このような場合に、遊技者に遊技球発射操作を行わせるための表示を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。
【３１９４】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「保留をためないとヤバいかも・・・」という遊技球発射操作を要求する発射操作要求表示ＨＳが表示される。これにより、発射操作要求表示ＨＳを見た遊技者に対して、このまま通常ＲＵＳＨ中に遊技球発射操作を止めていると、何か不利になるのではないか、という不安を抱かせて、遊技球発射操作を再開させることができる。
【３１９５】
なお、発射操作要求表示ＨＳは、「しっかり保留をためてね！」とういような単なる発射操作の要求だけでもよい。また、１回目の特図２の変動が開始された時点で、通常当たりか否かに関わらず「保留が満タンになるまで貯めてね！」というような一律の発射操作の要求を行ってもよい。いずれの場合も、もしも通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図２の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。
【３１９６】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技球発射操作の再開によって、１回目の特図２の変動表示中に、例えば４回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、第１保留表示ｈ１が表示されている。
【３１９７】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が通常当たり組合せ（「２」「２」「２」）で表示されている。

【３１９８】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の通常当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。オープニング情報４４ｆは、第１保留表示ｈ１以上の保留が貯まっている場合は、例えば「ＲＵＳＨ継続おめでとう！」のように表示してもよい。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３１９９】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３２００】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、バトル演出が表示される。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示される。

【３２０１】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常当たりの大当たりラウンド遊技の終了後ではあるが、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示される。すなわち、エンディング終了後、通常状態に移行するが、第１保留表示ｈ１に相当する保留が当該保留表示ｔｈにシフトして、２回目の特図２の変動表示が開始される。

【３２０２】

なお、通常当たりに当選した場合であって、１日目の特図１の変動表示中に遊技者が遊技球発射操作を再開しなかった場合、もしくは、再開したが普通図柄の当たりに当選せず、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞できなかった場合は、通常状態に移行するので、エンディング情報４４ｊは「大当たりラウンド終了！通常状態に移行！」のように表示される。

【３２０３】

このように、１回目の特図２の変動表示中に、遊技者が遊技球発射操作を行わず、特図２の変動表示の結果を待っている場合に、発射操作要求表示ＨＳを表示することで、１回目の特図２の変動表示が通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図２の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【実施例１３】

【３２０４】

上述した移行示唆演出が実施例７で説明した同時変動において実行される例について図１４４から図１４６を参照して説明する。図１４４は、実施例１３の移行示唆演出の表示態様を示す図である。図１４５は、図１４４に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図１４６は、図１４５に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３２０５】

まず、図１４４を参照して、時短Ａ状態において同時変動中に第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出について説明する。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット３８の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【３２０６】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「１」「１」「１」）で表示されている。このとき、特図１の変動中に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２，第３保留表示が点灯しており、保留が３個貯まっているものとする。
【３２０７】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示され、このエンディング演出の終了後、時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）が発生する。
【３２０８】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されており、移行示唆情報ＩＳが表示されている。移行示唆情報ＩＳは、例えば「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．同時変動タイマーが１２０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳによって、保留が規定数（例えば４個）貯まることと、同時変動タイマーが１２０秒に達することすなわち同時変動が１回終了することが、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行させる条件であることを遊技者は認識することができる。
【３２０９】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、特図１の同時変動表示ＤＨが小さく表示されており、同時変動中であることを示す文字情報が表示されている。また、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、第１の移行示唆情報ＩＳ１と、第２の移行示唆情報ＩＳ２とが表示されている。第１の移行示唆情報ＩＳ１は、保留の数を示す。第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを同時変動タイマーによって示唆している。同時変動タイマーは、特図１の同時変動にかかる変動時間を計数するタイマーであり、０から１２０秒までを計数している。なお、（ｄ）では、同時変動の開始時点であるので、第１の移行示唆情報ＩＳ１も第２の移行示唆情報ＩＳ２も変化していない。
【３２１０】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から例えば６秒後に、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。すなわち、変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈが表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが６秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点ではまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。
【３２１１】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から例えば３０秒後までに、１回目の特図２の変動表示中に発生した２回の普通図柄当たりに基づき、保留が１個貯まった状態が示されている。すなわち、変動中画面４３ｃには、第１保留表示ｈ１が表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが３０秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点でもまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。
【３２１２】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から５０秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、同時変動の開始から５０秒後までに、１回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）と、第１保留表示ｈ１から第２保留

表示ｈ３まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが５０秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点でもまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

【３２１３】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示されている。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないので、特図２の時短付き当たりに当選していても、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【３２１４】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、最終の６ラウンド目のラウンド演出として「６ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３２１５】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生することになる。

【３２１６】

同時変動中の２回目の時短Ａ状態について、図１４５を参照する。

【３２１７】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から５１秒後に、２回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。

【３２１８】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１００秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、同時変動の開始から１００秒後までに、２回目の特図２の変動表示中に発生した２回の普通図柄当たりに基づき、保留が２個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、２回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）と、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが１００秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点では、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２とは、次の特図２の変動表示中には第１の条件または第２の条件が成立する可能性があることを示唆している。なお、同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

【３２１９】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がＶ入賞させたことにより、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ２回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２２０】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１０１秒後に、３回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示されている。

【３２２１】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１２０秒後に、３回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示されている。また、変動中画面４３ｃは、同時変動の結果示す画像（例えば「４」「３」「５」の外れ組合せ）が表示されている。また、同時変動の開始から１２０秒後までに、３回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。すなわち、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈから第３保留表示ｈ３までが表示されている。また、変動中画面４３ｃには、移行示唆情報ＩＳ３は、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ３が表示され、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態となったことが示唆されている。
【３２２２】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３回目の同時変動の開始から２０秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、３回目の同時変動の開始から２０秒後までに、２回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、３回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「７」「７」「７」）と、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１が表示されている。なお、時短Ｂ状態への移行条件が成立したので、２回目の同時変動中であるが、同時変動タイマーは非表示としている。
【３２２３】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がＶ入賞させたことにより、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ３回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３２２４】
次に、図１４６を参照して、時短Ｂ状態における同時変動中の移行示唆演出について説明する。
【３２２５】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示され、移行示唆情報ＩＳ４が表示されている。移行示唆情報ＩＳ４は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行！？」「同時変動メーターが２回１２０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳ４によって、時短Ｂ状態が通常状態に転落する条件（同時変動が２回終了すること）が示され、その条件が成立するまでは時短Ｂ状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができる。
【３２２６】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ４の表示時間（例えば５秒）の終了後、時短Ａ状態に貯まっていた４個の保留に基づいて時短Ｂ状態において１回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３までが表示されている。変動中画面４３ｃには、２０秒後の時点から再開された３回目の同時変動が表示され、同時変動メーターが予め２０秒を指した状態で表示されている。
【３２２７】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２２秒後、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「１」「１」「１」）で表示されている。時短Ｂ状態における特図２の変動表示時間は２秒である。そのため、同時変動タイマーは、３２秒が表示された時点で、一旦停止される。
【３２２８】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたラウンド画面４３ｉが表示される。（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２２９】

この後、第１保留エリアと第２保留エリアの保留が消化され、大当たり状態が連続して発生した後、第３保留エリアの保留が消化される時点になるとする。

【３２３０】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２３秒後、時短Ａ状態に貯まっていた３保留のうち最後の保留に基づいて時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈのみが表示されている。変動中画面４３ｃには、同時変動メーターが２３秒を指した状態で表示されている。

【３２３１】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２４秒後、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。同時変動タイマーは、２４秒が表示された時点で、一旦停止される。なお、特図２の変動表示中にが保留が貯まらなかったものとする。

【３２３２】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ５回目」と表示されたラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング画面４３ｊが表示されている。

【３２３３】

この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。この後、複数回大当たりは発生したが、保留は貯まらず、時短Ｂ状態において２回目の特図２の同時変動が終わりに近付いているものとする。

【３２３４】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動メーターが２回目の同時変動の開始１００秒を指した時点で、「メーターがあと２０増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示されている。この後、１０１秒から１２０秒までをカウントアップする表示を行っても良い。

【３２３５】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、同時変動メーターが２回目の同時変動の開始１２０秒を指した時点で、「メーターがあと２回目の１２０に到達！ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示されている。また、２回目の同時変動の結果示す画像（例えば「６」「２」「１」の外れ組合せ）が表示されている。その後、普通図柄の３０回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短Ｂ状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。

【３２３６】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示される。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示される。

【３２３７】

このように、時短Ｂ状態では、特図１の同時変動が２回終了することによって時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する条件を満たした時点で特図２の変動中でなければ、通

常状態に移行する。つまり、時短Ｂ状態において特図１の同時変動が２回終了することによって時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する第３の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【３２３８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能（例えば上述した実施例６のステップＴ３１１４Ａに示す時短Ａ移行表示処理機能）によって、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さ（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さ（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｔｄ１）の一例である。

【３２３９】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【３２４０】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ２）の一例である。

【３２４１】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が例えば４個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１として４個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（１～３個の保留表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、上述した所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、第３図柄表示装置４２に

表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ３）の一例である。

【３２４２】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了したことを示す停止表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ４）の一例である。

【３２４３】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が例えば４個に達するまでの時間と１回の特図１の変動表示が終了するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ５）の一例である。

【３２４４】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば特図１の変動表示が１回終了したことを示す停止表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ６）の一例である。

【３２４５】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示（例えば「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」や「同時変動メーターがあと２０増えたら特別ＲＵＳＨ状態に移行！？」のような表示）を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ７）の一例である。

【３２４６】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）とは、複数の特図２の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図２の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における複数の特図２の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ９）の一例である。

【実施例１４】

【３２４７】

上述した実施例６～実施例７では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行する構成について説明したが、本実施例では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行することが設定される遊技において所定の条件の成立のし易さが変わる構成について説明する。とくに実施例６～実施例７のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【３２４８】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【３２４９】
本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の保留が規定数貯まるか、または、特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。
【３２５０】
具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短Ａ大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短Ａ状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この時短Ａ状態において、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短Ａ大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第２図柄表示装置４１に表示されて実行される時短Ａ状態中の第２図柄の変動回数を計数し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動回数が時短Ａ大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって第３図柄の変動時間を設定することで特図２の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって第３図柄の変動時間を設定することで、第３図柄の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。
【３２５１】
さらに具体的には、普通図柄用始動口３４への通過検出に基づく第２図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が開放される。特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、第３図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する構成において、第２図柄の変動時間や第３図柄の変動時間を変化させることで保留され易さを変化させることが可能であり、また、第２図柄の変動時間や第３図柄の変動時間を変化させることで第３図柄の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることが可能である。
【３２５２】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ｂ状態において、普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図２大当たり状態が発生するという条件が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることもできる。
【３２５３】
＜所定の条件＞
所定の条件とは、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるか、または、時短Ａ

状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する条件である。時短Ａ状態とは、時短Ａ状態において所定の条件が成立すると、大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態に移行する遊技状態のことである。

【３２５４】

以下、図１４７～図１５１を用いて上述の構成について詳しく説明する。図１４７（ａ）は実施例１４の特図１大当たり抽選用テーブル、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。図１４８（ａ），（ｂ）は時短状態中，非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。図１４９（ａ），（ｂ）は時短Ａ状態，時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図１５０は、所定の条件（保留数１）の成立に基づき時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。図１５１は、時短Ｂ状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。

【３２５５】

＜特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブル＞

図１４７を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図１４７（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。

【３２５６】

本実施例では、特図１で６Ｒ時短付き大当たりである場合の時短状態（時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図１４７（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短状態は、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）によって振り分けられる。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「２」の場合には、時短Ａ１に振り分けられる。時短Ａ１は、保留が４個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「３」～「１２」の場合には、時短Ａ２に振り分けられる。時短Ａ２は、保留が３個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１３」～「２７」の場合には、時短Ａ３に振り分けられる。時短Ａ３は、保留が２個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２８」～「４７」の場合には、時短Ａ４に振り分けられる。時短Ａ４は、保留が１個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。本実施例では、時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図２の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっているので時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くなっている。

【３２５７】

なお、上述の特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短状態の終期となる普通図柄（第２図柄）の変動回数は、２０回に設定されているが、変動回数は、これに限らずこれ以外の回数であってもよい。また、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４のすべてが同じ変動回数となっているが、それぞれが異なる変動回数であってもよい。さらに、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４で規定される保留の数に応じて多い変動回数となっていてもよいし、規定される保留の数に応じて少ない変動回数となっていてもよい。

【３２５８】

次に、図１４７（ｂ）を用いて、特図２の当たり種別と時短状態（時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典）の振り分けについて説明する。本実施例では、特図２の小当たりの場合の当たり種別と時短状態（連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図１４９（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「２」～「１４９」「１５１」～「２９９」「３０１」～「４４９」「４５１」～「５９９」の場合が当たり（小当たり）である。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「２」の場合には、時短Ａ１または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数

カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「３」～「１２」の場合には、時短Ａ２または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１３」～「２７」の場合には、時短Ａ３または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２８」～「８６」の場合には、時短Ａ４または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「８７」～「９９」の場合には、時短状態が付かない３Ｒ通常小当たりに振り分けられる。なお、時短Ａと時短Ｂの振り分けについては、Ｖ入賞時の遊技状態によって決定される。Ｖ入賞時の遊技状態が時短Ｂである場合に、時短Ｂが振り分けられる。

【３２５９】

このように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、小当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合で時短Ａ１小当たりとなり、約１０パーセントの割合で時短Ａ２小当たりとなり、約１５パーセントの割合で時短Ａ３小当たりとなり、約５９パーセントの割合で時短Ａ４小当たりとなり、約１３パーセントの割合で時短状態が付かない通常小当たりとなる。本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブルと同様に特図２大当たり抽選用テーブルにおいても時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図２の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっている。したがって、時短Ａ状態で所定の条件が成立し易いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し、時短Ｂ状態で外れまたは通常当たりとならずに時短Ｂ状態を継続させるという遊技性がある。

【３２６０】

次に図１４８を用いて、普通図柄（第２図柄）の抽選について説明する。本実施例では、時短状態中の普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率が、上述の実施例とは異なっている。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間および普通図柄（第２図柄）の変動時間への振り分けが上述の実施例とは異なっている。図１４８（ａ）は時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。

【３２６１】

時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率について説明する。図１４８（ａ）に示すように、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１３」「８４」～「９７」「１６８」～「１８１」の場合が当たりであり、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１４」～「８３」「９８」～「１６７」「１８２」～「２５０」の場合が外れである。このように、時短状態中の普通図柄（第２図柄）の抽選は約１６パーセント（約１／６）の確率で当たりになるように設定されている。時短状態中は、普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易く設定されている。したがって、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、特図２の保留が貯まり易くなっている。

【３２６２】

非時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率について説明する。非時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率は、上述の実施例と同様である。図１４８（ｂ）に示すように、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２５０」の場合が外れである。

【３２６３】

次に、普通図柄（第２図柄）の変動時間の振り分けについて説明する。本実施例では、各遊技状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなっている点が、上述の実施例とは異なっている。図１４８（ｃ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、遊技状態および普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）の値に応じて普通図柄（第２図柄）の変動時間が異なるように設定されている。

【３２６４】

通常状態や大当たりラウンド遊技状態などの非時短状態の場合には、普通当たり乱数カ

ウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば４秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば５秒に設定されている。

【３２６５】

時短Ａ状態の場合には非時短状態の場合と同様に、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば４秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば５秒に設定されている。

【３２６６】

時短Ｂ状態の場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）によって振り分けられる普通図柄（第２図柄）の変動時間が時短Ａ状態の場合および非時短状態の場合よりも短い時間に振り分けられるように設定されている。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば１秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば２秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定されている。

【３２６７】

本実施例では、上述の実施例よりも普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなるように設定されており、また、短い変動時間が選択され易く設定されているので、普通図柄（第２図柄）の抽選に係る時間が短くなる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選が多くすることができ、特別図柄（第３図柄）の変動中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる機会が多くなる。なお、上述した普通図柄（第２図柄）の変動時間は一例である。時短状態において後述する図１４９に示す特別図柄（第３図柄）の変動中に普通図柄（第２図柄）の変動が複数回変動できる変動時間であればよい。

【３２６８】

次に、遊技状態と特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。図１４８（ｃ）に示すように、非時短状態中（例えば通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）には普通図柄（第２図柄）が当たりにならないので、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、開放されない。時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、所定の回数所定時間（例えば０．９秒）開放される。そのため、時短状態中であれば普通図柄（第２図柄）が当たりになった場合に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中は普通図柄（第２図柄）が当たりにならないので図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。

【３２６９】

なお、上述した特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンは一例である。上述の特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンでは、非時短状態中（例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）には普通図柄（第２図柄）は全て外れに設定されているので、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は開放されずに、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞しないようになっているが、非時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たりになるように設定され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しい時間（例えば０．２秒間）開放されるようにして、非時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たったとしても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しければよい。

【３２７０】
次に、図１４９を用いて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる特別図柄（第３図柄）の変動時間について説明する。本実施例では、時短Ａ状態における小当たりの場合の特別図柄（第３図柄）の変動時間および変動時間の振り分けと、時短Ｂ状態における特別図柄（第３図柄）の変動時間が上述の実施例とは異なっている。図１４９は特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図１４９（ａ）は時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、図１４９（ｂ）は時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【３２７１】
図１４９（ａ）に示すように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」「３００」「３００」の値すなわち直撃大当たりである場合には、大当たり長変動（例えば３０秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」「１５１」～「２９９」「３０１」～「４４９」「４５１」～「５９９」の値すなわち小当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）の値が「０」～「２００」である場合に小当たり長変動パターンＡ（例えば３６秒）に設定され、変動種別カウンタＣＳ２の値が「２０１」～「２３１」である場合に小当たり長変動パターンＢ（例えば４２秒）に設定され、変動種別カウンタＣＳ２の値が「２３１」～「２４０」である場合に小当たり長変動パターンＣ（例えば４８秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」の値すなわち外れである場合は、ハズレ長変動（例えば３０秒）に設定されている。このように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、小当たりである場合に複数の変動時間が設定されている。また、小当たりである場合に短い変動時間が選択され易くなっている。したがって、時短Ａ状態に係る時間を短くすることができる。
【３２７２】
図１４９（ｂ）に示すように、時短Ｂ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、直撃大当たりである場合、小当たりである場合、外れである場合ともに短変動（例えば６秒）に設定されている。本実施例では、時短Ｂ状態における特別図柄（第３図柄）の変動時間が上述実施例の変動時間（例えば２秒）よりも長く設定されている。これにより、時短Ｂ状態においても保留が貯まり易くなっている。
【３２７３】
＜時短Ａ状態での継続率を抑え、時短Ｂ状態での継続率を高める遊技性＞
時短Ａ状態において、所定の条件（例えば保留が１個貯まる）が成立する場合について図１５０を用いて説明する。特図１で時短Ａ（連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に時短Ａ状態に移行する。時短Ａ状態の一例として、選択され易い時短Ａ４となった場合について説明する。時短Ａ４において所定の条件が成立するのは、特図２の保留が１個貯まった場合か、特図２の変動表示が行われている間に、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合である。
【３２７４】
時短状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約１／６）に設定される。時短Ａ状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間は、変動時間が短い３秒が選択され易いように設定されている。説明の都合上時短Ａ状態で普通図柄（第２図柄）の変動時間はすべて３秒が選択された場合について記載している。図１５０に示すように、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過すると普通図柄（第２図柄）の変動表示が３秒間行われ、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が作動状態となる（開放される）。図１５０には、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞し、特別図柄（第３図柄）が小当たり長変動パターンＡ～小当たり長変動パターンＣのうち変動時間が短い小当たり長変動パターンＡが選択され、３６秒間変動表示される場合が示されている。

【３２７５】
図１５０には、小当たり長変動パターンＡでの特別図柄（第３図柄）の変動表示中に時短Ａ状態になってから１２回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図２の保留が１個貯まる様子が示されている。時短Ａ４では特図２の保留が１個貯まるという所定の条件が成立し、大当たりラウンド遊技の終了後に時短Ｂ状態に移行することが決定される。
【３２７６】
１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了すると、大当たりラウンド遊技が開始される。時短Ａ状態において所定の条件が成立しているので、大当たりラウンド遊技が終了すると時短Ｂ状態になる。時短Ｂ状態では、時短Ａ状態で保留されていた２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が開始され、特別図柄（第３図柄）の変動表示が短変動の６秒間で行われる。２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了すると大当たりラウンド遊技が開始される。２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当りの場合は、大当たりラウンドが終了後に時短Ｂ状態が継続されるが、時短が付かない通常当たりの場合は、大当たりラウンドが終了後に通常状態になる。
【３２７７】
＜時短Ｂ状態＞
時短Ｂ状態における遊技の流れについて図１５１を用いて説明する。時短状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約１／６）に設定される。時短Ｂ状態は、普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われた場合に時短状態が終了するものである。時短Ｂ状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間は、図１４８に上述したように１秒～３秒のうち１秒が選択され易く設定されている。図１５１では、普通図柄（第２図柄）の変動時間はすべて１秒が選択された場合について記載している。
【３２７８】
図１５１に示すように、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過すると普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われ、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が作動状態となる（開放される）。図１５１には、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たった場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞して、特別図柄（第３図柄）が６秒間変動表示される様子が示されている。普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われるまでに普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当たりになった場合は、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。
【３２７９】
２回目の時短Ｂ状態では、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞して、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示中に１２回目の普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞し、保留が貯まる様子が示されている。１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が当たりであれば、大当たりラウンド遊技が行われ、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。
【３２８０】
２回目の大当たりラウンド遊技が終了後に３回目の時短Ｂ状態になり保留されていた特別図柄（第３図柄）の変動が開始される。保留されていた特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当たりであれば、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。
【３２８１】
このように時短Ｂ状態は、普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われると通常状

態に移行する。時短Ｂ状態において時短付き当たりとなれば時短Ｂ状態を継続する。また、時短Ｂ状態は、保留がない場合に時短の付かない通常当たりで当たることで通常状態に移行する。したがって、時短Ｂ状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選で当たりとなり易いので、大当たりラウンド遊技が発生し易い時短Ｂ状態が継続し易くなっている。

【３２８２】

本実施例の遊技機は、時短Ａ状態において所定の条件が成立し易い設定になっているので、時短Ｂ状態に移行し易く、時短Ａ状態において大当たりが連続して発生し難くなっているが、時短Ｂ状態においては、時短Ｂ状態が継続し易く、大当たりが連続して発生し易くなっている。

【３２８３】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素１＞

時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が規定数入賞する必要がある。ここでは、所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第３図柄）の変動時間を変えることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さが変化する構成について説明する。

【３２８４】

特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間３秒とすると、特別図柄（第３図柄）が３６秒間変動表示される場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選を１２回行うことができる。また、特別図柄（第３図柄）が４８秒間変動表示される場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選を１６回行うことができる。普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増えると普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなるので、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。つまり、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【３２８５】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると普通図柄（第２図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【３２８６】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素２＞

上述の例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第３図柄）の変動時間を変えることについて記載したが、本例では、普通図柄（第２図柄）の変動時間を変えることによって所定の条件の成立のし易さを変化させる場合について説明する。

【３２８７】

時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が規定数入賞する必要がある。特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第

３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。

【３２８８】

例えば、特別図柄（第３図柄）が４８秒間変動表示される場合について考える。普通図柄（第２図柄）の変動時間が３秒の場合は、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選を１６回行うことができる。普通図柄（第２図柄）の変動時間が５秒の場合は、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選を９回行うことができる。

【３２８９】

普通図柄（第２図柄）の抽選の抽選回数が増えると普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなるので、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【３２９０】

対して、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【３２９１】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素３＞

上述の２つの例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素について説明したが、本例では、もう一方の、時短Ａ状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるという所定の条件の成立し易さを変化させる要素について説明する。

【３２９２】

特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は増えるので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまで特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われることが多くなる。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長ければ成立し易くなる。

【３２９３】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は減るので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまでに特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了してしまう場合が増えてしまう。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い時よりも成立し難くなる。

【３２９４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、実施例１４のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【３２９５】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の変動表示中に特図２の保留の数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件または特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（Ｔｅ１）に記載の遊技機の一例である。
【３２９６】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ｂ状態において、特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（Ｔｅ１）に記載の遊技機の一例である。
【３２９７】
具体的には、第３図柄表示装置４２に特別図柄（第３図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短Ａ大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短Ａ状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この時短Ａ状態において、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短Ａ大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第２図柄表示装置４１に表示されて実行される時短Ａ状態中の第２図柄の変動回数を計数し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動回数が時短Ａ大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって特別図柄（第３図柄）の変動時間を設定することで特図２の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって特別図柄（第３図柄）の変動時間を設定することで、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。
【３２９８】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のように所定の条件の成立し易さが変化することが特徴的である。
【３２９９】
また、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定

にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、第２要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ２）に記載の遊技機の一例である。

【３３００】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素と第２要素とが設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【３３０１】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第１要素と第２要素とが設定された状態で、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易に様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで、時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くできる。

【３３０２】

また、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ３）に記載の遊技機の一例である。

【３３０３】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素が設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、上述のように第２要素が設定された時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【３３０４】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第１要素が設定された状態で、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易に様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、上述のように第２要素が設定された状態で、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで、時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くできる。

【３３０５】

また、本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、普図の変動回数の規定数は２０回に限定されていたが、これとは異なる構成であってもよい

。すなわち、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされてもよい。このようにすれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ４）に記載の遊技機の一例である。

【３３０６】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素および第２要素が設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。上述のように第１要素および第２要素において、一方の要素に設定される例えば保留の規定数の条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される例えば普通図柄の変動回数の規定数の条件が満たされ難い設定にされる。具体的には、特図１大当たり抽選用テーブルにおいて保留Ａ４のように規定数が保留１個のものが選ばれ易い設定になっている場合に、普図変動の規定数を３０回に設定するような例である。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に適度に移行することができる。

【３３０７】

このように、本実施例とは別の遊技機によれば、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。このように第１要素および第２要素を可変に設定した状態で、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【３３０８】

また、上述した第１要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ５）に記載の遊技機の一例である。

【３３０９】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素が設定された時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、上述のように第２要素が設定された時短Ｂ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、時短Ｂ状態において所定の条件を成立し易くすることができる。

【３３１０】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態

に移行し易くすることができる。したがって、所定の条件が設定された後でも所定の条件の成立のし易さを変化させることができる。

【３３１１】

また、上述した第１要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し難くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ６）に記載の遊技機の一例である。

【３３１２】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【３３１３】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定と、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【３３１４】

また、上述した第１要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し難くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ７）に記載の遊技機の一例である。

【３３１５】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができ、また、時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【３３１６】

このように、本実施例の遊技機によれば、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し難くすることができる。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定と、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【実施例１５】

【３３１７】

以降、実施例１５についての遊技機について説明する。本実施例の遊技機の盤面は、実施例１と同様であるが、図１５２に示す様に、主に第３図柄表示装置４２の一部を覆い隠

す位置に例えば正面視で円形かつ薄板状（円盤状）の往復可動板であって、所定の往復動作が可能な告知役物Ｕを備えることが異なる。告知役物Ｕは、往復可動部として上下に変位可能であり、第３図柄表示装置４２の上辺に位置する枠部材と第３図柄表示装置４２との隙間に収まった状態から、下方に移動して、告知役物Ｕの全体が第３図柄表示装置４２の一部を覆う状態まで変位することできる。この告知役物Ｕは、遊技の状態に応じて往復可動部として出没可能な役物であり、遊技を高揚する所定の演出を実現する。告知役物Ｕには、「やったね！」などの遊技状態の変化を示す情報が記されている。告知役物Ｕは、本発明の可動物に相当する。

【３３１８】

告知役物Ｕは、可動範囲の上端（上限位置）から可動範囲の下端（下限位置）までを往復可動部として移動可能である。可動範囲の上端にある告知役物Ｕは、第３図柄表示装置４２の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。可動範囲の下端にある告知役物Ｕは、遊技者から見て第３図柄表示装置４２の上辺よりも下にあり、遊技者は、告知役物Ｕの全域を視認することができる。なお、本実施例はこのような構成に限られず、可動範囲の上端、下端にある告知役物Ｕの一部が枠部材に隠れる構成としてもよい。

【３３１９】

図１５３は、告知役物Ｕを往復可動部として上下に移動させるための機構について説明している。図１５３（ａ）は、遊技機が有する遊技盤３０とその周辺の部材についての断面図である。図１５３（ａ）に示すように告知役物Ｕは、遊技盤３０における遊技者にとっての裏面側に設けられた告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５によって支持されている。告知役物Ｕは、告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５により遊技盤３０と第３図柄表示装置４２との間に設けられた隙間を往復可動部として鉛直方向に移動することが可能である。

【３３２０】

告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５とその周辺の部材について説明する。告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５は、遊技盤３０の裏面に固定された駆動モータＵａ１を有している。駆動モータＵａ１は、正回転および逆回転が可能なステッピングモータで構成することができる。ステッピングモータは、本発明の駆動手段に相当する。サブ制御装置は、ステッピングモータに回転量と回転方向を示す信号を送信することができ、ステッピングモータはサブ制御装置より送信されたパルス信号に相当する回転量だけ正回転または逆回転することが可能である。駆動モータＵａ１には、回転軸Ｕａ４の回転方向と回転量を計測するロータリーエンコーダＵａ２が設けられている。

【３３２１】

駆動モータＵａ１の回転軸Ｕａ４の表面には、伸びる方向を回転軸Ｕａ４と同じくする螺旋溝が設けられている。回転軸Ｕａ４は、駆動モータＵａ１の下部に設けられた固定板Ｕａ３によって回転自在に支持される。固定板Ｕａ３は、遊技盤３０およびセンターフレーム４７Ａの裏側に設けられているので、遊技者から視認することはできない。固定板Ｕａ３の上端および下端には、回転軸Ｕａ４を回転自在に支持する軸受けが設けられている。

【３３２２】

スライダーＵａ５は、回転軸Ｕａ４に沿って移動することができる部材で、告知役物Ｕの上端が固定されている。スライダーＵａ５には、回転軸Ｕａ４に螺合したボールナットが設けられており、回転軸Ｕａ４が正回転すると、スライダーＵａ５は、駆動モータＵａ１から遠ざかるように移動し、回転軸Ｕａ４が逆回転すると、スライダーＵａ５は、駆動モータＵａ１に近づくように移動する。

【３３２３】

図１５３（ｂ）は、遊技者側から告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５を見たときの図である。図１５３（ｂ）においては、告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５を視認する際に妨げとなる遊技盤３０，センターフレーム４７Ａが省かれて

いる。図１５３（ｂ）に示すように、固定板Ｕａ３には、回転軸Ｕａ４と延伸方向を同じくする長孔Ｕａ３ａが設けられている。スライダーＵａ５は、一部が長孔Ｕａ３ａに嵌め込まれているので、回転軸Ｕａ４が回転すると、スライダーＵａ５は、長孔Ｕａ３ａに案内されて回転軸Ｕａ４に沿って直線的に上下動する。スライダーＵａ５にはボールナットを介して回転軸Ｕａ４に接しているので、スライダーＵａ５は、長孔Ｕａ３ａに沿って移動する際に、回転してしまうことがない。すなわち、スライダーＵａ５は、回転軸Ｕａ４に連れて回転しようとしても長孔Ｕａ３ａによって回転が阻止され、同じ面を遊技者側に向けた状態で上下動する。告知役物Ｕは、スライダーＵａ５に固定されているので、往復可動部として直線的に上下動する際に回転軸Ｕａ４に連れて回転してしまうことがない。

【３３２４】

本実施例のように、告知役物Ｕを往復可動部として直線的に移動させる構成とすれば、告知役物Ｕを遊技者に視認させやすくなる。

【３３２５】

スライダーＵａ５には、駆動モータＵａ１に向かう方向に延びた突起Ｕａ８が設けられており、突起Ｕａ８は、固定板Ｕａ３の上辺（駆動モータＵａ１に対向する端部）に設けられた３つのフォトセンサＵａ７における被検出部となっている。フォトセンサＵａ７は、一対の発光器、検出器で構成されており、発光器は、回転軸Ｕａ４を横切るように赤外線信号を検出器に向けて発信する。一方検出器は、発信された赤外線信号を受信して、突起Ｕａ８が固定板Ｕａ３の上辺にあるか否かを検出する。固定板Ｕａ３には、赤外線および突起Ｕａ８を通過させるための遊技盤３０から第３図柄表示装置４２に向けて凹んだ凹みが設けられている。第１のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが上限位置にあるか否かを検出することができる。第２のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが上限位置と下限位置との間にある所定の出現位置にあるか否かを検出することができる。第３のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが下限位置にあるか否かを検出することができる。出現位置は、上限位置から特定の距離だけ下方の位置であり、後述する期待演出に関係している。

【３３２６】

＜落下演出＞

上限位置にある告知役物Ｕは、遊技の最中に、告知役物Ｕの全体が第３図柄表示装置４２の一部を覆う位置（下限位置）まで直線的に移動することがある。このとき、遊技者からすれば、枠部材の裏側に隠れていた告知役物Ｕが、枠部材から飛び出して第３図柄表示装置４２の下側領域を覆う落下位置まで落下したように見える。このような告知役物Ｕの演出を説明の便宜上、落下演出と呼ぶことにする。この落下演出は、告知役物Ｕを駆動するステッピングモータが例えば１０ステップだけ正回転することで、演出状態が期待演出状態から大当たり演出状態に変化する手段として実現される。落下演出の詳細は後述する。

【３３２７】

＜期待演出＞

落下演出の前には、落下演出を遊技者に期待させるための期待演出が行われる。この期待演出は、告知役物Ｕを上限位置からわずかに下方の位置（出現位置）まで直線的に移動させて、今にも告知役物Ｕが落下しそうに見える演出である。この期待演出では、往復駆動部材である告知役物Ｕが上限位置から出現位置まで往復運動をして上下に直線的に揺れ動く。この期待演出は、告知役物Ｕを駆動するステッピングモータが例えば５ステップだけ正回転、逆回転を繰り返すことで実現される。出現位置は、告知役物Ｕが完全に枠部材から露出することがないように十分に上方に設定される。期待演出の詳細は後述する。

【３３２８】

＜決定ボタン＞

遊技者が決定ボタン８１（以下、遊技操作部８１）を適当に操作すると、遊技の演出が期待演出から、演出状態が変化する手段としての落下演出に移行することがある。遊技操作部８１は、ボタンの押下を検出するセンサ付きスイッチである。遊技操作部８１と期待演出、落下演出の関係については、後述する。

【３３２９】
次に、図１５４を参照して本実施例の特図１，特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。いずれの抽選も図１５４に示す特図１，特図２共通のテーブルに基づいて実行される。
【３３３０】
図１５４に示すように、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄は「１」～「９」のいずれかで揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄は「１」～「９」のいずれかで揃う。
【３３３１】
特図１，特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。
【３３３２】
特図１，特図２の当たり種別の関係について説明する。第１図柄表示装置４０が第２大当たりとなった場合、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、後述する確変および時短が付く８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなる。一方、第１図柄表示装置４０が第１大当たりとなった場合、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、後述する時短のみが付く８Ｒ時短付き大当たりとなる。このように、本実施例に係る特図１，特図２の当たりは、確変が付くか否かが異なる２種類の大当たりがある。
【３３３３】
特図１，特図２に係る抽選により、８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、確変状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから次回の大当たりが発生するまで継続する。一方、時短状態は、当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図２の変動が３００回行われるまで継続する。
【３３３４】
特図１，特図２に係る抽選により、８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、時短状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図２の変動が３００回行われるまで継続する。
【３３３５】
確変状態について説明する。確変状態の確変とは、特図１，特図２に係る抽選が通常状態よりも大当たりが出やすいという意味で有利な確率変動の略である。確変状態になると、次回の特図１，特図２に係る抽選において大当たりが出やすくなる。この点について図１５４を用いて具体的に説明すると、通常状態では、大当たり乱数カウンタＣ１がとりうる値（０～５９９）のうち、大当たりに対応する値は、１５０と４５０のみである。しかし、確変状態では、大当たり乱数カウンタＣ１がとりうる値（０～５９９）のうち、大当たりに対応する値は、５０～５７および３５０～３５７となる。図１５４においては、通常状態における抽選を「低確率」と表し、確変状態における抽選を「高確率」と表して互いを区別している。
【３３３６】
時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す時間短縮の略である。時短状態となると、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させやすくなるという意味で有利となる。

【３３３７】
＜当たり種別とリーチ演出との関係＞
続いて当たり種別とリーチ演出との関係について説明する。図１５５は、特図１，特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例１で説明した特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに相当するものである。図１５４で説明したように、本実施例においては、抽選の方法は特図１，特図２で共通なので、主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも特図１，特図２で共通となる。ただし、特図２に係る変動時間は、特図１に係る変動時間の半分である。図１５５に示されている変動時間［秒］は、全て特図１に係る変動時間である。
【３３３８】
特図１，特図２に係る抽選が大当たりとなった場合、大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示される前にリーチ演出が行われる。リーチ演出は、具体的に、大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類のうちのいずれかが実行される。大当たりスーパーリーチＡ，Ｂは、発展リーチに進むリーチ演出であるが、比較的短時間で終了する。大当たりスーパーリーチＣ，Ｄは、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル勝利後に大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示されるタイプのリーチ演出である。大当たりスーパーリーチＥ，Ｆも、大当たりスーパーリーチＣ，Ｄよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル敗北後に復活演出を行い、その後、大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示されるタイプのリーチ演出である。
【３３３９】
各スーパーリーチについて簡単に説明する。スーパーリーチＡ，スーパーリーチＢは、いずれも変動時間が短い短変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチＡでは、告知役物Ｕの落下演出が行われるが、期待演出がないので、演出状態の変化はない。スーパーリーチＢは、告知役物Ｕについての演出は行われない。スーパーリーチＣ，スーパーリーチＤは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチＣでは、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチＤは、告知役物Ｕについての演出は行われない。スーパーリーチＥ，スーパーリーチＦは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチであり、後述する復活演出が付帯する。いずれのスーパーリーチＥ，スーパーリーチＦでも、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチＥでは、遊技者が遊技操作部８１を押下することで期待演出に参加できる。スーパーリーチＦでは、遊技操作部８１の入力は無効であるので期待演出に参加できない。
【３３４０】
図１５５には、大当たりとなった場合、大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類のうちのいずれかのタイプのリーチ演出が行わるが、大当たりの種別により、大当たりが確変付きか否かを第３図柄表示装置４２に表示するように構成されている。確変付きについての具体的な表示方法については後述する。
【３３４１】
＜遊技の流れ＞
続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、大当たり状態、確変付き時短状態、時短状態の少なくとも４つの遊技状態を発生させることができる。通常状態において、告知役物Ｕの動きに特徴がある期待演出、及び、演出状態が変化するときの手段としての落下演出が実行されることがある。
【３３４２】
＜通常状態＞
通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる確変なし時短なしの状態である

。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも、特図１の抽選結果が大当たりとなる場合もある。すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の値が所定の値となると、特図１の抽選結果が当たりとなる。

【３３４３】

特図１の抽選結果としての大当たりには、複数の種類がある。すなわち、大当たりの表示に至るまでに実行される第３図柄表示装置４２に表示される変動表示のパターン（変動パターン）は大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類あり、これらのうちのどの変動パターンに基づいて変動表示を行うかは、大当たり図柄カウンタＣ２の値で決定される。大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２はいずれも特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴う特図１の抽選時に用いられる乱数のカウンタである。なお、変動パターンとは、第３図柄表示装置４２に表示される複数の図柄の変動時間の長さなど、図柄が変動するときの様式のことである。

【３３４４】

＜大当たりスーパーリーチＥの場合＞

大当たりスーパーリーチＥ，大当たりスーパーリーチＦのときに期待演出、落下演出が実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る抽選において、８Ｒ確変＋時短付き大当たりに当選し、このとき第３図柄表示装置４２に表示される図柄の変動パターンが大当たりスーパーリーチＥとなった場合について考える。図１５６は、この場合における第３図柄表示装置４２の表示および告知役物Ｕの動作について説明している。以降、各部材４２，Ｕの動作について図１５６を参照しながら順を追って説明する。

【３３４５】

通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの告知役物Ｕは、遊技者が視認できない上限位置にある。

【３３４６】

この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、まず、表示画面４２ａの中央に位置する３つの主装飾図柄ＳＺの各々が変動を開始し、例えば、図１５６に示すように、右端の主装飾図柄ＳＺと左端の主装飾図柄ＳＺが同じ図柄で揃う。図１５６の例では各主装飾図柄ＳＺが「６」で揃っている。中央の主装飾図柄は、変動した状態を維持する。この時点で、表示画面４２ａの表示は、リーチ状態となる。

【３３４７】

大当たりスーパーリーチＥは、バトルリーチに発展するパターンのリーチである。従って、表示画面４２ａがリーチ状態となった後、表示画面４２ａの中央に例えば「バトルだ！」といったリーチがバトルリーチに発展することを示す表示がされる。バトルリーチにおける変動表示を意味する発展図柄ＨＺは、表示画面４２ａの例えば右上に主装飾図柄ＳＺよりも小さく表示される。「バトルだ！」の表示があった時点における発展図柄ＨＺは、右端、左端が「６」で揃い、中央が変動する状態となり、変動表示が主装飾図柄ＳＺとして中央に位置していたときと同じ変動の状態が表示画面４２ａの右上で再現される。

【３３４８】

大当たりスーパーリーチＥにおけるバトルリーチは、バトルの復活を意味する復活演出付きであるので、大当たりスーパーリーチＥのバトルは、一度敗北したかのように見せかけるようになっている。このとき、表示画面４２ａの右上には、例えばハズレを意味する「６」「３」「６」の組合せが表示され、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったあたかもハズレを意味するような表示がされる。しかしながら、大当たりスーパーリーチＥに当選した時点で、大当たりは確定しているので、当該表示の後、バトルに復活勝利する演出が実行される。この点、「バトル敗北か・・・」の表示がされたとき、表示画面４２ａの右上の数列の中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。

【３３４９】
「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。本実施例では、遊技操作部８１を通じて遊技者が期待演出に参加できる構成となっている。以降、遊技操作部８１を用いた期待演出について具体的に説明する。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。告知役物Ｕは、往復可動部として期待演出において表示画面４２ａの上部に最大で３回出現するが、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」が表示される。
【３３５０】
「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Ｕは往復可動部として縦方向の往復を開始する。告知役物Ｕが出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。告知役物Ｕに記されている「やったね！」の文字は、告知役物Ｕが出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。なお、この時点で、ただ今より告知役物Ｕの１回目に係る出現が実行されることを示す「１回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。
【３３５１】
「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押せなかったとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が長すぎたことが示される。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Ｕの２回目に係る出現が実行されることを示す「２回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。
【３３５２】
告知役物Ｕが再び出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示が再びされ、これにより遊技者は告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押したとする。すると、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングピッタリ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が十分に短かったことが示される。この場合、出現位置にある告知役物Ｕが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部８１は無効状態になる。
【３３５３】
このように、遊技操作部８１の押下が「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立した状態とするには、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作がされる必要がある。このような構成とすることで、演出状態が変化する手段としての落下演出発生条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。
【３３５４】
以上のように、期待演出において、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と告知役物Ｕが出現した時点との時間が長すぎた場合、期待演出は続行し、遊技者が遊技操作部８１を

押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が十分に短い場合、期待演出は終了する。

【３３５５】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動して停止する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このように構成すれば、遊技操作部８１押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。また、期待演出と落下演出との間で往復可動部としての告知役物Ｕの動作パターンが異なれば、遊技者に遊技操作部８１押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の操作条件が成立したことを一層確実に知らせることになる。

【３３５６】

このとき、表示画面４２ａには、「バトル敗北か・・・」および「タイミングピッタリ！」の表示が消去され、画面全体が暗転する。このときの表示を暗転表示とよぶ。暗転表示の後、「復活勝利かも・・・」といった復活勝利を示唆する文字が表示画面４２ａに表示される。このときの表示を復活示唆表示とよぶ。復活示唆表示の後、表示画面４２ａには、図１５６に示すように、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりに当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。

【３３５７】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。この表示は、当該大当たりのエンディング演出の後の状態が確変状態になることを示している。なお、「次は確変が付くよ」といった直接的な表示に変えて、セリフ画像やキャラクタ画像によって間接的に確変が付くことを示唆する表示でもよい。本実施例では、大当たりとなると時短が付く構成となっているので、エンディング演出後の状態は、より正確には、確変付き時短状態である。

【３３５８】

なお、告知役物Ｕが下限位置にあるときの表示画面４２ａに表示される「復活勝利！」「次は確変が付くよ」のは、表示画面４２ａよりも遊技者側に位置する告知役物Ｕを避けて表示画面４２ａの下部に表示される。なお、これら表示画面４２ａに表示される文字を下限位置にある告知役物Ｕの一部と重なるように表示してもよい。

【３３５９】

「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、落下演出は終了し、告知役物Ｕは、往復可動部として上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示され、遊技状態は、通常状態から大当たり状態に移行する。当該大当たりのエンディング演出後の状態は、確変付き時短状態となる。このようにして、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出は実行される。これにより、期待演出から大当たり状態演出（大当たりラウンド演出）への移行に違和感を生じさせにくくなる。

【３３６０】

＜決定ボタンの操作タイミングが合わない場合＞

上述したように、期待演出において、遊技操作部８１の操作と、告知役物Ｕの出現とのタイミングが合わない場合、期待演出が続行されるが、告知役物Ｕの出現回数が３回となると期待演出は遊技操作部８１の操作態様に関わらず終了するのでこの点について説明す

る。図１５７は、３回連続して遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった場合について説明している。表示画面４２ａの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置まで移動した時点で表示画面４２ａに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部８１の操作を促される。遊技者の操作が告知役物Ｕの出現時点に間に合わず（特定の条件が成立せず）、期待演出が続行されると、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。３回連続して遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）時点においては、表示画面４２ａにおける左上には「３回目」と表示され、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」と表示される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した数字「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【３３６１】

遊技操作部８１の操作タイミングが３回連続して告知役物Ｕの出現と合わなかった場合、上限位置にない告知役物Ｕが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。そして、期待演出が終了しても、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われることがない。その場合は、演出状態が変化するときの不自然さが生じる恐れがあるので、期待演出の終了後、表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」といった表示がされる。

【３３６２】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われなくても、期待演出中に遊技操作部８１が操作された場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。すなわち、「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。これにより、演出状態が期待演出から大当たり演出状態へ移行するときの違和感が生じにくくなる。

【３３６３】

＜決定ボタンの操作をしない場合＞

上述したように、期待演出において、期待演出において遊技操作部８１が操作されると表示画面４２ａに「次は確変が付くよ」の表示がされるが、期待演出において遊技操作部８１を操作しないと、当該表示がされないのでこの点について説明する。図１５８は、期待演出において告知役物Ｕが往復可動部として３回出現したにも関わらず、遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合について説明している。表示画面４２ａの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置まで移動した時点で表示画面４２ａに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部８１の操作を促される。遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合は、表示画面４２ａに「ちゃんと押してね」という表示がされ、期待演出が続行される。このとき、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Ｕが往復可動部として３回出現し、表示画面４２ａにおける左上に「３回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部８１を操作しないまま告知役物Ｕが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、表示画面４２ａに「ちゃんと押してね」という表示がされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【３３６４】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、期待演出中に遊技操作部８１が操作されなかった場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がなされない。すなわち、「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「おまけだよ」「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６

」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。

【３３６５】

＜その他のスーパーリーチについて＞

以上が大当たりスーパーリーチＥに係る表示画面４２ａおよび告知役物Ｕの動作である。ここでは、その他のスーパーリーチについて説明する。スーパーリーチＢは、短いバトル演出で表示画面４２ａにおける主装飾図柄ＳＺの変動表示が停止するタイプのリーチ演出であり、スーパーリーチＤは、バトル演出に発展するものの、復活勝利に関する演出が行われないタイプのリーチ演出である。従って、スーパーリーチＢ，Ｄにおいては、演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。

【３３６６】

＜制御の切り換えについて＞

大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と期待演出後に係る演出状態が変化する手段としての第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【３３６７】

図１５９（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下が告知役物Ｕの出現に合っていない場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れ、その度に遊技者は遊技操作部８１を操作したが、遊技者の操作が３回とも告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合についてのものである。当該タイムチャートにおける「今だ押せ」は、図１５６における「今だ押せ！」の表示期間を示し、「外れ」は、図１５６における「タイミング外れだよ！」の表示期間を示している。当該タイムチャートにおける「復活勝利表示（次、確変）」は、図１５６における「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の表示期間を示し、「確定表示」は、図１５６における主装飾図柄ＳＺが「６」「６」「６」で揃った状態に対応している。

【３３６８】

図１５９（ａ）に示すように、期待演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、告知役物Ｕは、往復可動部として上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第２の制御が開始される。第２の制御により表示画面４２ａは、暗転表示を開始する。したがって、図１５９（ａ）の場合、期待演出は遊技操作部８１の押下により中断されることがない。

【３３６９】

期待演出に係る遊技機の制御と、その後の演出に係る遊技機の制御とをそれぞれ独立されている理由は、遊技者の遊技操作部８１の押下により、第２の制御が図１５９（ａ）の場合と比べて早まることがあるからである。本実施例に係る遊技機は、遊技操作部８１の押下に起因して制御が切り替わるように構成されている。このようにすると、複雑な制御をしなくても、確実に期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を実行することができるようになる。すなわち、期待演出は、告知役物Ｕが往復可動部として最大で３回出現するが、本実施例によれば、１回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合、２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合、３回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合の３通りについて個別の制御フローを用意する必要がない。

【３３７０】

図１５９（ｂ）は、告知役物Ｕが往復可動部として最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図１５６における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、「今だ押せ！」となっている表

示画面４２ａの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、演出状態が変化する手段としての暗転表示および落下演出に係る第２の制御に切り替わる。図１５９（ｂ）の場合は、期待演出は、遊技操作部８１の押下により中断され、その結果、図１５９（ａ）の場合と比べて期間が短くなったので、第２の制御は、図１５９（ａ）の場合と比べて早いタイミングで開始される。一方、大当たりスーパーリーチＥの変動時間は、１２０秒に設定されている。したがって、図１５９（ｂ）の場合は、暗転表示、復活示唆表示の期間を図１５９（ａ）よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する。

【３３７１】

なお、図１５７で説明したように、スーパーリーチＥにおいて、期待演出中に操作ボタン８１が押下されたが、操作のタイミングが告知役物Ｕの出現に合わず、そのまま期待演出が終了した場合について説明する。この場合、期待演出が終了すると、遊技の制御は、「おまけだよ」といった文字を表示画面４２ａに表示する第３の制御に切り替わる。

【３３７２】

本実施例の構成によれば、告知役物Ｕが往復可動部として駆動される期待演出発生状態において遊技操作部８１が押下され、これにより「今だ押せ！」の表示に押下が間に合ったという特定の条件が成立すると、遊技の制御が変わるので、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球した後の遊技を単調となるのを抑制することができる。すなわち、遊技者としてみれば、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させると、とりあえずの目的が達成されてしまう。本発明によれば、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させると告知役物Ｕが往復可動部として駆動される期待演出は発生し、遊技者は、この期待演出が発生している間に遊技操作部８１を「今だ押せ！」の表示に間に合う（特定の条件が成立する）よう押すべく遊技を行うことができる。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させても遊技は単調とならず、遊技者は面白みを感じながら遊技を続行できる。

【３３７３】

＜その他のスーパーリーチの制御について＞

ちなみに、図１５９（ｃ）は、大当たりスーパーリーチＦに係るタイムチャートを示している。この場合は、告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押させる演出がなく、演出状態が変化する手段としての落下演出もない。しかしこの場合でも、期待演出を第１の制御に実行させ、その後の演出を第２の制御に実行させるようにすれば、図１５９（ｂ）と同様の制御を適用して大当たりスーパーリーチＦに関する制御を実現することができる。

【３３７４】

図１６０（ａ）は、大当たりスーパーリーチＡに係るタイムチャートを示している。この場合は、復活演出がなく、期待演出がない。バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。図１６０（ａ）は、大当たりスーパーリーチＣに係るタイムチャートを示している。この場合も復活演出がない。バトル演出におけるバトル中に期待演出が実行され、バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。

【３３７５】

＜制御の具体例＞

次に、本実施例に係る告知役物Ｕの往復動作部としての動作を実現するための遊技機に対する制御について図１６１～図１６４を参照して説明する。図１６１は、役物原点位置設定処理に関するフローチャートであり、図１６２～図１６４は、期待演出制御処理に関するフローチャートである。なお、期待演出制御処理は、図１６４に示す様に演出状態が変化する手段としての落下演出についての制御も含まれている。従って、本実施例における落下演出に関する制御は、期待演出制御に含まれた構成となっている。なお、図１６１～図１６４のフローチャートに関する処理はいずれもサブ制御装置２６２におけるＣＰＵ５５１が実行する構成となっている。

【３３７６】
図１６１を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる役物原点位置設定処理について説明する。当該処理は、期待演出が開始される前の告知役物Ｕを上限位置に配置させるための処理であり、期待演出前に実行される。すなわち、告知役物Ｕを用いて期待演出、落下演出を繰り返すと、駆動モータＵａ１が制御通りに動作しないなどして、落下演出終了後に告知役物Ｕが上限位置に戻ることができない場合がある。当該処理は、このような事態に鑑みて用意されており、期待演出の前に上限位置にない告知役物Ｕを上限位置まで移動させるための制御である。
【３３７７】
役物原点位置設定処理は、ステップＵａ５１から開始される。ステップＵａ５１では、現在の遊技の状態が特図１または特図２に関する変動中であるか否かが判断される。判断結果が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップＵａ５２に進む。
【３３７８】
ステップＵａ５２では、原点センサ（第１のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが上限位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が原点センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、原点センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが上限位置になく、突起Ｕａ８が原点センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５２では、告知役物Ｕが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップＵａ５３に進む。
【３３７９】
ステップＵａ５３では、出現位置センサ（第２のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが出現位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が出現位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、出現位置センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが出現位置になく、突起Ｕａ８が出現位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５３では、告知役物Ｕが出現位置にある場合が真、出現位置にない場合が偽の判定となる。
【３３８０】
ステップＵａ５３における判断が真なら、処理は、ステップＵａ５４に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における５ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、出現位置にある告知役物Ｕは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップＵａ５７に進む。
【３３８１】
ステップＵａ５３における判断が偽なら、処理は、ステップＵａ５５に進み、下限位置センサ（第３のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが下限位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が下限位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、下限位置センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが下限位置になく、突起Ｕａ８が下限位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５５では、告知役物Ｕが下限位置にある場合が真、下限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、告知役物Ｕは、上限位置（原点）、出現位置、下限位置のいずれにもないので、手動による調整が必要である。そこで、この場合、処理はステップＵａ５９に進み、役物エラーコマンドをセットして、告知役物Ｕの異常をホールに報知する処理が開始される。その後、処理は終了となる。
【３３８２】
ステップＵａ５５における判断が真なら、処理は、ステップＵａ５６に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１５ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、下限位置にある告知役物Ｕは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップＵａ５７に進む。

【３３８３】
ステップＵａ５７では、原点センサがｔｒｕｅを出力しているか否かがもう一度判断される。ステップＵａ５７では、告知役物Ｕが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップＵａ５８に進み、期待演出実行許可フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出の実行を制御するものであり、当該フラグがオンにならないと期待演出を実行することができない。ステップＵａ５８の処理が終了すると、役物原点位置設定処理は終了となる。
【３３８４】
続いて、本実施例に係る期待演出制御処理について図１６２を用いて説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。
【３３８５】
期待演出制御処理は、ステップＵａ１００から開始される。ステップＵａ１００では、特図１に係る抽選が大当たりスーパーリーチＥに当選したか否かが判断される。判断結果が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップＵａ１０１に進む。
【３３８６】
ステップＵａ１０１では、期待演出開始のタイミングが到来したか否かを判断する。期待演出開始のタイミングとは、具体的には、表示画面４２ａにおける変動表示の開始から１００秒が経過した時点のことである。スーパーリーチＥの変動表示時間は、１２０秒あるが、このうち１００秒は、図柄が中央に表示された状態で実行される変動表示と、バトル演出に用いられる。期待演出および落下演出は、スーパーリーチＥの変動表示時間のうちの残りの２０秒で実行される。ステップＵａ１０１における判断結果が真なら、処理はステップＵａ１０２に進み、偽なら処理は終了となる。
【３３８７】
ステップＵａ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。期待演出実行フラグがオンの場合は、告知役物Ｕは、上限位置ある。ステップＵａ１０２における判断結果が真なら、処理はステップＵａ１０３ないしＵａ１０９に進む。判断結果が、偽の場合については後述する。
【３３８８】
ステップＵａ１０３では、期待演出実行許可フラグがオフにされる。この動作は、告知役物Ｕがこれより移動されることに対応している。その後、処理はステップＵａ１０４に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出が実行されていることを示すフラグであり、より詳しくは、落下演出実行中もオンである。その後、処理はステップＵａ１０５に進み、当該ステップでは、繰り返し動作回数カウンタに初期値をセットする。このときの初期値としては、具体的には１である。その後、処理はステップＵａ１０６に進み、当該ステップで繰り返し動作パターンがセットされる。繰り返し動作パターンとは、期待演出における告知役物Ｕの動作様式をいう。遊技機に期待演出における告知役物Ｕの動作様式が複数用意されている場合は、当該ステップにおいて複数の繰り返し動作パターンのうちのいずれか１つが、これから行う動作パターンとしてセットされる。
【３３８９】
その後、処理はステップＵａ１０７に進み、当該ステップで期待演出開始表示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ１０８に進み、当該ステップでは、期待演出開始表示時間の計測が始められる。その後、処理は、ステップＵａ１０９に進み、期待演出開始表示時間が経過したか否かが判断される。期待演出開始表示時間とは、期待演出開始表示「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が開始されてから４秒間である。判断が真なら、処理はステップＵａ１１０に進み、偽なら処理は終了となる。

【３３９０】
ここで、ステップＵａ１０２において、期待演出実行許可フラグがオフだったときの処理について説明する。この場合、処理は、ステップＵａ１１７に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＵａ１１０に進み、偽なら処理は終了となる。
【３３９１】
ステップＵａ１０９またはステップＵａ１０２を経て処理は、ステップＵａ１１０に進む。当該処理で、期待演出時間の計測が開始される。期待演出時間とは、告知役物Ｕを上下させる期待演出が実行される期間をいう。ステップＵａ１１０は、当該時間の始点に位置している。
【３３９２】
その後、処理はステップＵａ１１１に進み、当該ステップでは、告知役物動作中フラグがオフか否かが判断される。告知役物動作中フラグとは、告知役物Ｕが動作中にオンとなるフラグである。当該判断が真なら、処理はステップＵａ１１２に進み、偽なら処理は終了となる。
【３３９３】
その後、処理はステップＵａ１１２に進み、告知役物動作中フラグがオンされる。そして、処理はステップＵａ１１３に進み、告知役物Ｕが下降される。この時の動作はステッピングモータとなっている駆動モータＵａ１を５ステップだけ駆動させる信号を駆動モータＵａ１に出力することで実現される。この時点で、告知役物Ｕは、出現位置まで移動される。その後、処理はステップＵａ１１４に進み、繰り返し動作回数表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「１回目」の表示が現れる。
【３３９４】
その後、処理はステップＵａ１１５に進み、決定ボタン押下タイミング表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「今だ押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ１１６に進み、出現位置維持時間が計測される。出現位置維持時間がとは、決定ボタン押下タイミング表示「今だ押せ！」の表示が開始されてから２秒間である。
【３３９５】
その後の処理は、図１６３に説明されている。ステップＵａ１９９では、遊技操作部８１の押下の検出があった場合、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンか否かが判断される。遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンで遊技操作部８１が押下された場合（「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作された場合）、当該ステップでは、真と判断されて、図１６４に係るフローが実行される。判断が偽なら、処理は、Ｕａ２００に進む。なお、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグのオン・オフは、図３５で説明した枠ボタン入力監視・演出処理の中で実行されるものである。
【３３９６】
すなわち、図１６３は主に期待演出において遊技操作部８１がタイミング通りに押されなかった場合についてのフローであり、図１６４は主に期待演出において遊技操作部８１がタイミング通りに押された場合についてのフローである。これより、図１５６で説明した演出に対応して、先に図１６４についての動作を説明する。その後、図１６３についての説明を行う。
【３３９７】
＜「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作された場合＞
ステップＵａ１９９で遊技操作部８１の押下の検出があったと判断された場合、処理は、図１６４のステップＵａ３００に進んで、タイミング不一致フラグがオフか否かが判断される。タイミング不一致フラグとは、遊技操作部８１が押下されたタイミングが告知役物Ｕの出現に合っていなかったときにオンになるフラグで、このフローでは、タイミング

不一致フラグは、オフになっているべきである。この点、ステップＵａ３００において偽の場合は、ステップＵａ３１４においてタイミング不一致フラグがオフにされ、処理はＵａ３０１に進む。ステップＵａ３００において、判断が真なら、タイミング不一致フラグは既にオフであるから、処理は、ステップＵａ３１４を介さずに直接ステップＵａ３０１に進む。

【３３９８】

ステップＵａ３０１では、タイミング一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミングピッタリ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ３０２に進み、出現位置維持時間の計測を終了させる。

【３３９９】

その後、処理は、ステップＵａ３０３に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部８１の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。遊技操作部８１の押下があると、期待演出は終了する。期待演出において告知役物Ｕが１回目に出現したのに合わせて遊技操作部８１が押下されると、告知役物Ｕが往復可動部として３回出現するはずだった期待演出は、設定されていた時点よりも早く終了することになる。ステップＵａ３０３では、期待演出がどの程度早く終了したかを具体的な数値として算出する。

【３４００】

その後、処理は、ステップＵａ３０４に進み、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。演出状態が変化する手段としての落下演出は、具体的には、告知役物Ｕを駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ、下降させることにより実行される。その後、処理は、ステップＵａ３０５に進み、告知役物Ｕが下限位置にある状態を維持する時間の計測を開始する。当該ステップは、演出状態が変化する手段としての落下演出を実行し所定時間を経過した時に告知役物Ｕを上限位置に戻すための動作であり、後述するように、当該ステップの実行から所定時間が経過すると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは上限位置に移動する。

【３４０１】

その後、処理は、ステップＵａ３０６に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップＵａ３０７に進み、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面４２ａに表示される。ステップＵａ３０６の判断が偽ならば、処理はステップＵａ３１５に進み、復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。

【３４０２】

その後、処理は、ステップＵａ３０８に進み、期待演出算時間がセットされる。この動作を受けて表示画面４２ａは、演出状態が変化する手段としての落下演出後において表示時間が調整された暗転表示等を実行する。変動表示の時間は１２０秒と決まっているので、遊技者が期待演出においてどのタイミングに遊技操作部８１を押しても、または遊技操作部８１を押さなくても変動表示の開始から終了までの時間に変化はない。期待演出は、遊技操作部８１の押下タイミングによっては設定されているよりも早く切り上げられる。この点を考慮しないと、変動表示の時間が遊技操作部８１の押下タイミングによって変化してしまう。そこで、本実施例においては、期待演出が早めに切り上げられた分だけ暗転表示に関する演出等を長めにすることにより、大当たりの度に実行される期待演出にかかる時間が不揃いとなっても、変動表示に費やされる時間が一定となるように構成されている。具体的には、表示画面４２ａは、期待演出算時間のセットを受けて、期待演出算時間だけ暗転表示を長くする構成となっている。

【３４０３】

その後、処理は、ステップＵａ３０９に進み、ステップＵａ３０５で計測が開始されている下限位置維持時間が予め定められた時間（例えば５秒）となったか否かを判断する。

当該判断が真の場合は、処理はステップＵａ３１０に進み、告知役物Ｕが往復可動部として駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ上昇され、上限位置に戻る。判断が偽の場合、処理は終了となる。

【３４０４】

ステップＵａ３１０の後、処理は、ステップＵａ３１１に進み、告知役物動作中フラグがオフされる、その後、処理は、ステップＵａ３１２に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。こうして、期待演出制御処理は終了する。

【３４０５】

＜「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作されなかった場合＞

ステップＵａ１９９で遊技操作部８１の押下の検出がなかったと判断された場合、処理は、ステップＵａ２００に進んで、出現位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップＵａ２０１に進み、偽なら処理は終了となる。

【３４０６】

ステップＵａ２０１では、操作催促表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「ちゃんと押してね」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ２０２に進み、出現位置にある告知役物Ｕを駆動モータＵａ１における５ステップに相当する移動量だけ上昇させる。これにより告知役物Ｕは、往復可動部として上限位置に戻る。その後、処理は、ステップＵａ２０３に進み、上限位置が維持される時間の計測が開始される。その後、処理はステップＵａ２０４に進む。

【３４０７】

告知役物Ｕが上限位置にあるときに遊技者が遊技操作部８１を押しても演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。ステップＵａ２０４では、このような場合を想定した処理である。すなわち、ステップＵａ２０４では、遊技操作部８１の押下があったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵａ２１４に進み、遊技操作部８１の押下が告知役物Ｕの出現に合わなかったか否かを示すタイミング不一致フラグがオンになる。その後、処理は、ステップＵａ２１５に進み、タイミング不一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミング外れだよ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ２０５に進む。

【３４０８】

なお、ステップＵａ２０４において遊技操作部８１の押下がなかったと判断された場合は、タイミング外れについての文字を表示画面４２ａに表示する必要がない。そこで、本実施例は、当該判断があった場合、処理はステップＵａ２１４，ステップＵａ２１５を介することなく、直接ステップＵａ２０５に進むように構成されている。

【３４０９】

ステップＵａ２０５では、上限位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップＵａ２０６に進み、偽なら処理は終了となる。

【３４１０】

ステップＵａ２０６では、告知役物動作中フラグがオフされる。この動作は、上限位置維持時間の経過に伴い、告知役物Ｕが停止したことに対応したものである。その後、処理はステップＵａ２０７に進んで、期待演出における告知役物Ｕが上下する繰り返し動作が最終回（３回）か否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＵａ２１６に進んで繰り返し動作回数カウンタが１だけインクリメントされて終了となる。ステップＵａ２０７における判断が真なら、処理は、ステップＵａ２０８に進みタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。

【３４１１】

ステップＵａ２０８における判断が真なら、処理は、ステップＵａ２１７に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップＵａ２１８に進み、おまけ復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面４２ａに表示される。ステップＵａ２０７の判断が偽ならば、

処理はステップＵａ２１９に進み、おまけ復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。いずれも場合も、処理は、後述のステップＵａ２１１に進む。

【３４１２】

ステップＵａ２０８における判断が偽なら、処理は、ステップＵａ２０９に進み、おまけ復活表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示される。その後、処理は、ステップＵａ２１０に進み、タイミング不一致フラグがオフされる。

【３４１３】

ステップＵａ２１１は、上述したステップＵａ２１０，Ｕａ２１８，Ｕａ２１９の処理の後の処理であり、おまけ復活が表示される時間の計測を開始するものである。その後、処理は、ステップＵａ２１２に進み、おまけ復活表示時間が所定の時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理は、ステップＵａ２１３に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。当該判断が偽ならば、処理は終了となる。こうして、遊技用操作手段である遊技操作部８１を用いて行われる期待演出制御処理は終了する。

【３４１４】

以降、本実施例に関する変形例について説明する。

＜変形例１＞

変形例１は、図１６５に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とすると、本変形例は、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

【３４１５】

図１６５は、特図１に係る抽選結果が大当たりスーパーリーチＥに当選した場合について説明している。通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２は、いずれも、遊技者が視認できない上限位置にある。

【３４１６】

この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、図１５６を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａの中央に表示される。ただし、発展図柄ＨＺは、第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２に重ならず視認できるように表示画面４２ａの画面上部であって、左右方向については画面中央に相当する位置に表示される。画面中央に表示された発展図柄の数列のうちの中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。

【３４１７】

「バトル敗北か・・・」の表示の後、第１告知役物Ｕ１を用いて期待演出が実行される。その様子は、図１５６を用いた説明と同様である。すなわち、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、第１告知役物Ｕ１は縦方向の往復を開始する。第１告知役物Ｕ１が出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は第１告知役物Ｕ１の出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。第１告知役物Ｕ１に記されている「おめでとう！」の文字は、第１告知役物Ｕ１が出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。

【３４１８】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押せなかったとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミング外

れだよ！」といった表示がなされる。
【３４１９】
第１告知役物Ｕ１が再び出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」といった表示が再びなされる。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押したとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミングピッタリ！」といった表示がなされる。この場合、出現位置にある第１告知役物Ｕ１が上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部８１は無効状態になる。
【３４２０】
期待演出が終了すると、直ちに第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２を用いた演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の第１告知役物Ｕ１または上限位置の第２告知役物Ｕ２は、下限位置まで移動する。第１告知役物Ｕ１は、大当たりスーパーリーチＥに関する大当たりが確変なし時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。第２告知役物Ｕ２は、大当たりスーパーリーチＥに関する大当たりが確変＋時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。
【３４２１】
まず、第２告知役物Ｕ２が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第２告知役物Ｕ２が演出状態が変化する手段としての落下演出により上限位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第２告知役物Ｕ２に記された「超おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第２告知役物Ｕ２に記された「超おめでとう！」は、将来、時短に加えて確変が付与されることを意味している。その後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示される様子は、図１５６と同様である。
【３４２２】
続いて、第１告知役物Ｕ１が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第１告知役物Ｕ１が演出状態が変化する手段としての落下演出により出現位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第１告知役物Ｕ１に記された「おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第１告知役物Ｕ１に記された「おめでとう！」は、将来、時短のみが付与されることを意味している。その後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示される様子は、図１５６と同様である。
【３４２３】
＜制御の切り換えについて＞
図１６６は、確変＋時短付き大当たりに当選したときにスーパーリーチＥが実行される様子を示すタイムチャートである。当該図では、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合を想定している。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図１５６における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面４２ａの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、暗転表示に係る第２の制御に切り替わる。本例では、期待演出を行う告知役物と、演出状態が変化する手段としての落下演出を行う告知役物が完全には一致していないが、その他については図１５９（ｂ）と同様である。
【３４２４】
本例に係る構成によれば、第１の制御において第１告知役物Ｕ１のみを動作させ、第２の制御において第２告知役物Ｕ２のみを動作させる。このように構成すれば、「今だ押せ！」の表示に遊技操作部８１の押下が間に合ったという特定の条件が成立したか否かで動作する告知役物を違えることができるので、押下が間に合ったという特定の条件が成立し

た事実を確実に遊技者に知らせることができる。
【３４２５】
また、本例に係る構成によれば、第２の制御において、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出とは異なっているので、遊技者に「今だ押せ！」に合わせて遊技操作部８１を押下させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。
【３４２６】
＜変形例２＞
変形例２は、図１６７に示すように、演出状態が変化する手段としての落下演出が複数種類設けられている構成に関している。本変形例は、演出状態が変化する手段としての第１の落下演出と第２の落下演出を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。
【３４２７】
本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図１５６で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図１６７は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。
【３４２８】
期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりに当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。
【３４２９】
大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。確変が付かない時短付き大当たりに関する落下演出が第１の落下演出である。
【３４３０】
一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されても演出状態が変化する手段としての落下演出は終了しない。確変付き時短付き大当たりに関する落下演出が第２の落下演出である。当該第２の落下演出は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、告知役物Ｕは、一旦上限位置まで戻る。ここまでは、第１の落下演出が終了したのか、第２の落下演出が継続しているのは判別することはできない。第２の落下演出においては、告知役物Ｕが再び下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を再び視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「祝賀！」といった将来確変が付くことを示す表示がされ、表示画面４２ａの右上には、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示される。「祝賀！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「祝賀！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている

「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。

【３４３１】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥである場合を示しているが、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥ（他のリーチも同じ）である場合は第１告知役物Ｕ１のみを動作させてもよい。もちろん、第１告知役物Ｕ１のみで期待演出を行ってもよい。本例は、（Ｕｅ２）の一例である。

【３４３２】

＜変形例４＞

上述の変形例３に加えて、特図２の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥの場合は、変形例２のように第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を用いて期待演出を行ってもよい。また、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を用いて行う期待演出は、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させてもよい。本例は、（Ｕｅ３）の一例である。

【３４３３】

＜変形例５＞

実施例１５は、特図１・特図２大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、確変・時短付き当たりか、確変無しの時短付き当たりであったが、確変も時短も付かない通常当たりがあってもよい。通常当たりに当選すると、第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２のいずれかを用いて期待演出がされる。本例は、（Ｕｅ４）の一例である。

【３４３４】

＜変形例６＞

実施例１５は、特図１・特図２大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、すべて８Ｒ当たりであったが、確変・時短付き当たりは１６Ｒ当たり、確変無しの時短付き当たりは８Ｒ当たりなどのようにラウンド数を異ならせてもよい。また、期待演出における告知役物Ｕないし第１告知役物Ｕ１・第２告知役物Ｕ２が往復動作する最大回数を、当たり種別によって異ならせてもよい。例えば、確変・時短付き当たりは最大８回動作させ、確変無しの時短付き当たりは合計で最大４回動作させるなどである。例えば、第１告知役物Ｕ１が最大７回動き、ボタン押下のタイミングが合えば、第２告知役物Ｕ２が１回動作する。本例は、（Ｕｅ５）の一例である。

【３４３５】

＜変形例７＞

実施例１５は、期待演出中は、遊技操作部８１を１回押下する操作であったが、遊技操作部８１を連打する操作であってもよい。例えば、「ボタンを押せ！」が表示されている期間内に遊技操作部８１を５回連打すれば、操作が有効（特定条件を満たす）と判定される。本例は、（Ｕｅ６）の一例である。

【３４３６】

＜変形例８＞

変形例２において、「左のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」のように第１告知役物Ｕ１の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。変形例３，４においても同様である。本例は、（Ｕｅ７）の一例である。

【３４３７】

＜変形例９＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、「右のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」のように第２告知役物Ｕ２の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。本例は、（Ｕｅ８）の一例である。

【３４３８】
＜変形例１０＞
変形例９において、さらに第２告知役物Ｕ２を用いて期待演出を行ってもよい。例えば、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合に、復活演出や確変報知を行う。本例は、（Ｕｅ９）の一例である。
【３４３９】
本例においては、期待演出が２段階となっていてよい。この場合、１段階目は、第１告知役物Ｕ１を用いた期待演出であり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部８１を押下すると、２段階目の第２告知役物Ｕ２を用いた新たな期待演出が始まり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部８１を押下すると、復活演出や確変報知が行われる。このような制御方法を便宜上、２段階期待演出制御とよぶ。
【３４４０】
続いて、２段階期待演出制御処理について説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。
【３４４１】
期待演出制御処理は、第１告知役物Ｕ１の期待演出に係る処理（第１期待演出制御処理）と、第２告知役物Ｕ２の期待演出に係る処理に分かれる。期待検出制御処理は、まず第１期待演出制御処理から始まり、その制御フローの前半は、図１６２と同様である。図１６２のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。
【３４４２】
図１６８は、第１期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ１９９～ステップＵｅ２０６に関する制御フローは、図１６４のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図１６４のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。
【３４４３】
図１６８のステップＵｅ２０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ２０７に進む。当該ステップでは、第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ２０８に進み、偽なら、ステップＵｅ２１６において第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。
【３４４４】
ステップＵｅ２０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＵｅ２１３に進み、真なら、ステップＵｅ２１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、後述する第２期待演出制御処理が実行され（ステップＵｅ２１８）、当該処理が終了すると期待演出制御処理は終了となる。当該判断が偽なら、時短付き表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ２１９）、処理はステップＵｅ２１３に進む。
【３４４５】
ステップＵｅ２１３においては、期待演出実行中フラグがオフされる。これにより、期待演出制御処理は終了となる。
【３４４６】
第１期待演出制御処理が第２期待演出制御処理に移行する場合は、期待演出処理は終了しない。本例では、第２期待演出制御処理に移行するルートが２つある。１つは、第１期待演出制御処理において、遊技操作部８１が押下されなかった場合で、ステップＵｅ２１７の判断が真の場合に相当する。もう１つは、遊技操作部８１が押下された場合である。

【３４４７】
図１６９は、第１期待演出制御処理のステップＵｅ１９９（図１６８参照）において遊技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ１９９において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンと判断された場合、図１６９に説明されている処理が行われる。当該処理は、第１期待演出制御処理の一部である。
【３４４８】
図１６９に係る処理は、ステップＵｅ３００から始まり、ここでタイミング不一致フラグがオンか否かが判断だれる。当該判断が真なら、処理はステップＵｅ３０１に進み、偽ならステップＵｅ３１４にてタイミング不一致フラグがオフされて、処理はステップＵｅ３０１に進む。
【３４４９】
ステップＵｅ３０１では、タイミング一致表示コマンドがセットされる。その後、出現位置維持時間の計数が終了され（ステップＵｅ３０２）、処理はステップＵｅ３０６に進む。
【３４５０】
ステップＵｅ３０６では、現在の大当たりが時短付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる（ステップＵｅ３０７）。本例では、大当たりには必ず時短が付く構成となっているので、当該ステップの判断は必ず真となるが、大当たり抽選れーブルにおいて時短が付かない大当たりを加えるような構成としてもよく、当該ステップはそのときのためのものである。
【３４５１】
その後、処理はステップＵｅ３０８に進み、第２期待演出制御処理が実行される。当該処理が終了すると、期待演出制御処理は終了となる。
【３４５２】
続いて、第２期待演出制御処理について説明する。第２期待演出制御処理の前半は、図１６２と同様である。図１６２のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。
【３４５３】
図１７０は、第２期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ３９９～ステップＵｅ４０６に関する制御フローは、図１６４のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図１６４のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。
【３４５４】
図１７０のステップＵｅ４０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ４０７に進む。当該ステップでは、第２告知役物Ｕ２の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ４０８に進み、偽なら、ステップＵｅ４１６において第２告知役物Ｕ２の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。
【３４５５】
ステップＵｅ４０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、第２期待演出制御処理は、終了し、処理は、第１期待演出制御処理に戻る。ステップＵｅ４０８の判断が真なら、ステップＵｅ４１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、確変・時短付き表示指示コマンドがセットされ（ステップＵｅ４１８）、当該処理が終了すると第２期待演出制御処理は終了し、処理は第１期待演出制御処理に戻る。当該判断が偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ４１９）、第２期待演出制御処理は終了し、処理は第１期待演出制御処理に戻る。
【３４５６】
図１７１は、第２期待演出制御処理のステップＵｅ３９９（図１７０参照）において遊

技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ３９９において、ボタン押下フラグがオンと判断された場合、図１７１に説明されている処理が行われる。当該処理は、第２期待演出制御処理の一部である。

【３４５７】

図１７１で説明されている処理フローは、図１６４に係る処理フローと同様なので説明を省略する。図１６４のステップＵａ３０４，Ｕａ３１０における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。

【３４５８】

図１７１におけるステップＵｅ５０６では、現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変付き表示指示コマンドがセットされ（ステップＵｅ５０７）、偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされる（ステップＵｅ５１５）。いずれの場合も処理は、ステップＵｅ５０８に進む。第２期待演出制御処理は最終的には、ステップＵｅ５１２を実行すると終了し、処理は、第１期待演出制御処理に戻る。

【３４５９】

＜変形例１１＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、第２告知役物Ｕ２を落下させる落下演出を行う。本例は、（Ｕｅ１０）の一例である。

【３４６０】

＜変形例１２＞

変形例２において、上述した第２告知役物Ｕ２を落下させる落下演出の替わりに、第２告知役物Ｕ２を第１告知役物Ｕ１と同じ態様で（同じストロークの往復動作として）動作させてもよいし、第１告知役物Ｕ１と異なる態様（同じストロークの往復動作であるが短い時間の往復動作）で動作させてもよい。本例は、（Ｕｅ１１）の一例である。

【３４６１】

＜変形例１３＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、リーチ演出（通常状態）が復活勝利という結果で終わることの報知（例えば「復活勝利！」などの表示）を行う。本例は、（Ｕｅ１２）の一例である。

【３４６２】

＜変形例１４＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、通常状態から大当たり状態の終了後に確変状態に移行することの報知（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）を行う。本例は、（Ｕｅ１３）の一例である。

【３４６３】

＜変形例１５＞

上述の変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第１告知役物Ｕ１のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」の表示）があり、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）があってもよい。本例は、（Ｕｅ１４）の一例である。

【３４６４】

＜変形例１６＞

上述の変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第１告知役物Ｕ１は出現位置で２秒停止するような動作パターンとし、

第２告知役物Ｕ２は出現位置で１秒停止するような動作パターンとしてもよい。タイミングに合わせて押下する難しさを変えることができる。本例は、（Ｕｅ１５）の一例である。

【３４６５】

＜変形例１７＞

変形例１７は、図１７２に示すように、期待演出の終了後、演出状態が変化する手段としての落下演出の開始前に「どうなる！？」という文字が表示画面４２ａに表示される構成である。本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図１５６で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図１７２は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。

【３４６６】

期待演出が終了すると、告知役物Ｕは上限位置まで戻り、表示画面４２ａには「どうなる！？」といった落下演出が行われるか否か定まっていないかのような演出が行われる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【３４６７】

大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図１５６に係る実施例と同様である。

【３４６８】

一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合も、「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、演出状態が変化する手段としての落下演出が開始される。上限位置の告知役物Ｕは、出現位置を通り過ぎて下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は確変が付くよ」といった将来確変が付くことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図１５６に係る実施例と同様である。

【３４６９】

本変形例によれば、期待演出において「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下されると、遊技的価値が高いことを示す落下演出を含む動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す落下演出を含まない動作パターンのいずれかにより告知役物Ｕを動作させる。このように構成することで、「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下された後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【３４７０】

＜変形例１８＞

変形例１８は、図１７３に示すように、期待演出において、告知役物Ｕと遊技操作部８１とのタイミングの判定方法が簡略化された構成例である。すなわち、本例においては、

告知役物Ｕが出現位置に現れていないときには遊技操作部８１は無効となっており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、図１５６に示した「タイミング外れだよ！」の文字が表示画面４２ａに表示されない。すなわち、図１７３は、期待演出において遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合について説明しており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、表示画面４２ａは反応しない。

【３４７１】

＜変形例１９＞

変形例１９は、図１７４に示すように、期待演出において、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下しなくても演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される構成例である。以降、図１７４を参照して本例に係る演出の様式について具体的に説明する。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、図１５６を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａの中央に表示される。

【３４７２】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「円盤が上下している間にボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。この表示における「円盤」は告知役物Ｕを意味している。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。

【３４７３】

「円盤が上下している間にボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する。そして、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は遊技操作部８１を操作するように促される。期待演出における告知役物Ｕの１回目の出現中に遊技操作部８１が押されなかったとする。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Ｕの２回目に係る出現が実行されることを示す「２回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。

【３４７４】

期待演出中に遊技者が遊技操作部８１を押下すると、期待演出が終了し、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。その後の演出の様子は、図１５６で説明した通りである。

【３４７５】

図１７５は、本例の期待演出において遊技操作部８１が押下されなかった場合について説明している。期待演出において、遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合は、表示画面４２ａに「今だ押せ！」という表示が継続され、期待演出が続行される。このとき、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Ｕが３回出現し、表示画面４２ａにおける左上に「３回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部８１を操作しないまま告知役物Ｕが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、「今だ押せ！」の文字は表示画面４２ａから消去される。その後、表示画面４２ａに「おまけだよ」等の文字が表示されるが、その様子は図１５８で説明した通りである。図１７５は、特に、「次は確変が付くよ」の表示がない点も図１５８と共通している。

【３４７６】

＜制御の切り換えについて＞

大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出、落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と期待演出後に係る第２の制御の２つの制御を含ん

でいる。これら制御の詳細について説明する。
【３４７７】
図１７６（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。
【３４７８】
図１７６（ａ）に示すように、期待演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、告知役物Ｕは、上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第２の制御が開始される。第２の制御により表示画面４２ａは、暗転表示を開始する。したがって、図１７６（ａ）の場合、期待演出は遊技操作部８１の押下により中断されることがない。
【３４７９】
図１７６（ｂ）は、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図１５６における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、暗転表示および落下演出に係る第２の制御に切り替わる。暗転表示、復活示唆表示の期間を図１７６（ａ）よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する点については、図１５９に係るタイムチャート同様である。
【３４８０】
図１７７ないし図１７９は、本例に関する制御について説明するフローチャートである。図１７７は上述の図１６２に、図１７８は上述の図１６３，図１７９は、上述の図１６４に相当する。
【３４８１】
図１７７に係る制御フローは、図１６２と同様である。すなわち、図１７７におけるステップＵａ４００ないしステップＵａ４１７は、図１６２におけるステップＵａ１００ないしステップＵａ１１７に相当する。
【３４８２】
図１７７におけるステップＵａ４１６以降の制御フローは、図１７８に示されている。図１７８における制御フローは、基本的には図１６３と同様の動作をするが、告知役物Ｕの出現と、遊技操作部８１ａの押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図１７８に示された制御フローの詳細について説明する。
【３４８３】
ステップＵａ４９９ないしステップＵａ５０３に関する動作は、図１６３におけるステップＵａ１９９ないしステップＵａ２０３と同様である。ステップＵａ５０３による計測が開始されると、処理は、ステップＵａ５０４に進む。
【３４８４】
ステップＵａ５０４では、遊技操作部８１が押下されたか否かが判断される。当該ステップの意義は、ステップＵａ５０３を見れば分かるように、告知役物Ｕが上限位置にあるときに遊技操作部８１が押されたか否かを判断することにある。本例では、図１６３に係る遊技機とは異なり、告知役物Ｕが上限位置にあっても、遊技操作部８１を押下すれば、落下演出に移行する構成となっているので、ステップＵａ５０４における判断が真の場合は、落下演出に関する図１７９に係る制御フローに移行する。当該判断が偽の場合は、処理はステップＵａ５０５に進む。
【３４８５】
ステップＵａ５０５ないしステップＵａ５０７に関する動作は、図１６３におけるステップＵａ２０５ないしステップＵａ２０７と同様である。ステップＵａ２０７において、期待演出に係る告知役物Ｕの上下動の繰り返し動作が最終回（３回）である場合は、処理はステップＵａ５０９に進み、最終回でない場合は、告知役物Ｕの上下動の繰り返し動作

回数カウンタが１だけインクリメントされて（ステップＵａ５１６）、処理は終了となる。

【３４８６】

ステップＵａ５０９ないしステップＵａ５１３に関する動作は、図１６３におけるステップＵａ２０９ないしステップＵａ２１３と同様である。

【３４８７】

図１７８のステップＵａ４９９またはステップＵａ５０４において遊技操作部８１の押下があったと判断されると、処理は、図１８８のステップＵａ６０１に進む。図１７９における制御フローは、基本的には図１６４と同様の動作をするが、告知役物Ｕの出現と、遊技操作部８１の押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図１７９に示された制御フローの詳細について説明する。

【３４８８】

ステップＵａ６０１においは、上限位置維持時間または出現位置維持時間の計測が終了される　その後、処理は、ステップＵａ６０２に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部８１の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。その後、処理は、ステップＵａ６０３に進み、告知役物Ｕが上限位置にあったときに遊技操作部８１が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵａ６０４に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１５ステップに相当する移動量だけ下降される。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップＵａ６１３に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ下降される。いずれの場合も、告知役物Ｕは下限位置まで移動される。ステップＵａ６０４、ステップＵａ６１３を終えると、処理は、ステップＵａ６０５に進む。

【３４８９】

ステップＵａ６０５ないしステップＵａ６１５に関する動作は、図１６４におけるステップＵａ３０５ないしステップＵａ３１５と同様である。こうして、本例に係る期待演出制御処理は終了となる。

【３４９０】

＜変形例２０＞

変形例２０は、図１８０に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とする。以降、図１８０を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

【３４９１】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図１６５で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【３４９２】

本例の場合は、バトル演出中に「左円盤が上下している間にボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に操作ボタン８１の押下を促す。続いて、「右円盤が動き出せば勝利濃厚！？」といった文字が表示画面４２ａに表示され、遊技者に目指すべき状態を提示する。表示画面４２ａにおける左円盤は、第１告知役物Ｕ１を意味しており、右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【３４９３】

「右円盤が動き出せば勝利濃厚！？」の文字が表示画面４２ａから消去されると、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第１上下動演出と呼ぶことにする。第１上下動演出中、表示画面の上部には、第１告知役物Ｕ１の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第１告知役物Ｕ１が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカ

ウントする。第１上下動演出においては第１告知役物Ｕ１の出現回数は最大で３である。第１上下動演出においては、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」の文字が表示される。

【３４９４】

第１上下動演出において第１告知役物Ｕ１が出現位置にあるときに遊技操作部８１が押下されると、第１告知役物Ｕ１を上限位置に戻す動作がなされる。このとき表示画面４２ａでは「今だ押せ！」の表示が継続される。その後、「今だ押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去されると、表示画面に４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第２上下動演出と呼ぶことにする。なお、第１上下動演出において第１告知役物Ｕ１が上限位置にあるときに遊技操作部８１が押下されると、直ちに第２上下動演出が開始され、これに合わせて表示画面４２ａの表示も切り替わる。

【３４９５】

第１上下動演出において遊技操作部８１が押下されないと、第１上下動演出は、第１告知役物Ｕ１が３回目の出現を終えて上限位置に戻った状態で終了し、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったハズレを示唆するような表示がされる。図１８０は確変＋時短付き大当たりについて説明しているので、最終的には、ハズレの示唆が覆り、表示画面４２ａの中央に「復活勝利！」の表示がされる。このとき、表示画面４２ａには確変の付与についての表示はない。その後、表示画面４２ａの中央に「６」「６」「６」が表示される点は、図１５６と同様である。

【３４９６】

＜制御の切り換えについて＞

上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、第１上下動演出に係る第１の制御と第２上下動演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【３４９７】

図１８１（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

【３４９８】

図１８１（ａ）に示すように、第１上下動演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、第１告知役物Ｕ１は、上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。

【３４９９】

なお、図１８１（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。

【３５００】

図１８１（ｂ）は、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、第２上下動演出に係る第２の制御に切り替わる。

【３５０１】

なお、図１８０に示された（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の各々は、図１８１における（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の各々に示された演出の局面に対応している。

【３５０２】

本例では、第２の制御において、上限位置と出現位置との間を往復するように第２告知役物Ｕ２が動作される。このように構成すれば、第２告知役物Ｕ２の往復運動を通じ「今

だ押せ！」の表示に遊技操作部８１の押下が間に合ったという特定の条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

【３５０３】

なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。

【３５０４】

＜変形例２１＞

変形例２１は、図１８２に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とする。以降、図１８２を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

【３５０５】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図１６５で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【３５０６】

本例の場合は、バトル演出中に「チャンス！？」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始する。すなわち、第１告知役物Ｕ１は、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を上下動演出と呼ぶことにする。

【３５０７】

上下動演出により第１告知役物Ｕ１が３回出現して上限位置に戻ると、上下動演出は終了する。このとき、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に遊技操作部８１の押下が促される。表示画面４２ａにおける右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【３５０８】

上下動演出が終了し、それに合わせて表示画面４２ａが切り替わると、今度は、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始する。この動作は本例における期待演出である。期待演出中、表示画面の上部には、第２告知役物Ｕ２の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第２告知役物Ｕ２が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカウントする。期待演出においては第２告知役物Ｕ２の出現回数は最大で３である。

【３５０９】

期待演出において遊技操作部８１が押下されると、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が下限位置まで移動し、この時点で遊技者は、第２告知役物Ｕ２に付された「やったね！」の文字を視認することができる。この演出が本例における落下演出である。落下演出が終了すると、第２告知役物Ｕ２は上限位置に戻り、その後、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。上下動演出が再開された時点で、表示画面４２ａの「勝利濃厚！？」の表示は、「分かったかな？」の表示に置き換わる。その後、勝利することが濃厚な勝利濃厚バトルが表示画面４２ａに表示される。

【３５１０】

一方、期待演出において遊技操作部８１が押下されず、第２告知役物Ｕ２が３回目の出現を終えて上限位置に戻り、期待演出が終了する。この時点で「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「分かったかな？」といった表示がなされる。同時に、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。その後、敗北することが濃厚な「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａに

表示される。
【３５１１】
＜制御の切り換えについて＞
上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と落下演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。
【３５１２】
図１８３（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。図中の「ボタンを押せ！」は、図１８２における「右円盤が動いているうちにボタンを押せ！」を省略したものである。
【３５１３】
図１８３（ａ）に示すように、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出のもと上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。
【３５１４】
その後、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」の表示がなされると、期待演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。第２告知役物Ｕ２は、上下動を繰り返す。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、制御は、第２の制御に切り替わって期待演出は終了し、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。表示画面４２ａに「バトル敗北か・・・」の表示がされると、上下動演出は終了する。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、その後、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。
【３５１５】
なお、図１８３（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。
【３５１６】
図１８３（ｂ）は、期待演出において第２告知役物Ｕ２が最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、落下演出に係る第２の制御に切り替わる。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。
【３５１７】
なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。この場合、駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させることになる。このような構成とすることで、第２の制御における告知役物Ｕの駆動様式と第１の制御における告知役物Ｕの駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。
【３５１８】
＜変形例２２＞
上述の実施例では、告知役物Ｕを直線的に上下動させる構成だったが、本発明はこの構成に限られない。回動するアームの先に告知役物Ｕを設けて、告知役物Ｕを駆動モータにより回動させる構成としてもよいし、ソレノイドと告知役物Ｕとを機械的に結合して遊技盤３０を構成する面に直交する方向に告知役物Ｕを移動させる構成としてもよい。このような構成とすることで、告知役物Ｕを駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。
【３５１９】
＜変形例２３＞

上述の実施例では、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出は、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に３回出現する構成とし、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に５回出現する構成としてよい。当たりに確変が付くと期待演出中の告知役物の出現回数が増えるようにすることで、遊技者に遊技操作部８１を押下する機会を増やすことができ、期待演出が落下演出に進む可能性を高めることができる。

【３５２０】

＜変形例２４＞

上述の実施例では、遊技操作部８１は、告知役物Ｕを用いた演出中に用いられる構成となっていたが、遊技操作部８１を通常状態において実行される告知役物Ｕを用いないミニゲームに対して用いるようにしてもよい。

【３５２１】

＜変形例２５＞

上述の実施例では、特図１に係る当たりにおける期待演出は、特図２に係る当たりにおいて期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、特図１に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Ｕが３回出現する構成とし、特図２に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Ｕが１回出現する構成としてもよい。特図２に係る当たりは、既に特図１に係る当たりを経験した遊技者に提示されるものであり、特図１と特図２で同じ期待演出をすると、遊技者としては、遊技が間延びしたように感じられることがある。特図２において当たりが出たときに告知役物Ｕの出現を一部省略するようにすれば、このような間延びを遊技者に感じさせないようにすることができる。

【３５２２】

＜変形例２６＞

上述の実施例では、期待演出において「今だ押せ！」の表示があったときに遊技操作部８１を一度押下しさえすれば、落下演出が開始されるようになっていたが、落下演出の開始条件をより厳しくすることもできる。例えば、期待演出において告知役物Ｕを３回出現させる度に遊技操作部８１を押下しなければ、落下演出が行われないようにしてもよい。この場合、遊技者は「今だ押せ！」が３回表示される度に遊技操作部８１を操作しなければ落下演出を見ることができない。

【３５２３】

＜変形例２７＞

変形例２６では、期待演出中に３回出現する告知役物Ｕにタイミングを合わせて遊技操作部８１を押下することになるが、タイミングを合わせる難易度は３回とも同じである。この点、当該難易度に変化を付けるようにしてもしてもよい。例えば、期待演出中に告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下していくと、難易度が下がるようにしてもよい。１回目の告知役物Ｕの出現時間が１秒だったところ、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下すると、押下が告知役物Ｕの出現と合っていたこと（本発明の事象に相当）に付与される特典として、次回における告知役物Ｕの出現時間を長くする（例えば２秒とする）ようにしてもよい。

【３５２４】

＜変形例２８＞

上述の実施例の期待演出において、告知役物Ｕの出現が最後となるとき、告知役物Ｕの往復動作の回数が最終回であることを示す表示を行ってもよい。具体的な表示方法としては、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおける「３回目」の表示に「最後のチャンスだよ！」といった表示を付加する構成が考えられる。

【３５２５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における（Ｕａ１）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、遊技盤３０に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。そして、駆動モータＵａ１は、告知役物Ｕに駆動力を付与する。本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の遊技状態において、遊技球の特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく当たり抽選に基づいて特定のリーチ（例えば大当たりスーパーリーチＥ）が成立すると判定された場合に、告知役物Ｕが所定の往復動作を行う期待演出状態に制御する期待演出制御（第１の制御）に基づいて遊技を制御ことが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、期待演出状態において遊技操作部８１が操作されたことに基づき「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立したか否かを、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無によって判定する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、期待演出状態において「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立すると、この特定の条件の成立時点で、所定の往復動作を、告知役物Ｕを現在の出現位置からこの現在の出現位置とは異なる下限位置に向けて動作させる落下演出動作に切り替えて期待演出状態を終了させる落下演出制御（第２の制御）に基づいて遊技を制御する。

【３５２６】

また、上述の（Ｕａ２）に関し、変形例６に係る遊技機は、当たり抽選の結果が第１特定結果（確変無しの時短付き当たり）である場合に、告知役物Ｕは第１所定回数（最大４回）、往復動作を行い、当たり抽選の結果が第２特定結果（確変・時短付き当たり）である場合に告知役物Ｕは第１所定回数よりも多い第２所定回数（最大８回）、往復動作を行ってもよい。

【３５２７】

また、上述の（Ｕａ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出制御は、通常状態が終了することを報知する終了報知制御（リーチ演出つまり通常状態の終了を報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。上述の（Ｕａ４）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出が行われる通常状態は、復活大当たりを示唆する落下演出制御の終了後、大当たり状態に変更される。落下演出制御は、遊技状態が通常状態から大当たり状態に変更されることを報知する変更報知制御（復活大当たりを報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。

【３５２８】

また、上述の（Ｕａ５）に関し、変形例７に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、遊技操作部８１の操作に基づき例えば５回の連打（所定回数の事象）が成立することによって成立するものであってもよい。

【３５２９】

また、上述の（Ｕａ６）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出状態は、当たり抽選に基づき特定のリーチ（大当たりまたは外れスーパーリーチＥ）が成立しない場合には実行されない。

【３５３０】

また、上述の（Ｕａ７）に関し、変形例２５に係る遊技機は、特図１に係る当たり抽選の抽選結果に基づき第１所定条件（特図１大当たりまたは外れスーパーリーチＥ）が成立する場合は、第１の態様（告知役物Ｕが３回出現）で往復動作が行われ、特図２に係る当たり抽選の抽選結果に基づく第２所定条件（特図２大当たりまたは外れスーパーリーチＥが成立する場合は、第２の態様（告知役物Ｕが１回出現）で往復動作が行わる。

【３５３１】

また、上述の（Ｕａ８）に関し、本実施例に係る遊技機は、第１制御が行われる前に第１制御の開始を示唆する手段（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示制御。「円盤の役物に注目した方がよいかも。」のような示唆でもよい。）を備える

【３５３２】

また、上述の（Ｕａ９）に関し、本実施例に係る遊技機は、第２制御が行われる前に第

２制御の開始を示唆する手段（「いまだ押せ！」の表示制御。「円盤が動くかも。」のような示唆でもよい）を備える。

【３５３３】

また、上述の（Ｕａ１０）に関し、変形例７に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、告知役物Ｕの初期位置である上限位置では成立せず、初期位置から離れた出現位置では成立する。

【３５３４】

また、上述の（Ｕａ１１）に関し、変形例７に係る遊技機は、遊技操作部８１の連打操作を１つ増やすごとに、復活演出やその後の遊技状態の報知に近付くことができるという、遊技者に有利な利益が付与される。この場合、遊技者に分かり易く、「５回連打すれば、いいことがあるかも」のような連打回数を意識させる報知を行ってもよい。

【３５３５】

また、上述の（Ｕａ１５）に関し、変形例１に係る遊技機は、可動物として「おめでとう！」と記された第１告知役物Ｕ１と、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を有している。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、確変＋時短付きスーパーリーチＥに係る変動時に実行される第１の制御において可動物のうちの第１告知役物Ｕ１のみを動作させ期待演出を実行することが可能であり、第２の制御において可動物のうちの第２告知役物Ｕ２のみを動作させ落下演出を実行することが可能である。

【３５３６】

また、上述の（Ｕａ１６）に関し、変形例１に係る遊技機は、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を落下演出に用いることにより、大当たりに当選したかどうか分からない期待演出の状態から、大当たりに当選したことが明確な状態に変化する。つまり、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出時の状態とは異なっていることが示唆される。

【３５３７】

また、上述の（Ｕａ１７）に関し、変形例１７に係る遊技機は、大当たりスーパーリーチＥが成立したときに、遊技操作部８１に操作がされ、表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立すると、告知役物Ｕが、遊技的価値が高いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置、落下位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）か、もしくは、遊技的価値が低いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）のいずれかにより告知役物Ｕが動作される。

【３５３８】

また、上述の（Ｕａ１８）に関し、本実施例の駆動モータＵａ１は、第１の制御において、告知役物Ｕを直線的に往復動作させる。

【３５３９】

また、上述の（Ｕａ１９）に関し、変形例２２の駆動モータは、第１の制御において、告知役物Ｕを回動させるように往復運動させる。

【３５４０】

また、上述の（Ｕａ２０）に関し、変形例２１の駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させ、下限位置まで移動させることにより、落下演出を実現する。

【３５４１】

また、上述の（Ｕａ２１）に関し、本実施例において遊技の制御が第１の制御から第２の制御に移行するのに必要な特定条件は、少なくとも成立に、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作が必要である。

【３５４２】

その他、本実施例に係るサブ制御装置２６２は、次の様な制御を行うことが特徴的である。

【３５４３】

第１に、上述の（Ｕａ１２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５

１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの往復運動を停止させることが可能である。

【３５４４】

第２に、上述の（Ｕａ１３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの動作パターンとは異なるパターンである、落下演出を告知役物Ｕにさせることが可能である。

【３５４５】

第３に、上述の（Ｕａ１４）に関し、変形例６に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、上限位置と前記第２位置との間を往復するように告知役物Ｕを動作させることが可能である。

【３５４６】

第４に、上述の（Ｕａ２２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１のセンサによるボタン押下の検出に基づいて、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かを判定する。

【３５４７】

第５に、上述の（Ｕａ２３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かの判定を告知役物Ｕが出現位置にあるときに判定を行う。

【３５４８】

第６に、上述の（Ｕａ２４）に関し、変形例７に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったか否かという特定の条件の判定を告知役物Ｕが上限位置または出現位置にあるときに判定を行う。

【３５４９】

第７に、上述の（Ｕａ２５）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合っていない（特定の条件が成立していない）場合、「おまけだよ」といった文字を表示画面４２ａに表示させる、第１の制御、第２の制御とは異なる第３の制御を行うことが可能である。

【３５５０】

以下、本実施例における（Ｕｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、（Ｕｄ１）に係る発明に関し、ステップＵａ１００において、特図１，特図２に係る抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定し、ステップＵａ１０６において、所定条件が成立すると判定された場合に、告知役物Ｕが上限位置と出現位置との間を複数回往復動作する所定状態とする期待演出に係る制御を実行するための動作パターンを設定し、ステップＵａ１１３）において、設定した動作パターンに基づいて第１制御を実行する。

【３５５１】

そして、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１９９において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに、枠ボタン入力監視・演出処理によりオンとされる遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されているか否かを判定し、ステップＵａ２０２において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま期待演出に係る制御を継続し、ステップＵａ３０４において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。このように構成することで、遊技操作部８１を通じた操作に応じて期待演出から落下演出に移行したり、期待演出のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【３５５２】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、以下のような動作をするこ

とが特徴的である。
【３５５３】
第１に、（Ｕｄ２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行うステップＵａ１９９の判定は、告知役物Ｕが上限位置から出現位置に変位されるごとに実行される。
【３５５４】
第２に、（Ｕｄ３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、告知役物Ｕが出現位置に維持される期間の途中であっても、期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。
【３５５５】
第３に、（Ｕｄ４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、告知役物Ｕが出現位置に維持される期間の途中で遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、当該期間の終了を待たずに期待演出に係る制御から落下演出に係る制御に切り替える。
【３５５６】
第４に、（Ｕｄ５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていない状態で期待演出に係る制御を終了する場合にも、落下演出に係る制御を実行する。
【３５５７】
第５に、（Ｕｄ６）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２の抽選の結果に基づいて、落下演出に係る制御に関する情報を表示画面４２ａに表示させる。
【３５５８】
第６に、（Ｕｄ７）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示画面４２ａに表示させる。
【３５５９】
第７に、（Ｕｄ８）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、期待演出中に告知役物Ｕが最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示画面４２ａに表示させる。
【３５６０】
第８に、（Ｕｄ９）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ３０１において、遊技操作部８１が操作のタイミングが告知役物Ｕの動作に合っていると判定された場合に、その旨を表示画面４２ａに表示させる。
【３５６１】
第９に、（Ｕｄ１０）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１０７において、告知役物Ｕが往復動作を行う前に、遊技操作部８１の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。
【３５６２】
第１０に、（Ｕｄ１１）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。
【３５６３】
第１１に、（Ｕｄ１２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ２１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作が落下演出を実行させる操作とは異なる場合に、その旨を示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示画面４２ａに表示させる。
【３５６４】
第１２に、（Ｕｄ１３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図１６１に示す役物原点位置設定処理において、告知役物Ｕが正常に動作できるか状態であるか否

かを判定する。
【３５６５】
第１３に、（Ｕｄ１４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図１６１に示す役物原点位置設定処理において、特図１，特図２の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる。
【３５６６】
第１４に、（Ｕｄ１５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ５９において、告知役物Ｕが正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態であると設定する。
【３５６７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。（Ｕｅ１）に関し、本発明のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１，特図２に係る抽選に基づいて期待演出開始に係る所定条件が成立する場合に、第１告知役物Ｕ１が上限位置と出現位置との間を往復動作する第１の制御に基づいて遊技を制御することが可能である。第１告知役物Ｕ１が出現位置にある特定期間において遊技操作部８１が操作され特定条件が成立すると、第１の制御を終了し、第２告知役物Ｕ２が上限位置と出現位置との間を往復動作する第２の制御を開始させる。
【３５６８】
その他、本発明に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。
【３５６９】
第１に、（Ｕｅ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１に係る抽選に基づいて特図１のスーパーリーチＥが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１のみに基づいて遊技を制御することが可能である。
【３５７０】
第２に、（Ｕｅ３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２に係る抽選に基づいて特図２のスーパーリーチＥが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２に基づいて遊技を制御することが可能である。
【３５７１】
第３に、（Ｕｅ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２に係る抽選に基づいて通常当たりが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である。
【３５７２】
第４に、（Ｕｅ５）に関し、本例に係る遊技機は、特図１，特図２の抽選の結果が確変なし時短付き大当たりの場合、期待演出における第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２の往復動作を合計４回とし、特図１，特図２の抽選の結果が確変＋時短付き大当たりの場合は、期待演出における第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２の往復動作を合計８回とすることが可能である。
【３５７３】
第５に、（Ｕｅ６）に関し、第１告知役物Ｕ１の往復動作は、初期位置である上限位置と、初期位置から変位した出現位置とを往復する動作であり、往復動作は、出現位置において所定時間を経過するか、またはその前に遊技操作部８１の操作に基づく所定事象（第１告知役物Ｕ１の出現に合わせた遊技操作部８１の押下が発生したという事象）が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって出現位置にある第１告知役物Ｕ１が上限位置に復帰する。
【３５７４】
第６に、（Ｕｅ７）に関し、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」という表示をすることにより第１告知役物Ｕ１による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。
【３５７５】

第７に、（Ｕｅ８）に関し、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」という表示をすることにより第２告知役物Ｕ１による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【３５７６】

第８に、（Ｕｅ９）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物が出現位置にある出現期間において、遊技操作部８１に操作がなされ第１告知役物Ｕ１のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、当該判定が真であり、第２告知役物Ｕ２に係る制御が開始された場合に、さらに、第２告知役物Ｕ２が出現位置にある出現期間において遊技操作部８１に操作がなされ第２告知役物Ｕ２のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２告知役物Ｕ２に係る判定が真であると、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了させ、復活演出に係る制御に基づいて遊技を制御する。

【３５７７】

第９に、（Ｕｅ１０）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出とは異なる態様で第２を動作させる。

【３５７８】

第１０に、（Ｕｅ１１）に関し、本例の復活演出に係る制御は、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了し、第１告知役物Ｕ１を動作させる。

【３５７９】

第１１に、（Ｕｅ１２）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出が行われた通常状態が終了することを「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」等で報知する。

【３５８０】

第１２に、（Ｕｅ１３）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出中において遊技状態に特典が付くことを「復活勝利！次は確変が付くよ！」等で報知する。

【３５８１】

第１３に、（Ｕｅ１４）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、第２告知役物に係る期待演出への移行条件が成立した場合には「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）等の報知がされるという利益が付与され、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、復活演出への移行条件が成立した場合には「確変が付くよ！」等の報知がされるという利益が付与される。

【３５８２】

第１４に、（Ｕｅ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出で第１動作パターン（出現位置で１秒停止）により第１告知役物Ｕ１を動作させ、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）により、第２告知役物Ｕ２を動作させる。

【実施例１６】

【３５８３】

上述した実施例１５では、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する期待演出が開始され、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１が押された場合に、期待演出から落下演出に移行する構成について説明したが、本実施例では、期待演出と落下演出とで表示画面４２ａで行う演出表示について説明する。とくに実施例１５のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【３５８４】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【３５８５】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操

作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。

【３５８６】

以下、図１８４～図１８５を用いて上述の構成について詳しく説明する。図１８４は、操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。図１８５は、操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。

【３５８７】

＜所定演出＞

所定演出（第１制御状態における演出）について説明する。所定演出は、期待演出を行っているときに第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる演出表示である。具体的には、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選した場合に、バトルリーチに発展し、告知役物Ｕを所定回数上限位置と出現位置との間を変位させる動作に対応させて第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行う所定の演出表示である。上限位置は、本発明の第１位置に相当する。また、出現位置は、本発明の第２位置に相当する。

【３５８８】

＜特定演出＞

特定演出（第２制御状態における演出）について説明する。特定演出は、期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる演出表示である。上述した実施例の期待演出では、遊技者が有効期間中に遊技操作部８１を押下すれば、その時点で告知役物Ｕが落下したが、本実施例では、遊技者が有効期間中に遊技操作部８１を押下する操作を積み重ねることによって、告知役物Ｕが落下する演出が行われる。期待演出中の操作は、上述した実施例と同様に遊技操作部８１の１回の押下でもよいが、本実施例では、遊技操作部８１の長押しとして説明する。もちろん、遊技操作部８１の長押しに限らず、遊技操作部８１の連打（所定回数の連打）や、遊技操作部８１の長押しによって実行されるオート連打（オート連打による所定回数の連打）のような態様でもよい。

【３５８９】

図１８４を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、確変または時短大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図１８４（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図１８４（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【３５９０】

＜１０回中１０回長押しされた場合＞

期待演出が実行された場合に１０回の告知役物Ｕの動作中に、遊技操作部８１が１０回長押しされた場合について説明する。期待演出が開始されると、告知役物Ｕを所定回数（

例えば、１０回）上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８４（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間（例えば、１０秒）を示すの操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回ごとの演出に係る情報である。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８４（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには所定時間（例えば、３秒）が必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出全体に係る情報であって、操作有効期間の間に遊技操作部８１が所定時間押されているという条件を満たす度にエネルギーメーターが１ずつ増えていく。図１８４（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８４（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標に一歩近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図１８４（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、期待演出がまだ続くことを示すことができる。図１８４（ｃ）から図１８４（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【３５９１】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図１８４（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８４（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８４（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の２回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８４（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが２個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の２回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標にまた一歩近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図１８４（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、期待演出がまだ続くことを遊技者に示すことができる。図１８４（ｇ）から図１８４（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【３５９２】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も１回目、２回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができる。図１８４（ｋ）は、９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時の状態を示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が９つまでたまり、９個のエネルギーカプセルがたまったことを示している。エネルギーが満タンでなくエネルギーカプセルをため

る機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、告知役物Ｕの上下変位が繰り返される期待演出がようやく終わることを遊技者に示すことができる。

【３５９３】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８４（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。告知役物Ｕは、出現位置に変位してから１０秒間を最大時間として上限位置に復帰するが、その時間内に３秒間の長押しを行えば、その時点で上限位置に復帰する。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８４（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８４（ｍ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１０回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８４（ｎ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ｕｂ７のエネルギーメーターの目盛が１０までたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１０回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標に到達したことを遊技者に示すことができる。これにより、操作判定情報Ｕｂ６および演出経過説明情報Ｕｂ７を目標にしながら操作を行った遊技者に、確実に告知役物Ｕの変化を見せることができる。その後、図１８４（ｏ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。

したがって、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が１０回行われると落下演出が実行され、その後に発生する遊技状態を報知することができる。

【３５９４】

＜１０回中９回押下有（１０回目に操作されなかった場合）＞

上述の例では、期待演出が実行された場合に１０回の告知役物Ｕの動作中に、遊技操作部８１が１０回長押しされた場合について説明したが、ここでは、１０回目の告知役物Ｕの動作が開始されても、遊技操作部８１が押されなかった場合について説明する。図１８５（ａ）から図１８５（ｋ）に示すように１回目から９回目までの告知役物Ｕの動作および告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされた場合の演出は上述の例と同様に行われる。

【３５９５】

１０回目の告知役物Ｕの動作について説明する。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８５（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。１０回の告知役物Ｕの動作中は遊技操作部８１が押されないので宝箱は開かない。操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図１８５（ｍ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。エネルギ

ーカプセルがたまっていないので、演出経過説明情報Ｕｂ７のエネルギーメーターの目盛は増えない。したがって、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は１０に増えずにエネルギーが満タンにはなっていないが、図１８５（ｎ）に示すように所定個数（例えば７個）以上エネルギーカプセルがたまっていればエネルギーが満タンになるようになっている。「おまけだよ」のおまけ情報Ｕｂ１１が表示され、演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が１０まで増やされる。この場合エネルギーが満タンなっているが、落下演出が実行されない。その後、図１８５（ｏ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。

したがって、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数以上行われるとその後に発生する遊技状態を報知することができる。

【３５９６】

＜操作有効期間が変わる場合＞

上述の例では、操作有効期間が一定（１０秒間）である場合について説明したが、操作有効期間が変わるように構成されていてもよい。また、上述の例では、操作有効期間に伴って上下変位する告知役物Ｕの動作パターンが一定であったが、操作有効期間が変わるに従って告知役物Ｕの動作パターンが変わるように構成されていてもよい。また、この例は、後述するように特典演出の付与を得られない例であるが、上述の例と同様に確変もしくは時短大当たりスーパーリーチＥが成立した場合に実行されるものとしてもよい。また、この例は、確変付きか時短付きかを報知しない例として、特典の付与を得られない場合もしくは特典の付与を得られ難い場合に時短付きであることを示唆するものとしてもよい。図１８６を用いて説明する。図１８６は、可動物の動作パターンが変わることを示す図である。

【３５９７】

図１８６を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図１８６（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図１８６（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【３５９８】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕを例えば１０回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８６（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８６（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。図１８６（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒

経つと図１８６（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。その後、図１８６（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８６（ｃ）から図１８６（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【３５９９】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。２回目は、操作有効期間および動作パターンが変化する。すなわち、２回目の告知役物Ｕの動作から操作有効期間が２秒になるように設定されている。２秒は、上述した３秒間の長押し操作という条件を満たすことがほぼ不可能な時間である。つまり、２回目および後述する１０回目までは、遊技操作部８１を長押ししても条件を満たすことができない回として設定されている。これにより、この例が選択される変動パターンコマンドでは、そもそも特典を得ることができない。図１８６（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す２秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８６（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８６（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に３秒間遊技操作部８１を押している必要があるが、操作有効期間が２秒に設定されているので、図１８６（ｉ）に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間終了すると告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は増えない。その後、図１８６（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８６（ｇ）から図１８６（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【３６００】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も２回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができない。したがって、本例では、１回目の告知役物Ｕの動作の時にしかエネルギーカプセルをためることができずに９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時点で図１８６（ｋ）に示すようにエネルギーカプセルがたまった状態を示す演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が１つになっている。エネルギーが満タンではなくエネルギーカプセルをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【３６０１】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８６（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す２秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８６（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８６（ｍ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に３秒間遊技操作部８１を押している必要があるが、操作有効期間が２秒に設定されているので、図１８６（ｎ）に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間が終了すると告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は増えない。所定個数（例えば７個）以上エネルギーカプセルがたまっていないのでおまけでもエネルギーが満タンならず、落下

演出も実行されない。その後、図１８６（ｏ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示され、「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０は表示されない。

【３６０２】

本例では、長い操作有効期間から短い操作有効期間に変わる場合について説明したが、これに限らず、逆に、短い操作有効期間から長い操作有効期間に変わってもよい。また、操作有効期間が変わらなくてもよい。

したがって、操作有効期間が変わることで、エネルギーカプセルのたまり易さを変化させることができる。

【３６０３】

＜可動物が複数ある場合＞

上述の例では、告知役物が１つの場合の演出表示について説明したが、告知役物が複数設けられている場合であって告知役物の価値に差がある場合の演出表示について図１８７を用いて説明する。図１８７は、演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。

【３６０４】

特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図１８７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われ、期待演出が開始される。図１８７（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａと第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２の告知役物の様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物は、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。演出内容説明情報Ｕｂ２は、告知役物Ｕの価値に差があることを説明してもよい。例えば「右の役物が動くと良い結果がでるかも」などである。ただし、告知役物Ｕの価値に差があることの説明を敢えてしない場合は、後述する演出表示によって告知役物Ｕの価値の差を気付かせる。

【３６０５】

期待演出が開始されると、第１告知役物Ｕ１が出現位置に変位し図１８７（ｃ）に示すように告知役物の動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８７（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。図１８７（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８７（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第１告知役物Ｕ１が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。その後、図１８７（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８７（ｃ）から図１８７（ｆ）までが１回目の告知役物の動作となる。

【３６０６】

つづいて、２回目の告知役物の動作が開始される。図１８７（ｇ）に示すように第１告知役物Ｕ１が出現位置に変位すると告知役物の動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報

Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８７（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８７（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８７（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第１告知役物Ｕ１が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが２個たまったこと示す表示がされる。その後、図１８７（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８７（ｇ）から図１８７（ｊ）までが２回目の告知役物の動作となる。

【３６０７】

３回目の告知役物の動作が開始される。３回目は第２告知役物Ｕ２が動作する。この第２告知役物Ｕ２の動作によって価値に差があることを知っている遊技者であればその違いを認識することができる。すなわち、第１告知役物Ｕ１のみが動く場合は、確変大当たりスーパーリーチＥではないか、その期待度が低い変動パターンであることを認識することができる。そのような違いを認識しない遊技者にとってはこれから説明する演出が有意義になる。第２告知役物Ｕ２が出現位置に変位すると図１８７（ｋ）に示すように告知役物の動作回数を示す「３回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８７（ｌ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８７（ｌ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８７（ｍ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが３個たまったこと示す表示がされる。その後、図１８７（ｎ）に示すように第２告知役物Ｕ２が動作したときには、Ｖカプセルが表示される。Ｖカプセルは、先取り的に表示される演出特典情報Ｕｂ１０であって、例えば「Ｖ」という文字が表示されており、この「Ｖ」は確変を示唆する文字である。「Ｖ」に替えて「確変」と表示してもよいし、「Ｖかも」や「確変かも」や特別なキャラクタ画像などと表示してもよい。つまり、演出特典情報Ｕｂ１０は、第２告知役物Ｕ２が動作したことの価値が、第１告知役物Ｕ１が動作したことの価値よりも高いことを示唆している。Ｖカプセルは当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆するものであり、「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示されるよりも前に確変付き大当たりであることを報知するものである。その後、図１８７（ｏ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８７（ｋ）から図１８７（ｏ）までが３回目の告知役物Ｕの動作となる。４回目以降の告知役物の動作は第１告知役物Ｕ１が動作する。

したがって、特定回数目の告知役物の動作中にその後に発生する遊技状態を報知することができる。

【３６０８】

＜ポイントがたまる場合＞

上述の例では、期待演出の演出回毎に遊技操作部８１の押下によってエネルギーカプセルにエネルギーがたまることで、特典を付与するか否かを示唆する演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が増える構成であったが、本例のように、期待演出の演出回毎にエネルギーカプセルにエネルギーがたまるとポイントがたまる演出であって、最終的にそのたまったポイントを表示する構成であってもよい。図１８８を用いて説明する。図１８８は、ポイント

がたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。

【３６０９】

図１８８を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に、図１８８（ａ）に示すように表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図１８８（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、演出内容説明情報Ｕｂ２は、「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」に限らず「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような具体的な数値を示さない示唆であってもよい。

【３６１０】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕを例えば１０回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８８（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作で得られたポイントを示す「０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ｕｂ２が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であれば、特典付与情報Ｕｂ１２が表示されるだけでは目標までの達成度は分からないが、特典付与情報Ｕｂ１２が表示されることで、とにかくたくさんポイントをためようという目標を遊技者に与えることができる。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８８（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。また、ポイントは例えば、長押し１秒につき５０Ｐが付与され、３秒で得られるポイントは１５０Ｐである。図１８８（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す「５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８８（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「１５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。その後、図１８８（ｆ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８８（ｃ）から図１８８（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【３６１１】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図１８８（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８８（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図１８８（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２には１回目の長押し操作で得られた１５０Ｐに５

０Ｐが加算された「２００Ｐ」が表示される。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１８８（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、長押し操作で得られたポイントを示す「３００Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。その後、図１８８（ｊ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図１８８（ｇ）から図１８４（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【３６１２】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も１回目、２回目の場合と同様にポイントをためることができる。９回目の告知役物Ｕの動作終了まですべてポイントをためていれば１３５０Ｐためることができ、図１８８（ｋ）に示すように１３５０Ｐたまった状態を示す特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。また、ポイントがまだ１５００Ｐたまっておらずポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【３６１３】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１８８（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１８８（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが１５００Ｐになる。ポイントが１５００Ｐたまったので、落下演出が実行される。告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図１８８（ｎ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示される。このように、告知役物Ｕに特定の変位を行わせた後、特定の情報を表示することで、特定の情報の表示に強いインパクトを与えることができる。つづいて、図１８８（ｏ）に示すように当該大当たりが確変付き大当たりであることを示す「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３が表示される。獲得したポイントが１５００Ｐ未満である時には時短が付くことを示す「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ｕｂ２が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であって、このポイント獲得ゲームの結果を表示する時点で初めて特典が付くことを報知する構成であれば、１０回目の遊技操作部８１の長押しが成立した時点で結果を示す図１８８（ｏ）の画面を表示し、そこで１５００Ｐが確変付与の報知（「次は確変が付くよ」というような表示）を示した後に（もしくは同時に）告知役物Ｕを落下させる落下演出を実行してもよい。もちろん、時短当たりであるような場合は、１０回目の遊技操作部８１の長押しが成立した時点で結果を示す図１８８（ｏ）の画面を表示し、そこで時短当たりである旨の報知を行ってもよい。このように、特定の情報を表示した後、告知役物Ｕに特定の変位を行わせることで、特定の情報の内容を、告知役物Ｕの特定の動作によって確認的に知らせることができる。

【３６１４】

＜ポイントがたまらない場合＞

上述の例では、遊技操作部８１が長押しされてポイントがたまる場合について説明したが、本例では長押しされずにポイントがたまらない場合について図１８９を用いて説明する。図１８９は、ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。図１８９（ａ）～図１８９（ｅ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作されなかった場合を示している。図１８９（ｆ）～図１８９（ｉ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作され２回目には操作されなかった場合を示している。図１８９（ｊ）～図１８９（ｎ

）は、９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作され１０回目には操作されなかった場合を示している。

【３６１５】

１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作されなかった場合ついて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図１８９（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図１８９（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【３６１６】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置に変位し、図１８９（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２は、まだポイントが得られていないので表示されない。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図１８９（ｄ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。その後、図１８９（ｅ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。ポイントは得られなかったので、長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２は表示されない。

【３６１７】

１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作され２回目には操作されなかった場合ついて説明する。図１８９（ｆ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時にポイントが１５０Ｐ付与されているので、長押し操作で得られたポイントを示す「１５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示されている。

【３６１８】

２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図１８９（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図１８９（ｈ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。その後、図１８９（ｉ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。ポイントは得られなかったので、特典付与情報Ｕｂ１２は「１５０Ｐ」のままである。

【３６１９】

９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作され１０回目には操作されなかった場合ついて説明する。９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作された場合に付与されるポイントは１３５０Ｐであり、図１８９（ｊ）に示すように、９回目までの告知役物

Ｕの動作の時に全て操作されているのでポイントが１３５０Ｐ付与され、長押し操作で得られたポイントを示す「１３５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２は表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示されている。

【３６２０】

１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図１８９（ｋ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図１８９（ｌ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。ポイントは付与されないので、特典付与情報Ｕｂ１２は「１３５０Ｐ」のままである。その後、図１８９（ｍ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示される。つづいて、図１８９（ｎ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３が表示される。その後に発生する遊技状態を報知することができる演出特典情報Ｕｂ１０は表示されない。

【３６２１】

＜時短中または確変中にスーパーリーチＥになった場合＞

前回の期待演出（特図１の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥ）で付与されたポイントに継続して、次回以降の期待演出（例えば特図２の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥ）でポイントを付与する演出が行われる場合について図１９０を用いて説明する。図１９０は、期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。

【３６２２】

特図１のスーパーリーチＥにおける大当たり状態の終了後の時短中または確変中に特図２のスーパーリーチＥになった場合について説明する。図１９０（ａ）は、通常状態における期待演出の９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時の状態を示している。１３５０Ｐたまった状態を示す特典付与情報Ｕｂ１２が表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまっておらずポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【３６２３】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１９０（ｂ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図１９０（ｃ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが１５００Ｐたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図１９０（ｄ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利Ａ！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。つづいて、図１９０（ｅ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３と、復活演出Ａが行われたことを示す「復活Ａ×１」の復活演出種別情報Ｕｂ１４が表示される。その後、図１９０（ｆ）に示すように大当たりが確定表示される。

【３６２４】

大当たりラウンドが行われ、確変状態に移行する。移行した確変状態においてスーパーリーチＥになった場合に図１９０（ｇ）に示すように表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図１９０（ｈ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示され、別の演出内容を説明する「３０００Ｐたまればさらに特典が付くよ」の付加演出内容説明情報Ｕｂ１５が表示され、確変状態または時短状態において復活演出が発生したことを示す「復活２回目」の非通常発生情報Ｕｂ１６が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、付加演出内容説明情報Ｕｂ１５は、具体的な数値を示さなくても、「ポイントがたまるほどさらに特典が付くよ」のような示唆であってもよい。さらなる特典とは、例えば後述するように最初の復活演出Ａでは見られないような希少な画像を表示して行われる復活演出（後述する復活演出Ｂ）である。さらなる特典は、特図２の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチが発生するごとに、復活演出Ｃ，復活演出Ｄのように変わっていってもよい。また、さらなる特典は、回数に制限を設け、例えば５回（復活演出Ｅ）に達した場合には、次は復活演出Ａ（特図１の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥの場合の復活演出）に戻ってもよい。

【３６２５】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置に変位し、図１９０（ｉ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、前回の期待演出の長押し操作で得られたポイントを示す「１５００Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１９０（ｊ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「１６５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。

【３６２６】

２回目から９回目の告知役物Ｕの動作中も１回目の場合と同様にポイントをためることができる。図１９０（ｋ）は、９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作された場合の９回目までの告知役物Ｕの動作が終了した状態を示しており、２８５０Ｐたまった状態を示す「２８５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。また、まだポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【３６２７】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図１９０（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図１９０（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが３０００Ｐたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図１９０

（ｎ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利Ａ！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。つづいて、図１９０（ｏ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３と、復活演出Ａが行われたことおよびさらに次に発生する確変状態または時短状態においてスーパーリーチＥになった場合には、希少な演出である復活演出Ｂが行われることを示す「復活Ａ×２（次は復活Ｂだよ）」の復活演出種別情報Ｕｂ１４が表示される。

したがって、時短状態または確変状態が継続して続いた場合に、希少な演出である復活演出Ｂを表示することができる。

【３６２８】

なお、次に発生する復活演出の示唆は、大当たりの種別に応じて異ならせてもよい。例えば、確変大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ｂを表示し、時短大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ｃを表示する。なお、上述した実施例では、当たり種別に確変も時短も付かない通常大当たりが無かったが、通常当たりを含めてもよい。この場合は、通常大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ａとする。これにより、この期待演出におけるミニゲームの結果、遊技者に示される次の復活演出に関する情報によって、次の遊技状態が確変状態、時短状態、通常状態のいずれであるかの示唆を与えることができる。なお、確変状態、時短状態、通常状態の３つをすべて示唆しなくても、そのうちの少なくともいずれか１つを示唆する態様であってもよい。

【３６２９】

なお、上述の例では、期待演出は、スーパーリーチＥのみで行われていたが、他の種別のリーチ演出でも行える構成であってもよい。

【３６３０】

＜変形例１＞上述した実施例では、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出が同じである場合について説明したが、特定演出が複数（例えば特定演出Ａと特定演出Ｂの２つ）あり、特図１用始動入賞３３ａへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出（例えば特定演出Ａ）と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出（例えば特定演出Ｂ）とを異ならせるようにしてもよい。これにより、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させる遊技状態と特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させる遊技状態とにより特定演出を異ならせることができ、通常状態で確変当たりや時短当たりとなったときに次の遊技状態を報知する「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０を確変状態で確変当たりとなったときに「次も確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０や時短状態で時短当たりとなったときに「次も時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０表示することで次の遊技状態を報知するだけでなく現在の遊技状態も報知することができる。

【３６３１】

＜変形例２＞上述した実施例では、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われると落下演出が実行され告知役物Ｕが下限位置に変位する制御について説明したが、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われると出現位置に位置している告知役物Ｕが上限位置に変位してから下限位置に変位する制御であってもよい。これにより、告知役物

Ｕが出現位置に位置しているために表示画面４２ａと重なる部分の情報が見えなくなっているが告知役物Ｕを上限位置に変位させることにより表示画面４２ａと重なっていた部分の情報を見せることができる。例えば、告知役物Ｕが出現位置に位置しているときに操作判定情報Ｕｂ６の宝箱からでてきたエネルギーカプセルと告知役物Ｕが重なっていた場合には遊技操作部８１が押されている間はエネルギーカプセルにエネルギーがたまっていく演出がみえないのでエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができないが、告知役物Ｕを上限位置に変位させることによりエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができる。

【３６３２】

＜変形例３＞上述した実施例では、期待演出状態において遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われた場合に特定演出を実行するように制御していたが、期待演出状態において期待演出を実行する期間としてあらかじめ決められた時間の経過後（遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われなかった場合でも）に特定演出を実行するように制御していてもよい。

【３６３３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例１６のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【３６３４】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ１）の遊技機の一例である。

【３６３５】

また、サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、期待演出状態において告知役物Ｕを出現位置に動作させてから１０秒を経過した場合に、（所定時間長押しする操作がなくても）復活演出の制御に移行する。これは、上述した（Ｕｂ２）の遊技機の一例である。

【３６３６】

また、サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、告知役物Ｕを上限位置から出現位置に動作させてから（所定時間長押しする操作がなくても）第１時間（例えば１０秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態と、告知役物Ｕを上限位置から出現位置に動作させてから第１時間（例えば２秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態を有する。これは、上述した（Ｕｂ３）の遊技機の一例である。

【３６３７】

また、告知役物Ｕは、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２とを有する。サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、第１告知役物Ｕ１が動作する状態と第２告知役物Ｕ２が動作する状態を有し、第２告知役物Ｕ２が動作する

状態において操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われた場合に当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆する演出特典情報Ｕｂ１０を先取り的に表示することができる。これは、上述した（Ｕｂ４）の遊技機の一例である。

【３６３８】

また、表示制御装置４５は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば１秒間）長押しする操作が行われた場合に長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２を第３図柄表示装置４２に表示させる機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば１秒間）長押しする操作が行われた回数に応じて、特典付与情報Ｕｂ１２のポイント数を更新し、復活演出で長押しする操作が行われた回数に対応するポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ５）の遊技機の一例である。

【３６３９】

また、特図１用始動入賞装置３３ａと特図２用始動入賞装置３３ｂとを備え、サブ制御装置２６２は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立した場合に期待演出を実行可能で、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出Ａを第３図柄表示装置４２に表示させ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出Ｂを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ６）の遊技機の一例である。

【３６４０】

また、サブ制御装置２６２は、期待演出状態において告知役物Ｕが出現位置に位置しているときに操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われた場合に告知役物Ｕを上限位置に動作させてから落下演出に移行することが可能である。これは、上述した（Ｕｂ７）の遊技機の一例である。

【３６４１】

また、サブ制御装置２６２は、期待演出状態において所定時間経過後に復活演出に移行することが可能である。これは、上述した（Ｕｂ８）の遊技機の一例である。

【実施例１７】

【３６４２】

以降、実施例１７についてのパチンコ機１０について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、上述までの実施例１５，実施例１６のパチンコ機１０とは、遊技盤３０の構成がとくにセンターフレーム４７Ａに関して異なるので、異なる部分について具体的に説明し、同じ構成部分については同一符号を付すに留める。なお、本実施例においても、上述した実施例１５，実施例１６と同じく、告知役物Ｕによる期待演出を実行する構成であってもよい。

【３６４３】

図１９１は、実施例１７のパチンコ機１０に係る遊技盤３０の正面図である。図１９２は、センターフレーム４７Ａを裏面から見た分解斜視図である。

【３６４４】

センターフレーム４７Ａは、略円形の中央に第３図柄表示装置４２を囲うように収納する開口が形成された略リング形状をしている。センターフレーム４７Ａは、その庇部分の中央からやや左寄りの位置とやや右寄りの位置とに２つの開口Ｕｃ２が形成されている。また、センターフレーム４７Ａは、この左側および右側の開口Ｕｃ２から入球した遊技球をセンターフレーム４７Ａの下部のステージ装置Ｕｃ１に誘導する誘導通路Ｕｃ７が、第１フレームＵｃ３の内部の左右両側に形成されている。すなわち、通常遊技中は、左側の開口Ｕｃ２に入球した遊技球が、左側の誘導通路Ｕｃ７に誘導されて、ステージ装置Ｕｃ

１上を転動する。確変状態や時短状態中は、右打ち遊技が行われるので、右側の開口Ｕｃ２に入球した遊技球が、右側の誘導路Ｕｃ７に誘導されて、ステージ装置Ｕｃ１上を転動する。

【３６４５】

次に、図１９２を参照してこのセンターフレーム４７Ａの構造について説明する。センターフレーム４７Ａは、大きく分けて、遊技盤３０の前面側にくる第１フレームＵｃ３と、この第１フレームＵｃ３の裏面側に組み合わされる第２フレームＵｃ４と、センターフレーム４７Ａの下部に位置するステージ装置Ｕｃ１と、このステージ装置Ｕｃ１に組み付けられる可動装飾機構Ｕｃ１０とから構成されている。以下、各構成について具体的に説明する。

【３６４６】

第１フレームＵｃ３は、その上部中央からやや左寄りと右寄りの地位に遊技球の入球可能な大きさの矩形状の切り欠きが形成されており、この切り欠きが開口Ｕｃ２として機能する。また、第１フレームＵｃ３は、開口Ｕｃ２の左側と右側には、左右それぞれの開口Ｕｃ２に入球した遊技球を左右それぞれに誘導する誘導通路Ｕｃ７が形成されている。

【３６４７】

誘導通路Ｕｃ７は、第１フレームＵｃ３の左右それぞれの下端にて、ステージ装置Ｕｃ１に向けて遊技球を排出している。そのため、誘導通路Ｕｃ７は、ステージ装置Ｕｃ１の手前側から遊技球を排出している。なお、誘導通路Ｕｃ７は、第１フレームＵｃ３の左右それぞれの下端にて、遊技球の転動方向が遊技盤３０の奥側に変更されるように構成して、ステージ装置Ｕｃ１の奥側から遊技球を排出するものであってもよい。

【３６４８】

次に、ステージ装置Ｕｃ１は、第１フレームＵｃ３の下部内側に水平姿勢で取り付けられている。このステージ装置Ｕｃ１の表面は、概ね、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。そのため、遊技球は、ステージ装置１の表面を左右両方向に転動ないし揺動されることが可能である。このステージ装置Ｕｃ１は、さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤３０の奥側から手前側に向けて幅狭のテーパー状であり、かつ、前下がりの溝（後述する前方傾斜部Ｕｃ２７）が形成されている。

【３６４９】

本実施例のステージ装置Ｕｃ１は、その転動面ｃ２１ａを構成する部材およびその近傍の遊技者の視野に入る部材がアクリル樹脂などの透明材料によって成形されている。

【３６５０】

第２フレームＵｃ４は、ステージ装置Ｕｃ１が取り付けられた状態の第１フレームＵｃ３の裏面側から取り付けられる部材である。第２フレームＵｃ４は、略中央に第３図柄表示装置４２の液晶パネルが収まる横長矩形状の開口が形成されている。フレーム上部には、センターフレーム４７Ａに取り付けられる電球やＬＥＤなどの電飾や遊技物品などに電力を供給するための電源ラインをまとめて一箇所に接続するためのコネクタ基板が取り付けられる。

【３６５１】

次に、ステージ装置Ｕｃ１の構造について説明する。図１９３は、ステージ装置Ｕｃ１を正面から見た斜視図である。図１９４は、ステージ装置Ｕｃ１を裏面から見た斜視図である。図１９５は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるステージ装置Ｕｃ１の正面図である。図１９６は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるステージ装置Ｕｃ１の正面図である。図１９７は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるステージ装置Ｕｃ１の上面図である。図１９８は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるステージ装置Ｕｃ１の上面図である。図１９９は、ステージ装置Ｕｃ１の分解斜視図である。図２００は、第２支持部Ｕｃ５０の分解斜視図である。なお、図１９５は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるときの右側の駆動部Ｕｃ６０の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。また、図１９６は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位

置にあるときの右側の駆動部Ｕｃ６０の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。

【３６５２】

ステージ装置Ｕｃ１は、大きく分けると、遊技球が揺動する揺動面Ｕｃ２１を有するステージ部Ｕｃ２０と、一部が揺動面Ｕｃ２１に露出するようにステージ装置Ｕｃ１に組み付けられる２つの可動装飾機構Ｕｃ１０とを備えている。２つの可動装飾機構Ｕｃ１０は、それぞれ、揺動面に装飾部位が露出するように組み付けられた状態で、所定の軸を中心に往復可動部として所定の往復動作を行う２組の可動装飾部Ｕｃ３０と、可動装飾部Ｕｃ３０（可動物、可動部材、可動役物とも呼ぶ）を回動可能に支持する第１支持部Ｕｃ４０と、第１支持部Ｕｃ４０を支持する第２支持部Ｕｃ５０と、第２支持部Ｕｃ５０に支持された状態で可動装飾部Ｕｃ３０を往復可動部として動作させる駆動力を発生させる駆動部Ｕｃ６０とを備える。

【３６５３】

ステージ部Ｕｃ２０の構成について説明する。ステージ部Ｕｃ２０は、通路出口Ｕｃ８から排出された遊技球が転動する転動面Ｕｃ２１と、転動面Ｕｃ２１に形成された可動装飾部Ｕｃ３０を露出させるための開口部Ｕｃ２３と、転動面Ｕｃ２１の後端を形成する後壁部Ｕｃ２４と、通路出口Ｕｃ８から排出された遊技球を可動装飾物である可動装飾部Ｕｃ３０に向けて付勢するように傾斜する傾斜面Ｕｃ２５と、転動面Ｕｃ２１の幅方向の中央部に揺動してきた遊技球を前方へ案内する前方傾斜部Ｕｃ２７と、前方傾斜部Ｕｃ２７の前端に相当する中央排出部Ｕｃ２９とを備える。

【３６５４】

転動面Ｕｃ２１は、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤３０の奥前から手前側に向けて幅狭のテーパー状であり、かつ、前下がりに傾斜する前方傾斜部Ｕｃ２７が形成されている。可動装飾部Ｕｃ３０の上面と開口部Ｕｃ２３の周囲との高さがほぼ揃っている退避位置に位置するときは、通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を傾斜した遊技球は、そのときの勢いと方向とに応じて可動装飾部Ｕｃ３０の上面を含めて転動面Ｕｃ２１を転動する。このとき、遊技球は、可動装飾部Ｕｃ３０の上面を転動して後壁部Ｕｃ２４で弾かれて、中央山部の方向へ転動される。遊技球に勢いがあれば、中央山部を登り切り、前方傾斜部Ｕｃ２７によって前方に付勢されて、中央排出部Ｕｃ２９から遊技領域３０ａに排出される。

【３６５５】

開口部Ｕｃ２３は、転動面Ｕｃ２１の谷部に形成された４個の開口部Ｕｃ２３ａ，Ｕｃ２３ｂ，Ｕｃ２３ｃ，Ｕｃ２３ｄ（総称するときは開口Ｕｃ２３もと呼ぶ）である。開口Ｕｃ２３は、可動装飾部Ｕｃ３０の上面視の形状（やや細長い六角形）よりもやや大きい相似形になるように形成されている。開口Ｕｃ２３は、横並びに形成されている。開口部Ｕｃ２３ａは、可動装飾部Ｕｃ３０ａが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｂは、可動装飾部Ｕｃ３０ｂが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｃは、可動装飾部Ｕｃ３０ｃが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｄは、可動装飾部Ｕｃ３０ｄが往復可動部として動作するための空間を形成している。

【３６５６】

以下では、左側の開口Ｕｃ２３について説明するが、右側の開口Ｕｃ２３も左右対称に形成されている。開口部Ｕｃ２３ｄは、最も中央山部寄りに形成され、六角形の長軸が遊技機正面を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ｃは、開口部Ｕｃ２３ｄの左側に形成され、六角形の長軸が遊技機正面よりもやや右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ｂは、開口部Ｕｃ２３ｃの左側に形成され、六角形の長軸が開口部Ｕｃ２３ｃよりも右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ａは、開口部Ｕｃ２３ｂの左側に形成され、六角形の長軸が開口部Ｕｃ２３ｂよりも右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３の形状は、後述する可動装飾部Ｕｃ３０による遊技球の転動態様への影響

を考慮して種々の形状（例えば上面視で円形、正方形、長方形など）決定されている。
【３６５７】
転動面Ｕｃ２１における遊技球の転動態様について説明する。通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を下った遊技球は、誘導通路Ｕｃ７および通路出口Ｕｃ８から排出されたときの遊技球の勢いや傾斜面Ｕｃ２５を通過する箇所に応じて、転動面Ｕｃ２１を転動する経路が変わってくる。具体的には、遊技球の勢いが最も弱い（４番目に強い）場合は第１経路Ｕｃ２１ａを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（３番目に強い）場合は第２経路Ｕｃ２１ｂを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（２番目に強い）場合は第３経路Ｕｃ２１ｃを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（１番目に強い）場合は第４経路Ｕｃ２１ｄを転動し易い。
【３６５８】
可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合、通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を下った遊技球は、後壁部Ｕｃ２４に衝突および反射されて中央山部に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。すなわち、第１経路Ｕｃ２１ａを転動する遊技球は、後壁部Ｕｃ２４の左側半分の中央付近で右斜め前方に反射されるため、中央山部の前方を乗り越えず、前方傾斜部Ｕｃ２７に入り難い。しかし、第２経路Ｕｃ２１ｂおよび第３経路Ｕｃ２１ｃを転動する遊技球は、左側半分のやや右寄り付近で右斜め前方に反射されるので、中央山部の中央に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７の中央に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。また、第４経路Ｕｃ２１ｄを転動する遊技球は、後壁部Ｕｃ２４の左側半分の右端付近で反射されるので、中央山部のやや奥側に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７の上部に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。中央排出部Ｕｃ２９から排出された遊技球は、高い確率で特図１用始動入賞装置３３ａに入球する。本例では、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合は、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易いようにしたが、前方傾斜部Ｕｃ２７に入り難い態様を半分ずつになるようにしてもよい。そのような場合は、ステージ装置Ｕｃ１の動作不良が遊技に与える影響が大きくなるので、ステージ装置Ｕｃ１の組み付けの正確さがより一層求められる。
【３６５９】
可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合について説明する。可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合とは、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球が、転動面Ｕｃ２１から突出した可動装飾部Ｕｃ３０に衝突および反射して、中央山部を乗り越えられずに、中央排出部Ｕｃ２９以外の箇所から前方に排出され易いことである。具体的には、第１経路Ｕｃ２１ａを転動する遊技球は、突出状態の第１可動装飾部Ｕｃ３０ａの左側面Ｕｃ３１ａに反射され、そのまま谷部を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第２経路Ｕｃ２１ｂを転動する遊技球は、突出状態の第２可動装飾部Ｕｃ３０ｂの左側面Ｕｃ３１ｂに反射され、谷部と中央山部との間を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第３経路Ｕｃ２１ｃを転動する遊技球は、突出状態の第３可動装飾部Ｕｃ３０ｃの左側面Ｕｃ３１ｃに反射され、中央山部の上り始めの箇所を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第４経路Ｕｃ２１ｄを転動する遊技球は、突出状態の第４可動装飾部Ｕｃ３０ｄの左側面Ｕｃ３１ｄに反射され、中央山部の中間の箇所を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａにはやや入球し難い。
【３６６０】
このように、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合と、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合とで、転動部４２１での遊技球の転動態様が異なる。本例では、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける状態を通常状態（特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い状態）とし、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない状態（特図１用始動入賞装置３３ａには入球し易い状態）を通常状態よりも有利な有利状態としている。
【３６６１】
ステージ装置Ｕｃ１の組み立て態様について説明する。ステージ装置Ｕｃ１は、ステー

ジ部Ｕｃ２０と第２支持部Ｕｃ５０との間に、可動装飾部Ｕｃ３０と第１支持部Ｕｃ４０とを挟み込んだ状態で、ネジ止めによって固定されることによって組み立てられる。

【３６６２】

可動装飾部Ｕｃ３０は、ステージ部Ｕｃ２０に形成された開口４２３にわずかな隙間を残して挿入されるキャップ状のキャップ部Ｕｃ３１が横一列に４つ連続している部材である。キャップ部Ｕｃ３１は、ステージ部Ｕｃ２０から露出する部位が、導光部材Ｕｃ５５から導光された光を発散するように構成され、装飾部材として機能している。可動装飾部Ｕｃ３０は、キャップ部Ｕｃ３１の開口側に１開口につき２～３本の支持用突起Ｕｃ３２が配設され、この支持用突起Ｕｃ３２が第１支持部Ｕｃ４０の上面に形成された支持用穴Ｕｃ４１に挿入されることで、第１支持部Ｕｃ４０の上面に位置決めされて支持（組み付け）されている。可動装飾部Ｕｃ３０は、この支持状態で、後述する駆動部Ｕｃ６０　の駆動力の供給および停止によって、開口Ｕｃ２３から僅かに突出したり、開口Ｕｃ２３の周面とほぼ同じ高さに戻ったりする所定の往復動作を行う往復動作部として機能している。可動装飾部Ｕｃ３０は、キャップ部Ｕｃ３１が、ステージ部Ｕｃ２０などの遊技者に視認される部位を含めて、同じ有色もしくは無色の光透過性樹脂で成形するとよい。そのようにすれば、同じ揺動面Ｕｃ２１であるように視認されていても、可動装飾部Ｕｃ３０の動作態様によっては異なる転動を楽しませることができる。また、可動装飾部Ｕｃ３０のキャップ部Ｕｃ３１のみを異なる色に着色してもよい。そのようにすれば、可動装飾部Ｕｃ３０の態様が遊技者に有利な態様か否かに注目を集めて、転動面Ｕｃ２１での遊技をより一層楽しませることができる。

【３６６３】

第１支持部Ｕｃ４０は、第２支持部Ｕｃ５０に配設された導光部材Ｕｃ５５が挿入される挿入孔Ｕｃ４２が形成されており、この挿入孔Ｕｃ４２の周辺に上述した支持用穴Ｕｃ４１が形成されている。また、第１支持部Ｕｃ４０は、その一方の端部に、第２支持部Ｕｃ５０に軸支されるための支軸Ｕｃ４３と、後述する駆動部Ｕｃ６０の駆動力を受ける駆動力受け部Ｕｃ４４を備えている。

【３６６４】

駆動部Ｕｃ６０は、図１９５に示すように、駆動部ケースＵｃ６１と、駆動部ケースＵｃ６１に収容されるソレノイドＵｃ６２と、ソレノイドＵｃ６２のプランジャに固定された上下方向に駆動される上下可動板Ｕｃ６３と、上下可動板Ｕｃ６３に接続された回動アームＵｃ６４と、回動アームＵｃ６４の回動の中心となる支軸Ｕｃ６５と、回動アームＵｃ６４が変位した場合に回動アームＵｃ６４を元の位置に戻す付勢力を発生させる板バネなどの弾性部材Ｕｃ６６と、駆動部ケースＵｃ６１の上面に形成され、回動アームＵｃ６４の先端が出入りする開口Ｕｃ６７と、駆動部ケースＵｃ６１を第２支持部Ｕｃ５０にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部Ｕｃ６８と、ステージ装置Ｕｃ１に組み付けられた状態の駆動部ケースＵｃ６１を第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの奥面にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部Ｕｃ６９とを備える。

【３６６５】

ソレノイドＵｃ６２は、プランジャの先端を下方に向けて取り付けられており、非通電時にはプランジャに備えられた戻しバネの復元力によって上下可動板Ｕｃ６３がソレノイド本体の近傍に位置している。プランジャの後端は、ソレノイド本体の後端から付き出ている。また、ソレノイドＵｃ６２は、通電時には上下可動板Ｕｃ６３がソレノイド本体から離れた離間位置に変位される。上下可動板Ｕｃ６３が離間位置に変位されると、回動アームＵｃ６４の先端は、駆動力受け部Ｕｃ４４から離されて、開口Ｕｃ６７の近傍まで戻される。上下可動板Ｕｃ６３が近傍位置に変位されると、回動アームＵｃ６４の先端は、開口部４６７の近傍から駆動力受け部Ｕｃ４４に向けて突出されて、駆動力受け部Ｕｃ４４に駆動力を伝達する。これにより、通常時において駆動力受け部Ｕｃ４４を介して第１支持部Ｕｃ４０が回動変位され、第１支持部Ｕｃ４０に接続された可動装飾部Ｕｃ３０も回動変位される。

【３６６６】
第２支持部Ｕｃ５０の組み立て態様について説明する。第２支持部Ｕｃ５０は、大きく分けて、ベースとなるベース部材Ｕｃ５１と、ベース部材Ｕｃ５１に取り付けられる発光基板Ｕｃ５２と、発光基板Ｕｃ５２をベース部材Ｕｃ５１に取り付けるための発光基板取付用部材Ｕｃ５３と、ベース部材Ｕｃ５１，発光基板Ｕｃ５２および発光基板取付用部材Ｕｃ５３を覆うカバー部材Ｕｃ５４と、発光基板Ｕｃ５２から発せられた光を導く導光部材Ｕｃ５５と、導光部材Ｕｃ５５をベース部材Ｕｃ５１に取り付けるための導光部材取付用部材Ｕｃ５６とを備える。発光基板Ｕｃ５２は、実施例１などで上述した保留ランプ４０ｃを点灯させるための発光基板であってもよい。すなわち、発光基板Ｕｃ５２のＬＥＤによって点灯される可動装飾部Ｕｃ３０のキャップ部Ｕｃ３１は、保留ランプであってもよい。具体的には、４つ横並びのキャップ部Ｕｃ３１を、左側から順に１～４の保留ランプにそれぞれ対応させる。このように構成すれば、例えば後述するように、左から４つ目の可動装飾部Ｕｃ３０が点灯し、その点灯がスーパーリーチＥを示す色（例えば赤色）であった場合、当該スーパーリーチＥに係る変動表示中に、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置に位置する有利な状態になることが示唆される。
【３６６７】
ベース部材Ｕｃ５１は、第１支持部Ｕｃ４０の支軸４０３を保持する軸受け部Ｕｃ５１ａと、発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４とをネジ止めによって固定するための締結部Ｕｃ５１ｂとを備える。発光基板Ｕｃ５２は、導光部材Ｕｃ５５側に光を発するＬＥＤＵｃ５２ａと、締結部Ｕｃ５１ｂに連通した状態でネジ止めによって固定するための締結部Ｕｃ５２ｂとを備える。発光基板取付用部材Ｕｃ５３は、ＬＥＤＵｃ５２ａから発光された光を各導光部材Ｕｃ５５に案内するように４箇所に形成された筒状の光ガイド部Ｕｃ５３ａと、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５２ｂに連通する締結部Ｕｃ５３ｂとを備える。カバー部材Ｕｃ５４は、光透過性樹脂で形成された部材であって、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５３ｂに連通する締結部Ｕｃ５４ｂを備える。導光部材取付用部材Ｕｃ５６は、導光部材Ｕｃ５５が横一列に並んだ状態で挿入される挿入孔と、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５２ｂ，締結部Ｕｃ５３ｂ，締結部Ｕｃ５４ｂと連通する締結部Ｕｃ５６ｂとを備える。
【３６６８】
このように、ベース部材Ｕｃ５１と発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４と導光部材Ｕｃ５５と導光部材取付用部材Ｕｃ５６とが正しく組み立てられることによって、ステージ装置Ｕｃ１を正しく組み立てるための第２支持部Ｕｃ５０を構成することができる。もし仮に、ベース部材Ｕｃ５１と発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４と導光部材Ｕｃ５５と導光部材取付用部材Ｕｃ５６とが正しく組み立てられていなければ、これらの部材間に不要な隙間が生じるなどして、正しい第２支持部Ｕｃ５０を構成することはできない。そのため、正しく組み立てられなかった第２支持部Ｕｃ５０を用いてステージ装置Ｕｃ１を組み立てようとすると、第１支持部Ｕｃ４０の支軸Ｕｃ４３が第２支持部Ｕｃ５０の軸受け部Ｕｃ５１ａに正しく収まらないなどのため、ステージ装置Ｕｃ１を正しく組み立てることはできない。なお、一応組み立てることができたとしても、ステージ装置Ｕｃ１では部品間に不要な隙間が生じてしまい、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる際に、転動面Ｕｃ２１と同じ高さ（退避位置）にしようとしても、浮き上がってしまい、可動装飾部Ｕｃ３０が有利状態であるにも関わらず、遊技者に不利な態様となる恐れがある。このような組み立てを許容するような不良が残ってしまうことがある。このような不良をも検出するできるように以下の検出機構を用いることが望ましい。
【３６６９】
ステージ装置Ｕｃ１の組み立て状態を検出する構成について図２０１および図２０２を参照して説明する。図２０１（ａ）（ｂ）（ｃ）は、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃの要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。図２０２は、役物エラー判別処理を示すフローチャートである。

【３６７０】
第２支持部Ｕｃ５０は、正しい第１支持部Ｕｃ４０が取り付けされているか、または、第１支持部Ｕｃ４０が正しく取り付けられているかどうかを検出する構成を備える。具体的には、第２支持部４６０のベース部材Ｕｃ５１は、第１支持部Ｕｃ４０の支軸Ｕｃ４３が軸受け部Ｕｃ５１ａに収まっているかどうかを検出する支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃを備えている。例えば、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、軸受け部Ｕｃ５１ａの対向する位置に配設された発光素子と受光素子からなるフォトセンサである。ステージ装置Ｕｃ１が光透過性樹脂で成形されている場合は、正しく取り付けられた場合の発光素子と受光素子との間にくる箇所に、遮光部材（被検出部）を配置するとよい。また、フォトセンサと被検出部との発光と受光を行うことができる範囲を狭くすることで、正確に取り付けられなかった場合に、取り付け不良を検出し易くしてもよい。また、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、支軸Ｕｃ４３の左右両端にそれぞれ設けるとよい。そうすれば、支軸Ｕｃ４３の左右のいずれか一方で取り付け不良が生じても、それぞれ検出することができる。
【３６７１】
支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、支軸Ｕｃ４３が軸受け部Ｕｃ５１ａに収まると、信号をサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信した信号レベルに基づき、正しい第１支持部Ｕｃ４０が正しく第２支持部Ｕｃ５０に取り付けられているか否かを判別するための支軸取付エラー判別部を備える。支軸取付エラー判別部は、正しい第１支持部Ｕｃ４０が正しく第２支持部４６０に取り付けられていないと判別された場合、第３図柄表示装置４２に役物エラーが発生したことを表示させる指示コマンドを表示制御装置４５に送信するための取付エラー表示指示部を備える。
【３６７２】
第３図柄表示装置４２には、役物エラー表示指示コマンドが送られた場合、例えば、表示画面の隅に「役物エラー発生」のような役物エラー画像Ｕｃ７１が表示される。
【３６７３】
図２０２を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う役物エラー判別処理について説明する。
【３６７４】
ステップＵｃ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する支軸取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。支軸取付エラーフラグがオンであれば、すでに第１支持部Ｕｃ４０と第２支持部Ｕｃ５０とが正常に取り付けられていない役物取付エラーが発生しているので、ステップＵｃ１０５に進む。支軸取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ１０２に進む。
【３６７５】
ステップＵｃ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃによって支軸Ｕｃ４３が検出されたか否かを判断する。つまり、第１支持部Ｕｃ４０が第２支持部Ｕｃ５０に正しく取り付けられたか否かを判断する。支軸取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップＵｃ１０３に進む。
【３６７６】
ステップＵｃ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に役物取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置４５に送信する。ステップＵｃ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラーフラグをオンにする。これにより、この役物取付エラーが解消されるまで（つまり、第１支持部Ｕｃ４０が第２支持部Ｕｃ５０に正しく取り付けられるまで）第３図柄表示装置４２には役物取付エラーが継続して表示される。
【３６７７】
ステップＵｃ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。役物取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置２６２の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。役物取

付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信されるように構成されている。エラー解除スイッチの押下があればステップＵｃ１０６に進む。ステップＵｃ１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

【３６７８】

このように、役物取付エラー解除スイッチの押下があるまで第３図柄表示装置４２には役物取付エラーが継続して表示される。その一方で、役物取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者が役物取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的に役物取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

【３６７９】

ステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付け状態を検出する構成について図２０３および図２０４を参照して説明する。図２０３（ａ）（ｂ）（ｃ）は、ステージ取付検出部Ｕｃ３の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。図２０４は、ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。

【３６８０】

ステージ装置Ｕｃ１は、センターフレーム４７Ａの下部において、第１フレームＵｃ３と第２フレームＵｃ４とに挟まれるように配設されている。具体的には、ステージ装置Ｕｃ１は、第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａに載置された状態で第１フレームＵｃ３にネジ止めによって固定されている。ステージ装置Ｕｃ１に設けられる締結部Ｕｃ６９と第１フレームＵｃ３に設けられる締結部Ｕｃ３ｂにネジが挿入されることよって固定される。ネジ頭側に位置する締結部Ｕｃ６９は、ステージ装置Ｕｃ１の外側面（駆動部Ｕｃ６０の外側面）に設けられている。ネジ先端側に位置する締結部Ｕｃ３ｂは、第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの側壁面に設けられている。

【３６８１】

また、第１フレームＵｃ３には、図１９２に示すように、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に取り付けられことを検出するためのステージ取付検出部Ｕｃ３が設けられている。ステージ取付検出部Ｕｃ３は、フォトセンサであって、投光素子および受光素子が第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの奥面に配設されている。ステージ取付検出部Ｕｃ３によって検出されるステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄは、図１９３に示すように、ステージ装置Ｕｃ１の前面側（駆動部Ｕｃ６０の前面側）に設けられる被検出部位であって、下側載置部Ｕｃ３ａに取り付けられた状態でステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄがフォトセンサによって検出されるように構成されている。

【３６８２】

ステージ取付検出部Ｕｃ３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に接続されており、ステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出しているか否かは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって判定できるように構成されている。また、後述するように、パチンコ機１０の電源がＯＮされた状態でステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出していない場合には、第３図柄表示装置４２に「役物部品が取り付けられていません」というような役物取付エラー画像Ｕｃ７２が表示されるように構成されている。これによって、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に取り付けされていない状態や、誤ったステージ装置が第１フレームＵｃ３に取り付けられた状態を検出することができる。また、ステージ装置Ｕｃ１が正しく組み立てられていない状態で第１フレームＵｃ３に取り付けられた場合には、ステージ取付検出部Ｕｃ３に対するステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄの位置関係に誤差が生じるため、ステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出できなくなる。これによって、上述した支軸Ｕｃ４３とは異なる部分に役物取付エラーが発生した場合にも、これをステージ取付エラーとして検出することができる。また、ステージ取付検出部Ｕｃ３は、下側載置部Ｕｃ３ａの

上下左右の異なる箇所に複数設けるとよい。例えば、下側載置部Ｕｃ３ａに水平方向に少なくとも２つ設ければ、ステージ装置Ｕｃ１の取り付け不良が生じて、ステージ装置Ｕｃ１が傾いて取り付けられた場合にも、これを検出することができる。

【３６８３】

図２０４を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うステージ取付エラー判別処理について説明する。

【３６８４】

ステップＵｃ２０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステージ取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステージ取付エラーフラグがオンであれば、すでに上述したようなステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付けが正常でないステージ取付エラーが発生しているので、ステップＵｃ２０５に進む。ステージ取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ２０２に進む。

【３６８５】

ステップＵｃ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付検出部Ｕｃ３ｃによってステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄが検出されたか否かを判断する。つまり、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に正しく取り付けられたか否かを判断する。ステージ取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップＵｃ２０３に進む。

【３６８６】

ステップＵｃ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にステージ取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置４５に送信する。ステップＵｃ２０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラーフラグをオンにする。これにより、このステージ取付エラーが解消されるまで（つまり、ステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付けが正常になるまで）第３図柄表示装置４２にはステージ取付エラーが継続して表示される。

【３６８７】

ステップＵｃ２０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。ステージ取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置２６２の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。ステージ取付エラー解除スイッチは、上述した役物エラー解除スイッチと兼用されていてもよい。ステージ取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信されるように構成されている。ステージ取付エラー解除スイッチの押下があればステップＵｃ２０６に進む。ステップＵｃ２０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。ステージ取付エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

【３６８８】

このように、ステージ取付エラー解除スイッチの押下があるまで第３図柄表示装置４２にはステージ取付エラーが継続して表示される。その一方で、ステージ取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者がステージ取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的にステージ取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

【３６８９】

可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成について図２０５および図２０６を参照して説明する。図２０５（ａ）（ｂ）（ｃ）は、役物動作位置検出部Ｕｃ６４ａ等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。図２０６は、役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。

【３６９０】

この可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成によって、可動装飾部Ｕｃ３０が動作時間に従って動作を行っているか否かが判別される。これによって、可動装飾部Ｕｃ３

０が動作時間に達したにも関わらず、本来の動作を行っていない状態が発生した場合に、これを検出することができる。とくに、可動装飾部Ｕｃ３０の動作は、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球に影響を与えるので、不正な手段によって可動装飾部Ｕｃ３０の動作を為そうとする恐れがあるため、このような不正な行為を低減することができる。

【３６９１】

可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成は、例えば駆動部Ｕｃ６０に備えられる。具体的には、駆動部Ｕｃ６０は、例えば回動アームＵｃ６４の動作範囲に含まれる２箇所、すなわち、回動アームＵｃ６４が可動装飾部Ｕｃ３０を突出させる時の二点鎖線に示す役物突出位置と、回動アームＵｃ６４が可動装飾部Ｕｃ３０を突出させない時の役物退避位置とに、回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を備える。役物突出位置に回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａと呼び、役物退避位置に回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂと呼ぶ。

【３６９２】

役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂは、例えばフォトセンサであり、駆動部ケースＵｃ６１の前後もしくは左右に発光素子，受光素子を備えて、回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する。役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂが回動アームＵｃ６４を検出した場合、それぞれ別の信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に出力される。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、回動アームＵｃ６４が遊技者にとって有利な状態に変化させられている時間を計測するタイマー機能を備えている。このタイマー機能を役物動作時間タイマーと呼ぶ。回動アームＵｃ６４が遊技者にとって有利な状態は、本実施例では、回動アーム６４が退避位置に位置することで、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１と同じ位置に下がり、転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に遊技者に不利な影響が与え難い状態である。

【３６９３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂ，役物動作時間タイマーによって、不正な手段によって可動装飾部Ｕｃ３０の突出が妨げられる役物動作エラーが発生していないかどうか判別している。役物動作エラーが発生した場合、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１から表示制御装置４５や音声出力制御装置４７に対して、この役物動作エラーを報知するための指示コマンドを送る。表示制御装置４５や音声出力制御装置４６は、この役物動作エラーを表示または音声出力するための役物動作エラー報知部をそれぞれ備える。

【３６９４】

役物動作エラーは、例えば第３図柄表示装置４２に、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー画像Ｕｃ７３が表示される。役物動作エラー画像Ｕｃ７３は、エラー発生時点で表示されている画面（例えば変動表示中画面）よりも手前側もしくは最も手前側に表示される。また、役物動作エラーは、例えば音出力部２４ａから、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー音声が出力される。役物動作エラー音声は、エラー発生時点で出力されている音声よりも大きい音量で出力される。エラー発生時点で出力されている音量を小さくしてもよい。これらにより、役物動作エラーの発生が気付かれ易くなっている。

【３６９５】

図２０６を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う役物動作エラー判別処理について説明する。

【３６９６】

ステップＵｃ３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。役物動作エラーフラグがオンであれば、すでに上述したような可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態のエラーが発生しているので、ステップＵｃ３０４に進む。役物動作エラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ３０２に進む。

【３６９７】

ステップＵｃ３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂによって回動アームＵｃ６４が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している状態か否かを判断する。回動アームＵｃ６４が役物退避位置にいる場合はステップＵｃ３０３に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３６９８】

ステップＵｃ３０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、回動アームＵｃ６４が役物退避位置にいる時間が予め定められた時間（役物動作時間）を経過したか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している時間が役物動作時間内であるか否かを判断する。役物動作時間を経過した場合は、ステップＵｃ３０４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３６９９】

ステップＵｃ３０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物突出位置検出部によって回動アームＵｃ６４が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が通常の状態（突出位置）に、すなわち、転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えるように動作している状態か否かを判断する。回動アームＵｃ６４が役物突出位置にいない場合はステップＵｃ３０５に進み、役物突出位置にいる場合はステップＵｃ３０７に進む。

【３７００】

ステップＵｃ３０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に役物動作エラーを報知させるための指示コマンドを第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に送信する。ステップＵｃ３０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグをオンにする。これにより、この役物動作エラーが解消されるまで（つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が役物動作位置に戻るまで）第３図柄表示装置４２や音声出力制御装置４６は役物動作エラーが継続して報知される。

【３７０１】

ステップＵｃ３０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステップＵｃ３０４で回動アームＵｃ６４が役物突出位置にいることが検出されており、このステップＵｃ３０７にて役物動作エラーフラグがオンである場合は、役物動作エラーが解消されているため、ステップＵｃ３０８に進む。そうでない場合は本処理を終了する。

【３７０２】

ステップＵｃ３０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラー報知を解除するための指示コマンドを第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に送信する。ステップＵｃ３０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグをオフにして、本処理を終了する。

【３７０３】

このように、可動装飾部Ｕｃ３０が不正な手段によって役物動作時間を越えて転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に有利な影響を与えられている場合は、役物動作エラーを報知し、不正な手段の行使が排除されるまで、第３図柄表示装置４２や音出力部２４ａには役物動作エラーが継続して報知されるので、可動装飾部Ｕｃ３０に対する不正行為を低減することができる。

【３７０４】

可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる処理について図２０７を用いて説明する。図２０７は、可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。可動装飾部動作制御処理は、例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が通常処理（その中の演出実行管理処理の一部）として行う。

【３７０５】

ステップＵｃ４０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する左可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。左可動装飾部動作中フラグがオフであればステップ４０２に進み、オンであればステップＵｃ４１１に進む。

【３７０６】

ステップＵｃ４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する右可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。右可動装飾部動作中フラグがオフであればステップＵｃ４０３に進み、そうでなければステップＵｃ４１５に進む。

【３７０７】

ステップＵｃ４０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１大当たりスーパーリーチＥもしくは特図１外れスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。つまり、特図１の変動パターンのうち特定のリーチ演出（例えば特図１スーパーリーチＥ）を実行する変動パターンが実行されるか否かを判断する。特図１スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信した場合は、ステップＵｃ４０４に進み、そうでない場合はステップＵｃ４０７に進む。

【３７０８】

ステップＵｃ４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１始動入賞装置３３ａへの入球に基づく特図１保留が４個になったか否かを判断する。これにより、スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信した場合であって、このスーパーリーチＥの変動表示中に特図１の４個目の保留となった場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させることができる。特図１保留が４個である場合はステップＵｃ４０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３７０９】

ステップＵｃ４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動装飾部Ｕｃ３０のうち遊技機正面視で左側に位置する可動装飾部Ｕｃ３０を、その先端部が転動面Ｕｃ２１よりも上方に付きだした突出位置から転動面Ｕｃ２１と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる左側のソレノイドＵｃ６２に電圧を印加して、プランジャを押し出して、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる。ステップＵｃ４０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【３７１０】

ステップＵｃ４０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２の変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。受信していなければ本処理を終了する。ここで、特図２では、例えばすべての変動パターンコマンドを受信した場合のように、特図１よりも高い頻度で可動装飾部Ｕｃ３０が動作するようにしている。特図２始動入賞装置３３ｂは、確変状態または時短状態中に入賞頻度が高くなるので、特図１用始動入賞装置３３ａの下方側に特図２用始動入賞装置３３ｂが配置されるような盤面構成であって、盤面構成が中央排出部Ｕｃ２９から排出された遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂにも入球可能となるように構成されており、遊技領域３０の釘配設領域からよりもステージ部Ｕｃ２０からの方が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させ易いように構成されていれば、特図２の変動パターンコマンドを受信した場合に可動装飾部Ｕｃ３０が動作するように設定することで、高い頻度で開放する特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させ易くなる。特図２の変動パターンコマンドを受信した場合はステップＵｃ４０８へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。なお、特図２においても特図１と同様にスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したことを条件としてもよい。

【３７１１】

ステップＵｃ４０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留が４個であるか否かを判断する。これにより、特図２の変動パターンコマンドを受信した場合であって、その変動表示中に特図２の４個目の保留となった場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させることができる。特図２保留が４個であればステップＵｃ４０９に進み、そうでな

ければ本処理を終了する。
【３７１２】
ステップＵｃ４０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動装飾部Ｕｃ３０のうち遊技機正面視で右側に位置する可動装飾部Ｕｃ３０を、その先端部が転動面Ｕｃ２１よりも上方に付きだした突出位置から転動面Ｕｃ２１と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる右側のソレノイドＵｃ６２に電圧を印加して、プランジャを押し出して、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる。ステップＵｃ４１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。
【３７１３】
ステップＵｃ４１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したか否か（例えば４球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球の入球があればステップＵｃ４１２へ進み、そうでなければステップＵｃ４１４に進む。なお、この例では、可動装飾部Ｕｃ３０の退避動作を終える条件は、入球検出数としているが、他の条件、例えば退避動作の契機となったスーパーリーチＥの変動表示の終了や、単に所定時間の経過（ステップＵｃ４１４）を条件としてもよい。
【３７１４】
ステップＵｃ４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に引き上げるために、ソレノイドＵｃ６２への電圧の印加を止める。これにより、ソレノイドＵｃ６２のプランジャが引き込まれて、可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に引き上がる。ステップＵｃ４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。
【３７１５】
ステップＵｃ４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側のソレノイドＵｃ６２への電圧印加を開始してから３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過していれば上述したステップＵｃ４１２へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が動作開始してから３０秒を経過しても可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に戻らない場合は、強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。
【３７１６】
ステップＵｃ４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図２用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したか否か（例えば４球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球の入球があればステップＵｃ４１６へ進み、そうでなければステップＵｃ４１８に進む。
【３７１７】
ステップＵｃ４１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に引き上げるために、右側のソレノイドＵｃ６２への電圧の印加を止める。これにより、右側のソレノイドＵｃ６２のプランジャが引き込まれ、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に引き上がる。ステップＵｃ４１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。
【３７１８】
ステップＵｃ４１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側のソレノイドＵｃ６２への電圧印加を開始してから３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過してれいば上述したステップＵｃ４１６へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作開始してから３０秒を経過しても右側の可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に戻らない場合は、可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる演出を強制的に

終了させることができる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【３７１９】

＜変形例１＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０の２つに分けて説明していたが、可動装飾部Ｕｃ３０を１つとしてもよい。１つの可動装飾部Ｕｃ３０も、転動面Ｕｃ２１での遊技球が転動する態様に影響を与えるように作用する。この場合、１つの可動装飾部Ｕｃ３０は、特図１用始動入賞３３ａへの遊技球の入球と特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球のいずれに基づいても動作してもよいし、片方のみに基づいて動作してもよい。

【３７２０】

＜変形例２＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づく抽選の結果が所定条件（例えば大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥの変動パターンであること）が成立した場合に動作し、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図２のすべての変動パターン）が成立した場合に動作していたが、特図１の所定条件と特図２の所定条件とを両方とも大当たりまたは外れスーパーリーチＥの変動パターンであることとしてもよい。

【３７２１】

＜変形例３＞上述した実施例では、特図１と特図２の変動パターン選択用テーブルを共通のものとしていたが、特図１と特図２の変動パターン選択用テーブルとを別々にしてもよい。例えば、特図２の変動パターン選択用テーブルでは、スーパーリーチＥが特図１の変動パターン選択用テーブルよりも選択され易いように変動種別カウンタＣＳ２を設定してもよい。その場合、上述した特図１の所定条件と特図２の所定条件とを両方ともスーパーリーチＥの変動パターンであっても、特図２のスーパーリーチＥの方が特図２のスーパーリーチＥよりも選択され易い。そのため、特図１と特図２とが同じ変動パターンを所定条件としても、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とで動作の頻度もしくは発生し易さを異ならせることができる。

【３７２２】

＜変形例４＞上述した実施例では、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図２の入賞）が成立した場合に動作していたが、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を発生させる契機となる普通図柄用始動口３４の遊技球の通過に基づき所定条件（例えば普通図柄の当選結果の発生）が成立した場合に動作させてもよい。

【３７２３】

＜変形例５＞上述した実施例では、左側および右側の可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる所定条件は、変動パターンに関する条件と保留の数に関する条件であったが、変動パターンに関する条件のみでもよいし、保留の数に関する条件のみでもよい。

【３７２４】

＜変形例６＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ形状および大きさであったが、異なる形状や大きさであってもよい。例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を右側の可動装飾部Ｕｃ３０よりも大きくすると、左側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作する方が右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作するよりも転動面Ｕｃ２１での遊技球が転動する態様に与える影響が大きい。つまり、左側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作すると転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球は入賞しにくいが、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作しても転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球はそれほど入賞しにくくならない。形状についても同様である。

【３７２５】

＜変形例７＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ奥行きで配設されていたが、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とで奥行きを異ならせてもよい。例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を右側の可

動装飾部Ｕｃ３０よりも手前側に配設することで、センターフレーム４７Ａの左側の通路出口Ｕｃ８から排出される遊技球が左側の可動装飾部Ｕｃ３０に衝突する地点と、センターフレーム４７Ａの右側の通路出口Ｕｃ８から排出される遊技球が右側の可動装飾部Ｕｃ３０に衝突する地点との位置関係が異なるため、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球の入賞し易さに変化を付けることができる。

【３７２６】

＜変形例８＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ回転方向での駆動力受け部Ｕｃ４４の回動に伴って動作していたが、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との向き（並び方向）を変化させる場合には、左側の駆動力受け部Ｕｃ４４の回転軸と右側の駆動力受け部Ｕｃ４４の回転軸とを異ならせてもよい。左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との向きを変化させることで、左側と右側とで転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球の入賞し易さをさらに変化することができる。

【３７２７】

＜変形例８＞上述した実施例では、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に動作させる演出は、実施例１５，実施例１６も同様であるが、変動中に所定条件（例えば所定数の保留が貯まる）もしくは抽選の結果が所定条件を満たした（例えば特定のスーパーリーチであった）場合に実行されていたが、変動中や抽選の結果以外の条件を満たした場合に実行してもよい。例えば、大当たりラウンド遊技中の所定タイミング（例えば所定ラウンド）で行われる、当該大当たりラウンド８Ｒで終わるかそれ以上続くかが分かるラウンド昇格演出において実行してもよい。例えば、告知役物Ｕを繰り返し上下動させる期待演出によってラウンド昇格演出の開始を示唆し、ボタンを押下した結果、落下演出が行われれば、その時点で速やかにラウンド昇格演出を終了し、昇格を獲得した場合に特別のラウンド演出を実行してもよい。また、可動装飾部Ｕｃ３０を小刻みに動作位置と退避位置に動かすことでラウンド昇格演出の開始を示唆し、ラウンド昇格が成立した場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に維持することで、ラウンド昇格演出を示唆する演出であってもよい。

【３７２８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、支軸Ｕｃ４３を中心に所定の回動動作をする可動装飾部Ｕｃ３０と、可動装飾部Ｕｃ３０が支軸Ｕｃ４３を中心に動作するための駆動力を供給する駆動部Ｕｃ６０と、可動装飾部Ｕｃ３０が組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０を支持する第１支持部Ｕｃ４０と、第１支持部Ｕｃ４０が組み付けられた状態で第１支持部Ｕｃ４０を支持する第２支持部Ｕｃ５０と、第２支持部Ｕｃ５０が組み付けられた状態で第２支持部Ｕｃ５０を支持するステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３とを少なくとも備えたセンターフレーム４７Ａと、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態であるか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能を備える。可動装飾部Ｕｃ３０は、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態で所定の回動動作をする。主制御装置２６１による当たり抽選に基づいて、サブ制御装置２６２によって、所定の回動動作によって遊技球に接触し難い退避位置と遊技球に接触し易い突出位置とに変位するように制御され、退避位置または突出位置のいずれか一方（本例では退避位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える。退避位置または突出位置のいずれか他方（本例では突出位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える。これにより、センターフレーム４７Ａが可動装飾部Ｕｃ３０と駆動部Ｕｃ６０と第１支持部Ｕｃ４０と第２支持部Ｕｃ５０とステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３とを正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０に所定の回動動作を行わせるので、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動装飾部Ｕｃ３０の動

作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ１）に記載の遊技機の一例である。

【３７２９】

遊技盤３０は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａを備え、遊技者にとって有利となり易い影響は、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ２）に記載の遊技機の一例である。

【３７３０】

上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触しないことで、所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することで、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、退避位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触しないことによって遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ３）に記載の遊技機の一例である。

【３７３１】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することで、所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることであってもよい。具体的には、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触および反射することで、遊技球は特図１用始動入賞装置３３ａの上方に位置するステージ部Ｕｃ２０の中央部（ただし、前方傾斜部Ｕｃ２７，中央排出部Ｕｃ２９は設けられていない）から集まり易くなるため、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ易くする構成である。また、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるため、遊技球が可動装飾部Ｕｃ３０に接触および反射しない場合には、遊技球はステージ部Ｕｃ２０の中央部に集まり難くなるため、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ難くする構成である。これにより、本例の構成とは反対に、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することによって遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ４）に記載の遊技機の一例である。

【３７３２】

上述した所定の動作は、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる退避動作と、可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に変位させる突出動作とを含み、遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作または突出動作のいずれか一方（本例では突出位置からの退避動作）によって与えられ、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のいずれか他方（本例では退避位置からの突出動作）によって与えられる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が退避動作または突出動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ５）に記載の遊技機の一例である。

【３７３３】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作と突出動作とを所定回数繰り返すことによって与えられるものであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のうち遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作

（可動装飾部Ｕｃ３０の初期位置を突出位置としている構成であれば、突出位置からの退避動作）を行わないことによって与えられるものであってもよい。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が退避動作と突出動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ６）に記載の遊技機の一例である。

【３７３４】

上述した可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（例えば、大当たり期待度が高い大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥの変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果（例えば、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥよりも大当たり期待度が低い変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる。これにより、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（大当たり期待度が高い、すなわち、変動時間が長い変動パターン）となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ７）に記載の遊技機の一例である。

【３７３５】

なお、上述した可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な第１有利結果（例えば大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣ）である場合に、遊技者にとって有利となり易い第１の影響（例えば、退避動作と突出動作をくり返すことによって、遊技球の入賞経路を成立させたり外させたりする影響）を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な第２有利結果（例えば大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥ）である場合に、第１の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第２の影響（例えば、退避動作を行った後、退避位置を維持することによって、遊技球の入賞経路を成立させ続ける影響）を遊技球に与える状態となるものであってもよい。これにより、主制御装置２５１の抽選の結果が第１有利結果となるか第２有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ８）に記載の遊技機の一例である。

【３７３６】

また、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、可動装飾部Ｕｃ３０に所定の可動動作をさせない構成であってもよい。例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このように判定された場合に、可動装飾部Ｕｃ３０に所定の可動動作を行わせるためのソレノイドＵｃ６２に駆動指示信号を送信しない。これにより、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ９）に記載の遊技機の一例である。

【３７３７】

また、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないことを報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるエラー報知機能および第３図柄表示装置４２や音出力部２４ａを備える。これにより、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ１０）に記載の遊技機の一例である。

【３７３８】

また、可動装飾部Ｕｃ３０（右側、左側の可動装飾部Ｕｃ３０）は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく抽選の結果に基

づいて第３図柄表示装置４２に表示される特図１または特図２の変動表示が所定条件（例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０であれば特図１の大当たりまたは外れスーパーリーチＥに係る変動パターンであるという第１所定条件。右側の可動装飾部Ｕｃ３０であれば特図２のすべての変動パターンであるという第２所定条件）を満たす場合に動作する。これにより、始動入賞装置への遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第３図柄表示装置４２に表示される変動表示が所定条件を満したにも関わらず、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ１１）（Ｕｃ１２）（Ｕｃ１５）に記載の遊技機の一例である。

【３７３９】

また、可動装飾部Ｕｃ３０はステージ装置Ｕｃ１の左側および右側に設けられた複数の可動装飾部Ｕｃ３０であって、駆動部Ｕｃ６０は複数の可動装飾部Ｕｃ３０ごとに設けられ、複数の可動装飾部Ｕｃ３０は、個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が個別に動作するときに、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。すなわち、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が個別に動作するにも関わらず、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が同時に動作する状態となったり、片方の可動装飾部Ｕｃ３０のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した（Ｕｃ１３）に記載の遊技機の一例である。

【３７４０】

また、複数の可動装飾部Ｕｃ３０（右側の可動装飾部Ｕｃ３０と左側の可動装飾部Ｕｃ３０）は、異なる契機（例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０は上述した第１所定条件の成立。右側の可動装飾部Ｕｃ３０は上述した第２所定条件の成立）で個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が異なる契機で個別に動作するときに、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動装飾部Ｕｃ３０が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した（Ｕｃ１４）に記載の遊技機の一例である。

【３７４１】

また、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間は、遊技球が通過できる程度に離間している。これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部Ｕｃ３０によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間を遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、右側の可動装飾部Ｕｃ３０の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。仮に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０にエラー状態が発生したとしても、エラー状態で左側の遊技球の流れに与えられた影響は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０には及びにくくすることができる。これは、上述した（Ｕｃ１６）に記載の遊技機の一例である。

【３７４２】

なお、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間は、遊技球の流路で繋がっていてもよい。例えば、前方傾斜部Ｕｃ２７を設ける替わりに、転動面Ｕｃ２１を左側から右側および右側から左側へ揺動できる領域と、可動装飾部Ｕｃ３０による影響これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部Ｕｃ３０によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態であることが重要になる。これは、上述した（Ｕｃ１７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１８】

【３７４３】
以下、実施例１８に係る遊技機について説明する。実施例１８に係る遊技機は、変動表示中における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方が実施例１の構成と異なっている。
【３７４４】
以下、実施例１８に係る遊技機について図２０８から図２２０を用いて詳細に説明する。図２０８は、実施例１８の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。図２０９は、第３図柄表示装置を示す図である。図２１０は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図２１１は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図２１２は、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図２１３は、左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図２１４は、左装飾図柄列の停止態様を示す図である。図２１５は、左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。図２１６は、左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。図２１７は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図２１８は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図２１９は、有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図２２０は、装飾部を変えずに数値情報である数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【３７４５】
＜主装飾図柄ＳＺの具体的構成＞
始めに、遊技機の表示画面４２ａに表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの具体的な構成について説明する。図２０８に示すように、本実施例に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、数字が描かれた数値情報である数字部ＳＺａと、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた付加情報である装飾部ＳＺｂとで構成されている。図２０８を参照すれば分かるように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、１１種類あり、その１１種類の各々に異なる図柄が割り当てられている。すなわち、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにおける数値情報である数字部ＳＺａは、「１」から「１１」までの数字の各々が割り当てられており、数値情報である数字部が「７」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを除く１０種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにおける付加情報である装飾部ＳＺｂは、キャラクタ「Ａ」からキャラクタ「Ｊ」までの１０種類のキャラクタが割り当てられている。
【３７４６】
すなわち、数値情報である数字部が「１」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ａ」が付属しており、以下同様に、数値情報である数字部が「２」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」、数値情報である数字部が「３」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」、数値情報である数字部が「４」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」、数値情報である数字部が「５」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｅ」、数値情報である数字部が「６」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｆ」が付属している。なお、数値情報である数字部が「７」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタが付属しない。
【３７４７】
同様に、数値情報である数字部が「８」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｇ」、数値情報である数字部が「９」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｈ」、数値情報である数字部が「１０」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」、数値情報である数字部が「１１」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｊ」が付属している。
【３７４８】
各キャラクタには、表示画面４２ａに現れるときの決め台詞が設定されている。例えば

、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「Ａ見参」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「Ｂが来たよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「Ｃだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「Ｄである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「Ｅを待っていたよね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「Ｆですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「Ｇが来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「Ｈのこと好き？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「Ｉを愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「Ｊと呼んでくれ」が対応づけられている。これら決め台詞は、以降の説明では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。なお、これら決め台詞も数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの一部を構成する決め台詞が変化する構成としてもよい。この場合は、左停止位置に停止する数字に対応して所定の決め台詞が表示される。

【３７４９】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、図２０８に示したテーブルを参照してキャラクタに対応する決め台詞を取得して動作する。なお、この動作をサブ制御装置２６２に行わせるようにしてもよい。

【３７５０】

図２０９は、これら数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示部４２ａにおいて実際にどのように表示されるかを説明している。実施例１８における変動表示中の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示方法は、図９で説明した実施例１の構成と同様である。実施例１８の構成は、表示部４２ａに副装飾図柄ＦＺが表示されないのが特徴的である。

【３７５１】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず通常状態から始まる。通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って、特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短・確変なしの状態である。

【３７５２】

図２１０における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞し、特図１の抽選が行われると、図２１０（ａ）に示すように、通常状態における表示画面４２ａは、通常画面４３ａの表示中に、左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒが高速変動する高速変動中画面４３ｃとなる。この高速変動中画面４３ｃの表示は、左装飾図柄列Ｌが停止すると終了する。その後、通常画面４３ａにおいて、右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍの順に変動が停止し、全列Ｌ，Ｍ，Ｒにおいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示される。

【３７５３】

図２１０（ｂ）は、左装飾図柄列Ｌが停止した状態を示している。パチンコ機１０の電源投入後、初めて特図１に係る変動表示が行われると、左装飾図柄列Ｌは、数字「１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止する。この動作は、後述する規則に則った動作である。なお、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ａ」が付属しているので、通常画面４３ａの左停止位置には、「１」およびキャラクタ「Ａ」が表示される。

【３７５４】

左装飾図柄列Ｌは、高速変動中画面４３ｃが終了した直後に停止する装飾図柄列であり、左装飾図柄列Ｌの停止は、変動が開始されてからキャラクタが初めて登場する場面である。実施例１８においては、キャラクタを特徴付ける目的で上述のようにキャラクタの各々に決め台詞が設定されている。本例では、通常画面４３ａの左停止位置にキャラクタ「

Ａ」が表示されたので、通常画面４３ａには、キャラクタ「Ａ」の決め台詞である「Ａ見参」の文字が表示される。キャラクタ「Ａ」が左停止位置に停止するとき、「バン」「ダン」などの停止音が再生される。この停止音は、他のキャラクタが左停止位置に停止するときと共通の音であり、任意のキャラクタが中停止位置、右停止位置に停止するときの停止音と同じである。より具体的には、停止音が出力された直後に決め台詞が表示画面４２ａに表示されるか、または、上述したキャラクタ毎の決め台詞が音声として再生される。これによって、共通の停止音に対して、キャラクタ毎に異なる決め台詞が再生されることで、図柄停止時の演出の興趣性が向上する。なお、図柄「７」は、キャラクタを伴わないが、左停止位置等に停止するときは停止音が再生される。このときの停止音は、上述したキャラクタに係る停止音と同じとしてもよいし、特別な停止音（例えば「キュイーン」のような音）にしてもよい。

【３７５５】

その後、図２１０（ｃ）に示すように、通常画面４３ａにおける右装飾図柄列Ｒが停止する。このときは、数字「１１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ｊ」が付属しているので、通常画面４３ａの左停止位置には、「１１」およびキャラクタ「Ｊ」が表示されることになる。図２１０（ｄ）は、通常画面４３ａにおける中装飾図柄列Ｍが停止した状態を表している。このときは、数字「７」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタが付属しない。このように、特図１に係る変動の結果は、「１」「７」「１１」でハズレである。

【３７５６】

各キャラクタには、表示画面４２ａにハズレ図柄が現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「無念」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「ざんねん」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「ざんねんだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「ざんねんである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「ざんねんだったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「ざんねんですわ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「ざんねんだね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「ハズレ嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「ハズレ大嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「ハズレだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【３７５７】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」についてのものであるので、「１」「７」「１１」のハズレが表示画面４２ａに表示された後で、表示画面４２ａに決め台詞「無念」が表示されることになる。なお、表示画面４２ａにおける決め台詞の表示に合わせて、「無念」という音声を出力するようにしてもよいし、表示画面４２ａにおける決め台詞の表示の代わりに「無念」という音声を出力するようにしてもよい。このような音声を使った演出は、以降の決め台詞が表示画面４２ａに表示される点が説明されている部分において適用することが可能である。

【３７５８】

ここで、特図１に係る保留について説明する。特図１に係る変動表示が開始されてから、「１」「７」「１１」に係る３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示されるまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球した場合について考える。特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、上述したように通常画面４３ａにおいて変動表示が開始されるはずであるが、通常画面４３ａは、現在変動表示中であり、３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示される前に新たな変動表示を開始することができない。そこで、変動表示中に特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、現在の変動表示が終了した後、新たな変動表示が開始されるように変動表示が保留

される。本例では、特図１に係る変動表示が開始されてから、「１」「７」「１１」に係る３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止するまでに、いくつかの保留が貯まったものとして以下の説明をする。

【３７５９】

図２１０（ｄ）で３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止しハズレが示されると、１つ目の保留が当該変動に移行し、直ちに次の変動表示が開始される（図２１０（ｅ）参照）。高速変動している各列Ｌ，Ｍ，Ｒのうち、左装飾図柄列Ｌが先に停止する。

【３７６０】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、特図１に係る変動が繰り返される場合、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性がある。すなわち、本例では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。図２１０（ｂ）が示す１回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは規則によれば、「１」と定められている。したがって、図２１０（ｆ）が示す２回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「２」となる。つまり、図２１０（ｆ）においては、通常画面４３ａには、「２」とこれに対応するキャラクタ「Ｂ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｂが来たよ」が通常画面４３ａに表示される。

【３７６１】

なお、この規則に従えば、「６」が出現した後、「７」または「８」が出現する。「７」はラッキーナンバーであり、これが左停止位置に出現するときは、大当たりの期待度が高い。一方「８」はラッキーナンバーではなく「１」等と同等の価値を有している。なお、上述の規則は、「７」または「８」が出現した後、「９」が出現するように数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順序を定めている。

【３７６２】

なお、本例の規則によれば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、「１」→・・・「１１」→「１」→・・・「１１」・・・というように、「１」から「１１」まで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡すると、規則は二巡目となり「１」から「１１」までの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが再び一巡する。本例では、この一巡目におけるキャラクタの表示と、二巡目におけるキャラクタに表示に変化を持たせるようにしてもよい。具体的な構成としては、一巡目と二巡目との間でキャラクタのポーズが変わったり、決め台詞が変わったりしてよい。このように、本実施例は、遊技を行っている間に好みのキャラクタが多様な表現を行う構成となっているので遊技者は遊技により面白みを感じることができる。

【３７６３】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの登場に係る規則性としては、必ずしも数値情報である数字部の順番に従うものに限られず、例えば、「１」→「３」→「５」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１１」→「２」→「４」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「１０」→「１」→「３」・・・のような他の規則性としてもよい。また、「１」→「１１」→「１０」→「９」→「７」ｏｒ「８」→「６」→「５」→「４」→「３」→「２」→「１」→「１１」・・・のように、本例の逆順になるように規則を定めてもよい。

【３７６４】

＜その後の遊技の流れ＞

図２１０（ｇ），図２１０（ｈ）は、２回目の変動の結果が「２」「８」「５」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。このようにハズレが連続している間にも、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞して特図１に係る保留が貯まり、以降、保留は常に幾らか貯まった状態となっているものとする。したがって、２回目の変動の結果「２」「８」「５」が出ると表示画

面４２ａに決め台詞「ざんねん」が表示され、直ちに３回目の変動が開始される。
【３７６５】
図２１０（ｉ）は、３回目の変動表示が実行される様子を示している。そして、図２１０（ｊ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「３」となっている様子が示されている。数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現規則に従えば、２回の変動表示における左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」の次に定められた「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが３回目の変動表示において左停止位置に表示されることになる。したがって、図２１０（ｊ）においては、通常画面４３ａには、「３」とこれに対応するキャラクタ「Ｃ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｃだよ」が通常画面４３ａに表示される。
【３７６６】
図２１０（ｋ），図２１０（ｌ）は、３回目の変動の結果が「３」「６」「３」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１０（ｋ）においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面４３ｆが表示画面４２ａに表示される以外は図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだよ」である。
【３７６７】
リーチ演出について具体的に説明する。各キャラクタには、リーチ演出中の決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「リーチ也」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「リーチよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「リーチだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「リーチである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「リーチになったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「リーチですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「リーチ来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「リーチ好き？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「リーチ愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「リーチだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。
【３７６８】
本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「３」についてのものであるので、「３」「↓」「３」のリーチが表示画面４２ａに表示された時点で表示画面４２ａに決め台詞「リーチだよ」は表示されることになる。
【３７６９】
なお、リーチ演出の実際は、特図１に係る抽選の結果によってスーパーリーチが実行されることになる。スーパーリーチになると、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、表示画面４２ａの上部に小さく表示され、表示画面４２ａの中央部では、バトル演出や、「ミッションをクリアせよ」といった表示がなされ、リーチ演出が盛り上がる。このような終了に時間がかかるリーチ演出があることで、遊技者としては、好みのキャラクタが左停止位置に登場するまで焦らされることになる。このように、本実施例の遊技機は、リーチなしのハズレが連続し、左停止位置に登場するキャラクタがあっけなく次々と変化することを防ぎ、より面白みが感じられるように工夫がされている。
【３７７０】
図２１１は、図２１０で説明した遊技の流れの続きを示している。図２１０（ｌ）で説明した３回目の変動の結果「３」「６」「３」が出ると表示画面４２ａに決め台詞「ざんねんだよ」が表示され、直ちに４回目の変動が開始される（図２１１（ａ）参照）。そして、図２１１（ｂ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「４」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面４３ａには、「４」とこれに対応するキャラクタ「Ｄ」が左停止位置

に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｄである」が通常画面４３ａに表示される。

【３７７１】

図２１１（ｃ），図２１１（ｄ）は、４回目の変動の結果が「４」「４」「４」で大当たり表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１１（ｃ）においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面４３ｆが表示画面４２ａに表示される以外は図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。

【３７７２】

変動の結果が大当たりとなったときの演出について説明する。各キャラクタには、大当たりに係る決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「感涙」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「やったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「やっただよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「当たりである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「当たりが来たね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「当たりですわ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「当たりだね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「当たり大好き」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「当たり愛している」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「当たりだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【３７７３】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「４」についてのものであるので、「４」「４」「４」の当たりが表示画面４２ａに表示された後で、表示画面４２ａに決め台詞「当たりである」は表示されることになる。

【３７７４】

４回目の変動によって、大当たりとなったことにより、遊技状態は、通常状態から大当たりに係る遊技状態（大当たり状態）に変化する。図２１１（ｅ）は、大当たりに係るラウンド遊技に先立つオープニング演出が実行される様子を示している。図２１１（ｆ），図２１１（ｇ）は、右打ちをしてアタッカーを狙う１～８ラウンドが実行されているときに表示されるラウンド画面４３ｉを示している。

【３７７５】

図２１１（ｈ）は、大当り状態に係るエンディング演出を示しており、エンディング画面４３ｊが表示される。４回目の変動に係る大当たりは、通常大当たりであったとすれば、遊技状態は、その後、通常状態に戻る。

【３７７６】

この状態でも特図１に係る保留は枯渇していないので、遊技状態が通常状態に戻った後、直ちに５回目の変動が開始される（図２１１（ｉ）参照）。そして、図２１１（ｊ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「５」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面４３ａには、「５」とこれに対応するキャラクタ「Ｅ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｅを待っていたよね」が通常画面４３ａに表示される。

【３７７７】

図２１１（ｋ），図２１１（ｌ）は、５回目の変動の結果が「５」「１」「９」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだったね」である。

【３７７８】

以上のように本実施例の遊技機を構成すれば、次の様に従来の遊技機の問題点を克服することができる。すなわち、従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する

入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。

【３７７９】

本実施例によれば、変動表示が実行される度に異なるキャラクタがある規則に従って登場するように構成されているので、遊技者は、好みのキャラクタを目指して遊技を続けることができ、パチンコ機１０の興趣性を高めることができる。また、変動が連続しキャラクタが一巡すると、二巡目からはキャラクタのポーズ等が変わるようにすれば、好みのキャラクタがある遊技者としては、同じキャラクタでもポーズ違いを次々と登場させることにより、満足感を得ることができる。

【３７８０】

上述の数値対応情報は、数値を包含する情報であって、数値を包含する情報の例としては、数字と付加情報とが一体となって全体として１つの意味を表すものである。

【３７８１】

以下、本実施例は以下のような変形実施が可能である。

【３７８２】

＜変形例１＞

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせていたが、図２１２（ａ）ないし図２１２（ｌ）が示す様に、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせるようにしてもよい。この場合、キャラクタの決め台詞は、キャラクタが右停止位置に登場した時点で行われる。このように構成すると、通常は、面白みがないハズレ表示も、キャラクタの決め台詞が表示されることになり、遊技に面白みを持たせることができる。また、右停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、リーチになるか否かが決まる遊技者にとって関心の高い数値対応情報である主装飾図柄ＳＺである。本例によれば、リーチになるか否かの演出を盛り上げる構成となっているので、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【３７８３】

本例を具体的に説明する。特図１の抽選が３回連続リーチ演出なしハズレとなった場合、変動表示の結果は、例えば「３」「３」「１」／「８」「６」「２」／「１」「１０」「３」というように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に則って表示される。ここで、４回目における特図１の抽選がリーチ演出ありハズレとなった場合、規則では、次の右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「４」なので、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、自ずと「４」に決まる。従って、この場合は、例えば変動表示の結果は「４」「６」「４」でハズレとなる。

【３７８４】

このように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現方法に規則性があれば、当該規則にリーチ演出が関わってくるようになる。従って、遊技者としては、左停止位置に「４」が出現した時点でリーチを予感することができるので、本例によれば、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【３７８５】

＜変形例２＞

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせていたが、図２１３（ａ）ないし図２１３（ｌ）が示す様に、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順と、右停止位置に現れる数値

対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順の両方に規則性を持たせるようにしてもよい。図２１３の例では、左停止位置に係る規則性と右停止位置に係る規則性とが同じであったが、互いの規則性を違えるようにしてもよい。このように構成すれば、左停止位置および右停止位置において決め台詞が出現する機会が増えるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【３７８６】

上述した変形例２の構成に加えてホールド演出を追加するようにしてもよい。ホールド演出とは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定期間だけ一定にする演出である。例えば、確変状態における最初の３変動は、同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に停止させるようにしてもよい。この場合、確変状態における最初の３変動における左停止位置には、高速変動を伴わずに３連続して例えば「５」が停止したままになる。一方、上述のように、右列においては、図柄が規則性をもって出現する。したがって、ホールド演出で停止している左停止図柄のキャラクタと、規則に則って順番に出現するキャラクタとが一致すれば、リーチが発生することになる。したがって、遊技者は、リーチの発生を予期しながら遊技を行うことができる。ホールド演出に関する他の例としては、例えば、３変動の間、左停止位置に「５」が停止し続ける構成が考えられる。この場合、３変動の間、左装飾図柄列は高速変動せずに、中装飾図柄列、右装飾図柄列が高速変動することにより変動表示が実行される。

【３７８７】

また、変動表示中の所定のタイミングで「ボタンを押せ！」のような操作要求画像が表示され、遊技者が決定ボタン８１を押下すると、所定期間だけホールド演出を実行するようにしてもよい。この場合の所定期間は、例えば、所定の変動回数で定まる期間（上述のように３回や、１０回、５０回、１００回などの期間）で規定されてもよいし、決定ボタン８１が押下されてからの経過時間で規定されてもよい。この場合、決定ボタン８１を押さなければホールド演出は実行されないようにすれば、遊技者の好みのキャラクタが出たときにだけホールド演出を楽しむこともできる。

【３７８８】

本変形例の他の一例としては、例えば、５変動毎にホールド演出のオン・オフを切り換える構成としてもよい。この場合は、キャラクタが変化しない期間とキャラクタが規則性をもって変化する期間とが５変動毎に繰り返されることになる。

【３７８９】

本変形例の別の一例としては、大当たり図柄を大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて定める例であれば、大当たり種別カウンタＣ２の値を参照してホールド演出を実行するようにしてもよい。例えば、ホールド演出が実行される期間を大当たり種別カウンタＣ２の値で決定してもよい。その場合、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５」であった場合は、５変動の間ホールド演出が実行される。また、大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいてホールド演出を行う図柄を決定してもよい。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」（大当たり図柄は「１」「１」「１」）であれば、確変状態で最初に「１Ａ」が左停止位置に表示されるタイミングでホールド演出が実行される。したがって、遊技者は、好みのキャラクタで大当たり図柄（大当たり種別）となった場合には、その後に行われるホールド演出も楽しみにすることができる。

【３７９０】

ホールド演出終了後の動作について説明する。ホールド演出が終了すると、左停止バターン選択カウンタＣ３Ａの固定が解除され、以降、規則通りに左停止バターン選択カウンタＣ３Ａがインクリメントされる。

【３７９１】

＜変形例３＞

上述の実施例においては、左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、始めから数値情報である数字部ＳＺａに付加情報である装飾部ＳＺｂが結合していたが、本実施例はこの構成に限られない。図２１４に示す様に、数値情報である数字部ＳＺ

ａと付加情報である装飾部ＳＺｂを始めは分離した状態で表示し、後に、数値情報である数字部ＳＺａと付加情報である装飾部ＳＺｂを結合した状態で表示するようにしてもよい。

【３７９２】

図２１４に基づいて、本例をより詳細に説明する。図２１４（ａ）は、１回目の特図１に係る変動を示しており、図２１０（ａ）と同じ状態を示している。図２１４（ｂ）は、左装飾図柄列Ｌが「１」で停止した状態を示している。この「１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、通常はキャラクタ「Ａ」が付属しているが、本例の場合、直ちにキャラクタ「Ａ」は表示されない。

【３７９３】

左停止位置にキャラクタ「Ａ」なしで「１」のみが表示された後、図２１４（ｃ）に示す様に、キャラクタ「Ａ」が「１」なしの単独で表示画面４２ａの右側から現れる。なお、本例では、キャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａの右側から必ず現れる必要はなく、表示画面４２ａにおける左停止位置以外の任意の箇所でキャラクタ「Ａ」を登場させることもできる。そして、図２１４（ｄ）に示す様に、キャラクタ「Ａ」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動する。図２１４（ｅ）は、左停止位置において数字「１」とキャラクタ「Ａ」とが一体化して、決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示された状態を示している。図２１４（ｆ），図２１４（ｇ）は、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。

【３７９４】

なお、図２１５に示すように、左停止位置にキャラクタ「Ａ」なしで「１」のみが表示され、右停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した後にキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａの右端に現れて左停止位置まで移動するようにしてもよい。この演出は、当該変動がより大当たり期待度が高い変動であることを表している。この大当たり期待度が高い変動は、「１」「１１」「１１」のチャンス目停止を契機として行われる疑似連演出を伴うものであってもよく、疑似連を契機としてスーパーリーチに反転すれば、大当たり期待度を高くするものであってもよい。このスーパーリーチにおいても、主装飾図柄ＳＺを用いることができる。

【３７９５】

また、スーパーリーチにおいては、主装飾図柄ＳＺを小さくして表示してもよいし、小さくして表示する替わりにスーパーリーチに発展した期間中、主装飾図柄ＳＺを消去してもよい。主装飾図柄ＳＺの消去は、スーパーリーチ発展中の所定期間に限られる。例えば、この場合、スーパーリーチの終了間際には、主装飾図柄ＳＺを再表示して、スーパーリーチの結果を表示する。

【３７９６】

なお、図２１６に示すように、本例と本実施例の構成と組み合わせて演出を行う様にしてもよい。この場合、例えば、変動においてキャラクタ「Ａ」が「１」と結合した状態で左停止位置に停止し、次の変動においてキャラクタ「Ｂ」が「２」と分離して現れて、後に互いが結合するような演出が行われる。なお、図２１６に係る演出では、数値情報である数字部ＳＺａとキャラクタが結合した状態で左停止位置に出現するときよりも、数値情報である数字部ＳＺａがキャラクタと分離して左停止位置に出現した場合の方が大当たりの期待度が高い。

【３７９７】

本例のように構成すれば、キャラクタに変動表示とは異なる特有の動きを付与することができるので、キャラクタをより際立たせて表示することができる。このようにすることで、より一層面白みのある遊技機が提供できる。

【３７９８】

＜変形例４＞

上述の変形例３に係る構成の更なる変形例としては、大当たりの期待度の高さに応じて

、左停止位置に停止している数値情報である数字部ＳＺａに異なるキャラクタを結合させるようにしてもよい。以降、図２１７を参照して本例の具体的な構成を説明する。

【３７９９】

図２１７（ａ），図２１７（ｂ）は、上述の図２１４（ａ），図２１４（ｂ）に相当し、「１」がキャラクタを伴わず左停止位置で停止する様子を示している。本例の場合、この時点で「ボタンを押せ！」という遊技者に決定ボタン８１の押下を促す文字が表示画面４２ａの特定の位置に表示される。

【３８００】

図２１７（ｄ）～図２１７（ｇ）は、当該変動の大当たり期待度が低い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。図２１７（ｄ）～図２１７（ｇ）は、図２１４（ｃ）～図２１４（ｇ）に示したように、変動が「１」「７」「１１」でハズレとなるまでの様子を示している。

【３８０１】

一方、図２１７（ｈ）～図２１７（ｋ）は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。この場合、表示画面４２ａには、本来は「１０」に対応しているはずのキャラクタ「Ｊ」が単独で現れる。やがて、キャラクタ「Ｊ」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「１」と結合する。このとき、表示画面４２ａに現れる決め台詞は「Ｉを愛している？」である。

【３８０２】

図２１７（ｋ）は、その後、変動の結果が「１」「１」「１」で大当たりとなる様子を示している。各「１」には、本来ならばキャラクタ「Ａ」が付属するはずであるが、今回の場合は、表示画面４２ａ上には、キャラクタ「Ｉ」が各「１」と結合し、３つのキャラクタ「Ｉ」が表示画面４２ａの左・中・右で揃う。この表示は、図２１７（ｈ）において、キャラクタ「Ｉ」が表示画面４２ａに現れたことに対応している。このように、本例によれば、大当たりの期待度によって出現するキャラクタが変わる構成となっている。

【３８０３】

続いて、図２１７（ｃ）において、「ボタンを押せ！」の催促があったのに遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合について説明する。この場合、大当たりの期待度の高低に関わらず、図２１７（ｃ）に引き続く演出は、ボタン押下ありで大当たり期待度が低いときと同様の図２１７（ｄ）～図２１７（ｇ）で説明した演出となる。本例によれば、遊技者が遊技中の演出に参加することができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【３８０４】

本例では、キャラクタを単独で変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動させる様にしていたが、同じ動作を数値情報である数字部にさせるようにしてもよい。図２１８は、変動の結果が大当たりとなる期待度が高い場合、左停止位置に「７」を停止させ、結果的に変動が「７」「７」「７」で停止する様子を示している。図２１８（ｄ）～図２１８（ｈ）は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。この場合、表示画面４２ａの端には、「７」が現れる。やがて、「７」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「１」を覆い隠す。こうして、左停止位置に出現した「１」は「７」に置き換わる。なお、図２１８（ａ）～図２１８（ｃ）は、図２１７（ａ）～図２１７（ｃ）と同様の演出を表している。

【３８０５】

＜変形例５＞

上述の実施例では、通常状態が前提だったが、時短状態または確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示の順番に規則性が出る構成としてもよい。図２１９に基づいて、本例をより詳細に説明する。図２１９（ａ）は、通常状態における１回目の特

図１に係る変動を示しており、図２１０（ａ）と同じ状態を示している。図２１９（ｂ）ないし図２１９（ｄ）は、変動の結果が「８」「８」「８」で確変付き大当たりとなるまでの過程を示している。

【３８０６】

なお、通常状態においては、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示の順番に規則性はない。したがって、図２１９（ａ）に係る変動から数えて１つ前の変動における左停止位置には、「６」が停止していた必然性はなく、「１」ないし「１１」のいずれかが停止していた。

【３８０７】

大当たりに関するラウンド遊技の終了後、遊技状態は確変状態となる。図２１９（ｅ）は、このとき高確率状態画面４３ｋが表示されたときの様子を示している。高確率状態画面４３ｋの背景色は、通常画面４３ｃの背景色が異なるので、図２１９では、高確率状態画面４３ｋを斜線模様で表している。

【３８０８】

図２１９（ｅ）は、確変状態における１回目の変動を示しており、この変動から数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示は、上述した規則に従う。実施例の規則によれば、１回目の変動では、「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示されるものと定められているので、まず、左停止位置には、「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示される（図２１９（ｆ）参照）。図２１９（ｇ），図２１９（ｈ）は、１回目の変動の結果が「１」「６」「１１」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。

【３８０９】

本例でも特図１の保留は常に幾らか貯まっているとしているので、変動の結果が「１」「６」「１１」でハズレ表示となった後、直ちに２回目の変動が開始される（図２１９（ｉ）参照）。図２１９（ｆ）が示す１回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」と定められているから、図２１９（ｊ）が示す２回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは規則に則り「２」となる。なお、図２１９（ｋ），図２１９（ｌ）は、２回目の変動の結果が「２」「９」「５」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図２１０（ｃ），図２１０（ｄ）と同様である。

【３８１０】

本例のように構成すれば、時短状態、確変状態に特別感を出すことができる。すなわち、本例によれば、時短状態、確変状態における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現方法が通常状態と異なるので、時短状態、確変状態の興趣性を高める構成とすることができる。

【３８１１】

＜変形例６＞

上述の実施例の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、数値情報である数字部ＳＺａと数値情報である数字部ＳＺａの各々に対応する付加情報である装飾部ＳＺｂとが結合した構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、図２２０に示すように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに同じ付加情報である装飾部ＳＺｂを有する構成としてもよい。具体的には、数値情報である数字部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」の間で同じキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに対応づけるようにしてもよいし、付加情報である装飾部ＳＺｂを模様などのキャラクタ以外の表示としてもよい。このように構成することで、１０種類のキャラクタが出現する状態にプレミアム感を持たせることができる。すなわち、具体的には、通常状態において数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの種別に関わらず同じ付加情報である装飾部ＳＺｂを表示し、時短状態、確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの種別に応じて１０種類の付加情報である装飾部ＳＺｂ（キャラクタ）を表示するようにする構成が考えられる。

【３８１２】

＜変形例７＞
上述した実施例では、遊技機に供給される電力が遊技中に遮断される状況について考慮されていなかったが、これを考慮する構成としてもよい。本実施例に係る遊技機において、変動表示中に一時的な停電が発生したとしても、カウンタ用のバッファ、保留球格納エリアの内容、例えば変動パターン、変動表示の結果に関する情報だけでなく、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値も主制御装置２６１に保持される。一方、サブ制御装置２６２はこれら情報を保持できない。また、停電直前の変動表示の結果の大当たり種別等の情報は、主制御装置２６１により保持されており、電力が復旧すると、遊技機が起動して変動表示が再開され、当該変動表示に係る停電前に実行された抽選結果に応じて、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの種別に対応する演出および遊技状態の変更が実行される。

【３８１３】
変動表示が再開された際、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺのいずれを左停止位置に停止させるかについて説明する。停電が発生する前の段階における変動表示は、前回の変動表示の停止図柄に基づいて決定されていた。すなわち、前回実行された変動表示の左停止位置に「３Ｃ」が停止した場合は、今回の変動表示の左停止位置に「４Ｄ」が停止するように決められていた。本例の遊技機において停電が発生して電力が復旧すると、「４Ｄ」が左停止位置に停止する。これにより、停電に関わらずキャラクタの出現順序は保持される。これは、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信した場合の動作である。

【３８１４】
主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった場合について説明する。この場合は、電力の復旧後、左停止位置には共通の図柄、例えば「１」が停止する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」は、遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと一致している。なお、変動表示が電源の復旧に伴い再開された場合において、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。再開した変動表示に係る停止図柄が表示された後の動作は、上述した実施例１８と同様である。

【３８１５】
また、本変形例において、停電が発生して電力が復旧すると、左停止位置に共通の図柄として「？」等の通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとは異なる表示を行うようにしてもよい。この表示は、今回の変動表示における左停止位置に表示させるキャラクタが認識できない（すなわち、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった）ことを示している。今回の変動表示の結果が大当たりの場合、表示画面４２ａには共通の大当たり図柄として「？」「？」「？」が表示されて３つの図柄が「？」で揃う。一方、今回の変動表示の結果がハズレの場合、表示画面４２ａには、共通のハズレ目、例えば「？」「×」「×」が表示される。次回の変動表示については、上述したように遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（例えば「１」）を左停止位置に表示させてもよいし、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。

【３８１６】
＜変形例８＞
上述の実施例では、変動表示が例えば「１０」「１」「２」で停止した後、次の変動表示では左装飾図柄列が高速変動して、左停止位置に「１１」が停止していたが、この高速変動を省いた構成とすることもできる。一例としては、変動開始と同時に左停止位置に表示されている「１０」が裏返り、「１１」に変化する構成が考えられる。また。別の一例としては、変動開始と同時に、左停止位置に表示されている「１０」の表示が次第に薄くなって消え、代わりに「１１」が表示される構成が考えられる。このような数値対応情報

である主装飾図柄ＳＺが変化する演出は、変動表示が開始される同時に実行されるので、変動表示の開始時には、左停止位置の「１０」が「１１」に移行しつつある状態となる。従って、変動開始と同時に、次に出現するキャラクタが何であるかがおおよそ判別可能となる。これにより、好きなキャラクタの出現を待ち焦がれている遊技者にいち早く、その好きなキャラクタの出現を見せることができる。

【３８１７】

＜変形例９＞

上述の実施例では、キャラクタと数字が一体となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺについて説明しているが、本発明はこの構成に限られない。キャラクタのみで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。本例のキャラクタには定まった順番が割り当てられている。この場合、キャラクタは順番を示す数値と対応づけられていることになるから、キャラクタ自体が数値対応情報であると言える。順番が定まったキャラクタ群としては、例えば干支を構成する動物を模したものが考えられる。上述の実施例と同様に、そのように模した人物のキャラクタが好ましい。このように構成することにより、一見すると数字図柄が無いように見えるが、キャラクタが順番に出るという法則性まで熟知している遊技者には、遊技の興趣性を高めることができる。なお、本例の場合、本実施例における「７」は、キャラクタを有していないから、「７」に代えて、実施例１８で説明しなかった新たなキャラクタを主装飾図柄ＳＺにしてもよい。本実施例における「７」はラッキーナンバーなので、「７」に対応するキャラクタとしては、一連のキャラクタ「Ａ」～「Ｊ」とは系統が異なる、特別感があるキャラクタが考えられる。

【３８１８】

また、本変形例において表示画面４２ａの中央に表示される３体のキャラクタに加えて、各キャラクタに対応する数字を表示画面４２ａの上端部や下端部に表示するようにしてもよい。この場合、表示画面４２ａの中央に「Ａ」「Ｃ」「Ｄ」の並びで３体のキャラクタが表示されると、表示画面４２ａの下端部にキャラクタの演出を損なわない程度に小さな（例えばパチンコ球の直径と同じ程度の小ささの）「１」「３」「４」のハズレ図柄が表示される。本変形例においては、キャラクタの高速変動に連動して表示画面４２ａの下端部で３桁の数字の高速変動を行うようにしてもよい。この場合、キャラクタの高速変動が停止すると、これに連動して３桁の数字の高速変動も停止する。

【３８１９】

＜変形例１０＞

上述の実施例では、大当たり種別カウンタＣ２が左停止図柄に影響することはなかったが、大当たり種別カウンタＣ２を参照して、大当たり図柄を決定してもよい。例を挙げて説明する。特図１に係る抽選が開始され、結果がハズレだとすると、大当たり種別カウンタＣ２を参照せずに、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａを参照して当該変動の左停止図柄を決定する。これにより、左停止図柄の出現順序は規則通りとなる。一方、抽選の結果が大当たりだとすると、大当たり種別カウンタＣ２を参照して、当該大当たりの結果としての大当たり図柄における左停止図柄を決定する。

【３８２０】

具体的には、大当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の下一桁が「０」だとすると、左停止図柄は、「１」に決定される。同様に、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「１」だとすると、左停止図柄は、「２」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」だとすると、左停止図柄は、「３」に決定される。また、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「３」だとすると、左停止図柄は、「４」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「４」だとすると、左停止図柄は、「５」に決定される。そして、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「５」だとすると、左停止図柄は、「６」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「６」だとすると、左停止図柄は、「８」に決定される。大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「７」だとすると、左停止図柄は、「９」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「８」だとすると、左停止図柄は、「１０」に決定される。そして、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「９」だとすると、左停

止図柄は、「１１」に決定される。
【３８２１】
大当たりの場合であっても、大当たり図柄が表示されるまでは、本例のパチンコ機は規則を鑑みて動作することについて説明する。特図１に係る抽選結果が、大当たりとなると、最終的な左停止図柄は、規則通りとならないが、変動表示の過程において、規則通りの左停止図柄が左停止位置に表示される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」だとすると、大当たり図柄としての左停止図柄は、「３」に決定されるが、変動中の左停止位置には、規則に則った図柄（例えば「５」）が最初に停止され、左停止位置に「５」が停止した後も、中列、右列においては高速変動が継続している。この場合においても、最終的な当たり目は「３」「３」「３」である。そのため、その後の変動表示演出において最終的に「３」図柄に変わる演出が実行される。
【３８２２】
上述の場合において「５」「↓」「５」でリーチ表示になった場合には、疑似連や再変動などの演出によって「３」「↓」「３」のリーチ表示への変更を経て、最終的な当たり目は「３」「３」「３」となる。大当たりの次回の変動表示において最初に左停止位置に表示される図柄は、大当たり種別カウンタＣ２を参照して決定される。例えば、前回の大当たりは大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」であったので、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「３」となる図柄すなわち「４」が左停止位置に停止する。大当たり時にはこのような規則で表示することで、変動表示中に多様な演出を盛り込むことができるので、変動表示の興趣性を向上させることができる。
【３８２３】
また上述の場合において、「５」「↓」「５」でリーチ表示になり、疑似連や再変動などの演出を経て最終的にハズレ目「３」「４」「３」が出た場合は、当該図柄「３」は、規則を成立させるときに考慮せずに、次回の変動表示における左停止位置には、規則に従って図柄「６」を停止させればよい。
【３８２４】
次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図２２１から図２２７を用いて詳細に説明する。図２２１は、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図２２２（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。図２２３は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図２２４は、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。図２２５は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図２２６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図２２７は、始動入賞処理を示すフローチャートである。
【３８２５】
図２２１を参照して、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を説明する。遊技制御に用いる各種カウンタは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、第３図柄表示装置４２における装飾図柄の停止位置の一部、例えば左停止位置に現れる主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、次の点で異なっている。なお、主装飾図柄ＳＺは、キャラクタと数字が一体となった態様、キャラクタの形状を数字に近づけた態様、または数字を絵のように模した態様等の数値包含情報であってよい。
【３８２６】
すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを決めるカウンタであって、「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「８」→「９」→「１０」→「１１」の１０個の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対応するように、「０」～「９」の１０個の値が割り振られている。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、所定の規則性、例えば後述するように１変動ごとにカウントが増えていく規則性を持っている。右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。

【３８２７】
　また、大当たり種別カウンタＣ２は、実施例１の大当たり図柄カウンタＣ２に対比されるものであるが、大当たり図柄カウンタＣ２とは異なり、第１図柄の大当たり図柄を決定するに留まり、第３図柄の大当たり図柄の決定には寄与しておらず、実質的には大当たり種別を決定するものであるため、大当たり種別カウンタＣ２としている。これは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（第３図柄）は、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」（「７」は特殊な場合のみ）→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されているので、第３図柄の大当たり図柄は、その変動において左停止位置に出現した図柄に決まるからである。大当たり種別は、実施例１の大当たり図柄カウンタＣ２のように大当たり図柄によって定めてもよいが、本例では、大当たり種別カウンタＣ２によって大当たり図柄によらずに定めることによって、大当たり状態の終了後の遊技の面白味を向上させている。
【３８２８】
　図２２２を参照して、特図１大当たり抽選用テーブルと、特図２用大当たり抽選用テーブルについて説明する。大当たり抽選用テーブルは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、大当たり図柄カウンタＣ２ではなく、大当たり種別カウンタＣ２を用いているので、大当たり図柄と大当たり種別とが対応していないものを含む点で、異なっている。また、当たり種別やその特典内容（確変ｏｒ時短回数）も異なっている。
【３８２９】
　すなわち、（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。ただし、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合であって、大当たり期待度が高い特定の変動パターンである場合は、例外的に「７」の装飾図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかの装飾図柄で停止され、中停止位置および右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが外れを示す組み合わせとなる。
【３８３０】
　（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値が第３記号（第３大当たり，８Ｒ確変）となる場合が「０」～「１９」に増えて、第２記号（第２大当たり，８Ｒ時短）となる場合が「２０」～「４９」に減っている点を除き、各カウンタの値と当たり図柄の関係は特図１大当たり抽選用テーブルと同じである。なお、本例で定めるテーブルは一例であり、他の実施例で定めるテーブルを用いて、当該実施例で定める遊技性の下で本例の構成を実現してもよい。
【３８３１】
　大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通としているが、異ならせてもよい。大当

たり種別カウンタＣ２「０」～「９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、時短状態が付く８Ｒ時短大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「５０」～「９９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態及び時短状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。

【３８３２】

オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通して、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。エンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２５秒に設定され、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２０秒に設定されている。このように、当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしていることから、オープニング時間およびエンディング時間も当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしている。

【３８３３】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。特図１大当たり抽選用テーブルおよび特図２大当たり抽選用テーブルでは、例えば、８Ｒ確変大当たりは次回大当たりまでサポート状態が続き、８Ｒ時短大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。なお、サポート状態中の表示演出においては、大当たりラウンド終了後１００回が経過するまでは、遊技状態が時短状態か確変状態かを区別が付きにくくなるように設定されている。

【３８３４】

次に、図２２３を参照して、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明する。まず、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」（大当たり図柄が「１」）に対応する「０」である場合の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明するが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「１」～「９」になる場合（主装飾図柄Ｓ「２」～「６」「８」～「１１」）の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについても同様である。

【３８３５】

実施例１では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルは、大当たり図柄カウンタＣ２と停止パターン選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されていたが、本例では、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、大当たり種別カウンタＣ２と、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されている点で異なる。

【３８３６】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、「０」から「９」までのループカウンタであり、各カウント値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成する数値部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」および装飾部Ｓｚａ「Ａ」～「Ｊ」に対応付けられおり、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって定めるためのカウンタである。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、例えば、各停止パターンにおいて、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。なお、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止パターンの原則を定めるものであって、後述の実施例のように、特定の変動パターンコマンドが定められた場合に、規則性に反して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させたり、数値情報である数字部ＳＺａは規則性に沿って出現させるが付属情報である装飾部ＳＺｂは規則性に反して同じものを左停止位置に出現させたりすることを妨げるものではない。

【３８３７】

右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、「０」から「２３８」までのループカウンタであり、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規

則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。すなわち、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、通常の停止パターン選択カウンタと同様に、始動入賞のタイミングで取得されるため、ランダムに取得される。

【３８３８】

特図１用装飾図柄の変動パターンは、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。特図２用装飾図柄の変動パターンも、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルと同様に決定される。

【３８３９】

すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とするスーパーリーチ群（変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ、変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，Ｄ、または、変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ，Ｆからなる大当たりスーパーリーチ群）が決定される。なお、大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン８１の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することもできる。

【３８４０】

大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」または「５０」～「９９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とするノーマルリーチ群（変動時間２０秒の大当たりノーマルリーチＡ，Ｂ、変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ、または、変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，Ｄからなる大当たりノーマル・スーパーリーチ群）が決定される。各リーチ演出においては、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知することもできる。

【３８４１】

次に、大当たり抽選テーブルの説明で上述したように、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」のいずれであっても、大当たり期待度が高い特定の変動パターンが選択された場合には、例外的に「７」の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで揃う大当たり組合せとなる。この例外的に「７」の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで揃う場合の大当たり変動パターンが選択される点について説明する。

【３８４２】

すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合には、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「０」～「９」のいずれであっても、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「７」とすること（すなわち、「７」「７」「７」の大当たり組合せで揃う）が決定され、この場合の変動パターンとしてスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間１２０秒）を選択することが決定される。

【３８４３】

これに対して、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１６９」であれば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ「０」～「９」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかで、第１変動種別カウンタＣＳ１に対応する大当たりスーパーリーチＡ～Ｆ（変動時間３０秒，６０秒，１２０秒）が決定される。なお、大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「９９」のいずれかである場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」であっても、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」となることはなく、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ「０」～「９」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」，「８」～

「１１」のいずれかで、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する大当たりスーパーリーチＡ～Ｆ（変動時間３０秒，６０秒，１２０秒）が決定される。

【３８４４】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする完全外れが決定される。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」から「２３８」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。

【３８４５】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする完全外れＡ（変動時間：１０秒）、完全外れＢ（変動時間：１５秒）または完全外れＣ（変動時間：２０秒）のいずれかに決定される。なお、完全外れＡ，Ｂ，Ｃの場合も、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【３８４６】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ（変動時間：２０秒）、前後外れスーパーリーチＡ，Ｂ（変動時間：３０秒）、前後外れスーパーリーチＣ，Ｄ（変動時間：６０秒）または前後外れスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間：１００秒）のいずれかに決定される。なお、前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。

【３８４７】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ（変動時間：２０秒）、前後外れスーパーリーチＡ，Ｂ（変動時間：３０秒）または前後外れスーパーリーチＣ，Ｄ（変動時間：６０秒）のいずれかに決定される。前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【３８４８】

このように、上述した数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルでは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターンの選択について説明したが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」以降も同様に選択される。この場合、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値ごとに変動パターンを異ならせてもよい。例えば、左停止パ

ターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値が「８」図柄に対応する「６」である場合は、「８」図柄以外の場合に比べて、変動時間を長く設定して、変動時間の長さの違いによって表示演出を異ならせてもよい。このようにすれば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値が人気のあるキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに相当する場合、他の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの場合に比べて長い時間の表示演出（リーチ演出）を楽しませることができる。

【３８４９】

次に、図２２４を参照して、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例１において図１９を参照して説明した変動開始処理における大当たり時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに示される大当たり種別カウンタＣ２と左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと変動種別カウンタＣＳ１との関係に従って設定される。

【３８５０】

大当たり種別カウンタＣ２の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「０」～「９」である場合であって、変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値に関わらず、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃う。大当たり種別カウンタＣ２の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「０」～「９」である場合であっても、変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１６９」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値「０」～「９」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」「１」「１」～「６」「６」「６」，「８」「８」「８」～「１１」「１１」「１１」で揃う。大当たり種別カウンタＣ２の値が時短大当たり当選を示すカウンタ値「１０」～「４９」である場合と、通常大当たり当選を示すカウンタ値「５０」～「９９」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値「０」～「９」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」「１」「１」～「６」「６」「６」，「８」「８」「８」～「１１」「１１」「１１」で揃う。

【３８５１】

次に、図２２５を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例１において図１９を参照して説明した変動開始処理における外れ時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルに示される左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂとの関係に従って設定される。

【３８５２】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「１」「２」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「２」「２」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「３」「２」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「１」「１１」「１１」（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【３８５３】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタ

ＣＳＢが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１」「２」「１」または「１」「１１」「１」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「２０９」～「２３８」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「１」「３」「１」から「１」「１０」「１」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢの値は、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【３８５４】

また、左停止パターン選択カウンタＣＳＡが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「１」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「１」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「２」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳが「２」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「３」「１」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「２」「１１」「１１」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【３８５５】

左停止パターン選択カウンタＣＳＡが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「２」「１」「２」または「２」「３」「２」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「２０９」～「２３８」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「２」「４」「２」から「２」「１１」「２」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢの値は、上述と同様に、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【３８５６】

次に、左停止パターン選択カウンタＣＳＡが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、について説明する。

【３８５７】

左停止パターン選択カウンタＣＳＡが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「１１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「１１」「１」の組合せ（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「１」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「２」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「３」「１」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「１１」「１１」「１０」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【３８５８】

左停止パターン選択カウンタＣＳＡが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合のリーチ外れ停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣＳＢが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１１」「１

０」「１１」または「１１」「１」「１１」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１１」「２」「１１」から「１１」「９」「１１」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、上述と同様に、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【３８５９】

次に、図２２６を参照して、タイマ割込み処理を示すフローチャートについて説明する。タイマ割込み処理は、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、おもにステップＳ６０３Ｖａが異なっている。

【３８６０】

ステップＳ６０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。

【３８６１】

ステップＳ６０２では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行し、大当たり乱数カウンタＣ１と第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用するカウンタを更新する。

【３８６２】

ステップＳ６０３Ｖａでは、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの更新を実行する。具体的には、実施例１と同様にして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂをそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「５９９」，「９９」，「２３８」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。

【３８６３】

ステップＳ６０４では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図２２７のフローチャートにより説明する。

【３８６４】

このようにして、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、２ｍｓｅｃ毎に行われるタイマ割込み処理によって更新されるので、規則性をもって停止される左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対して、右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに停止させることができる。

【３８６５】

図２２７を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。始動入賞処理は、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、ステップＳ７０４Ｖａ，ステップＳ７０５Ｖａが異なっている。

【３８６６】

ステップＳ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３８６７】

ステップＳ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Ｎが上限値未満であればステップＳ７０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを１インクリメントする。ステップＳ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３でイン

クリメントされた作動保留球数Ｎを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【３８６８】

ステップＳ７０４Ｖａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞した場合であって、保留数が上限未満である場合に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの更新を実行する。具体的には、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａを１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「１０」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、カウンタ３Ａの更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。

【３８６９】

ステップＳ７０５Ｖａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３Ｖａ及びステップＳ７０４Ｖａで更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【３８７０】

ステップＳ７０６では、主制御装置２６１は上述した図１９に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【３８７１】

このようにして、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、始動入賞処理によって保留球格納エリアに各種カウント値が格納される毎に更新されるので、ランダムに停止される右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対して、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって停止させることができる。

【３８７２】

これにより、遊技者は、好みのキャラクタの画像（例えば男性の遊技者が多い機種では女性キャラクラの画像、女性の遊技者が多い機種では男性キャラクラの画像など）を伴う数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、所定の位置（例えば左停止位置）にて１０回の変動毎に見ることができるので、遊技者が遊技を終えようとするときに、好みのキャラクタの画像を伴う数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが次に左停止位置に停止される順番になるまで、もう少し遊技を続けようという意欲を生じさせることで、遊技の興趣性を向上することができる。

【３８７３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖａ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」

→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１」「７」「１１」のハズレで停止することを契機として、「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示することができる。

【３８７４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【３８７５】

本実施例の遊技機は（Ｖａ２）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新されるように設定されていてもよい。例えば、「１」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「２」・・・のように変動表示の所定の結果が１０回出る毎に左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａを更新するように設定されていてもよい。更新されない時の左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは、ランダムに選択されて所定の結果が出る毎に左停止位置に表示されるもの（例えば、「１」→「５」→「９」→「１１」→「３」→「７」→「６」→「１０」→「８」→「４」→「２」・・・）であってもよいし、左停止位置に表示された数値情報である数字部ＳＺａが連続して表示されるもの（「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「２」・・・）であってもよい。

【３８７６】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖａ３）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、右装飾図柄列Ｒの右停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは変動表示の所定の結果が出る毎に更新されるように設定されていてもよい。

【３８７７】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖａ４）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａと右装飾図柄列Ｒの右停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは異なる規則性で表示され、変動表示の所定の結果が所定数でる毎に更新するように設定されていてもよい。

【３８７８】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示画面４２ａに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の位置（例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置や右装飾図柄列Ｒの右停止位置）に表示させる際に変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示させることが可能であってもよい。

【３８７９】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖａ６）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短状態または確変状態においてハズレで停止した場合に、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示された「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、ハズレで停止することを契機として、例えば、「１」の数値情報である数字部ＳＺａを次の順番に相当する「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示してもよい。なお、通

常状態においてハズレで停止した場合に、「１」の数値情報である数字部ＳＺａを次の順番に相当する「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示してもよい。

【３８８０】

本実施例（変形例６）に係る遊技機は（Ｖａ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを更新する際に数値情報である数字部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」に同じキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに対応づけて付加情報である装飾部ＳＺｂを変えずに数値情報である数字部ＳＺａを更新するようにしてもよい。

【３８８１】

本実施例に係る遊技機は（Ｖａ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、付加情報である装飾部ＳＺｂを数値情報である数字部ＳＺａの表示位置の隣に表示することができる。また、付加情報である装飾部ＳＺｂを数値情報である数字部ＳＺａからもう少し離した位置に表示してもよい。

【実施例１９】

【３８８２】

以下、実施例１９に係る遊技機について説明する。実施例１９に係る遊技機は、実施例１８に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【３８８３】

以下、実施例１９に係る遊技機について図２２８から図２３４を用いて詳細に説明する。図２２８は、実施例１９のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図２２９は、チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。図２３０は、チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図２３１は、異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図２３２は、チャンス目の数値情報である数字部を強調する変動表示態様を示す図である。図２３３は、チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。図２３４は、チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。

【３８８４】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例１８で説明した通常状態から始まる。図２２８における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図２２８（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。

【３８８５】

図２２８（ｂ）は、左停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」とキャラクタ「Ｉ」の登場に伴う決め台詞「Ｉのこと愛している？」が表示画面４２ａに表示される。

【３８８６】

図２２８（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。図２２８（ｄ）は、変動表示の結果が「１０」「７」「３」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

【３８８７】

ここで、特図１に係る保留について説明する。特図１に係る保留は実施例１８で説明した通り、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が変動表示中に生じた場合に、こ

の遊技球の入球に基づく変動表示を一時的に保留するものである。本例では、図２２８（ａ）に示した変動表示の開始から図２２８（ｄ）においてハズレの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が２回あったとする。この場合、図２２８（ｃ）に示す様に、表示画面４２ａの下側に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が点灯し、２つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。第１保留表示ｈ１に係る変動は、これから行われる２回目の変動に対応し、第２保留表示ｈ２に係る変動は、その後に行われる３回目の変動に対応している。なお、表示画面４２ａにおけるｔｈは、当該保留と呼ばれ、点灯することにより当該変動が実行されていることを示す。

【３８８８】

保留と抽選との関係について説明する。上述のように保留に係る変動は、当該変動が終了してから実行されるが、この保留に関する抽選は、変動表示の前に既に実行されている。従って、第１保留表示ｈ１に係る保留、第２保留表示ｈ２に係る保留は、変動表示が実行に移される前に、大当たりになるか、ハズレになるか決定されている。本例では、第１保留表示ｈ１に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第２保留表示ｈ２に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面４２には、第１保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第２保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。

【３８８９】

図２２８（ｄ）の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される（Ｖｂａ（ｅ）参照）。この２回目の変動は、第１保留表示ｈ１で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図２２８（ｆ）～図２２８（ｈ）は、２回目の変動表示の結果が「１１」「１」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、１回目の変動の結果における左停止位置に「１０」が出現したからである。実施例１８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１０」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１１」が出現する。図２２８（ｇ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面４２ａに表示されない。

【３８９０】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、２回目の変動表示の結果である「１１」「１」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの並びが意味を持っている。この並びは、「１」「１」「１」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「１」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的である。本実施例では、「１１」「１」「１」のような並びをチャンス目と呼ぶ。チャンス目は、同じ数字が３つ揃ったわけではないので、変動表示の結果としてはハズレを意味する。しかし、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示す。図２２８（ｈ）では、変動表示の結果がチャンス目となっており、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面４２に出ている。さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特にキャラクタ）の配色を図２２８（ａ）～図２２８（ｇ）における通常のキャラクタから変化させている。配色の変更方法の具体例としては、キャラクタの赤みを全体的に強くするようなものが考えられる。この配色の違いを、図２２８（ｈ）では、斜線からなる模様で示している。

【３８９１】

なお、上述のように、保留表示における赤色の点灯は、大当たりの可能性が高いことを示している。チャンス目の発生は、この保留表示と合致している。

【３８９２】

＜その後の遊技の流れ＞

図２２８（ｉ）～図２２８（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「１」「１

」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例１８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図２２８（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例１８で説明したとおりである。

【３８９３】

＜チャンス目が現れないときの別例＞

図２２９は、チャンス目が現れないときの遊技を説明している。図２２９における動作としては、図２２９（ｆ）までは図２２８（ｆ）と同様である。図２２８（ｇ）では、チャンス目に係る「１」が右停止位置に現れるが、図２２９（ｇ）における右停止位置には、「２」が現れ、この時点で変動の結果がチャンス目となる可能性がなくなる。

【３８９４】

図２２９（ｈ）は、変動表示の結果がチャンス目でも当たりでもない「１１」「１」「２」である完全ハズレの状態を示しており、図２２８（ｈ）を用いて説明したチャンス目を強調するような演出は行われない。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレだぜ」である。チャンス目が出現しないことにより、次回の変動がハズレとなる可能性はチャンス目が出現するときと比べて高いことが遊技者に示される。

【３８９５】

図２２９（ｉ）～図２２９（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「９」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「無念」である。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例１８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図２２８（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例１８で説明したとおりである。

【３８９６】

なお、３回目の変動表示の結果は「１」「９」「１」であるので、図２２９（ｋ）から図２２９（ｌ）までの間にリーチ演出が実行される。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「リーチ也」である。本例では、リーチ演出にも関わらず変動はハズレの結果となる。これは、前回の変動が「１１」「１」「２」で完全ハズレとなったことにより示されていた結果である。

【３８９７】

本実施例によれば、実施例１８の構成に加え、変動の結果としてチャンス目が出ることによって、次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことが示されるので、ハズレ表示にも面白みを持たせることができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【３８９８】

以下、本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【３８９９】

＜変形例１＞

上述の実施例では、チャンス目は「１１」「１」「１」の１種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【３９００】

チャンス目として第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」の２種類がある例について図２３０を参照しながら説明する。なお、本実施例の第１チャンス目，第２チャンス目は、時短状態、確変状態を盛り上げる演出に利用することができる。すなわち、図２３０は、時短状態または確変状態の場合における表示画

面４２ａの表示内容を示している。図２３０は、通常状態とは異なる状態下で表示画面４２ａに表示される内容を示しており、通常状態と比べて背景色が異なっている。図２３０は、この様な事情を鑑みて図２２８における通常状態の背景色と異なる背景色を斜線の模様で表している。

【３９０１】

以降、確変状態を例にとって説明する。図２３０（ａ）～図２３０（ｄ）は、確変状態における１回目の変動として、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出たときの様子を示している。確変状態の変動中に遊技機が何度か特図１用始動入賞装置３３ａへ入賞することにより、図２３０（ｂ）から図２３０（ｌ）まで保留が枯渇しないと仮定する。このとき、確変状態における変動が何度も繰り返されることになる。

【３９０２】

図２３０（ｄ）においてチャンス目が出たにも関わらず、９変動連続して大当たりが出なかったものとする。９変動の間でも本実施例に係る遊技機は、上述した規則に従い、変動がある度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」→「２」→「３」・・・の順で左停止位置に表示しているので、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡し、１０回目の変動では、図２３０（ｅ），図２３０（ｆ）が示す様に、左停止位置には再び「１１」が表示される。この１０回目の変動では、第２チャンス目「１１」「１１」「１」が出る（図２３０（ｇ），図２３０（ｈ）参照）。

【３９０３】

図２３０（ｈ）において第２チャンス目が出たにも関わらず、９変動連続して大当たりが出なかったものとする。すると、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが再び一巡し、２０回目の変動では、図２３０（ｉ），図２３０（ｊ）が示す様に、左停止位置には再び「１１」が表示される。この２０回目の変動では、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出る（図２３０（ｋ），図２３０（ｌ）参照）。このように、本例においては、第１チャンス目「１１」「１」「１」，第２チャンス目「１１」「１１」「１」が１０変動毎に交互に現れる。なお、このときのチャンス目は、必ずしも次回またはそれ以降の変動が大当たりとなる可能性を示すものである必要はない。

【３９０４】

なお、図２３０（ｄ）における第１チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「良い事あるかもよ」の表示がされ、図２３０（ｈ）における第２チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「がんばれよ」の表示がされ、図２３０（ｌ）における第１チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「あきらめるなよ」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の出現に合わせて表示画面４２ａの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。

【３９０５】

以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば１０変動毎に次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。

【３９０６】

＜変形例２＞

上述の実施例では、チャンス目は「１１」「１」「１」の１種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【３９０７】

チャンス目が第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第３チャンス目「１」「１１」「１１」の２種類がある例について図２３１を参照しながら説明する。図２３１（ａ）～図２３１（ｈ）は、通常状態において、２回目の変動が第１チャンス目「１１」「１」「１」となるまでを示しており、その様子は図２２８（ａ）～図２２８（ｈ）と同様である。異なる点は、Ｖｂｄ（ｅ）において、第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が、白以外（具体的には赤）で点灯していることである。つまり、Ｖｂｄ（ｅ）では、これから２連

続して大当たりとなりやすい変動表示が行われることが表されている。
【３９０８】
図２３１（ｉ）～図２３１（ｌ）は、３回目の変動がハズレ図柄の一種である第３チャンス目「１」「１１」「１１」となるまでを示している。この並びは、「１」「１」「１」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「１」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的であり、「１１」「１」「１」と同様、チャンス目である。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例１８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図２３１（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。このように本例では、２回の変動の結果が連続してチャンス目となる。なお、図示は省略するが、図２３１（ｌ）の後、次回の変動の結果は「２」「２」「２」で大当たりとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「やったね」である。
【３９０９】
なお、図２３０（ｈ）におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「そろそろ当たるかも」の表示がされ、図２３０（ｌ）におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「次こそ当たるかも」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の種別によって表示画面４２ａの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。
【３９１０】
以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば２変動連続して次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。
【３９１１】
＜変形例３＞
上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面４２ａに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。チャンス目を強調するために、図２３２に示すように、チャンス目における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に数値情報である数字部ＳＺａ）の配色を完全ハズレから変化させるようにしてもよい。この配色の違いを、図２３２（ｈ）では、斜線からなる模様で示している。
【３９１２】
＜変形例４＞
上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面４２ａに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。図２３３に示す様に、各キャラクタの形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるようにしてもよい。これによりチャンス目が発生した以降の変動が遊技者にとって有利であることが示される。
【３９１３】
＜変形例５＞
上述の実施例の構成に加え、遊技の演出を盛り上げる役物を用いることもできる。このような構成について図２３４を参照しながら説明する。本例においては、表示画面４２ａの上端に上下方向に出没自在の役物Ｖを有している。役物Ｖは、チャンス目が出現する前後で表示画面４２ａを盛り上げる構成である。遊技の流れとしては、図２２８での説明と同様であるので、適宜説明を省略する。
【３９１４】
図２３４（ｇ）は、２回目の変動において、左停止位置に「１１」，右停止位置に「１」が出現し、中停止位置に「１１」が来ればチャンス目となるチャンス目に先立つ先行段階を示している。このとき、可動範囲の上限位置にあり、表示画面４２ａの上端で隠れて

いた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動を行い、先行段階の到来を強調する。そして、実際にチャンス目が出現すると、役物Ｖは、上下運動を続け、チャンス目の出現を強調する。役物Ｖは、３回目の変動表示が開始される前に、表示画面４２ａの上端から隠れる位置において格納される。なお、仮に先行段階になったにも関わらずチャンス目が出現しなかった場合は、中停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが出現する前に、表示画面４２ａの上端から隠れる位置において格納される。

【３９１５】

本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面４２ａの背景色を変化させている。この背景色の違いを、図２３４（ｉ）～図２３４（ｌ）では、斜線からなる模様で示している。

【３９１６】

また、本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化を付けるようにしている。このような音楽の変更は、遊技機に付属のスピーカ２４を制御することで実現できる。

【３９１７】

背景色の変更、音楽の変更は、当該変動が遊技者にとって有利であることを示している。これら変更された背景色、音楽は、当該変動が終了すると、元の状態に戻る。

【３９１８】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図２３５から図２３６を用いて詳細に説明する。図２３５は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図２３６は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【３９１９】

次に、図２３５を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。以下では、本例で「１１」「１」「１」のチャンス目を採用したことに伴い上述した実施例１８と異なる点を中心に説明する。

【３９２０】

実施例１８では左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが「９」、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」である場合、第３図柄の外れ図柄停止パターンを「１１」「１」「１」の組合せとしていたが、本例では「１１」「１」「１」の外れ図柄を通常の外れ図柄停止パターンではなくチャンス目としているので、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルにはチャンス目が含まれないようにしている。すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。

【３９２１】

以降、右中停止図柄カウンタＣ３Ｂが「１」から「２０１」までを、第３図柄の外れ図柄停止パターン「１１」「２」「１」から「１１」「１１」「１０」までの組合せとなるように対応させる。このように、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「０」は、上述した実施例１８では「１１」「１」「１」に対応させていたが、本例では、この「１１」「１」「１」をチャンス目と呼び、通常の外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしているので、大当たり期待度に応じてチャンス目を表示することができる。

【３９２２】

次に、図２３６を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（チャンス目停止図柄の設定）を中心に説明する。

【３９２３】

ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行

エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。大当たりである場合はステップＳ５０２に進み、外れである場合はステップＳ５０４に進む。

【３９２４】

ステップＳ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する第１図柄によって示される大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求めて、ステップＳ５０３に進む。

【３９２５】

ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂを用いることなく、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップＳ５０７に進む。

【３９２６】

ステップＳ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示させるという停止図柄に設定し、ステップＳ５０５に進む。

【３９２７】

ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップＳ５０７に進む。

【３９２８】

ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＳ５０８Ｖｂ１に進む。

【３９２９】

ステップＳ５０８Ｖｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、チャンス目停止条件を満たしているか否かを判断する。チャンス目停止条件とは、大当たり乱数カウンタＣ１の値が外れを示し、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する値を示し、保留球格納エリアの例えば保留第１エリアに先読み抽選の結果としての例えば大当たり結果が格納されていることである。これらの条件を満たす場合は、停止図柄をチャンス目「１１」「１」「１」とする。チャンス目停止条件を満たしている場合はステップＳ５０８Ｖｂ２に進み、チャンス目停止条件を満たしていない場合はステップＳ５０８Ｖｂ３に進む。

【３９３０】

なお、チャンス目停止条件として、保留球格納エリアを保留第１エリアとしたが、これに限らず、保留第２エリア，保留第３エリア，保留第４エリアとしてもよい。保留第２エリアとした場合は、この保留第２エリアに格納中の変動が実行されるまで、２回続けてチャンス目停止をすることができる。また、チャンス目停止条件として、先読み抽選の結果を大当たり結果としたが、これに限らず、例えばスーパーリーチＥ，Ｆのような大当たり期待度の高い変動パターンとしてもよい。また、チャンス目は、停止図柄が「１１」「１」「１」に限らず、「１」「１１」「１１」などでもよい。

【３９３１】

ステップＳ５０８Ｖｂ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２，Ｓ５０３を経てきた場合には、図２２４に示す大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４，ステップＳ５０５を経てきた場合には、図２２５に示す外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【３９３２】

ステップＳ５０８Ｖｂ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、チャンス目停止条件を満たしているので、例えば「１１」「１」「１」のようなチャンス目に対応する装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【３９３３】

このようにして、規則性を持って左停止図柄を停止させる場合でも、左停止図柄が「１１」である場合であって、保留エリアに大当たり当選や大当たりの可能性が高い変動が保留されている場合には、「１１」「１」「１」チャンス目外れの変動表示を行い、その後の変動において大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【３９３４】

なお、チャンス目は、本例のように大当たり期待度が高い変動が保留されている場合に表示する構成に限らず、当該変動の大当たり期待度が高い場合に、仮停止と再変動を繰り返す疑似連演出を行う場合に、疑似連演出の契機となる仮停止においてチャンス目を表示してもよい。例えば、疑似連１回目に規則に沿って左停止位置に「１１」を表示し、「１１」「１」「１」という仮停止図柄を表示し、再変動では「１１」のリーチおよびスーパーリーチへの発展演出を表示し、スーパーリーチを「１１」「１１」「１１」の当たり組合せで表示してもよい。

【３９３５】

なお、チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」の並びに限定されず、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに連続する並びをチャンス目としてもよい。このようにすれば、左停止図柄が「１」や「１１」以外の図柄であっても、チャンス目表示演出を実行することができる。

【３９３６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｂ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止することを契機として、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャン

ス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を所定の演出として実行させることができる。なお、所定の演出は、例えば、「そろそろ当たるかも」という音声であってもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させる演出であってもよいし、役物Ｖを用いて演出を行ってもよい。また、このチャンス目停止は、大当たり期待度の高い変動において行われる疑似連演出における仮停止図柄として用いられ、疑似連演出を発生させる契機としてもよい。

【３９３７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【３９３８】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｂ２）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、「１１」「１」「１」が出てから、例えば、９変動連続して大当たりが出なかった場合に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡し、１０回目の変動では、左停止位置には再び「１１」が表示されチャンス目「１１」「１１」「１」が出るように設定されていてもよい。

【３９３９】

なお、実施例では、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示していたが、これに限らず、チャンス目がでたらその変動がリーチに発展することを示すものであってもよいし、次回の変動がリーチに発展することを示すものであってもよい。

【３９４０】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｂ３）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１」「１１」「１１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出た場合に、左装飾図柄列Ｌの左停止位置の「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに所定の規則に従って更新させて次に第２チャンス目「１」「１１」「１１」が出るという特定の規則性を持っていてもよい。

【３９４１】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させたり、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが特定の並び（チャンス目）となる前とは異なる態様となるような変化を与えるように制御する。

【３９４２】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖｂ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色から変化させるように制御していてもよい。

【３９４３】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｂ６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった際に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変

化させるように制御していてもよい。
【３９４４】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させてチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる。
【３９４５】
本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動させるように制御していてもよい。
【３９４６】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ９）に関し、遊技者に認識され易い態様で表示するとは、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させること、また、表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させることであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定の並び（チャンス目）となったことを、遊技者に認識され易い態様で表示する。
【３９４７】
本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ１０）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面４２ａの背景色を変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。また、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。
【３９４８】
本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ１１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、チャンス目となる直前のチャンス目に先立つ先行段階において、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖを一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動をおこない、チャンス目となった直後、または、同じタイミングで、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面４２に出し、さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の配色を通常のキャラクタから変化させるように制御していてもよい。
【３９４９】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ１２）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短状態または確変状態において変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止した場合に、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャンス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させてもよい。

【実施例２０】
【３９５０】
以下、実施例２０に係る遊技機について説明する。実施例２０に係る遊技機は、実施例１８に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。
【３９５１】
以下、実施例２０に係る遊技機について図２３７から図２４１を用いて詳細に説明する。図２３７は、実施例２０のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図２３８は、チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。図２３９は、同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図２４０は、左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。図２４１は、異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【３９５２】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例１８で説明した通常状態から始まる。図２３７における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図２３７（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【３９５３】
図２３７（ｂ）は、左停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」とキャラクタ「Ｉ」の登場に伴う決め台詞「Ｉのこと愛している？」が表示画面４２ａに表示される。
【３９５４】
図２３７（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。図２３７（ｄ）は、変動表示の結果が「１０」「７」「３」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。
【３９５５】
本例では、図２３７（ａ）に示した変動表示の開始から図２３７（ｄ）においてハズレの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が２回あったとする。この場合、図２３７（ｃ）に示す様に、表示画面４２ａの下側に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が点灯し、２つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。この点は、実施例１９と同様である。
【３９５６】
本例では、第１保留表示ｈ１に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第２保留表示ｈ２に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面４２には、第１保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第２保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。
【３９５７】
図２３７（ｄ）の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される（図２３７（ｅ）参照）。この２回目の変動は、第１保留表示ｈ１で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図２３７（ｆ）～図２３７（ｈ）は、２回目の変動表示の結果が「１１」「１」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、１回目の変動の結果における左停止位置に「１０」が出現したからである。実施例１８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１０」

が出現すると、次の変動では左停止位置に「１１」が出現する。図２３７（ｇ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面４２ａに表示されない。

【３９５８】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、２回目の変動表示の結果である「１１」「１」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの並びが意味を持っている。この並びは、実施例１９で説明したように大当たりの可能性が高いことを示すチャンス目である。図２３７（ｈ）では、変動表示の結果がチャンス目となっており、実施例１９と異なるのは、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示等が表示画面４２に出ない。さらに、実施例１９で説明したチャンス目を強調するキャラクタの配色の変更もなされない。したがって、本実施例によれば、「１１」「１」「１」という並びのみで次回の大当たりを予期する演出をしている。

【３９５９】

もっとも、本例では、チャンス目以外にも赤色の保留表示によって次回の変動が大当たりとなる可能性が高く、チャンス目の発生は、この保留表示と合致しているが、この表示は、チャンス目による大当たりの可能性の示唆と独立したものであり、チャンス目を強調するための演出ではない。すなわち、赤色の保留表示はチャンス目の表示よりも先に表示されるものであるし、赤色の保留表示があるからといってチャンス目が必ず表示されるとは限らず、チャンス目が表示されたからといって保留表示が必ず赤色になっていることもない。

【３９６０】

＜その後の遊技の流れ＞

図２３７（ｉ）～図２３７（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例１８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図２３７（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例１８で説明したとおりである。

【３９６１】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【３９６２】

＜変形例１＞

実施例によれば、チャンス目が表示画面４２ａに表示された後の状態は１通りだったが、遊技者が遊技中に押下が可能な決定ボタン８１の操作によってチャンス目表示後における表示画面４２ａの表示を変えるようにしてもよい。

【３９６３】

図２３８は本例を説明する図である。図２３８（ａ）～図２３８（ｇ）までは、図２３７（ａ）～図２３７（ｇ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。図２３８（ｈ）は、２回目の変動において、チャンス目が表示画面４２ａに表示された状態を表している。このとき、「ボタンを押せ！」という文字と、「３秒」という制限時間を示す文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。これら文字の表示は、単に遊技者に決定ボタン８１の押下を促す表示であり、これから大当たりになる可能性が高いことを示すものではない。本例はこの点が実施例１９とは異なる。

【３９６４】

図２３８（ｉ）は、遊技者が３秒以内に決定ボタン８１を押下した場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「そろそろ当たるかも」という文字が表

示画面４２ａの定まった箇所に表示される。
【３９６５】
このように、本例では、遊技者が表示画面４２ａに促された通りに決定ボタン８１を押下すると、大当たりのチャンスが近づいていることが明示される。確かに、図２３８（ｈ）の時点で、チャンス目により次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことは暗示されているが、実施例１９の場合と違い、チャンス目の表示に合わせて当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらい。
【３９６６】
図２３８（ｊ）は、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「・・・！？」という文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。
【３９６７】
このように、本例では、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合、大当たりのチャンスが近づいていることが明示されない。つまり、決定ボタン８１を指定した期間内に押下しないと、チャンス目以外に当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらいままである。つまり、この場合、遊技者がチャンス目を見逃すと、次の変動が大当たりになるチャンスが到来していることを認識できないことになる。
【３９６８】
なお、本例では、チャンス目の表示に合わせて「ボタンを押せ！」の表示をしていたが、チャンス目の表示の直前（変動中）において「ボタンを押せ！」の表示をしてもよい。
【３９６９】
＜変形例２＞
上述の実施例では、規則に従って数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示順を決定する構成となっていたが、必ずしも規則に従う必要はない。図２３９は本例を説明する図である。図２３９（ａ）～図２３９（ｈ）までは、図２３７（ａ）～図２３７（ｈ）と同様、１回目の変動および２回目の変動を示している。図２３９（ｈ）では、次回変動が大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されている。
【３９７０】
図２３９（ｈ）において図２３７（ｈ）と異なる点は、保留表示が２連続して赤色となっていることである。これは、次回行われる３回目の変動、次々回行われる４回目の変動のそれぞれが大当たりとなる可能性が高いことを表している。３回目の変動に関して大当たりのチャンスが到来していることはチャンス目の表示により示唆されたことになる。
【３９７１】
本例において、特徴的なのは、チャンス目が連続して表示される場合があることである。すなわち、３回目の変動の結果は２回目の変動の結果と同じチャンス目「１１」「１」「１」となっている。つまり、大当たりとなる可能性が高かったにも関わらず３回目の変動の結果はハズレである。
【３９７２】
このようにチャンス目が連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが連続する場合、チャンス目も連続させる。３回目の変動表示においても、２回目の変動表示と同様、実施例１９における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。
【３９７３】
上述の例では、「１１」が２回、左停止位置に出現し、それに合わせてキャラクタ「Ｊ

」が２回、左停止位置に出現するようになっていたが、キャラクタについて必ずしも規則に反する必要はなく、２回目の「１１」の出現に合わせて、キャラクタ「Ｊ」の代わりに規則通りの「１」に対応するキャラクタ「Ａ」を表示するようにしてもよい。

【３９７４】

＜変形例３＞

上述の実施例では、チャンス目により大当たりのチャンスが到来したことを示唆するようにしていたが、チャンス目以外の方法でチャンス到来を示唆するようにしてもよい。図２４０は、この構成を説明している。図２４０（ａ）～図２４０（ｆ）までは、図２３７（ａ）～図２３７（ｆ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。

【３９７５】

図２４０（ｆ）～図２４０（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１１」「３」「６」でハズレとなるまでの様子を説明している。図２４０（ｇ）において左停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」が停止したときに表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「Ｊと呼んでくれ」である。図２４０（ｈ）で示したハズレが出た後、直ちに３回目の変動表示が開始される（図２４０（ｉ）参照）。

【３９７６】

４回目の変動の結果が大当たりであるとすると、本例では、３回目の変動において次回の変動の結果が大当たりとなりやすいことを示す表示を行う。すなわち、本例では、図２４０（ｊ）において、左停止位置に「１１」が停止するのである。このように「１１」が左停止位置に連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが到来した場合、複数の変動に亘って連続して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示させる。本例における３回目の変動表示においても、実施例１９における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。

【３９７７】

図２４０（ｋ），図２４０（ｌ）は、３回目の変動が「１１」「５」「９」でハズレとなるまでの様子を示している。

【３９７８】

一方、ハズレ図柄「１１」「３」「６」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「１１」ではなく「１」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【３９７９】

＜変形例４＞

上述の実施例では、チャンス目は１種類しかなかったが、チャンス目を複数とし、各チャンス目を使い分けるように構成してもよい。図２４１は、この構成を説明している。図２４１（ａ）～図２４１（ｄ）までは、図２３７（ａ）～図２３７（ｄ）と同様、１回目の変動を示している。ただし、説明の便宜上、１回目の変動に係る左停止位置には、「１１」が出現するものとする。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「Ｊと呼んでくれ」である。

【３９８０】

図２４１（ｅ）～図２４１（ｈ）は、２回目の変動がハズレかつ、チャンス目「１」「１１」「１１」となるまでを示している。この並びは「１１」「１」「１」と同様、数字「１」のみからなり、本例においてチャンス目である。左停止位置において「１」が停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置において「１１」が出現したからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【３９８１】

図２４１（ｉ）～図２４１（ｌ）は、３回目の変動表示の結果が「２」「２」「２」で

大当たりとなる様子を示している。図２４１（ｌ）において表示画面４２ａに表示される決め台詞は「やったね」である。

【３９８２】

本例では、第１チャンス目「１１」「１」「１」と第２チャンス目「１」「１１」「１１」とが互いに異なる意味を持っている。本例においては、第１チャンス目は、次の変動が当たれば確変付き大当たりとなることを示している。もちろん、第１チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。また、第２チャンス目は、次の変動が当たれば時短付きき大当たりとなることを示している。もちろん、第２チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。

【３９８３】

＜変形例５＞

なお、本変形例では、特図１に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としていたが、特図２に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。また、特図１に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図２に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。

【３９８４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｃ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が停止すると、前回表示された「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則に従って定まる次の「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させ、この「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺがチャンス目「１１」「１」「１」の並びのとき、次の遊技状態を示唆する。

【３９８５】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【３９８６】

本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｖｃ２）に関し、遊技者が決定ボタン８１を押下したとき表示画面４２ａに「そろそろ当たるかも」と表示し、押下せず表示画面４２ａに「・・・！？」が表示されるときよりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する。

【３９８７】

本実施例（変形例２）の遊技機は（Ｖｃ３）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目「１１」「１」「１」となる場合がある。このようにして、大当たりのチャンスが連続していることが示唆されるのである。一方、チャンス目「１１」「１」「１」後の変動表示が規則通りとなる場合、大当たりのチャンスが連続していないことが示唆される。

【３９８８】

本実施例の遊技機は（Ｖｃ４）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止する場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利であり、変動表示がチャンス目で停止しない場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利でないことが示唆される。

【３９８９】

本実施例（変形例３）の遊技機は（Ｖｃ５）に関し、変動表示がチャンス目以外「１１」「３」「６」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目以外「１１」「５」「９」となる場合がある。つまり、左停止位置の図柄が「１１」で外れが確定した後、規則に反して再び左停止位置の図柄を「１１」とする外れを確定させる。このようにして、大当たりのチャンスが到来していることが示唆されるのである。一方、ハズレ図柄「１１」「３」「６」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「１」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【３９９０】
本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｖｃ６）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止する場合は、表示画面４２ａ上で「ボタンを押せ！」「そろそろ当たるかも」という表示をし、次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う。
【３９９１】
本実施例（変形例５）の遊技機は（Ｖｃ７）に関し、特図１に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としていたが、特図２に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。また、特図１に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図２に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。
【３９９２】
本実施例（変形例４）の遊技機は（Ｖｃ８）に関し、２種類のチャンス目を設定し、第１チャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されたときは、次の変動が当たれば確変付き大当たりになることが示唆され、第２チャンス目「１」「１１」「１１」が表示画面４２ａに表示されたときは、次の変動が当たれば時短付き大当たりになることが示唆されるように構成してもよい。
【実施例２１】
【３９９３】
以下、実施例２１に係る遊技機について説明する。実施例２１に係る遊技機は、実施例１８に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。
【３９９４】
以下、実施例２１に係る遊技機について図２４２から図２４３を用いて詳細に説明する。図２４２は、実施例２１の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図２４３は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【３９９５】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例１８で説明した通常状態から始まる。図２４２における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図２４２（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【３９９６】
図２４２（ｂ）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」とキャラクタ「Ｄ」の登場に伴う決め台詞「Ｄである」が表示画面４２ａに表示される。
【３９９７】
図２４２（ｃ）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。
【３９９８】
図２４２（ｄ）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。
【３９９９】
本例では、図２４２（ａ）に示した変動表示の開始から図２４２（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図２４２（ａ）～図２４２（ｌ）の間、保留は枯渇せず

、変動が次々と実行される。
【４０００】
図２４２（ｅ）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図２４２（ａ）～図２４２（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図２４２（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【４００１】
なお、図２４２（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【４００２】
図２４２（ｆ）は、２回目の変動において左停止位置に「４」が停止した状態を表している。上述のように１回目の変動の結果は、「４」「４」「４」であり、左停止位置には「４」が出現していたことからすれば、２回目の変動において左停止位置に「４」が出現するのは、実施例１８における規則に反している。なお、数値情報である数字部「４」には、キャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置にはキャラクタ「Ｄ」が登場する。このとき、左停止位置における「４」の出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示唆している。
【４００３】
図２４２（ｆ）の後の図２４２（ｇ），図２４２（ｈ）は、２回目の変動の結果が「４」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんである」である。
【４００４】
図２４２（ｉ）～図２４２（ｌ）は、３回目の変動の結果が「５」「１１」「６」でハズレとなる様子を示している。図２４２（ｊ）において、左停止位置に「５」が止まった理由は、２回目の変動表示において左停止位置に「４」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。
【４００５】
＜時短付き大当たりの場合＞
１回目の変動の結果「４」「４」「４」が時短付き大当たりの場合は、２回目の変動において左停止位置に「５」が停止する。この「５」が出現は、実施例１８における規則に則っている。従って、２回目の変動において左停止位置に規則に反する「４」が出現するか、それとも規則に則った「５」が停止するかによって、遊技者は、現在の遊技状態の有利さを知ることができる。本実施例によれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現が規則に反している場合、有利な遊技状態（確変状態）を示しており、規則に則っている場合、確変状態よりも不利な遊技状態（時短状態）を示している。従って、遊技者からすれば、遊技を行っているうちに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現規則に慣れてきていたところ、規則に反する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが左停止位置に出現することで、違和感を覚えることになる。このようにすることで、単調な遊技を防止し、より面白みのある遊技機が提供できる。
【４００６】
本実施例は、以下のような変形実施が可能である。
【４００７】
＜変形例１＞
上述の実施例では、左停止位置に出現する数値情報である数字部ＳＺａの違いで確変状態、時短状態を区別して示唆するように構成されていたが、例えば同じ数値情報である数字部「４」を表示することで確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図２４３（ａ）～図２４３（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは

確変付きまたは時短付きである。
【４００８】
本例では、図２４３（ａ）に示した変動表示の開始から図２４３（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。
【４００９】
図２４３（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図２４３（ａ）～図２４３（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図２４３（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【４０１０】
なお、図２４３（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【４０１１】
そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態なのか時短状態なのかを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、現在の遊技状態が時短状態の場合、２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは１本の角付きのキャラクタ「Ｄ」である。キャラクタ「Ｄ」は数値情報である数字部「４」に付属する付加情報である装飾部ＳＺｂなので、左停止位置には、「４」が止まる。また、数値部には左下がり斜線で示す青色の「４」が表示されている。これらの事象がそれぞれ時短状態の発生を示唆している（図２４３（ｆ）参照）。また、現在の遊技状態が確変状態の２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは２本の角付きのキャラクタ「Ｄ」である。キャラクタ「Ｄ」は数値情報である数字部「４」に付属する付加情報である装飾部ＳＺｂなので、左停止位置には、「１」が止まる。また、数値部には右下がり斜線で示す赤色の「４」が表示されている。これらの事象が確変状態の発生を示唆している（図２４３（ｉ）参照）。このように、いずれの場合も左停止位置には「４」が止まるものの、本例は、付属するキャラクタ「Ｄ」の形状の違いや数値部の色味により現在の遊技状態の種別を示唆している。
【４０１２】
＜変形例２＞
上述の実施例では、「４」「４」「４」の大当たりの後、遊技状態が確変状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に、大当たり図柄と同じ図柄である「４」を停止させていたが、大当たり図柄と同じ図柄「４」の代わりに、大当たり図柄「４」よりも１小さい「３」、または大当たり図柄「４」と隣接しない「２」等を停止させるようにしてもよい。
【４０１３】
＜変形例３＞
上述の実施例では、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・といように数値情報である数字部ＳＺａを増加させる順番で表示画面４２ａに表示するというものだったが、本発明はこの構成に限られない。数値情報である数字部ＳＺａを減少させる順番で表示画面４２ａに表示するように所定の規則を定めてもよい。この際、「４」「４」「４」の大当たりの後、遊技状態が時短状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に大当たり図柄と同じ図柄「４」を停止させる必要はなく、「４」の代わりに、大当たり図柄と同じ図柄「４」よりも１大きい「５」、または大当たり図柄と同じ図柄「４」と隣接しない「６」等を停止させるようにしてもよい。
【４０１４】
＜変形例４＞
上述の実施例では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をした場合、確変状態を示し、規則に則った出現をした場合、時短状態を示していたが、この対応関

係を逆にし、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をした場合、時短状態を示し、規則に則った出現をした場合、確変状態を示すようにしてもよい。この場合において、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をするのは、変動１００回に係る時短であることが定められている場合、遊技者は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示が規則に反すると、変動１００回の期間中、時短状態が連続するという示唆を認識することができる。

【４０１５】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図２４４を用いて詳細に説明する。図２４４は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【４０１６】

次に、図２４４を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップＳ５０８Ｖｄ１以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

【４０１７】

ステップＳ５０８Ｖｄ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｄ２に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｄ３に進む。

【４０１８】

ステップＳ５０８Ｖｄ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｄ５に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｄ４に進む。

【４０１９】

ステップＳ５０８Ｖｄ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（赤みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「４」となり、赤みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が赤みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりであることを示唆することができる。

【４０２０】

ステップＳ５０８Ｖｄ４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（青みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「４」となり、青みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が青みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりであることを示唆することができる。

【４０２１】

ステップＳ５０８Ｖｄ５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で２回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【４０２２】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動における左停止図柄が規則に反した図柄で表示されるか、規則に従っ

た図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、左停止図柄が規則に反した図柄である場合に、その表示態様の違い（例えば色味の違い）によって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【４０２３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｄ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が大当たり「４」「４」「４」で停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する主装飾図柄「４」を左停止位置に表示する。

【４０２４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４０２５】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｄ２）に関し、変動表示が規則に従っていない契機となる変動表示の結果は、大当たりであり、変動表示が規則に従っている契機となる変動表示の結果であるハズレよりも遊技者にとって有利である。

【４０２６】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｄ３）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを増加させる規則であり、変動表示が「４」「４」「４」で大当たりとなると、主装飾図柄「４」を減少させて「３」を表示する構成としてもよい。

【４０２７】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖｄ４）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを減少させる規則であり、変動表示が「４」「４」「４」で大当たりとなると、主装飾図柄「４」を増加させて「５」を表示する構成としてもよい。

【４０２８】

本実施例（変形例２，変形例３）に係る遊技機は（Ｖｄ５）に関し、上述の（Ｖｄ３）において「４」の後「３」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「４」を減少させた「４」と隣接しない「２」を表示することもできる。また、上述の（Ｖｄ４）において「４」の後「５」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「４」を増加させて「４」と隣接しない「６」を表示することもできる。

【４０２９】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｄ６）に関し、大当たりの結果が出ると、次回の変動表示において主装飾図柄「４」を表示画面４２ａ上の左停止位置に表示する。

【４０３０】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｄ７）に関し、大当たりの結果が出ると、主装飾図柄「４」を表示画面４２ａの左停止位置に表示することにより、時短状態が連続する期間を示唆する。

【４０３１】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｄ８）に関し、大当たりの結果が出ると、キャラクタ「Ｄ」の形状の違いにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。

【４０３２】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｄ９）に関し、大当たりの結果が出ると、数値情報である数字部「４」の色分けにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。

【実施例２２】

【４０３３】

以下、実施例２２に係る遊技機について説明する。実施例２２に係る遊技機は、実施例１８に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的であ

る。
【４０３４】
以下、実施例２２に係る遊技機について図２４５から図２４８を用いて詳細に説明する。図２４５は、実施例２２の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図２４６は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。図２４７は、左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。図２４８は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【４０３５】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例１８で説明した通常状態から始まる。図２４５における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図２４５（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【４０３６】
図２４５（ｂ）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」とキャラクタ「Ｄ」の登場に伴う決め台詞「Ｄである」が表示画面４２ａに表示される。
【４０３７】
図２４５（ｃ）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。
【４０３８】
図２４５（ｄ）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。
【４０３９】
本例では、図２４５（ａ）に示した変動表示の開始から図２４５（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図２４５（ａ）～図２４５（ｌ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。
【４０４０】
図２４５（ｅ）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図２４５（ａ）～図２４５（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図２４５（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【４０４１】
なお、図２４５（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【４０４２】
そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「８」であり、この事象が確変状態の発生を示唆している（図２４５（ｆ）参照）。このように「４」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「８」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、１回目の変動において左停止位置に出現したのは「４」であるにも関わらず、２回目の変動表示

において左停止位置に出現したのは「５」ではなく「８」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が確変状態であることを示唆する構成となっている。この示唆は、パチンコ機１０で遊技をよく行う遊技者にとって認識されやすい。本例における１回目の変動表示の終了時においては、「次は確変だよ」といった確変に触れた表示はない。

【４０４３】

このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置２６１が大当たり種別カウンタＣ２に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送出することにより実現する。前の大当たりが確変付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、「８」を左停止位置に止めるように第３図柄表示装置４２を制御する。

【４０４４】

なお、１回目の変動において、時短付き大当たりに当選した場合については後述する。

【４０４５】

図２４５（ｆ）の後の図２４５（ｇ），図２４５（ｈ）は、２回目の変動の結果が「８」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだね」である。

【４０４６】

図２４５（ｉ）～図２４５（ｌ）は、３回目の変動の結果が「９」「１１」「６」でハズレとなる様子を示している。図２４５（ｊ）において、左停止位置に「９」が止まった理由は、２回目の変動表示において左停止位置に「８」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【４０４７】

＜時短付き大当たりの場合＞

続いて、１回目の大当たりが時短付きである場合について説明する。遊技は、まず実施例１８で説明した通常状態から始まる。図２４６における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図２４６（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。

【４０４８】

図２４６（ａ）～図２４６（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは時短付きである。

【４０４９】

本例では、図２４６（ａ）に示した変動表示の開始から図２４６（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図２４６（ａ）～図２４６（ｈ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【４０５０】

図２４６（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は時短が付いているので、背景色が図２４６（ａ）～図２４６（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図２４６（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【４０５１】

なお、図２４６（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【４０５２】

そこで、本例では、現在の遊技状態が時短状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは

「１」であり、この事象が時短状態の発生を示唆している（図２４６（ｆ）参照）。このように「４」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「１」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、１回目の変動において左停止位置に出現したのは「４」であるにも関わらず、２回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「５」ではなく「１」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が上述の確変状態よりも不利な時短状態であることを示唆する構成となっている。本例における１回目の変動表示の終了時においては、「次は時短だよ」といった時短に触れた表示はない。

【４０５３】

このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置２６１が大当たり種別カウンタＣ２に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送出することにより実現する。前の大当たりが時短付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、「１」を左停止位置に止めるように第３図柄表示装置４２を制御する。

【４０５４】

このように、遊技者は数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示が規則に反し、左停止位置に「８」が出現した場合、現在の遊技状態が確変状態であることを認識し、左停止位置に「１」が出現した場合、現在の遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【４０５５】

図２４６（ｆ）の後の図２４６（ｇ），図２４６（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。図２４６（ｈ）では、表示画面４２ａに決め台詞「無念」が表示される。

【４０５６】

なお、上述の「８」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの配色等を通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに関する配色等と違えるようにしてもよい。

【４０５７】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【４０５８】

＜変形例１＞

上述の実施例では、確変付き、時短付き当たり「４」「４」「４」の直後の変動（２回目の変動）において「８」，「１」を出現させ、確変状態、時短状態を区別して示唆する構成のみ説明していたが、この実施例に加えて、確変、時短の区別をより焦らすような演出も行う様にしてもよい。例えば、２回目の変動において規則通り「５」を左停止位置に出現させておいて、３回目以降の変動において規則に反した数値情報である数字部を左停止位置に出現させることにより、確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図２４７（ａ）～図２４７（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【４０５９】

通常ならば、上述の実施例で説明したように、２回目の変動における左停止位置には確変状態を示す「８」が出現する。本例においては、変動何回か毎に（例えば２０回毎に）、確変、時短の区別をより焦らす演出を実行する。以降、この演出について具体的に説明する。なお、本例では、図２４７（ａ）に示した変動表示の開始から図２４７（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【４０６０】

図２４７（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図２４７（ａ）～図２４７（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図２４７（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【４０６１】

なお、図２４７（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【４０６２】

本変形例において焦らす演出が実行される場合は、図２４７（ｆ）に示すように、表示画面４２ａの背景色が変化し、確変状態となっているのに、２回目の変動における左停止位置には、「８」ではなく「５」が出現する。この「５」の出現は実施例１８で説明した規則に則った事象であり、やはりこの時点でも遊技者は現在の遊技状態が確変状態、時短状態のどちらなのか言い当てることができない。

【４０６３】

図２４７（ｆ）の後の図２４７（ｇ），図２４７（ｈ）は、２回目の変動の結果が「５」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。

【４０６４】

図２４７（ｉ）は、３回目の変動表示の開始を示している。このとき左停止位置には実施例１８で説明した規則に反して「９」およびキャラクタ「Ｈ」が出現する（図２４７（ｊ）参照）。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。なお、規則に反した装飾図柄を表示させるタイミングは、これ以降の変動表示であってもよい。その場合は、そのタイミングに対応する規則に反した装飾図柄を表示させる。

【４０６５】

図２４７（ｊ）の後の図２４７（ｋ），図２４７（ｌ）は、３回目の変動の結果が「９」「１」「３」でハズレとなる様子を示している。

【４０６６】

なお、図２４７（ｄ）における大当たり「４」「４」「４」が時短付きであった場合は、３回目の変動において図２４７（ｊ）で説明した「９」ではなく「２」が左停止位置に出現する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現は、現在の遊技状態が時短状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。

【４０６７】

なお、本変形例では、２０回毎に遊技状態の報知を焦らす演出を行っていたが、例えば、特図１に係る変動では、２回目の変動で「８」を左停止位置に出現させる実施例通りの演出を行い、特図２に係る変動では、２回目の変動で「５」を左停止位置に出現させる焦らす演出を行うようにし、特図１、特図２で演出を使い分けるようにしてもよい。

【４０６８】

＜変形例２＞

変形例２は、実施例の構成とほぼ同様であるが、左停止位置「４」が確変状態を示す「８」に変化するまでに左停止位置に「４」と「８」との中間の数値「５」「６」が出現する例である。本例は、図２４８で説明がされている。図２４８（ａ）～図２４８（ｄ）は、１回目の変動が確変付き大当たり「４」「４」「４」となる様子を示している。その様子は、図２４５（ａ）～図２４５（ｄ）と同様である。

【４０６９】

本例で最も特徴的なのは、図２４８（ｅ）の構成である。実施例の構成では、２回目の変動は、左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒのいずれもが高速変動するところから開始されるが、本例では、２回目の変動において高速変動するのは、中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒのみであり、左装飾図柄列Ｌには、１回目の変動の結果「４」から

２回目の変動の結果「８」に向けて低速で数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの配列が繰り出される。従って、図２４８（ｄ）における左停止位置の「４」は、「５」，「６」を経て、ゆっくりと「８」に変化する（図２４８（ｆ）参照）。

【４０７０】

図２４８（ｆ）の後の図２４８（ｇ），図２４８（ｈ）は、２回目の変動の結果が「８」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。

【４０７１】

なお、本変形例では、図２４８（ｄ）における左停止位置の「４」は、「５」，「６」を経て、「８」に変化していたが、この変化を逆順に行ってもよい。すなわち、左停止位置の「４」が「８」に変化する間に、「３」，「２」，「１」，「１１」，「１０」，「９」をゆっくりと表示するようにしてもよい。

【４０７２】

＜変形例３＞

上述の実施例では、時短状態が確変状態よりも不利である構成となっていたが、各状態の条件を変更することにより、時短状態が確変状態よりも有利である構成としてもよい。

【４０７３】

＜変形例４＞

上述の変形例では、確変は１種類のみであり、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「８」のみだったが、確変の種類を複数種類とし、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを複数としてよい。本例において、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変（次回大当たりまでの確変状態）を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させるか、または、「８」と異なる主装飾図柄「１１」を表示画面４２ａに表示させてより不利な確変（例えば変動回数１００回までの確変状態）を示唆する。

【４０７４】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図２４９を用いて詳細に説明する。図２４９は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【４０７５】

次に、図２４９を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップＳ５０８Ｖｅ１以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

【４０７６】

ステップＳ５０８Ｖｅ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｅ２に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｅ３に進む。

【４０７７】

ステップＳ５０８Ｖｅ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｅ５に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｅ４に進む。

【４０７８】

ステップＳ５０８Ｖｅ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、確変大当たりである場合の初期値である「８」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は確変大当たりの初期値である「８」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「８」で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表

示すれば、示唆の確実性を高めることができる。
【４０７９】
ステップＳ５０８Ｖｅ４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、時短大当たりである場合の初期値である「１」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は時短大当たりの初期値である「１」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「１」で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。
【４０８０】
ステップＳ５０８Ｖｅ５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で２回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。
【４０８１】
このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動において確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれかの図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれの図柄であるかによって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。
【４０８２】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機は（Ｖｅ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面４２上に表示させる構成であり、変動表示が確変付き大当たりで停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「８」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「９」→「１０」→「１１」・・・を左停止位置に表示する。その一方で、変動表示が時短付き大当たりで停止した場合、これを契機として所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「１」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「２」→「３」→「４」・・・を左停止位置に表示する。
【４０８３】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【４０８４】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ２）に関し、確変の示唆に係る初期値「８」は、時短の示唆に係る初期値「１」よりも大きい。本実施例によれば、大当たりの種別が遊技者にとって有利であると、大当たりの種別を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａは大きくなるように設定されている。
【４０８５】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ３）に関し、確変・時短の示唆に係る初期値「８」「１」は、所定の規則が定める主装飾図柄「１」・・・「１１」に含まれている。
【４０８６】
本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｅ４）に関し、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させるか、または、「８」と異なる主装飾図柄「１１」を表示画面４２ａに表示させてより

不利な確変を示唆する。
【４０８７】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ５）に関し、ハズレの結果が出ると、（Ｖｅ４）で説明した初期値「８」を所定の規則に従って定まる次の主装飾図柄「９」に更新させる。
【４０８８】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｅ６）に関し、確変付き大当たりとなりその後、ハズレの結果が出ると、一度規則通りに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させ、再びハズレの結果が出ると、表示されている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを主装飾図柄「９」に更新させて所定の位置に表示させる。この主装飾図柄「９」は、上述した確変状態を示唆する初期値「８」の次に相当する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺである。
【４０８９】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ７）に関し、大当たりの結果が出て確変を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させる際、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを前回更新したときとは異なる配色で表示してもよい。
【４０９０】
本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｅ８）に関し、「４」「４」「４」で大当たりとなると、確変を示唆する「８」が表示される前に「４」と「８」の中間の主装飾図柄「５」，「６」を表示させる。
【４０９１】
本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｅ９）に関し、「４」「４」「４」で大当たりとなると、確変を示唆する「８」が表示される前に、「３」→「２」→「１」→「１１」→「１０」→「９」を表示画面４２ａの左停止位置に表示する。
【実施例２３】
【４０９２】
以下、実施例２３に係る遊技機について説明する。実施例２３に係る遊技機は、実施例１８に係る遊技機の構成を基本としているが、変動表示が仮停止する構成を有していることが特徴的である。すなわち、本例は、変動表示の仮停止が連続する疑似連に関している。
【４０９３】
以下、実施例２３に係る遊技機について図２５０から図２５３を用いて詳細に説明する。図２５０は、実施例２３の疑似連２回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。図２５１は、疑似連３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。図２５２は、疑似連１～３回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。図２５３は、疑似連リーチ３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【４０９４】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例１８で説明した通常状態から始まる。図２５０における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図２５０（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。このとき、表示画面４２ａにおける左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒでは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。
【４０９５】
図２５０（ｂ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。
【４０９６】

図２５０（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４０９７】

図２５０（ｄ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【４０９８】

通常ならば、この時点で、１回目の変動は「１」「２」「３」でハズレとなるが、本実施例は、そうではない。表示画面４２ａに現れた「１」「２」「３」の各々は、停止しておらず細かく揺れ動いている（図２５０（ｄ）参照）。つまり、１回目の変動は未確定の状態であり、表示画面４２ａに現れた「１」「２」「３」は、仮停止の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図２５０（ｅ）参照）。「１」「２」「３」は、疑似連を示唆するチャンス目である。

【４０９９】

図２５０（ｆ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」とキャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。このとき、キャラクタ「Ａ」は、２連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「二たび」が付され、これらを合わせて「二たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４１００】

図２５０（ｇ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１０１】

図２５０（ｈ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１０２】

この図２５０（ｈ）における「１」「２」「３」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。このように、仮停止は連続することがある。変動が確定するまでに仮停止の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっている。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図２５０（ｉ）参照）。「１」「２」「３」は、疑似連であることを示唆するチャンス目である。

【４１０３】

図２５０（ｊ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。このとき、キャラクタ「Ａ」は、３連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４１０４】

図２５０（ｋ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１０５】

図２５０（ｌ）は、中停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１０６】

図２５０（ｌ）に示された「１」「４」「３」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、２回の疑似連があり、それに見合う分だけ大当たりの期待度が高かったにも関わらずハズレの結果となった。

【４１０７】

図２１３（ａ）～図２１３（ｌ）が説明する動作では「１」「２」「３」に係る１回目の仮停止、「１」「２」「３」に係る２回目の仮停止、そして「１」「４」「３」に係る停止図柄において、全て「１」を左停止位置に出現させている。このように「１」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「２」ではなく「１」が出現する構成は、実施例１８で説明した規則に反している。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が有利であることを示唆する構成となっている。

【４１０８】

図２５０（ｌ）の後の変動は、左停止位置に「２」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方は、実施例１８で説明した規則に則っている。

【４１０９】

＜大当たりとなる場合＞

図２５１は、図２５０（ｈ）の続きであり、３回の仮停止を経て、変動の結果が「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。図２５０（ｈ）における仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図２５１（ｉ）参照）。

【４１１０】

図２５１（ｊ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「Ａ」は、３連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４１１１】

図２５１（ｋ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１１２】

図２５１（ｌ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１１３】

この図２５１（ｌ）における「１」「２」「３」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。このように、疑似連が３回繰り返されることがある。変動が確定するまでに疑似連の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになってい

たことからすると、２回の仮停止に係る図２５０（ｈ）の状態よりも図２５１（ｌ）の状態の方が有利な状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図２５０（ｍ）参照）。

【４１１４】

図２５１（ｎ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「Ａ」は、４連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「四たび」が付され、これらを合わせて「四たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４１１５】

図２５１（ｏ）は、右停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示され、変動は「１」「↓」「１」でリーチとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【４１１６】

図２５１（ｐ）は、中停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１１７】

図２５１（ｐ）に示された「１」「１」「１」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、３回の疑似連により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「感涙」である。

【４１１８】

図２５１（ｐ）の後の変動は、左停止位置に「２」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方は、実施例１８で説明した規則に則っている。

【４１１９】

なお、疑似連が実行されるかは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが決定される。本例では、決定された３列の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、「１」「２」「３」である。

【４１２０】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【４１２１】

＜変形例１＞

上述の構成では、仮停止が繰り返されても、表示画面４２ａにおける変動表示に特に変化はなかったが、図２５２に示す様に、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（キャラクタのみでもよい）の色みを変更することにより、仮停止演出を盛り上げるような構成としてもよい。本例は、大当たりの期待度が次第に高まっていることをキャラクタの色みの変化で示唆する構成である。

【４１２２】

図２５２（ａ）は、１回目の仮停止を示し、図２５２（ｂ）は、２回目の仮停止を示し、図２５２（ｄ）は、３回目の仮停止を示している。図２５２（ｆ）は、変動の結果が３回の仮停止を経て「１」「１」「１」で停止して大当たりとなった様子を示している。そして、図２５２（ｃ）は、変動の結果が１回の仮停止を経て「１」「４」「３」で停止してハズレとなった様子を示している。図２５２（ｅ）は、変動の結果が２回の仮停止を経て「１」「４」「３」で停止してハズレとなった様子を示している。

【４１２３】

図２５２（ｂ），図２５２（ｃ）は、２回目の仮停止を表示するキャラクタおよび１回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図２５２（ａ）で示した１回目の仮停止に係るキャラクタよりも青みを帯びている状態を示している。図２５２（ｄ），図２５２（ｅ）は、３回目の仮停止を表示するキャラクタおよび２回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図２５２（ａ）で示した１回目の仮停止に係るキャラクタよりも赤みを帯びている状態を示している。図２５２（ｆ）は、３回の仮停止を経て当たりの結果を表示するキャラクタが、虹色に輝いている状態を示している。

【４１２４】

＜変形例２＞

上述の実施例では、ハズレ図柄（チャンス目）を仮停止させ、遊技者に有利な状態を報知していたが、この報知をリーチ表示により行う様にしてもよい。図２５３は、本例を具体的に説明している。

【４１２５】

図２５３（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。このとき、表示画面４２ａにおける左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒでは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。

【４１２６】

図２５３（ｂ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。

【４１２７】

図２５３（ｃ）は、右停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示され、変動は「１」「↓」「１」でリーチとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【４１２８】

図２５３（ｄ）は、中停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１２９】

この図２５３（ｄ）における「１」「３」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる。

【４１３０】

本例で特徴的なのは、図２５３（ｅ）に示す様に、リーチ状態の仮停止後の高速変動は、中装飾図柄列Ｍのみで実行されることである。すなわち、この高速変動においても、リーチ状態が維持され、左停止位置，右停止位置のいずれも「１」が出現している。このとき、左停止位置，右停止位置の「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、揺れ動かず停止している。

【４１３１】

図２５３（ｆ）は、中停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」が表示される。

【４１３２】

この図２５３（ｆ）における「１」「１０」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び中装飾図柄列Ｍのみ高速変動の状態となる（図２５３（ｇ）参照）。

【４１３３】

図２５３（ｈ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【４１３４】

この図２５３（ｈ）における「１」「２」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び中装飾図柄列Ｍのみ高速変動の状態となる（図２５３（ｉ）参照）。

【４１３５】

図２５３（ｊ）は、図２５３（ｄ），図２５３（ｆ），図２５３（ｈ）で説明した３回の仮停止を経て、リーチ表示「１」「↓」「１」が「１」「１」「１」となることで変動の結果が大当たりとなったときの様子を示している。今回の変動は、２回の仮停止により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。

【４１３６】

なお、本例では、仮停止の回数を重ねる毎に表示画面４２ａ上の背景色を変化させ、大当たりが近づいて来ているような演出を行う構成となっている。背景色の配色の違いは、図２５３においては、互いに異なる斜線の模様で示している。

【４１３７】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図２５４を用いて詳細に説明する。図２５４は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルは、基本的には実施例１８の図２２３のものと同じであるが、本例では疑似連演出の有無についてもこのテーブルを用いて説明する。具体的には、図２２３において「決定ボタン使用演出」を説明していた箇所を「疑似連演出」に替えて説明する。なお、決定ボタン使用演出は本実施例においても行われてもよい。

【４１３８】

疑似連演出は、疑似連１回、疑似連２回、疑似連３回の３パターンある。疑似連３回は、本例では大当たり確定の疑似連演出である。例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」という特殊な図柄で揃う大当たりスーパーリーチＦ（変動時間１２０秒）においては、疑似連３回が実行される。この場合、「７」は、本例では当たり確定を示唆する図柄であるので、疑似連３回目の変動で左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」に変化して停止し、リーチおよび大当たりとなる演出が好ましい。「７」で揃う大当たりスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）は、疑似連２回であるが、これも同様である。このように、疑似連演出中に、「７」が左停止図柄に停止すれば、その疑似連演出は大当たり確定であることが示唆される。

【４１３９】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＦ（変動時間１２０秒）においては、疑似連３回が実行される。この場合も、疑似連３回目が実行されることは、大当たり確定を示唆している。数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）においては、疑似連２回が実行されるが、外れスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）においても、疑似連２回が実行される場合がある。そのため、疑似連２回は、大当たりとなる可能性が疑似連１回に比べて高いことを示唆するに留まる。

【４１４０】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＣ（変動時間６０秒）において疑似連１回が実行される場合

も、外れスーパーリーチＣ（変動時間６０秒）において疑似連１回が実行される場合もある。疑似連１回は、大当たりの可能性がそれほど高くない。

【４１４１】

各疑似連での仮停止図柄は、左停止図柄は、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値に対応する図柄になるが、右停止図柄および中停止図柄は自由に決めることができるので、チャンス目で仮停止させることができる。チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」が並ぶ特定の外れ目でもよいし、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに存在する連続する並びであってもよい。疑似連をチャンス目で仮停止させることで、チャンス目の意味を知っている遊技者に対しては、大当たり期待度が高いことを期待できる疑似連演出の開始を示唆することができる。もちろん、右停止図柄および中停止図柄を完全外れ（バラケ目）として表示してもよい。この場合でも、左停止図柄に同じ図柄が続いて仮停止されれば、疑似連演出であることを遊技者に認識させることができる。

【４１４２】

疑似連１回の変動時間は、例えば３０秒としている。つまり、疑似連が１回増えるごとに３０秒変動時間が増え、最後の３０秒は疑似連ではない本変動が行われるように設定している。

【４１４３】

また、疑似連ごとの仮停止図柄は、例えば、疑似連１回目の左停止図柄が「１」であれば、その後の疑似連の左停止図柄も同じ「１」図柄とすることが好ましい。このようにすれば、疑似連中に左停止図柄に来るキャラクタが遊技者の好みのキャラクタであれば、その好みのキャラクタが疑似連の度に見ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、仮に疑似連中のキャラクタが遊技者の好みでなくても、遊技者の好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングが規則性によって決まっているので、次に好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングまで遊技を続けさせることができるため、遊技の興趣性を高めることができる。

【４１４４】

＜変形例３＞

上述の構成では、疑似連が繰り返されるときに左停止位置に同一の主装飾図柄ＳＺが停止していたが、これを異なる主装飾図柄ＳＺを停止させるようにしてもよい。例えば、疑似連が繰り返されるときに、「１」「２」「３」→「２」「３」「４」→「３」「４」「５」のように、上述の規則性に則って主装飾図柄ＳＺを順番に出現させるようにしてもよい。この場合、疑似連変動が終了した後の次の変動では、「１」「２」「３」の「１」が規則に従って左停止位置に表示されたとすると、「２」を左停止位置に表示される。

【４１４５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｆ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが更新される前に変動表示を仮停止させる期間を設定し、この期間内に、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示して、遊技者に有利な大当たりを示唆する疑似連を実行する。疑似連は例えば、擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を表示することで実行される。

【４１４６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４１４７】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ２）に関し、期間内に仮停止と再変動を複数回繰り返し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する。

【４１４８】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ３）に関し、仮停止が繰り返される度に同一の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に表示する。
【４１４９】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ４）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を繰り返し表示し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示を所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【４１５０】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ５）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を繰り返し表示し、同一の並びで複数の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示する。
【４１５１】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｆ６）に関し、仮停止が繰り返されると２回目の仮停止時にはキャラクタが青色を帯び、３回目の仮停止時にはキャラクタが赤みを帯びるというように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの色みの変化が生じ、仮停止でない場合は、色みの変化が生じすに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示がなされる。
【４１５２】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ７）に関し、仮停止が繰り返されると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに基づく表示とは異なる「Ａ見参」の表示を「二たびＡ見参」「三たびＡ見参」というように変化させ、これにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【４１５３】
本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｆ８）に関し、リーチを伴う疑似連に関する再変動中において、表示画面４２ａの左停止位置、右停止位置に仮停止中と同じ主装飾図柄「１」を表示する。
【４１５４】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ９）に関し、変動表示が疑似連を終えて確定したときに大当たりとなる場合には、疑似連における仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、ハズレとなる場合には、仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い。
【４１５５】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｆ１０）に関し、仮停止が繰り返されるとキャラクタの色みを変えてキャラクタの表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【４１５６】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ１１）に関し、疑似連が実行されるか否かは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが決定される。
【実施例２４】
【４１５７】
続いて、実施例２４に係るパチンコ機１０について説明する。実施例１８～実施例２３においては、主装飾図柄ＳＺが「１」等の数値情報である数字部とキャラクタ「Ａ」などの付加情報である装飾部ＳＺｂとから構成されていたが、本実施例では、主装飾図柄ＳＺは数値情報である数字部ＳＺａで構成され、キャラクタは付属しない。本例の規則性に従って表示される数値情報である数字部および装飾部（キャラクタ）は、保留表示に出現する。
【４１５８】
以下、実施例２４に係る遊技機について図２５５から図２５７を用いて詳細に説明する。図２５５は、実施例２４の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。図２５６は、保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。図２５７は、保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。
【４１５９】

図２５５（ａ）等を参照すれば分かるように、本実施例における表示画面４２ａの下部に表示される数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈは、数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とが結合した図柄で表される。数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とは、キャラクタが数字に寄り添うように２つに区分されていてもよいし、キャラクタが数字を抱きかかえるように数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とが重なるように表示されていてもよい。

【４１６０】

具体的には、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈに表示される保留表示画像は、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ａ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「２」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「２」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｂ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「３」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「３」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｂ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「４」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「４」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｄ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「５」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「５」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｅ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「６」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「６」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｆ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「８」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「８」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｇ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「９」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「９」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｈ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１０」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１０」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｉ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１１」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１１」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｊ」と、で構成されている。また、数値情報である数字部ＳＺａ「７」である主装飾図柄ＳＺは、特別な図柄であるので、これに対応するように保留表示画像も、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「７」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「７」で構成されている。

【４１６１】

また、キャラクタごとの決め台詞は、キャラクタに対応する主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａが変動表示において左停止位置に停止表示された時と、そのリーチ時、外れ時、大当たり時に画像表示や音声出力がなされる。キャラクタと決め台詞との対応関係は、図２０８を用いて上述した通りである。

【４１６２】

数値対応情報である保留表示ｔｈは、表示画面４２ａの左下隅に位置する当該保留表示領域ｔｈａに表示され、数値対応情報である保留表示ｈ１～ｈ４（図示ではｈ３までの表示としている）は、当該保留表示領域ｔｈａの右横から表示画面４２ａの右下隅に位置する事前保留表示領域ｈａに表示されている。当該保留表示領域ｔｈａと事前保留表示領域ｈａとをまとめて保留表示領域Ｈと呼ぶ。

【４１６３】

図２５５（ａ）では、当該変動に対応する当該保留を示す保留表示「１Ａ」（数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が結合した保留表示）が当該保留表示領域ｔｈａに格納されている。もっとも、保留表示「１Ａ」に付属するキャラクタ「Ａ」は、例えば顔のみとし、実施例１８等に示された主装飾図柄ＳＺに付属の付加情報である装飾部ＳＺｂに登場するキャラクタ「Ａ」よりも簡略化されていてもよい。なお、保留表示「１Ａ」は、数値情報である数字部「１」と装飾部「Ａ」とが１つの図柄として認識しうる態様を示すものであり、説明の便宜上、数値情報である数字部「１」と装飾部「Ａ」を組み合わせた表記としている。これ以降の「２Ｂ」等の保留表示もこの表記に倣った便宜的なものである。

【４１６４】

図２５５（ａ）は、当該保留に関する保留表示「１Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａに格納に格納されている状態で、左・中・右の三列とも高速変動が実行されている様子が描かれている。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「１」が出現する（図２５５（ｂ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「１」は、当該保留に係る保留表示「１」と一致している。

【４１６５】

なお、主装飾図柄「１」には、実施例１８～実施例２３で説明したようなキャラクタの付属はない。その代わり、本例では、表示画面４２ａの右上端にキャラクタ表示領域ｖｇ３が設けられ、左停止位置に「１」が出現したのに合わせてキャラクタ表示領域ｖｇ３に「１」に対応するキャラクタ「Ａ」が表示される。このとき表示されるキャラクタ「Ａ」は、保留表示「１Ａ」よりも大きく表示され、例えば全身など顔以外も描かれる。表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。

【４１６６】

図２５５（ｂ）～図２５５（ｄ）は、表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現してから、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【４１６７】

この１回目の変動が始まってからハズレの結果となるまでに、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球したとする。この入球に伴う変動表示は、図２５５（ａ）～図２５５（ｄ）における１回目の変動表示の後に実行される。この２回目の変動表示は、１回目の変動表示が終了されるまで保留され、この状況が保留表示として表示画面４２ａの下部に表される。

【４１６８】

この２回目の変動表示に係る保留表示は、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が結合した「２Ｂ」となっており、表示画面４２ａ上において当該保留表示「１Ａ」の右隣に表示される。以降、変動の保留が発生する度に、保留表示「３Ｃ」が保留表示「２Ｂ」の右隣に表示され、保留表示「４Ｄ」が保留表示「３Ｃ」の右隣に表示され、保留表示「５Ｅ」が保留表示「４Ｄ」の右隣に表示され、保留表示「６Ｆ」が保留表示「５Ｅ」の右隣に表示される。このように、保留表示の各々には１，２，３・・・というように特定の規則を持った数列に倣った数字が付されており、この数字は、対応するキャラクタＡ，Ｂ，Ｃ・・・の各々が付属した状態で表示画面４２ａ下部に表示される。

【４１６９】

図２５５（ｅ）は、保留表示「２Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図２５５（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。

【４１７０】

このように、本実施例によれば、変動表示の結果が出ることを契機として、前回当該保留表示領域ｔｈａに表示された保留表示「１Ａ」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「２Ｂ」に更新させて表示画面上に表示する。

【４１７１】

図２５５（ｆ）～図２５５（ｈ）は、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現してから、変動の結果が「２」「８」「５」でハズレとなり、決め台詞「ざんねん」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【４１７２】

図２５５（ｉ）は、保留表示「３Ｃ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図２５５（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保

留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｃ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｃだよ」である。

【４１７３】

図２５５（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｃ」の付近に決め台詞「リーチだよ」が表示される。

【４１７４】

図２５５（ｈ）には、変動の結果が「３」「６」「３」でハズレとなり、決め台詞「ざんねんだよ」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４１７５】

本実施例は、以下のように変形実施が可能である。

【４１７６】

＜変形例１＞

上述した実施例では、保留表示におけるキャラクタ登場順がＡ，Ｂ，Ｃ・・・の規則に従っていたが、このような構成に加えて、保留表示に係る変動の大当たり期待度が高い場合、保留表示が規則に反するように構成してもよい。この構成は具体的に図２５６で説明されている。

【４１７７】

図２５６（ａ）～図２５６（ｄ）は、１回目の変動表示が開始されてから表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現し、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【４１７８】

１回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「１」「７」「１１」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「２Ａ」が出現する。

【４１７９】

この２つ目の保留表示「２Ａ」の出現は、上述した１，２，３・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域ｔｈａの保留表示「１Ａ」に関わらず、保留表示「１Ａ」の右隣には保留表示「２Ｂ」でなく保留表示「２Ａ」が出現する。このように、２つ目の保留表示が「２Ｂ」となるよりも「２Ａ」となって数字とキャラクタの対応関係についての法則が崩れて保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この２つ目の保留表示「２Ａ」における変動の大当たり期待度が高まっている（例えば、スーパーリーチＣ，Ｄが実行される）ことが示唆される。

【４１８０】

図２５６（ｅ）は、保留表示「２Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図２５６（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ａ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。

【４１８１】

図２５６（ｇ）は、変動表示が「２」「↓」「２」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ａ」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

【４１８２】

図２５６（ｈ）には、変動の結果が「２」「８」「２」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４１８３】

２回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「２」「８」「２」となるまでの間に

特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「３Ａ」が出現する。

【４１８４】

この２つ目の保留表示「３Ａ」の出現は、上述した１，２，３・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域ｔｈａの保留表示「２Ａ」に関わらず、保留表示「２Ａ」の右隣には保留表示「３Ｃ」や「２Ｂ」でなく保留表示「３Ａ」が出現する。このように、２つ目の保留表示が「３Ｃ」や「２Ｂ」となるよりも「３Ａ」となって数字とキャラクタの対応関係の法則が崩れ、保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この３つ目の保留表示「３Ａ」における変動の大当たり期待度が「２Ａ」が表示されたときよりも更に高い（例えば、スーパーリーチＥ，Ｆが実行される）ことが示唆される。

【４１８５】

図２５６（ｉ）は、保留表示「３Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図２５６（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ａ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。

【４１８６】

図２５６（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ａ」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

【４１８７】

図２５６（ｌ）には、変動の結果が「３」「３」「３」で大当たりとなり、決め台詞「感涙」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４１８８】

＜変形例２＞

上述の変形例１を更に工夫して、変動中に大当たり期待度の表示を変更する構成とすることもできる。この構成は具体的に図２５７で説明されている。

【４１８９】

図２５７（ａ）～図２５７（ｄ）は、１回目の変動表示が開始されてから表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現し、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【４１９０】

１回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「１」「７」「１１」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が２回入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「２Ｂ」が出現し、その右隣に保留表示「３Ｃ」が出現する。この「２」，「３」の出現は規則に則っている。そして、表示「２」には法則通りの「Ｂ」が付属し、表示「３」には法則通りの「Ｃ」が付属する。このような構成は、本実施例通りである。

【４１９１】

図２５７（ｅ）は、保留表示「２Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図２５７（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。そして、図２５７（ｇ）は、その後、右停止位置に「５」が出現した状態を表している。

【４１９２】

保留表示「３Ｃ」の大当たり期待度が高いことを示す表示が実行される様子について説明する。現状、保留表示「３Ｃ」におけるキャラクタはＡ，Ｂ，Ｃ・・・の規則に則った

ものであり、大当たりの期待度は普通であることが示されている。図２５７（ｇ）において、この法則通りの「３Ｃ」が法則崩れの「３Ｂ」に変化する演出が実行される。この様な演出は保留変化演出と呼ばれる。保留変化演出におけるキャラクタ表示領域ｖｇ３付近には保留変化を示す「次の保留を変えてやる」が表示される。保留変化演出は、この表示の後、キャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｂ」が保留表示「３Ｃ」を破壊する演出が行われ、その後、保留表示は「３Ｃ」から「３Ｂ」に変化する。このように、実施例１８では、法則通りの保留表示が、しばらくして大当たりの期待度が高いことを示唆する法則崩れの表示に切り替わる。

【４１９３】

このような保留変化演出が可能なのは、保留の先読みが実行されたからである。まずは、保留の先読みについて説明する。各保留は、貯められた状態において既に抽選が行われている。従って、保留に基づく変動が開始される前に、この変動表示の結果は出ている。この保留に関する変動表示の結果を実際の変動表示の前に先んじて読み取ることを先読みと呼ぶ。保留変化演出が実現できるのは、保留表示「３Ｃ」に係る保留が遊技者にとって有利な保留（例えば、スーパーリーチＣ，Ｄとなる保留）であることが先読みにより保留変化演出を実行する前に判明しているからである。

【４１９４】

保留変化演出を実現する制御について説明する。保留表示「３Ｃ」に関する保留の抽選が行われ、変動種別カウンタＣＳ１がスーパーリーチＣ，Ｄへの当選、かつ保留変化演出の実行を示す値となった場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留変化演出の実行に関するコマンドをサブ制御装置２６２に送出する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このコマンドを受けて、保留の先読みをして、保留変化演出の実行に関する命令を表示制御装置４５に送出する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、この命令を受けて動作する。

【４１９５】

図２５７（ｈ）には、保留変化演出後の様子が示されており、変動の結果が「２」「８」「５」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４１９６】

図２５７（ｉ）は、保留表示「３Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図２５７（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。

【４１９７】

図２５７（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｂ」の付近に決め台詞「リーチよ」が表示される。

【４１９８】

図２５７（ｌ）には、変動の結果が「３」「３」「３」で大当たりとなり、決め台詞「やったね」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４１９９】

＜変形例３＞

上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａ，事前保留表示領域ｈａには、変動表示がある度に「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・というように、数値情報である数字部が「１」，「２」，「３」，「４」の順に増加していったが本発明はこの構成に限られない。演出状態を変化させる所定条件（例えば、変動回数や演出抽選）の成立を契機として、「「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように、キャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部を例

えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。このようにすれば、１０変動の期間は同じ図柄が左停止位置に停止するので、遊技者にリーチが成立し易い、当たり易いように感じさせることができる。また実際に、同じ図柄が左停止位置に停止する期間は、その図柄でのリーチが成立し易いように変動パターン選択用テーブルを設定してもよい。また、当該保留表示領域ｔｈａでは、同じ図柄が左停止位置に停止する期間、「１Ａ」→「１Ａ」→「１Ａ」→「１Ａ」・・・，「２Ｂ」→「２Ｂ」→「２Ｂ」→「２Ｂ」・・・のように数字部ｖｇ１も付加情報である装飾部ｖｇ２が変化されないで表示されてもよい。このようにすれば、同じキャラクタが１０変動の期間表示され続けるので、そのキャラクタを好きな遊技者にとって、より一層、遊技の興趣性を向上させることができる。

【４２００】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａに表示される当該保留表示領域ｔｈも、事前保留表示領域ｈａに表示される数値対応情報である保留表示ｈも、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈが「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・のように変化していたが、この変化は、事前保留表示領域ｈａにおいて保留表示が発生する場合のみ生じるようにしてもよい。この場合、当該保留表示領域ｔｈでは、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるが、そのキャラクタや数字は、変動表示中に表示画面４２ａに表示されるので、遊技者に不満は生じにくいと考えられる。

【４２０１】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａに表示される当該保留表示領域ｔｈも、事前保留表示領域ｈａに表示される数値対応情報である保留表示ｈも、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈが「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・のように変化していたが、この変化は、当該保留表示領域ｔｈａにおいてのみ生じるようにしてもよい。この場合、事前保留表示領域ｈａでは、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるので、キャラクタが事前保留表示領域ｈａに登場し過ぎて却って分かりにくくなるおそれを低減できる。

【４２０２】

＜変形例４＞

上述の実施例では、主装飾図柄ＳＺと当該保留表示領域ｔｈａは、表示画面上の異なる位置に表示されていたが、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを一部が主装飾図柄ＳＺと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示ｔｈを主装飾図柄ＳＺよりも手前側に表示させることもできる。

【４２０３】

＜変形例５＞

上述の実施例は遊技状態に付いての制限はなかったが、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈの変化が「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」の規則通りとなるには現在の遊技状態が例えば、時短状態、確変状態であることを条件とすることもできる。

【４２０４】

＜変形例６＞

上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈには、変動表示がある度に「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・というように、キャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していったが本発明はこの構成に限られない。「１Ａ」→「２Ａ」→「３Ａ」→「４Ａ」・・・のように、数値情報である数字部が「１」，「２」，「３」，「４」の順に変化していくのに従わず、キャラクタを例えば固定としてもよい。

【４２０５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖａ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３

Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ｖｇ１および「Ａ」から「Ｊ」までの付加情報である装飾部ｖｇ２（「７」は数値情報である数字部ｖｇ１のみ）で構成された１１種類の数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを、例えば、保留表示領域Ｈに「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」→「５Ｅ」→「６Ｆ」→「７」ｏｒ「８Ｇ」→「９Ｈ」→「１０Ｉ」→「１１Ｊ」→「１Ａ」→「２Ｂ」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えばハズレで停止することを契機として、「１Ａ」で構成された数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを「２Ｂ」で構成された数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈに更新させて保留表示領域Ｈに表示することができる。例えば、一連の保留表示を所定の規則「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示の結果が出ることを契機として、前回保留表示領域Ｈに表示された保留表示「１Ａ」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「２Ｂ」に更新させて保留表示領域Ｈに表示する。

【４２０６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４２０７】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ２）に関し、当該保留表示領域ｔｈａのみにおいて、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈを変化させ、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部ｖｇ１を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。

【４２０８】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ３）に関し、事前保留表示領域ｈａのみにおいて、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｈを変化させ、数値情報である数字部ｖｇ１が例えば１０変動毎に１ずつ増加するように変化していくのに従わず、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタを「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化させていくようにしてもよい。

【４２０９】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ４）に関し、当該保留表示領域ｔｈ，事前保留表示領域ｈａの両方において、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを変化させ、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数字部ｖｇ１を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。

【４２１０】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖａ５）に関し、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを一部が主装飾図柄ＳＺと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示ｔｈを主装飾図柄ＳＺよりも手前側に表示させることもできる。

【４２１１】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖａ６）に関し、時短状態において変動表示の結果が表示されたときの当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを所

定の規則に従って定まる次の数値対応情報である保留表示ｔｈに更新させて当該保留表示領域ｔｈａに表示する。

【４２１２】

本実施例（変形例６）に係る遊技機は（Ｖａ７）に関し、変動がある毎に表示が変化する当該保留表示領域ｔｈａにおいて、「１Ａ」→「２Ａ」→「３Ａ」→「４Ａ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈを変化させ、数値情報である数字部ｖｇ１が「１」，「２」，「３」，「４」の順に変化していくのに従わず、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタを例えば固定としてもよい。

【４２１３】

本実施例に係る遊技機は（Ｖａ８）に関し、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタは、数値部Ｖｇ１の表示位置とは異なる位置に表示させる。

【４２１４】

本実施例（変形例７）に係る遊技機は（Ｖａ９）に関し、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと同一の主装飾図柄ＳＺを、停電が生じなかった場合に表示される主装飾図柄ＳＺとは異なる停電対応情報（例えば「？」「？」「？」や「？」「Ｘ」「Ｘ」）を、左、右、中列の停止位置所定の位置に表示させてもよい。

【実施例２５】

【４２１５】

以降、実施例２５に係るパチンコ機について説明する。実施例２５に係るパチンコ機は、実施例１と同様な構成となっているが、遊技中の演出に合わせて落下する板状の可動役物を有する点で大きく異なる（図２５８参照）。上流から下流に向けて移動する移動体である可動役物Ｗ１は、上下方向の移動経路に沿って移動可能な矩形の役物であり、自由落下により下方向に移動する。可動役物Ｗ１は、有利な遊技状態の発生を遊技者に予期させるものであり、例えば「チャンス！」の文字が記されている。可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２の一部を覆うことが可能であり、第３図柄表示装置４２に注目していた遊技者にとっては目立つ存在である。本実施例の可動役物Ｗ１は、矩形でなくてもよく（例えば円形でもよく）、例えば、キャラクタを象った形状としてもよい。可動役物Ｗ１は、本例では第３図柄表示装置４２の上方に配置され、落下することで第３図柄表示装置４２に重なるように配置されているが、第３図柄表示装置４２の左側・右側・下側などに配置され、落下しても第３図柄表示装置４２に重ならないものでもよい。可動役物Ｗ１は、本例のように正面視で遊技者に視認し易い大きさ・形状である必要はない。例えば、可動役物Ｗ１は、正面視で縦１センチ、横７センチの細長い長方形状のように、一見すると遊技者に視認し難いが、ある程度注視すれば認識できるような大きさ・形状であってもよい。可動役物Ｗ１は、さらに小さく・細い形状でもよい。また、可動役物Ｗ１は、例えば５００円玉程度の大きさ・形状の役物であってもよい。また、可動役物Ｗ１は、抽選結果を示唆する文字や記号などが記されていなくてもよい。

【４２１６】

図２５９（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明している。横長で矩形の可動役物Ｗ１は、可動役物Ｗ１を支持する横方向に伸びた支持ロッドＷ２と一体化している。なお、以下では可動役物Ｗ１と支持ロッドＷ２を総称して呼ぶときは、可動部材Ｗ１，Ｗ２と呼ぶ。支持ロッドＷ２の右端は、可動役物Ｗ１の右側に設けられた縦方向に伸びる基板Ｗ３Ｒにスライド可能に支持されており、支持ロッドＷ２の左端は、可動役物Ｗ１の左側に設けられた縦方向に伸びる基板Ｗ３Ｌにスライド可能に支持されている。より詳しく説明すると、支持ロッドＷ２の右端は、基板Ｗ３Ｒに設けられた縦方向に伸びる案内レールＷ４Ｒに接触しており、支持ロッドＷ２の右端は、案内レールＷ４Ｒに沿って上下に移動可能である。また、支持ロッドＷ２の左端は、基板Ｗ３Ｌに設けられた縦方向に伸びる案内レールＷ４Ｌに接触しており、支持ロッドＷ２の左端は、案内レールＷ４Ｌに沿って上下に移動可能である。支持ロッドＷ２が上下動すると、それに連れて支持ロッドＷ２に固定されている可動役物Ｗ１も上下動する。

【４２１７】
可動役物Ｗ１は、４箇所で停止可能となっている。各箇所は、縦方向に間隔を開けて定められた停止位置であり、各停止位置は、上から順に、最上位置、第１中間位置、第２中間位置、最下位置である。また、最上位置から第１中間位置までが第１移動軌跡の長さである第１移動幅であり、最上位置から第２中間位置までが第２移動軌跡の長さである第２移動幅であり、最上位置から最下位置までが第３移動軌跡の長さである第３移動幅である。基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々には、各位置に対応する可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ、および当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが備えられている。なお、本例の可動支持部品は左右両方に設けられているが、いずれ一方に設けられる構成でも構わない。

【４２１８】
最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｒは、基板Ｗ３Ｒの上部に設置された本体と、本体から左側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮自在の可動ピンである第１位置と第２位置とに変位可能な変位部品である当接部材Ｗ１１Ｒとで構成される。当接部材Ｗ１１Ｒは、支持ロッドＷ２の右先端に当接可能な伸長状態と、支持ロッドＷ２の右先端に当接不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。同様に、最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｌは、基板Ｗ３Ｌの上部に設置された本体と、本体から右側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮自在の可動ピンである当接部材Ｗ１１Ｌとで構成される。当接部材Ｗ１１Ｌは、支持ロッドＷ２の左先端に接触可能な伸長状態と、支持ロッドＷ２の左先端に接触不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌは、例えば電磁ソレノイドで実現できる。当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌには、その先端に支持ロッドＷ２を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面Ｗ１２を有している。また、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７にも可動ピンで構成される当接部材を有するが、これらについても、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌと同様な当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有している。

【４２１９】
可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌは、本例では、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒの左右いずれかに設けられているが、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒの後側に設けられても構わない。特に、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌは、第３図柄表示装置４２の側方に位置し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により水平方向に移動させる駆動手段であるので、第３図柄表示装置４２の大画面化に伴う遊技領域３０ａの縮小を避ける場合には、後側に設けることが好ましい。この場合、当接部材は、本体から前側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮するように構成される。

【４２２０】
図２５９（ａ）では、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが伸長状態となっており、支持ロッドＷ２の右先端，左先端が当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌの各々に当接している状態を表している。このように、通常の遊技状態においては、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌはともに伸長状態となっており、支持ロッドＷ２は、最上位置に留め置かれる。このとき、可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２を覆わない位置（遊技者から視認し難い位置）であって第３図柄表示装置４２の上側で停止している。なお、最上位置をより下部に設定し、可動役物Ｗ１の下端を第３図柄表示装置４２に一部重ねる構成とすることもできる。この場合、可動役物Ｗ１の下端は、通常の状態において常に遊技者に視認される。

【４２２１】
なお、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは、同期的に伸縮する。すなわち、伸長状態の当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは同時に収縮状態となり、収縮状態の当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは同時に伸長状態となる。

【４２２２】
第１中間位置、第２中間位置には、最上位置に設けられた機構と同様の機構が設けられている。すなわち、第１中間位置には、上述した可動支持部品Ｗ５Ｒに相当する可動支持

部品Ｗ６Ｒが基板Ｗ３Ｒに設けられており、可動支持部品Ｗ５Ｌに相当する可動支持部品Ｗ６Ｌが基板Ｗ３Ｌに設けられている。駆動部品である可動支持部品Ｗ６Ｒ，駆動部品である可動支持部品Ｗ６Ｌは、当接部材Ｗ１３を同期的に伸長させることにより、支持ロッドＷ２を第１中間位置に留め置くことができる。同様に、第２中間位置には、上述した可動支持部品Ｗ５Ｒに相当する可動支持部品Ｗ７Ｒが基板Ｗ３Ｒに設けられており、可動支持部品Ｗ５Ｌに相当する可動支持部品Ｗ７Ｌが基板Ｗ３Ｌに設けられている。可動支持部品Ｗ７Ｒ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、当接部材Ｗ１５を同期的に伸長させることにより、支持ロッドＷ２を第２中間位置に留め置くことができる。

【４２２３】

最下位置には、支持ロッドＷ２の右先端，左先端を当接させるストッパーである当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々に設けられている。当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌは、支持ロッドＷ２がこれ以上落下することがないように設けられている可動部品を有しない部材である。すなわち、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となり、支持ロッドＷ２がこれら部品に支持されない状態となったとしても、支持ロッドＷ２は、図２５９（ａ）の破線が示す様に当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌにより制止され、それに連れて可動役物Ｗ１も停止する。当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌには、その先端に支持ロッドＷ２を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面Ｗ１２を有している。

【４２２４】

最下位置に関する別の構成として、当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌを備えない構成としてもよい。この場合、ワイヤＷ２０が最長まで繰り出して支持ロッドＷ２を停止させると可動役物Ｗ１は、最下位置で停止することになる。

【４２２５】

続いて、図２５９（ａ）で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図２５９（ｂ）は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板Ｗ３は、遊技盤３２および第３図柄表示装置４２との間の隙間に設けられており、可動役物Ｗ１は、遊技盤３２に設けられた奥側の第３図柄表示装置４２を遊技者に視認させるためのセンターフレーム４７の窓部ＷＨの裏側を上下方向に移動可能である。

【４２２６】

図２５９（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。図２５９（ｂ）を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物Ｗ１は、窓部ＷＨから露出せず、全域が遊技盤３２によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、可動役物Ｗ１を最上位置に留め置いている可動支持部品Ｗ５Ｒは省略されている。

【４２２７】

図２５９（ｃ）は、図２５９（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を最上位置まで引き上げる機構について説明している。支持ロッドＷ２の端部には、上下方向に延びるワイヤＷ２０が接続されており、このワイヤＷ２０が巻き上げられることにより支持ロッドＷ２が最上位置を上限に上方に移動する。これに伴い、移動第１中間位置、第２中間位置、最下位置にあった可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。ワイヤＷ２０は、基板Ｗ３の上端に設けられた上方プーリＷ２１に巻きかけられ、基板Ｗ３の裏側に位置し上方プーリＷ２１よりも下方にある巻き取りプーリＷ２２まで伸びている。巻き取りプーリＷ２２は、ワイヤＷ２０を巻き取る糸巻きであり、ワイヤＷ２０における支持ロッドＷ２に接続されている一端とは反対側の他端は、巻き取りプーリＷ２２に接続されている。上方プーリＷ２１の回転軸は、支持ロッドＷ２に沿っており、巻き取りプーリＷ２２の回転軸は、第３図柄表示装置４２を貫通する方向に延びる。

【４２２８】

巻き取りプーリＷ２２は、モータＷ２３によって回転可能であり、モーターの回転力によりワイヤＷ２０を巻き取る。巻き取りプーリＷ２２とモータＷ２３との間には、動力の伝達を制御するクラッチＷ２４が設けられている。クラッチＷ２４が接続状態となると、

モータＷ２３の回転力は巻き取りプーリＷ２２に伝達される。クラッチＷ２４が切断状態となると、モータＷ２３の制止力が巻き取りプーリＷ２２に伝達されないので可動役物Ｗ１は、自由落下することができる。

【４２２９】

モータＷ２３の回転軸の回転は、モータＷ２３に付属のエンコーダＷ２５により検出される。このエンコーダＷ２５は、モータＷ２３の回転方向と回転量に関する信号を出力する。当該信号によれば、モータＷ２３が動作しているか否かも判別することができる。

【４２３０】

ワイヤＷ２０，上方プーリＷ２１，巻き取りプーリＷ２２，モータＷ２３およびクラッチＷ２４で構成される可動役物上昇機構は、基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌのそれぞれに１つずつ設けられている。基板Ｗ３Ｒに設けられたモータＷ２３およびクラッチＷ２４と、基板Ｗ３Ｌに設けられたモータＷ２３およびクラッチＷ２４が同じ動作をすることで水平状態の支持ロッドＷ２を上下動させる。

【４２３１】

なお、可動役物上昇機構は、上述した構成に限らない。例えば、可動役物に上下方向に配設されたラックと、ラックに噛み合って回転することで可動役物Ｗ１を上昇させ、ラックとの噛み合いを解除することによって可動役物を自由落下させるギアと、ギアに可動役物を上昇させる駆動力を与えるモーターとを備える構成である。

【４２３２】

基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに設けられた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５は、全て収縮状態となっている。このようにすることで、下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させる際に支持ロッドＷ２の移動が伸長した当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５に妨げられることがないようになっている。

【４２３３】

基板Ｗ３Ｌには、支持ロッドＷ２の左端が最上位置にあるか否かを検出する図示しない接触センサが設けられている。下方にある支持ロッドＷ２がモータＷ２３の回転力により上昇し接触センサに検出されると、モータＷ２３は停止し、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが伸長状態となる。そして、接触センサにより支持ロッドＷ２の最上位置への到達が検出されると、クラッチＷ２４が切断状態となる。これにより、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮すれば、可動役物Ｗ１が自由落下する待機状態となる。

【４２３４】

＜落下演出の実際＞

図２６０は、可動役物Ｗ１を用いた落下演出の実際を説明している。図２６０（ａ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが伸長状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの伸長した当接部材Ｗ１３に当接して停止する。このように可動役物Ｗ１が最上位置から第１中間位置まで移動すると、可動役物Ｗ１は、遊技者に近づくことになる。

【４２３５】

図２６０（ｂ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが伸長状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。なお、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部

材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置を通過して第２中間位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの伸長した当接部材Ｗ１５に当接して停止する。このように可動役物Ｗ１が最上位置から第２中間位置まで移動すると、可動役物Ｗ１は、遊技者に近づくことになる。

【４２３６】

なお、図２６０（ａ）において、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの伸長動作は、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌの収縮動作よりも先に実行される。同様に、図２６０（ｂ）において、可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの伸長動作は、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌの収縮動作よりも先に実行される。このようにすることで、可動役物Ｗ１の落下開始よりも先に支持ロッドＷ２を所望の位置で停止させる準備を完了させ、確実に第１中間位置、第２中間位置で可動役物Ｗ１を停止させることができる。

【４２３７】

図２６０（ｃ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が最下位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。なお、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置，第２中間位置を通過して最下位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌに当接して停止する。

【４２３８】

＜上昇動作の実際＞

最上位置よりも下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させるには、まず、クラッチＷ２４が接続状態となる。この状態で、モータＷ２３が駆動すれば、ワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。この際、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となっているのは上述した通りである。

【４２３９】

＜大当たり抽選用テーブルについて＞

続いて、本実施例における大当たり抽選用テーブルについて説明する。図２６１（ａ）は、特図１に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球したときに実行される抽選に関するものである。一方、図２６１（ｂ）は、特図２に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球したときに実行される抽選に関するものである。

【４２４０】

特図１に係る大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１に係る大当たりには、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの３種類がある。大当たりの有利さとしては、確変付き大当たりが最も有利であり、次いで時短付き大当たりが有利である。通常大当たりは、３種類の中で最も不利な大当たりである。３種類の大当たりは、全て８ラウンドであり、ラウンド数のみでは大当たりの区別ができない。もっとも、変動結果が偶数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりを通常大当たりと判別することができる。しかし、変動結果が奇数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりが確変付き大当たりであるか、それとも時短付き大当たりであるかを判別することは難しい。

【４２４１】

また、上述の特図１に係る大当たり抽選用テーブルは、適宜の変更が可能である。例えば、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９のとき、次回の大当たりまで継続する確変付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～４９のとき、特図２用始動入賞装

置３３ｂに遊技球が１０回入賞するまで継続する確変付きの大当たりに当選する構成としてもよい。また、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９のとき、次回の大当たりまで継続する時短付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～４９のとき、特図２に係る変動が１０回継続する時短付きの大当たりに当選する構成としてもよい。その他、大当たり当選後、Ｖ領域への遊技球の入球（Ｖ入賞）を契機として確変状態に移行するタイプの遊技機において、確変状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。また、小当たり当選後、Ｖ領域への遊技球の入球（Ｖ入賞）を契機として時短状態に移行するタイプの遊技機において、時短状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。

【４２４２】

特図２に係る大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る大当たり抽選用テーブルと同様であるが、確変付き大当たりが発生し易くなっている点において、遊技者にとって有利なテーブルとなっている。

【４２４３】

＜変動パターンについて＞

図２６２は、特図１に係る変動パターンについて説明している。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、主装飾図柄ＳＺの変動が開始され、当該変動は、最終的には大当たりまたはハズレを示す主装飾図柄ＳＺの並びで停止する。変動パターンとは、遊技球の入球があってから主装飾図柄ＳＺが停止するまでの間に実行される変動の種別を意味しており、変動パターンによって変動時間や実行される演出が異なる。より具体的には、変動パターンの中にはリーチ演出が行われるにも関わらず変動時間が２０秒と短いものもあり、リーチ演出が行われ、変動時間が１２０秒と長いものもある。また、変動パターンの中には、リーチ演出とともに期待演出（可動役物Ｗ１を用いた演出）を行うものもあり、リーチ演出とともに期待演出を実行しないものもある。

【４２４４】

すなわち、図２６２を参照すれば分かるように、特図１に係る抽選により変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅとなった場合、期待演出が実行される。また、大当たりスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆは、演出が大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅのそれぞれと同様な変動パターンである。大当たりスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆは、可動役物Ｗ１を用いた期待演出が実行されないことが大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅと大きく異なる。

【４２４５】

もちろん、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいても期待演出を実行する様にしてもよい。この場合、スーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行され、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行されない。本例において、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。

【４２４６】

本実施例の期待演出は３種類あり、大当たりの種別によって使い分けられるのでこの点について説明する。図２６０（ａ）は、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が通常大当たりとなる場合（変動結果が偶数図柄で揃った場合）実行される。一方、図２６０（ｂ）は、可動役物Ｗ１が第２中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が時短付き大当たりとなる場合、実行される。そして、図２６０（ｃ）は、可動役物Ｗ１が最下位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が確変付き大当たりとなる場合、実行される。つまり、大当たりの種別が遊技者にとって有利である程、期待演出において可動役物Ｗ１がより下方まで落下する構成となっている。

【４２４７】

もっとも、本実施例における３種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低

く、第１中間位置に係る期待演出、第２中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、可動支持部品として可動部材Ｗ１，Ｗ２を停止させて特図１、特図２に係る抽選結果が遊技者にとって有利な通常大当たりとなる可能性を示唆する第１中間位置上の可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面Ｗ１４と、可動部材Ｗ１，Ｗ２を停止させて抽選結果が時短付き大当たりとなる可能性が可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面の停止が示す可能性よりも高いことを示唆する可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接面Ｗ１６を備えることが特徴的である。また、可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接面Ｗ１６は、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面Ｗ１４よりも可動部材Ｗ１，Ｗ２を長い距離だけ移動させて停止させることが本例にとって特徴的な点である。

【４２４８】

図２６３は、図２６０（ａ），（ｂ），（ｃ）に係る３種類の期待演出を実現する制御について説明している。図２６３（ａ）は、各可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５の制御について説明している。最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１は、期待演出が実行される前の状態（図２５９（ａ）に示す可動役物Ｗ１が最上位置で停止している状態）において、伸長しており、可動役物Ｗ１を支持している。一方、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は、期待演出が実行される前の状態では、収縮している。可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５は、オフとされたときに伸長状態となるように設定されている。そして、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。

【４２４９】

最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１は、期待演出が実行されるときには、可動役物Ｗ１を落下させる必要性から、収縮状態となる。一方、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は、期待演出が実行されるときには、伸長することがある。可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されている。そして、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。

【４２５０】

この場合において、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよく。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよい。

【４２５１】

可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、それぞれ伸縮して３種類の期待演出を実現する。図２６３（ｂ）における伸縮パターンＡは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオン（伸長状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオフ（収縮状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３によって支持され、第１中間位置で停止する。

【４２５２】

図２６３（ｂ）における伸縮パターンＢは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオフ（収縮状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオン（伸長状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５によって支持され、第２中間位置で停止する。

【４２５３】

図２６３（ｂ）における伸縮パターンＣは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオフ（収縮状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオフ（収縮状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、当接部材Ｗ１０によって支持され、最下位置で停止する。

【４２５４】
図２６２には、各変動パターンと伸縮パターンとが対応付けられているのでこの点について説明する。まず、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が０～９となり、大当たりが確変付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＣの制御に基づき可動役物Ｗ１を最下位置で停止させる。
【４２５５】
その一方で、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が１０～４９となり、大当たりが時短付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＢの制御に基づき可動役物Ｗ１を第２中間位置で停止させる。また、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が５０～９９となり、大当たりが通常となった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＡの制御に基づき可動役物Ｗ１を第１中間位置で停止させる。
【４２５６】
図２６３（ｃ）は、変動パターンと可動役物Ｗ１を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりとなった場合の変動パターンが変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥのいずれかとなると、期待演出が実行される。まず、変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングについて説明する。大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過すると、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＣで制御された後、可動支持部品Ｗ５がオンされて当接部材Ｗ１１が収縮状態となる。このような制御により最上位置にある可動役物Ｗ１は最下位置まで落下する。
【４２５７】
一方、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＥであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＥが開始されてから８０秒が経過した時点である。
【４２５８】
特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，大当たりスーパーリーチＣのいずれかとなると、伸縮パターンＢにより可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。
【４２５９】
特図１に係る抽選の結果が通常大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，大当たりスーパーリーチＣのいずれかとなると、伸縮パターンＡにより可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。このようにすることで、期待演出を変動時間の序盤で実行されることが抑制され、各大当たりスーパーリーチの演出の面白み

を向上させることができる。なお、期待演出の開始タイミングを各大当たりスーパーリーチの終了間際（例えば５秒前）とし、演出の流れのうちの決まったタイミングで行うようにしてもよい。

【４２６０】

図２６４は、期待演出の実際を図示している。期待演出は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＡ，Ｂ，Ｃのいずれかにより制御されて実行される。図２６４（ａ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＡで制御されたときの期待演出を説明している。主装飾図柄ＳＺが「７」「５」「４」で停止し、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの上部に対応する最上位置で停止している状態において、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、主装飾図柄ＳＺの表示が「６」「↓」「６」となり、リーチ演出が実行される。このとき特図１に係る抽選の結果が通常大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から第１中間位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの上部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの下部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇して最上位置で停止し、それに伴い主装飾図柄ＳＺが再び表示される。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては通常大当たりである。

【４２６１】

図２６４（ｂ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＢで制御されたときの期待演出を説明している。特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から第２中間位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの中央部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの上部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄ＳＺが再び表示されることになる。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては時短付き大当たりである。

【４２６２】

図２６４（ｃ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＣで制御されたときの期待演出を説明している。特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から最下位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの下部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの上部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄ＳＺが再び表示されることになる。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては確変付き大当たりである。

【４２６３】

このように、遊技者からすれば、期待演出における可動役物Ｗ１の停止位置を把握することで、大当たりの種別を認識することができる。すなわち、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの下部で停止すれば、大当たりは確変付きであり、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの中央部で停止すれば、大当たりは時短付きであることが判断できる。なお、確変付き当たり、時短付き当たりをラウンド数で区別することはできない。

【４２６４】

＜本実施例に係る制御：役物原点位置設定処理＞

続いて、本実施例に係る制御についてフローチャートを参照して説明する。図２６５は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出に先だって実行される役物原点位置設定処理を示している。この処理は、可動役物Ｗ１を最上位置に停止させることを目的としている。図２６５を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。なお、

表示制御装置４５または主制御装置２６１が各ステップを行うようにしてもよい。
【４２６５】
役物原点位置設定処理は、遊技の状態が変動中であるか否かを判断するステップから始まり（ステップＷ１０１参照）、当該判断が真ならステップＷ１０２に進み、偽なら処理を終了する。ステップＷ１０２では、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。当該判断が真で、可動役物Ｗ１が最上位置で停止していると判断された場合は、処理は終了となる。また、ステップＷ１０２の判断が偽なら、処理はステップＷ１０３に進む。
【４２６６】
ステップＷ１０３では、期待演出実行許可フラグがオフされる。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップＷ１１２において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップＷ１０３が終了すると、処理は、ステップＷ１０４に進み、モータＷ２３を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物Ｗ１を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータＷ２３を確実に停止させる目的でなされる。モータＷ２３は、可動役物Ｗ１を上昇させるとき以外は回転しないので、ステップＷ１０４は、ステップＷ１０３の終了後においてモータＷ２３が予期しない動作をしたときに備えたものである。
【４２６７】
ステップＷ１０５は、ステップＷ１０４が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となる。これにより、下方にある可動役物Ｗ１を最上位置に向けて上昇させたとしても支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５に当接することがない。ステップＷ１０６は、ステップＷ１０５が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチＷ２４が接続状態に制御される。これにより、可動役物Ｗ１の上昇に必要な駆動力をモータＷ２３により付与することが可能となる。
【４２６８】
ステップＷ１０７は、ステップＷ１０６が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータＷ２３の回転が開始される。これにより、ワイヤＷ２０が巻き上げられ、可動役物Ｗ１の上昇が開始される。ステップＷ１０８は、ステップＷ１０７に続く過程であり、当該ステップでは、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。判断が真の場合は、処理はステップＷ１０９に進み、偽の場合は、処理は終了となる。
【４２６９】
ステップＷ１０９では、モータＷ２３の停止制御が実行される。前のステップＷ１０８が真ならば、可動役物Ｗ１が最上位置にあることになるから、ステップＷ１０９は、可動役物Ｗ１がこれ以上上昇しないようにモータＷ２３が停止される。ステップＷ１１０は、ステップ１０９が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が伸長状態にされる。これにより支持ロッドＷ２の下部に可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が位置する。
【４２７０】
ステップＷ１１１は、上述のステップＷ１１０が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチＷ２４が切断状態に制御される。これにより、ワイヤＷ２０により懸垂されていた可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０ではなく可動支持部品Ｗ５の伸長した当接部材Ｗ１１により支持されることになる。仮に、この時点で可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が収縮すれば、可動役物Ｗ１は、支えを失って自由落下することになる。
【４２７１】
ステップＷ１１２は、上述のステップＷ１１１が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。これをもって、期待演出の実行が可能となる。以上の動作により、本実施例に係る役物原点位置設定処理は終了となる。
【４２７２】

＜本実施例に係る制御：期待演出制御処理＞
　続いて、可動役物Ｗ１を落下させる期待演出の制御処理について説明する。図２６６は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出を実行するときの制御に係る期待演出制御処理を示している。この処理は、最上位置にある可動役物Ｗ１を第１中間位置、第２中間位置または最下位置のいずれかに停止させた後、可動役物Ｗ１を最上位置まで戻すことを目的としている。図２６６を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。
【４２７３】
　期待演出制御処理は、大当たりスーパーリーチに当選したか否かを判断するステップから始まり（ステップＷ２０１参照）、当該判断が真ならステップＷ２０２に進み、偽なら処理を終了する。ステップＷ２０１では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断され、当該判断が真なら、処理はステップＷ２０３に進み、偽なら処理は終了となる。
【４２７４】
　ステップＷ２０３では、変動が開始されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２０４に進み期待演出開始時間の計測が開始される。期待演出開始時間とは、変動の開始を起点とした経過時間であり、期待演出の開始時点を規定するのに用いられる。
【４２７５】
　ステップＷ２０５は、ステップＷ２０４が終了した後の過程であり、現在のリーチがスーパーリーチＡであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２０６に進み、期待演出開始タイミングが２０秒に設定される。期待演出開始タイミングとは、期待演出が開始される時点を規定する時間であり、期待演出開始時間が期待演出開始タイミングと等しくなると期待演出が開始される。従って、この場合、期待演出開始時間が２０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２０５の判断が偽なら、処理は後述のステップＷ２２１に進む。
【４２７６】
　ステップＷ２０７は、ステップＷ２０６が終了した後の過程であり、可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１を収縮させ、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を所定の伸縮パターンで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物Ｗ１を落下させ期待演出を実行させる。なお、現在のリーチに係る抽選結果が確変付き大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＣの動作を行うように制御される。現在のリーチに係る抽選結果が時短付き大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＢの動作を行うように制御される。そして、現在のリーチに係る抽選結果が通常大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＡの動作を行うように制御される。
【４２７７】
　ステップＷ２０８は、ステップＷ２０７が終了した後の過程であり、当該ステップによって伸縮維持時間が計測される。伸縮維持時間とは、可動役物Ｗ１の落下が開始されたときを起点とした経過時間であり、可動役物Ｗ１の上昇開始時点を規定するのに用いられる。
【４２７８】
　ステップＷ２０９は、ステップＷ２０８が終了した後の過程であり、当該ステップによって、伸縮維持時間が所定の時間（例えば３秒）経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２１０に進み、可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。また、当該判断が偽なら、処理は終了となる。
【４２７９】
　ステップＷ２２１について説明する。ステップＷ２０５の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチＡでなかった場合）、処理は、ステップＷ２２１に進み現在のリーチがスーパーリーチＣであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２２２に進み、期待演出開始タイミングが４０秒に設定される。従って、期待演出開始時間

が４０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２２１の判断が偽なら、処理は後述のステップＷ２３１に進む。

【４２８０】

ステップＷ２２２が終了した後の処理は、スーパーリーチＡの場合と同様である。すなわち、ステップＷ２２２が終了すると、処理はステップＷ２０７に進み、可動支持部品制御処理が実行され、最終的には可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。

【４２８１】

ステップＷ２３１について説明する。ステップＷ２２１の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチＣでなかった場合）、処理は、ステップＷ２３１に進み現在のリーチがスーパーリーチＥであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２３２に進み、期待演出開始タイミングが８０秒に設定される。従って、期待演出開始時間が８０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２３１の判断が偽なら、処理は終了となる。

【４２８２】

ステップＷ２３３は、ステップＷ２３２が終了した後の過程であり、可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１を収縮させ、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を伸縮パターンＣで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物Ｗ１を最下位置まで落下させ期待演出を実行させる。

【４２８３】

ステップＷ２３３が終了した後の処理は、スーパーリーチＡの場合と同様である。すなわち、ステップＷ２３３が終了すると、処理はステップＷ２０８に進み、伸縮維持時間の計測が実行され、最終的には可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。

【４２８４】

＜本実施例に係る制御：役物上昇処理＞

図２６７は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出の最後の処理である役物上昇処理を示している。この処理は、可動役物Ｗ１を第１中間位置、第２中間位置、最下位置のいずれかから最上位置に停止させることを目的としている。図２６７を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。

【４２８５】

役物上昇処理は、期待演出実行許可フラグをオフするステップから始まる（ステップＷ３０１参照）。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップＷ３０９において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップＷ３０１が終了すると、処理は、ステップＷ３０２に進み、モータＷ２３を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物Ｗ１を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータＷ２３を確実に停止させる目的でなされるものであり、上述のステップＷ１０４と同様の理由で設けられている。

【４２８６】

ステップＷ３０３は、ステップＷ３０２が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となる。ステップＷ３０４は、ステップＷ３０３が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチＷ２４が接続状態に制御される。

【４２８７】

ステップＷ３０５は、ステップＷ３０４が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータＷ２３の回転が開始される。これにより、ワイヤＷ２０が巻き上げられ、可動役物Ｗ１の上昇が開始される。つまり、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２を当接させなくする制御がモータＷ２３によってなされる。ステップＷ３０６は、ステップＷ３０５に続く過程であり、当該ステップでは、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。当該判断が真で可動役物Ｗ１が最上位置にある場合は、処理はステップＷ３０７に進み、偽の場合は、処理は後述のステップＷ３２１に進む。

【４２８８】
ステップＷ３０７では、モータＷ２３の停止制御が実行される。ステップＷ３０８は、ステップ３０７が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が伸長状態にされる。これにより支持ロッドＷ２の下部に可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が位置する。
【４２８９】
ステップＷ３０９は、上述のステップＷ３０８が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチＷ２４が切断状態に制御される。これにより、ワイヤＷ２０により懸垂されていた可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０ではなく可動支持部品Ｗ５の伸長した当接部材Ｗ１１により支持されることになる。
【４２９０】
ステップＷ３１０は、上述のステップＷ３０９が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。この過程により、処理は終了となる。
【４２９１】
ステップＷ３２１について説明する。ステップＷ３０６における判断が偽（接触センサの出力がＦａｌｓｅで可動役物Ｗ１が最上位置にない場合）、処理はステップＷ３２１に進み、モータＷ２３が回転しているか否かが判断される。モータＷ２３が回転しているか否かは、上述のエンコーダＷ２５の出力を参照すれば判断することができる。モータＷ２３が回転している場合、処理は終了となる。モータＷ２３が回転していない場合は、可動役物Ｗ１が最上位置にないにもかかわらずモータＷ２３が可動役物Ｗ１を上昇させていないという異常が発生していることになる。この場合、処理は、ステップＷ３２２に進み、エラー制御が実行される。このエラー制御により、エラーの報知が実行される。エラーの報知の実際としては、第３図柄表示装置４２にエラーメッセージを表示することによって遊技者にエラーを通知する方式にしてもよいし、前面枠セット１４に設けられたエラー状態を点灯で知らせるランプを設けてホールスタッフにエラーを通知する方式にしてもよい。これにより、エラーを通知された遊技者に呼ばれるなどして駆けつけたホールスタッフがエラー状態の原因の解消を試みる。エラー報知の解除は、遊技機の裏面側にエラー報知を停止させるスイッチを設け、駆けつけたホールスタッフによって解除できるとよい。ステップＷ３２２が終了すると、処理は終了となる。以上の動作により、本実施例に係る役物上昇処理は終了となる。
【４２９２】
本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。
【４２９３】
＜変形例１＞
上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物Ｗ１を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。窓部ＷＨを移動する可動役物Ｗ１に代えて、液晶パネルや有機ＥＬパネルなどから構成される表示パネルＷ１ａを用いるようにしてもよい。この表示パネルＷ１ａは、第３図柄表示装置４２とは独立した構成であり、可動役物Ｗ１と同様に第３図柄表示装置４２における表示面を上下方向に縦断するように移動することができる。
【４２９４】
本例においても、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。
【４２９５】
図２６８は、本例に係る期待演出を説明している。期待演出が実行される前の初期状態において、表示パネルＷ１ａが上限位置にあるとき、表示パネルＷ１ａの表示も初期状態となっている。この状態から表示パネルＷ１ａが第１中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示さ

れていない初期状態から「チャンス！」が表示される状態に切り替わる（図２６８（ａ）参照）。この「チャンス！」の文字列は、第１中間位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが第１中間位置で停止する期待演出が実行されると、「チャンス！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、第１中間位置で停止する。

【４２９６】

なお、表示パネルＷ１ａが表示する「チャンス！」の代わりに「通常大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合で前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「通常大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。このように「通常大当たり」の後の文字が「！」であるかそれとも「？」であるかを認識することにより遊技者は通常大当たりに当選したか否かを知ることができる。もっとも、表示パネルＷ１ａにおける「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示は例えば１秒程度しかなされないので、遊技者は、その瞬間の表示を的確に認識しなければならない。なお、「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示に代えて、キャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合、通常大当たりに当選している場合と、通常大当たりから落選している場合とでキャラクタの表情が異なる。

【４２９７】

一方、初期状態の表示パネルＷ１ａが第２中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「熱い！」が表示される状態に切り替わる（図２６８（ｂ）参照）。この「熱い！」の文字列は、第２中間位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが第２中間位置で停止する期待演出が実行されると、「熱い！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、第２中間位置で停止する。

【４２９８】

なお、表示パネルＷ１ａが表示する「熱い！」の代わりに「時短大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「時短大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。当該表示は、１秒程度しかなされない。なお、「時短大当たり！」，「時短大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。

【４２９９】

そして、初期状態の表示パネルＷ１ａが最下位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「激熱！」が表示される状態に切り替わる（図２６８（ｃ）参照）。この「激熱！」の文字列は、最下位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが最下位置で停止する期待演出が実行されると、「激熱！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、最下位置で停止する。

【４３００】

なお、表示パネルＷ１ａが表示する「激熱！」の代わりに「確変大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「確変大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。当該表示は、１秒程度しかなされない。なお、「確変大当たり！」，「確変大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。

【４３０１】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤３２と、遊技球を入球させる遊技盤３２に設けられた特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１，特図２に係る抽選を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１とを備え、期待演出は、抽選に基づいて演出を

行う表示手段となっている表示パネルＷ１ａを落下させることにより実行される。
【４３０２】
本例の表示パネルＷ１ａは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２に対して移動可能な副表示装置である。
【４３０３】
＜変形例２＞
上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物Ｗ１を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。可動役物Ｗ１に代えて透明板体Ｗ１ｂを用いるようにしてもよい。透明板体Ｗ１ｂは、例えば３枚の透明部材Ｗ１ｃが積層されて構成される。透明部材Ｗ１ｃは、例えばアクリルパネルで構成される導光板である。
【４３０４】
本例においても、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。
【４３０５】
図２６９は、本例の透明板体Ｗ１ｂの斜視図である。当該図に示すように、透明板体Ｗ１ｂは、「チャンス！」の文字が彫り込まれた透明部材Ｗ１ｃを有している。透明板体Ｗ１ｂは、遊技者に近い側から順に、透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅが積層されて構成され、透明部材Ｗ１ｄには、「熱い！」の文字が彫り込まれ、透明部材Ｗ１ｅには、「激熱！」の文字が彫り込まれている。透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅの各々には、透明部材に彫り込まれた文字を発光させる例えばＬＥＤから構成される発光体Ｗ１ｆが設けられている。透明部材Ｗ１ｃに配設された発光体Ｗ１ｆが発光すると、光が透明部材Ｗ１ｃに入射し、彫り込まれた「チャンス！」の文字列を浮かび上がらせる。同様に、透明部材Ｗ１ｄに配置された発光体Ｗ１ｆが発光すると、透明部材Ｗ１ｄに入射した光は、彫り込まれた「熱い！」の文字列を浮かび上がらせ、透明部材Ｗ１ｅに配置された発光体Ｗ１ｆが発光すると、透明部材Ｗ１ｅに入射した光は、彫り込まれた「激熱！」の文字列を浮かび上がらせる。
【４３０６】
図２６９（ｂ）～図２６９（ｄ）は、期待演出において、発光体Ｗ１ｆが発光することにより各文字列が浮かび上がる様子を示している。透明板体Ｗ１ｂにおいて「チャンス！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｃに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯される。同様に透明板体Ｗ１ｂにおいて「熱い！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｄに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯され、透明板体Ｗ１ｂにおいて「激熱！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｅに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯される。各透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅは、光を透過させるので、例えば最下層の透明部材Ｗ１ｅに彫り込まれた「激熱！」の文字が発光体Ｗ１ｆの発光により浮かび上がると、「激熱！」の文字は、上層の透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄを透過して遊技者まで届く。これにより、遊技者は「激熱！」の文字を認識することができる。
【４３０７】
その他、「チャンス！」等の文字が期待演出前に表示される点、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」が第１中間位置、第２中間位置、最下位置に対応づけられている等は変形例１と同様である。
【４３０８】
そして、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」の代わりに「通常大当たり！」「時短大当たり！」「確変大当たり！」の文字列を各透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅに表示させることもできる。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合は、「通常大当たり？」「時短大当たり？」「確変大当たり？」と彫り込まれた３枚の透

明部材を更に備えることにより、上述の変形例１で説明したものと同様の演出が可能である。

【４３０９】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の前面に重なる透明部材である。

【４３１０】

＜変形例３＞

上述の実施例によれば、可動役物Ｗ１を用いた期待演出が実行されると、大当たりが発生するように構成されていたが、本発明は、この構成に限られない。期待演出を大当たりリーチ状態のみならず外れリーチ状態でも発生させて、期待演出によっては、大当たりに当選したか否かが分からないが、同じ変動パターンであっても、期待演出が出る変動パターンは、期待演出が出ない変動パターンよりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

【４３１１】

図２７０は、本例の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルにおける大当たりスーパーリーチに関する構成は、実施例に係る図２６２と同様である。本例においては、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいても期待演出が実行される。すなわち、前後外れスーパーリーチＡ状態では、可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタＣ３の値によって決定される。同様に、前後外れスーパーリーチＣ状態では、可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタＣ３の値によって決定される。そして、前後外れスーパーリーチＥ状態では、可動役物Ｗ１が最下位置で停止する期待演出が実行される。いずれのリーチ状態においても、期待演出の後、変動はハズレ目で停止する。

【４３１２】

図２７１は、変動パターンと可動役物Ｗ１を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。大当たりスーパーリーチに関する期待演出の開始タイミングは、上述した図２６３と同様である。

【４３１３】

変動パターンが前後外れスーパーリーチＥであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＥが開始されてから８０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが前後外れスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。そして、変動パターンが前後外れスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。

【４３１４】

＜変形例４＞

上述した実施例に加え、決定ボタン８１の押下に関する動作を加えた構成としてもよい。図２７２は、本例における遊技の流れについて説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると特図１に係る抽選がなされる。図２７２（ａ）は、特図１に係る抽選の結果が通常大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。この時点で、決定ボタン８１の操作が可能となり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１による入力の受付を開始する。決定ボタン８１の操作が可能な時間は、例えば３秒間である。表示画面４２ａにおける「ボタンを押せ！」の表示の下には、プログレスバーＰＢが表示され、当該プログレスバーＰＢにより決定ボタン８１の操作が可能な時間が経過しつつあることが遊技者に示される。プログレスバーＰＢが決定ボタン８１の操作が可能な時間の終了を表示すると、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１による入力の受付を終了する。

【４３１５】
図２７２（ａ）は、決定ボタン８１の操作が可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する。当該変動の結果が通常大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。やがて（例えば１秒程度の短い時間）、可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が一時的に第１中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。
【４３１６】
図２７２（ｂ）は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。
【４３１７】
図２７２（ｂ）は、決定ボタン８１の操作が可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する。当該変動の結果が時短付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。やがて（例えば１秒程度の短い時間）、可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が一時的に第２中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。
【４３１８】
図２７２（ｃ）は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。
【４３１９】
図２７２（ｃ）は、決定ボタン８１が操作可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。
【４３２０】
このように、本例においては、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれにおいても、最終的には可動役物Ｗ１は、最下位置まで移動する。したがって、遊技者としては第１中間位置、第２中間位置に可動役物Ｗ１が停止したことを認識できなければ、大当たりの種別を知ることができない。このように構成することにより、可動役物Ｗ１が最下位置に至るまでの過程にも遊技者の注目を向けることができる。
【４３２１】
なお、決定ボタン８１が操作可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下されなかった場合は、期待演出は実行されない。この場合、期待演出を実行するようにしてもよく、例えば、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たりであっても可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置に停止せず、大当たりの種別によらず可動役物Ｗ１を最上

位置から最下位置まで落下させるようにする構成とすることもできる。いずれの場合も、単に、可動役物Ｗ１が最下位置まで落下したという結果だけでは、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりにいずれであるか判断をすることができない。

【４３２２】

＜本例に係る制御：期待演出制御処理＞

続いて、上述の演出を実行させるための期待演出制御処理について説明する。以降の説明における各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。

【４３２３】

図２７３は、本例に係る期待演出制御処理を説明している。本例に係る期待演出制御処理は、図２６６に示した期待演出制御処理と同様である。既出の構成については、適宜説明を省略する。本例に係る期待演出制御処理は、ステップＷ２０１～ステップＷ２０４までは、図２６６と同様である。ステップＷ２０４の後、処理は、ステップＷ２０４ａに進み、期待演出開始タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＷ２０４ｂに進み、偽なら処理は終了する。

【４３２４】

ステップＷ２０４ｂにおいては、ボタン押下有効期間の表示が表示画面４２ａに表示される。具体的には、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」およびプログレスバーが表示される（図２７２参照）。その後、処理はステップＷ２０４ｃに進み、有効期間内に決定ボタン８１が押下されたか否かが判断される。このときの有効期間とは、上述した決定ボタン８１の操作が可能な時間を意味する。当該判断が真なら、落下演出が実行される（ステップＷ２０５～ステップＷ２０７，ステップＷ２２１，ステップＷ２２２，ステップＷ２３１～ステップＷ２３３）。このときの動作の詳細は、図２６６を用いて既に説明済みである。

【４３２５】

図２７４は、その後の処理を説明している。ステップＷ２０８，ステップＷ２０９において、可動役物Ｗ１を第１停止位置、第２停止位置、最下位置に所定時間留め置いた後、処理は、ステップＷ２０９ａに進み、可動役物Ｗ１が第１停止位置、第２停止位置にある場合は、可動役物Ｗ１を最下位置まで落下させる。可動役物Ｗ１が最下位置にある場合は、最下位置における可動役物Ｗ１の停止を継続させる。そして、処理は、ステップＷ２０９ｂに進み、可動役物Ｗ１を所定の時間（例えば１秒）だけ最下位置で停止させる。そして、処理はステップＷ２１０に進み、可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇される。このようにして、本例における期待演出制御処理は終了する。

【４３２６】

上述した例では、所定の時間を短い時間としていたが、演出を遊技者に分かり易くする構成とする場合は、所定の時間を長い時間（例えば１０秒）としてもよい。

【４３２７】

＜変形例５＞

上述の実施例は、期待演出において最上位置にある可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置、最下位置のいずれかまで落下する構成であったが、所定の方向に向けて移動する移動物であれば、図２７５（ａ）が示す様に最下位置にあって下方から上方へ向けて移動する可動役物Ｗ１であって電磁ソレノイドにより上方に突き動かして期待演出が実行されるものでもよい。また、駆動力を付与して可動役物Ｗ１を移動させる駆動手段は、可動役物Ｗ１を上流から下流へ向けて移動するための駆動力を付与するものに限らず、可動役物Ｗ１を下流から上流へ向けて移動するための駆動力を付与するものであってもよい。具体的には、最下位置にある可動役物Ｗ１を電磁ソレノイドにより最上位置にまで跳ね上げることができる構成である。そのため、可動役物Ｗ１は、後述の可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒによって跳ね上げられる程度に軽く、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒは、可動役物Ｗ１を跳ね上げることができる程度に強い駆動力を発生させることができるものである。可動役物Ｗ１を跳ね上げる駆動力を発生させる駆動力発生手段は、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８

Ｒに限らず、
【４３２８】
本例の構成について説明する。図２７５（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の部材について説明している。可動役物Ｗ１は、期待演出が実行される前の初期位置において最下位置にあり、底辺が可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒにおける可動ピン（当接部材Ｗ１８）によって支持されている。当接部材Ｗ１８の先端には、可動役物Ｗ１に当接する当接面Ｗ１９が設けられている。可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒは、垂直上向きに当接部材Ｗ１８を伸長することができる。基板Ｗ３Ｃは、基板Ｗ３Ｌ，基板Ｗ３Ｒの下端を連結するように設けられており、基板Ｗ３Ｃには、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒが設けられている。なお、最下位置にある可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２の底辺よりも下側に位置し、センターフレーム４７の奥側に隠れている。従って、初期状態において、遊技者は可動役物Ｗ１を視認できない。もちろん、初期状態における可動役物Ｗ１の上部または全部をセンターフレーム４７の窓部内に位置させ、可動役物Ｗ１を遊技者に視認可能な構成とすることもできるし、初期状態における可動役物Ｗ１を第３図柄表示装置４２の下部と重ねて配置することもできる。
【４３２９】
基板Ｗ３Ｌ，Ｗ３Ｒの最上位置（可動役物Ｗ１が上昇可能な最上の位置）には、ストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒが設けられている。このストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒにより最上位置まで上昇してきた可動役物Ｗ１は、これ以上上方に移動しない。つまり、可動役物Ｗ１は、少なくともこの最上位置に位置するストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒに衝突する程度の駆動力によって跳ね上げられる。最上位置まで上がった場合は、例えば確変大当たりが示唆される。本実施例で説明したワイヤＷ２０とその周辺の部材は、本例においては必ずしも必要ではない。
【４３３０】
図２７５（ａ）は、最下位置にある可動役物Ｗ１が期待演出により第１中間位置まで上昇する様子を示している当接部材Ｗ１８が収縮状態から伸長状態となると、上下に移動自在に構成された可動役物Ｗ１は、最上位置に向けて突き動かされる。第１中間位置に係る期待演出を行う場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３が伸長状態に、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１４が収縮状態となっている。したがって、最下位置から上昇してきた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１３の下部に接触して第１中間位置ではじき返され、そこから、自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、第１中間位置で停止する当接部材Ｗ１３によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物Ｗ１が第１中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第１中間位置で弾き返され場合は、例えば時短付き大当たりが示唆される。
【４３３１】
なお、最下位置にある可動役物Ｗ１を期待演出により第２中間位置まで上昇させる場合は、当接部材Ｗ１３が収縮状態または伸長状態に、当接部材Ｗ１４が伸長状態になっている。したがって、当接部材Ｗ１８によって上方に突き動かされた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１４の下部に接触して第２中間位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、第２中間位置で停止する当接部材Ｗ１４によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物Ｗ１が第２中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第２中間位置で弾き返された場合は、例えば通常付き大当たりが示唆される。
【４３３２】
最下位置にある可動役物Ｗ１を期待演出により最上位置まで上昇させる場合は、当接部材Ｗ１３が収縮状態に、当接部材Ｗ１４が収縮状態になっている。したがって、当接部材Ｗ１８によって上方に突き動かされた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２がストッパーＷ１０の当接部材Ｗ１７の下部に接触して最上位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、最上位

置に位置する当接部材Ｗ１７によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、第２中間地位よりも上に可動役物Ｗ１が位置する様子を見ていなければならない。

【４３３３】

また、図２７５（ｂ）に示す様に、本変形例においては、最下位置の可動役物Ｗ１が当接部材Ｗ１８に当接している必要はなく、最下位置にある可動役物Ｗ１の底辺を支持ストッパーＷ９に当接させることで、収縮状態の当接部材Ｗ１８と可動役物Ｗ１との間に隙間を構成することもできる。支持ストッパーＷ９は、例えば、可動役物Ｗ１が落下してきたときの衝撃を吸収するゴムやバネなどの弾性部材である。

【４３３４】

なお、本例においては、必ずしも可動支持部品Ｗ８を備える必要はない。可動支持部品Ｗ８の代わりに送風装置を備え、可動役物Ｗ１の代わりに設けられた浮動する役物を空気の力で浮かせることにより期待演出を行うようにしてもよい。

【４３３５】

＜変形例６＞

実施例の構成では、最上位置、第１中間位置、第２中間位置、最下位置が上下に等間隔に設定されていたが、本発明はこの構成に限られない。第１中間位置、第２中間位置を最上位置側に設けるようにしてもよいし、第１中間位置、第２中間位置を最下位置側に設けるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者が可動役物Ｗ１を注視しないと可動役物Ｗ１がどの位置で停止したか的確に認識することができなくなり、可動役物Ｗ１に注目を集める構成とすることができる。

【４３３６】

＜変形例７＞

上述の実施例では、最上位置、最下位置の他に第１中間位置、第２中間位置が設けられていたが、中間位置の数は適宜増減することができる。例えば、中間位置が１つの場合、可動役物Ｗ１が中間位置に停止すると、大当たり期待度が低く、可動役物Ｗ１が最下位置に停止すると大当たり期待度が高くなるように構成することができる。また、例えば、中間位置が３つの場合、第１中間位置を通常当たりに対応させ、第２中間位置を時短付き大当たりに対応させるようにし、第２中間位置の下部に位置する第３中間位置に可動役物Ｗ１が停止すると、確変付き大当たりの期待度が低く、最下位置に可動役物Ｗ１が停止すると確変付き大当たりの期待度が高くなるように構成することができる。

【４３３７】

＜変形例８＞

上述の（ＷＡ１２）に関し、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２を当接させなくする制御がモータＷ２３になされたにも関わらず、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える構成としてもよい。すなわち、上述のステップＷ３２１では、モータＷ２３の回転の有無を検出することによりエラー制御を行っていたが、これに代えて当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の位置に応じてエラー制御を行うようにしてもよい。

【４３３８】

＜変形例９＞

上述の実施例における第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段である当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、第１位置と第２位置とに変位可能な構成であれば、例えば、可動ピンとリンク機構などによって機械的に連結され、可動ピンの駆動を受けて回動もしくは直線的に変位する受動的な可動性部材であってもよい。

【４３３９】

＜変形例１０＞

上述の実施例における可動役物Ｗ１の移動幅における移動過程は、必ずしも直線的でなくてもよい。例えば、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒが曲線となっている場合は、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒに倣って曲線となる。

【４３４０】

＜変形例１１＞
上述の実施例の構成では、支持ロッドＷ２が常に水平となっていたが、本実施例の遊技機は、支持ロッドＷ２が傾斜するように支持ロッドＷ２を支持して、可動役物Ｗ１を傾斜させて停止する演出を実行するように構成してもよい。
【４３４１】
図２７６（ａ）は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺の部材について説明している。本例の基板Ｗ３Ｌには、支持ロッドＷ２を案内する案内レールが設けられていないことが上述の実施例とは大きく異なる。なお、図２７６（ａ）では、基板Ｗ３Ｒに案内レールＷ４が設けられている構成となっていたが、基板Ｗ３Ｒに代えて基板Ｗ３Ｌに案内レールＷ４を設けるようにしてもよい。本例の遊技機は支持ロッドＷ２の右側にしか案内レールＷ４が設けられていないので、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７の制御方式によっては、支持ロッドＷ２の左端が上下動して、支持ロッドＷ２が傾斜する。
【４３４２】
図２７６（ｂ）は、支持ロッドＷ２が第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６Ｌと、第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７Ｒに支持される様子を説明している。このように、本例では、縦方向の位置が異なる２つの可動支持部品Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒを伸長状態とすることにより、支持ロッドＷ２を傾斜させた状態で停止させることができる。図２７６（ｃ）は、第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７Ｌと、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６Ｒに支持される様子を説明している。このように、本例では、支持ロッドＷ２の左端が上方に位置するように支持ロッドＷ２を傾斜させて停止させることもできれば、支持ロッドＷ２の右端が上方に位置するように支持ロッドＷ２を傾斜させて停止させることもできる。支持ロッドＷ２が傾斜して停止すると、斜めの可動役物Ｗ１が遊技者に視認されることになる。
【４３４３】
図２７７は、可動役物Ｗ１を斜めとすることができる本例の遊技機が各種の演出を実行する様子を説明している。本例の遊技機は、例えば、図２７７（ａ）が示すように、変動表示開始後の期待演出において、可動役物Ｗ１が第１中間に一時的に停止した後、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止することにより、当該変動表示の結果がハズレとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止したからといって必ず変動表示が大当たりの結果となるとは限らない。斜めの状態の可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下するが、変動表示の結果は結局ハズレとなる。
【４３４４】
また、図２７７（ｂ）は、可動役物Ｗ１が斜めに停止したとしても、変動表示の結果が大当たりとなる場合の演出を説明している。本例の遊技機は、例えば、変動表示開始後の期待演出において、可動役物Ｗ１が第１中間に一時的に停止した後、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止し、その後可動役物Ｗ１が第２中間位置に停止することにより、当該変動表示の結果が大当たりとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止したからといって必ず変動表示がハズレの結果となるとは限らない。第２中間位置で停止した可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下して変動表示の結果は大当たりとなる。
【４３４５】
＜変形例１２＞
変形例１２は、遊技者に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の移動が明確に視認可能となるように構成されている遊技機に関している。図面を参照しながら本例に係る遊技機について説明する。
【４３４６】
図２７８（ａ）は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺部材を説明している。本例の支持ロッドＷ２は、上述の実施例の支持ロッドＷ２よりも短く、可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，１３，１５は、短い支持ロッドＷ２に当接が可能となるように十分長い構成となっている。

【４３４７】
第１中間位置、第２中間位置に配置されている可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材１３，Ｗ１５の先端には矢印を模した部材が設けられている。矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を覆い隠す位置に設けられている板状の部材である。支持ロッドＷ２は、前側の矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２ではなく、奥側の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５に当接する構成となっている。本変形例は、この構成に限られず、矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２をより肉厚とし、支持ロッドＷ２を矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２に当接させるように構成してもよい。
【４３４８】
この矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の先端部は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の伸長、収縮に関わらず窓部ＷＨの内側に位置するので、遊技者は矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２が水平方向に移動するところを視認することで当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が伸長状態であるかそれとも収縮状態であるかを知ることができる。第１中間位置に可動役物Ｗ１が停止する場合には、図２７８（ｂ）が示す様に、可動支持部品Ｗ６が有する左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となる。左右の矢印状部材が接近状態となると、窓部ＷＨが有する枠部に隠されていた矢印状部材の基部が窓部ＷＨの縁部から現れる。本例の接近状態となった矢印状部材は、全体が窓部ＷＨから露出しない構成となっているが、この構成に代えて、接近状態にある矢印状部材の全体を窓部ＷＨから露出するように構成してもよい。このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３は収縮状態となっている。
【４３４９】
一方、第２中間位置に可動役物Ｗ１が停止する場合には、図２７８（ｃ）が示す様に、可動支持部品Ｗ７が有する左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となる。このように、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１５は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１５は収縮状態となっている。
【４３５０】
この様な事情があるので、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１が落下する前の段階で矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の位置を視認することにより可動役物Ｗ１がどの位置で停止し、どの種別の大当たりに当選するか予想をすることができる。例えば、図２７９（ａ）に示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている状態で可動役物Ｗ１が最上位置から落下すると、可動役物Ｗ１は、左右の矢印状部材Ｗａ１が示す通り第１中間位置で停止する。なお、遊技者に対する視認性は劣るが、矢印状部材を設けないで当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を直接的に視認可能とすることもできる。
【４３５１】
図２７９（ｂ）は、図２７９（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている。この状態からは可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止し、通常大当たりに当選することが予想される。本例では、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに遠ざける演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過して、第２中間位置に向かう。この時点においても左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっているから、可動役物Ｗ１は、伸長状態の当接部材１５に支持ロッドＷ２が当接することにより第２中間位置で停止して、時短付き大当たりに当選することが示唆される。
【４３５２】
このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図２７９（ａ）（ｂ）で示したように第

１中間位置で可動役物Ｗ１が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止して時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【４３５３】

上述した本例の構成では、可動役物Ｗ１が何れの位置で停止するかによって大当たり種別が示される構成となっていたが、この構成に代えて、大当たり期待度を可動役物Ｗ１の停止位置で示すような構成とすることもできる。

【４３５４】

図２７９（ｃ）は、図２７９（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに離れた状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１は、第２中間位置に停止して時短付き大当たりに当選すると予想することができる。実際に、矢印状部材Ｗ１，Ｗ２がこの状態を維持したまま可動役物Ｗ１が落下する場合は、可動役物Ｗ１は、遊技者の予想通り第２中間位置で停止して時短付き大当たりに当選する。

【４３５５】

この点、図２７９（ｃ）においては、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に離れた状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過せず、この場で停止し、第２中間位置には向かわない。

【４３５６】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が離れた状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図２７９（ｃ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止して、時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が離れた状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【４３５７】

図２７９（ｄ）は、図２７９（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに離れた状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１は、第１中間位置に停止すると予想することができる。実際に、矢印状部材Ｗ１，Ｗ２がこの状態を維持したまま可動役物Ｗ１が落下する場合は、可動役物Ｗ１は、遊技者の予想通り第１中間位置で停止する。

【４３５８】

この点、図２７９（ｄ）においては、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに離れさせる演出、および、離れた状態にある左右の矢印状部材Ｗａ２を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過して、第２中間位置で停止する。

【４３５９】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が離れた状態となっている場合、遊技者からすれば、図２７９（ｄ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が離れた状態となっている演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【４３６０】

また、可動役物Ｗ１の落下前ならば、矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２を多様な方式で移動させる構成とすることもできる。例えば、期待演出開始当初は、図２７９（ｂ）の左側が示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１を接近状態にし、左右の矢印状部材Ｗａ２を接近状態として、遊技者に期待演出の結果を予想させた後、可動役物Ｗ１が落下する前に図２７９（ｃ）の左側が示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１を離れた状態にして遊技者に期待演出の結果を新たに予想させるように構成することもできる。同様に、図２７９（ｂ）左側の状態から図２７９（ｄ）左側の状態に矢印状部材を変化させる構成としてもよい。つまり、本例の遊技機は、期待演出において可動役物Ｗ１の落下前に図２７９（ｂ）左側，図２７９（ｃ）左側，図２７９（ｄ）左側に示す３状態のいずれかから、図２７９（ｂ）左側，図２７９（ｃ）左側，図２７９（ｄ）左側のいずれかの状態へ変化する構成とすることができる。この状態の変更は、所定の時間が経過すると実行される。図２７９に関する構成においては、各状態を往復させるようにしてもよいし、状態が３状態の間で変化するように矢印状部材を動作させるようにしてもよい。

【４３６１】

変形例１２は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ３）に関し、本例のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の当接部材Ｗ１３、および、所定の移動経路における所定の当接部材Ｗ１３の下流側に設けられている特定の当接部材Ｗ１５を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御する。

【４３６２】

また、上述の（ＷＡ４）に関し、本例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の変化は、遊技者にとって視認可能となっている。

【４３６３】

＜変形例１３＞

変形例１２においては、矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の間で視認性に違いはなかったが、一方の矢印状部材Ｗａを他方の矢印状部材よりも目立たせる構成とすることもできる。例えば、図２８０（ａ）に示す様に、一方の矢印状部材Ｗａを他方の矢印状部材よりも大きくすることで一方の当接部材の移動の視認性をより高めることもできる。

【４３６４】

一方の当接部材の移動の視認性を他方の当接部材の移動の視認性よりも高める構成の具体例としては、図２８０（ａ）の例の他、例えば、図２８０（ｂ）～（ｅ）のようなものがある。図２８０（ｂ）は、第１中間位置の当接部材Ｗ１３に矢印状部材Ｗａ１を配設し、第２中間位置の当接部材Ｗ１５に矢印状部材を配設しない構成について説明している。

【４３６５】

図２８０（ｃ）は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の各々に発光ダイオードＷａ３，Ｗａ４を配設した構成である。発光ダイオードの輝度を調整することにより、一方の当接部材の移動を他方の当接部材の移動よりも目立たせることができる。この構成は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５に発光ダイオードＷａ３，Ｗａ４を配設させる必要は必ずしもなく、光拡散性を有する部材で当接部材を構成し、当接部材の裏側に当接部材に可視光を供給する発光ダイオードを設けるようにしてもよい。

【４３６６】

図２８０（ｄ）は、矢印状部材Ｗａ２を覆うように「チャンスアップ」と記された半透明の小型役物を配設した構成を説明している。当該小型役物は、矢印状部材Ｗａ２の存在を完全に覆い隠してしまうわけではないものの、矢印状部材Ｗａ２の視認性に影響を与える。そして、小型役物は、矢印状部材Ｗａ２の移動に合わせて移動することはない。したがって、本例によれば、矢印状部材Ｗａ１を矢印状部材Ｗａ２よりも目立たせることができる。

【４３６７】

図２８０（ｄ）は、当接部材Ｗ１３が回動可能なカムＷ１３ｂを有する構成である。カムＷ１３ｂは、支持ロッドＷ２に直接接触する部材となっている。このカムＷ１３ｂには

、出没自在の可動ピンＷ１３ａが接触しており、可動ピンＷ１３ａが出没すると、カムＷ１３ｂが可動ピンＷ１３ａと常に接触した状態を保つように回動する。回転移動するカムＷ１３ｂは、直線移動する当接部材Ｗ１５よりも目立つ。このようにして、本例によれば、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも目立たせることができる。

【４３６８】

図２８０（ｄ）の構成は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ６）に関し、各当接部材１３，１５の動作態様は、当接部材１３，１５の間で互いに異なる。

【４３６９】

各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の動作態様が互いに異なる別の例としては、例えば、期待演出において可動役物Ｗ１が落下する前に各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を往復移動させる構成がある。この構成に関し、例えば、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも速く往復移動させるようにすれば、各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の動作態様を異ならせつつ、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも目立たせることができる。

【４３７０】

変形例１３は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ５）に関し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の変化の視認性は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の間で異なっている。

【４３７１】

＜変形例１４＞

上述の実施例においては、可動役物Ｗ１が下部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されていたが、本発明はこの構成に限られず、可動役物Ｗ１が上部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されるようにしてもよい。

【４３７２】

図２８１は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺部材について説明している。本例の最下位置は、可動役物Ｗ１が完全に窓部ＷＨの下部に至るのに十分な程度に下に設定されている。したがって、期待演出において、可動役物Ｗ１が第２中間位置に停止せず可動役物Ｗ１が最下位置で停止すると、遊技者は可動役物Ｗ１を視認することができなくなる。

【４３７３】

本例において、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止すると、確変付き大当たりが示唆され、第２中間位置で停止すると時短付き大当たりが示唆される。また、可動役物Ｗ１が最下位置で停止すると、通常大当たりが示唆される。

【４３７４】

変形例１４は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ１１）に関し、本例の遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下の移動経路の終端に至らない状態において、例えば確変に係る特典の付与を報知または示唆させることが可能である。

【４３７５】

＜実施例における特徴的な構成＞

【４３７６】

上述の（ＷＡ１）に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２を下方向に移動させることが可能な可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有し、可動部材Ｗ１，Ｗ２が当接面Ｗ１４，Ｗ１６に当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅が複数種類（可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅が最上位置から第１中間位置までの第１移動幅、最上位置から第２中間位置までの第２移動幅）のいずれかとなるように設けられた複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のうちの所定の当接部材を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌと、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御して、可動物の移動幅が第１移動幅、第２移動幅のいずれかになるようにする

ことが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、移動経路に沿って落下する可動部材Ｗ１，Ｗ２に所定の当接部材の当接面を当接させる伸長状態と、移動経路に沿って落下する可動部材Ｗ１，Ｗ２に所定の当接部材の当接面に当接させない収縮状態との間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御する。

【４３７７】

また、上述の（ＷＢ１）に関して、本実施例の遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が所定の移動経路を移動する移動態様（第１中間位置や第２中間位置での当接があるか否か）に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である。

【４３７８】

また、上述の（ＷＣ１）に関して、本実施例または変形例の遊技機は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の当接部材Ｗ１３、および、所定の移動経路における所定の当接部材Ｗ１３の下流側に設けられている特定の当接部材Ｗ１５を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御することが可能である。

【４３７９】

また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。

【４３８０】

上述の（ＷＡ２）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動経路に沿って上下に亘り設けられており、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が有する当接面Ｗ１４，Ｗ１６の各々は、上下方向から可動部材Ｗ１，Ｗ２に接触して可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅を変化させることが可能である。すなわち、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が可動部材Ｗ１，Ｗ２と接触するときには、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の上側が可動部材Ｗ１，Ｗ２の下側に接触する。

【４３８１】

上述の（ＷＡ７）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、２つの移動幅および停止位置に応じて第１中間位置、第２中間位置にそれぞれ２つずつ設けられており、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のいずれが可動部材Ｗ１，Ｗ２に当接するかで可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅を変化させることができる。

【４３８２】

上述の（ＷＡ８）に関し、本実施例のパチンコ機は、遊技者にとって有利な確変付き大当たりを付与するか否かを決定する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１を備え、最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に係る移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した状態において、確変付き大当たりを示唆することが可能である。なお、本構成においては、上述の確変付き大当たりに代えて、確変付き当たりとは異なる種類の大当たり（時短付き大当たり、通常大当たり）や小当たりを適用することができる。

【４３８３】

上述の（ＷＡ９）に関し、本実施例のパチンコ機は、最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に係る移動経路の終端に至らず、第１中間位置、第２中間位置で停止した状態において、可動部材Ｗ１，Ｗ２が移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した場合と比べて確変付き大当たりの示唆をさせ難いように構成されている。

【４３８４】

上述の（ＷＡ１０）に関し、本実施例のパチンコ機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に移動経路の終端に至らない状態において、確変付き大当たりとは異なる通常大当たり、時短付き大当たりの付与を示唆させることが可能である。

【４３８５】

上述の（ＷＡ１３）に関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路に沿った可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動は、少なくとも確変大当たりが付与されることが決定された場合に実行可能である。

【４３８６】

上述の（ＷＡ１４）関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路は、可動部材Ｗ１，Ｗ２の自重による落下に起因した経路である。

【４３８７】

上述の（ＷＡ１５）関し、本実施例のパチンコ機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る移動経路と直交する方向に駆動する。

【実施例２６】

【４３８８】

以降、実施例２６に係るパチンコ機について説明する。実施例２６に係るパチンコ機は、実施例２５と同様な構成となっているが、可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７を有しない点で実施例２５と大きく異なる。すなわち、実施例２５における可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の可動ピンに当接することで最上位置，第１中間位置，第２中間位置で停止するが、実施例２６における可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０が支持ロッドＷ２を吊り下げることで最上位置，第１中間位置，第２中間位置で停止する。

【４３８９】

図２８２（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明しており、特に可動役物Ｗ１が最上位置にある状態を示している。最上位置に位置する支持ロッドＷ２を挟むように赤外線発光部Ｗ３５と赤外線受光部Ｗ４５を備えている。より具体的には、赤外線発光部Ｗ３５は、基板Ｗ３Ｌの上部に設けられ、赤外線受光部Ｗ４５は、基板Ｗ３Ｒの上部に設けられている。

【４３９０】

赤外線発光部Ｗ３５は、赤外線受光部Ｗ４５に向けて赤外線を発射し、赤外線受光部Ｗ４５は、到達した赤外線を検出する光センサとなっている。赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５は最上位置にあるので、赤外線は赤外線発光部Ｗ３５から横方向に伝播して赤外線受光部Ｗ４５で検出される。

【４３９１】

赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５は、最上位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、赤外線発光部Ｗ３５から発射する赤外線は、最上位置にある支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４５まで到達しない。支持ロッドＷ２が最上位置よりも下方にある場合は、赤外線を遮るものがないので、発射された赤外線は、第３図柄表示装置４２を横切って赤外線受光部Ｗ４５で検出される。赤外線発光部Ｗ３５は常に赤外線を発射しているので、赤外線受光部Ｗ４５の出力で支持ロッドＷ２が最上位置にあるか否かが分かる。すなわち、赤外線受光部Ｗ４５が赤外線を検出しない場合は、支持ロッドＷ２は最上位置にあり、赤外線受光部Ｗ４５が赤外線を検出する場合は、支持ロッドＷ２は最上位置以外にある。赤外線発光部Ｗ３５と赤外線受光部Ｗ４５はいずれも駆動部を有さず、常に可動役物Ｗ１，支持ロッドＷ２に接触しない。

【４３９２】

なお、本実施例においては、実施例２５で説明した接触センサを必ずしも必要としない。

【４３９３】

赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板Ｗ３の第１中間位置にも設けられている。赤外線発光部Ｗ３６，赤外線受光部Ｗ４６は、第１中間位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、支持ロッドＷ２が第１中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４６で検出されず、支持ロッドＷ２が第１中間位置にないときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られず赤外線受光部Ｗ４６で検出される。

【４３９４】

赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板Ｗ３の第２中間位置にも設けられている。赤外線発光部Ｗ３７，赤外線受光部Ｗ４７は、第２中間位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、支持ロッドＷ２が第２中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４７で検出されず、支持ロッドＷ２が第２中間位置にないときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られず赤外線受光部Ｗ４７で検出される。

【４３９５】
最下位置には、支持ロッドＷ２の右先端，左先端を当接させるストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々に設けられている。
【４３９６】
続いて、図２８２（ａ）で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図２８２（ｂ）は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板Ｗ３は、遊技盤３２および第３図柄表示装置４２との間の隙間に設けられており、可動役物Ｗ１は、遊技盤３２に設けられた奥側の第３図柄表示装置４２を遊技者に視認させるための窓部ＷＨの裏側を上下方向に移動可能である。
【４３９７】
図２８２（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。図２８２（ｂ）を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物Ｗ１は、窓部ＷＨから露出せず、全域が遊技盤３２によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、最上位置にある赤外線受光部Ｗ４５は省略されている。
【４３９８】
図２８２（ｃ）は、図２８２（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を上下動させる機構について説明している。具体的な構成は、実施例２５に係る図２５９（ｃ）と同様であるが、本実施例においては、巻き取りプーリＷ２２とモータＷ２３の間にはクラッチＷ２４の代わりに回転軸の回転を制止するブレーキＷ２６が設けられている。ブレーキＷ２６は、可動役物Ｗ１および支持ロッドＷ２の重みによりワイヤＷ２０が巻き取りプーリＷ２２から自然に繰り出されるのを防止する目的で設けられている。
【４３９９】
実施例２５と本実施例との大きな差異は、実施例２５に係る機構は自由落下を利用して可動役物Ｗ１を落下させ、モータＷ２３は、可動役物Ｗ１を上昇させる構成であるのに対し、実施例２６に係る機構は、モータＷ２３が正回転、逆回転することにより、可動役物Ｗ１が上下動する構成である点である。すなわち、本実施例に係る可動役物Ｗ１は、常にワイヤＷ２０により吊り下げられており、モータＷ２３によるワイヤＷ２０の繰り出しに合わせて下降し、モータＷ２３によるワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて上昇する。
【４４００】
＜落下演出の実際＞
図２８３は、可動役物Ｗ１を用いた落下演出の実際を説明している。図２８３（ａ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が最上位置にあるときには、モータＷ２３はオフ状態であるが、ブレーキＷ２６がオン状態となっているので、可動役物Ｗ１，支持ロッドＷ２の重みによりモータＷ２３の回転軸が自然に回転することがない。
【４４０１】
可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置まで落下する。第１中間位置には、赤外線発光部Ｗ３６，赤外線受光部Ｗ４６が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４６の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が第１中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで下降すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の繰り出しが終了し、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止する。
【４４０２】
図２８３（ｂ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制

御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに第２中間位置まで落下する。第２中間位置には、赤外線発光部Ｗ３７，赤外線受光部Ｗ４７が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４７の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が第２中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物Ｗ１が第２中間位置まで下降すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の繰り出しが終了し、可動役物Ｗ１が第２中間位置で停止する。

【４４０３】

図２８３（ｃ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに最下位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端がストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌに当接して停止する。

【４４０４】

＜上昇動作＞

最上位置よりも下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させるには、まず、ブレーキＷ２６がオン状態となる。この状態で、モータＷ２３がオン状態となって逆回転すれば、ワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。最上位置には、赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４５の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇したことが検出できる。可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の巻き取りが終了し、可動役物Ｗ１が最上位置で停止する。

【４４０５】

可動役物Ｗ１は下降することで変動表示の結果を期待させる期待演出を実行する。期待演出の実際は、実施例２５と同様である。

【４４０６】

＜第３電飾カバー＞

本実施例は、第３電飾カバー６０９にも特徴があるので、この構成について図２８４を参照しながら説明する。すなわち、遊技盤に設けられた可動役物Ｗ１に限らず、前面枠セット１４に設けられる第３電飾カバー６０９を可動役物Ｗ１としても構わない。なお、可動役物Ｗ１としての第３電飾カバー６０９の構成は、図８９を参照して上述した実施例１１の構成に対応しているが、本実施例では、第３電飾カバー６０９どの位置まで移動するかによって大当たり種別の示唆や大当たり期待度の示唆が異なっている点に特徴がある。第３電飾カバー６０９におけるラック６６１が設けられている移動可能なスライド面Ｗ５１には、赤外線を遮断する突起Ｗ５２が設けられている。ピニオン６６２が回転することによって、突起Ｗ５２は、図２８４の矢印に示す方向に移動する。図２８４において図示はしないが、突起Ｗ５２の通過する経路には、図２８２で説明した赤外線発光部および赤外線受光部が設けられている。赤外線発光部は、図２８４における紙面貫通方向に赤外線を出射し、赤外線受光部は、この赤外線を受ける構成となっている。

【４４０７】

発光部と受光部のペアは複数設けられている。すなわち、第１位置には第１の赤外線発光部、第１の赤外線受光部から構成されるペアが設けられており、第１位置とは異なる第２位置には第２の赤外線発光部、第２の赤外線受光部から構成されるペアが設けられている。突起Ｗ５２が第１位置まで移動すると、第１の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起Ｗ５２に遮られて第１の赤外線受光部で検出されない。サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、第１の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起Ｗ５２が第１位置にあるか否かが判断できる。また、突起Ｗ５２が第２位置まで移動すると、第２の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起Ｗ５２に遮られて第２の赤外線受光部で検出されない。サブ

制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起Ｗ５２が第２位置にあるか否かが判断できる。
【４４０８】
サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の構成により、突起Ｗ５２がいずれの位置にあるかを検出して、第３電飾カバー６０９を制御して各種の演出を行う。すなわち、サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１が突起Ｗ５２を第１位置で停止させる操作を第３電飾カバー６０９に対して行うと、先端部６５８は、先端部６５８が最も下部にある位置（最下位置）と最も上部にある位置（最上位置）との間の位置である第１中間位置で停止する。そして、サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１が突起Ｗ５２を第２位置で停止させる操作を第３電飾カバー６０９に対して行うと、先端部６５８は、先端部６５８が最下位置と最上位置との間であって、第１中間位置よりも最上位置に近い第２中間位置で停止する。
【４４０９】
本実施例の第３電飾カバー６０９の可動役物Ｗ１は、斜め上方向に移動する構成だったが、この移動方向は、自由に変更することができる。例えば、移動方向を遊技者に向かう方向としてもよいし、下方向としてもよい。また、移動方向を水平方向としてもよい。
【４４１０】
例えば、第３電飾カバー６０９が中間位置まで移動すれば大当たり期待度が低いことを示唆し、最上位置まで移動すれば大当たりを示唆するか、もしくは、大当たり期待度が高いことを示唆する。もちろん、第３電飾カバー６０９が移動できる位置を、第１中間位置・第２中間位置・最上位置として、それぞれに通常・時短付き・確変付き大当たりを対応付けてもよい。
【４４１１】
具体的には、図２８４（ａ）は、突起Ｗ５２が最下位置にある場合であって、通常状態における第３電飾カバー６０９を表している。一方、図２８４（ｂ）は、突起Ｗ５２が最上位置にある場合であって、大当たりを示唆する状態における第３電飾カバー６０９を表している。
【４４１２】
このように、突起Ｗ５２を当接させないで可動役物Ｗ１を停止させる構成は、第３電飾カバー６０９のような衝撃によって破損し易い部品を停止させる構成に適している。
【４４１３】
このように、本実施例は、本実施例の遊技機は、外枠１１と、外枠１１の前面側で開閉可能な前面枠セット１４とを備え、可動役物Ｗ１は前面枠セット１４の前面側に設けられた装飾部品であって、前面枠セット１４から所定の方向（図２８４の矢印が示す方向）に向けて移動可能である。
【４４１４】
本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。
【４４１５】
＜変形例１＞
上述した実施例の構成においては、可動役物Ｗ１をワイヤＷ２０により懸垂して、ワイヤＷ２０を繰り出したり巻き取りしたりすることで可動役物Ｗ１を上下に移動させる構成としていたが、本発明はこの構成に限られない。可動役物Ｗ１をワイヤＷ２０以外の構成により上下に移動させるようにしてもよい。例えば、上下方向に伸びるボールネジと可動役物Ｗ１を螺合させる構成とし、ボールネジを回転させることにより、可動役物Ｗ１を上下に移動させる構成としてもよい。
【４４１６】
＜変形例２＞
上述した実施例の構成においては、赤外線発光部Ｗ３５，Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４５，Ｗ４６，Ｗ４７が可動役物Ｗ１と接触せずに可動役物Ｗ１を検出する構成となっていたが、これら非接触型のセンサを接触センサで構成することもできる。本例は、　干渉手段が支持ロッドＷ２と接触して可動役物Ｗ１を検出する検出手段であることが

特徴的である。
【４４１７】
＜変形例３＞
上述した実施例の構成においては、ブレーキＷ２６が機能することで、ワイヤＷ２０の繰り出しが止まり、可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置で停止する構成となっていたが、ブレーキＷ２６を備えない構成とすることもできる。この構成では、電磁ソレノイドで構成される可動支持部品が第１中間位置、第２中間位置に備えられており、可動支持部品は、支持ロッドＷ２と接触する可動ピンを有している。この可動ピンは水平方向に伸縮自在である。可動支持部品は、赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７により可動役物Ｗ１の到来が検出されると、収縮状態となっていた可動ピンを伸長状態とすることが可能である。可動ピンが伸長状態となると、可動ピンは支持ロッドＷ２に当接する。これにより、下降していた支持ロッドＷ２は、停止し、それに連れて可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置に停止する。本例は、赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７の検出結果に基づいて、可動役物Ｗ１を検出した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置において可動役物Ｗ１に当接して可動役物Ｗ１を停止させる可動支持部品を更に備える点で特徴的である。また、本例において、ブレーキＷ２６を備える構成としてもよい。
【４４１８】
＜変形例４＞
本実施例における３種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第１中間位置に係る期待演出、第２中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、特図１の変動に係る抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する第１中間位置と、抽選結果が大当たりとなる可能性がより高いことを示唆する第２中間位置とのいずれかに可動役物Ｗ１を停止させることが特徴的である。また、本例は、第２中間位置が、第１中間位置よりも駆動前の最上位置にある可動役物Ｗ１にとって離れた位置に設けられていることが特徴的である。
【４４１９】
＜変形例５＞
実施例２５と同様、本実施例は、可動役物Ｗ１に代えて液晶パネルや有機ＥＬパネルなどから構成される各種演出を実行する表示パネルＷ１ａを用いる構成としてもよい。本例は、表示パネルＷ１ａが、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球すると実行される抽選に基づいて演出を行う表示手段となっていることが特徴的である。また、本例の表示パネルＷ１ａは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２に対して移動可能な副表示手段であることが特徴的である。
【４４２０】
＜変形例６＞
実施例２５と同様、本実施例は、可動役物Ｗ１に代えて透明板体Ｗ１ｂを用いるようにしてもよい。本例における透明板体Ｗ１ｂは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２の前面に重なる透明部材であることが特徴的である。
【４４２１】
＜実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、所定の移動軌跡に沿って移動可能であって、遊技者に視認可能な可動役物Ｗ１と、可動役物Ｗ１と干渉可能な複数個の赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７と、可動役物Ｗ１に干渉した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置である第１中間位置、第２中間位置に可動役物Ｗ１を停止させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える。
【４４２２】
このように構成することで、可動役物Ｗ１の動作が複雑なものとなり、可動役物Ｗ１を

用いた遊技の興趣性を向上させることができる。
【４４２３】
また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。
【４４２４】
本発明の赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７は、可動役物Ｗ１と接触せずに可動役物Ｗ１を検出する検出手段である。
【４４２５】
本発明のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、モータＷ２３，ブレーキＷ２６の制御を通じて可動役物Ｗ１の駆動の制御が可能であり、赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７の検出結果に基づいて、可動役物Ｗ１を検出した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置である第１中間位置、第２中間位置において可動役物Ｗ１の駆動を停止させる。
【４４２６】
本発明のストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌは、上下方向となっている可動役物Ｗ１の移動軌跡の下端で可動役物Ｗ１を停止させるものであり、支持ロッドＷ２と当接する当接面を有している。
【４４２７】
本発明の遊技機は、センターフレーム４７の窓部ＷＨを備え、当該窓部ＷＨの周囲に遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤３２と、遊技球を入球させる遊技盤３２に設けられた特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて抽選を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１とを備え、センターフレーム４７の窓部ＷＨから視認可能であって抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２を備え、可動役物Ｗ１は、移動されることにより第３図柄表示装置４２の少なくとも一部を覆う。
【実施例２７】
【４４２８】
以降、実施例２７に係るパチンコ機について説明する。実施例２７に係るパチンコ機は、実施例２５と同様な構成となっているが、可動役物が横方向にスライドする構成を有している点が実施例２５と大きく異なっている。すなわち、実施例２５における「チャンス！」の文字は、上下方向に係る経路に沿って移動する構成だったが、実施例２７における「チャンス！」は、上下方向、水平方向に係る経路（実施例２５に係る経路とは異なる経路）に沿って移動する構成となっている。
【４４２９】
本実施例における構成のうち、実施例２５と異なる点について説明する。本実施例に係る可動役物は、図２８５（ａ）に示す様に支持ロッドＷ２と一体となっている矩形の役物基体Ｗ１ａと、役物基体Ｗ１ａに対して水平方向にスライド可能で「チャンス！」の文字が記された矩形の可動体Ｗ１ｂを備える。可動体Ｗ１ｂは、役物基体Ｗ１ａに設けられた凹部Ｗ１ｃに配備されている。凹部Ｗ１ｃは可動体Ｗ１ｂと大きさが略同じであるが、可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動可能なように縦方向にやや大きく、横方向に動く可動体Ｗ１ｂの移動量だけ右方向に延長された構成となっている。このように構成することで、可動体Ｗ１ｂは、凹部内を自在に移動することができる。
【４４３０】
可動体Ｗ１ｂには、左方向に伸びる突出部Ｗ２ａが付設されている。突出部Ｗ２ａは、可動体Ｗ１ｂの左端部から基板Ｗ３Ｌに水平に伸びており、支持ロッドＷ２の下側に位置している。突出部Ｗ２ａにおける先端は、支持ロッドＷ２の左端よりも可動体Ｗ１ｂ側に位置している。以下、可動体Ｗ１ｂ、支持ロッドＷ２および突出部Ｗ２ａを総称して可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａと呼ぶ。
【４４３１】
図示しないが、可動体Ｗ１ｂはバネによって役物基体Ｗ１ａに係止されている。バネは、可動体Ｗ１ｂが凹部Ｗ１ｃの左端で当接するように張力を可動体Ｗ１ｂに付与している。したがって、突出部Ｗ２ａの先端が押されると、凹部Ｗ１ｃの左端部にあった可動体Ｗ

１ｂは右方向に移動し、突出部Ｗ２ａの先端を自由にすると、バネの力により可動体Ｗ１ｂは左方向に移動し、元の位置に戻る。

【４４３２】

その他、本実施例は、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌの当接部材（可動ピン）のストロークが可動支持部品Ｗ５，Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒよりも長いことが特徴的である。また、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第１中間位置、第２中間位置に停止させる機能と、第１中間位置、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる機能の２つの機能を有している。これにより、可動体Ｗ１ｂの移動軌跡である移動経路を決定することができる。つまり、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、２段階に伸びるソレノイドで構成される。なお、上述の２つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。例えば、当接部材のストロークが互いに異なる電磁ソレノイドを上下に並べて配置して、上の電磁ソレノイドで第１中間位置，第２中間位置で支持ロッドＷ２を停止させ、下の電磁ソレノイドで可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる構成としてよい。

【４４３３】

図２８５（ｂ）は、落下してきた支持ロッドＷ２を可動支持部品Ｗ６Ｌに載置させる場合について説明している。この場合、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３は実施例２５と同様に伸長した状態となっている。このとき、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３は、突出部Ｗ２ａの先端に対向するが、当接部材Ｗ１３と突出部Ｗ２ａとの間には間隙が存在している。この間隙により、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３が落下してきた突出部Ｗ２ａに接触することがない。可動支持部品Ｗ６Ｌが落下してきた支持ロッドＷ２を載置させる場合、支持ロッドＷ２は、左側が可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３に支持され、右側が可動支持部品Ｗ６Ｒが有する当接部材Ｗ１３に支持される。このとき、支持ロッドＷ２の左端において、突出部Ｗ２ａの先端が支持ロッドＷ２と可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３に挟まれてしまうことがない。

【４４３４】

図２８５（ｃ）は、可動支持部品Ｗ６Ｌが、第１中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる場合について説明している。この場合、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３が図２８５（ｂ）の状態から更に伸長し、突出部Ｗ２ａの先端に当接した後、突出部Ｗ２ａの先端を右方向に押し込む。可動体Ｗ１ｂは、突出部Ｗ２ａと一体となっているから、突出部Ｗ２ａが押し込まれるに連れて可動体Ｗ１ｂが右方向に移動する。

【４４３５】

この状態から可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３を収縮させると、突出部Ｗ２ａの先端は、バネの力により当接部材Ｗ１３に当接した状態で左方向に移動する。それに連れて、可動体Ｗ１ｂは、左方向に移動する。やがて可動体Ｗ１ｂは、凹部Ｗ１ｃの左壁に当接し、可動体Ｗ１ｂおよび突出部Ｗ２ａは、これ以上左方向に移動しなくなる。この状態から更に当接部材Ｗ１３を収縮させると、当接部材Ｗ１３は、突出部Ｗ２ａから離れて図２８５（ｂ）の状態に戻る。

【４４３６】

図２８５（ａ）における第２中間位置に設けられた可動支持部品Ｗ７Ｌも可動支持部品Ｗ６Ｌと同様の構成である。可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置に停止させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる機能の２つの機能を有している。なお、上述の２つの機能を、個別のソレノイドによって実現してもよい。

【４４３７】

本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図２８６は、本実施例に係る演出を具体的に説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると特図１に係る抽選がなされる。図２８６（ａ）は、期待演出が実行された後、通常大当たりになる場合を示している。すなわち、変動表示が「６」「↓」「６」でリーチ状態となると、期待演出が

実行され、可動体Ｗ１ｂが最上位置から第１中間位置まで落下する。通常大当たりとなる場合は、この時点で可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復し（図中における水平方向の矢印参照）、大当たりに当選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄ＨＺとして表示画面４２ａの右下に表示される。やがて、可動体Ｗ１ｂは、最下位置まで落下する。この可動体Ｗ１ｂの移動経路を第１の移動経路と呼ぶことにする。なお、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置に停止してから、水平方向に往復し、再び動き始めるまでの時間は、例えば２秒間である。この２秒間は、外れの場合の可動体Ｗ１ｂが第１中間位置に停止する時間（１秒間）に近く、遊技者がよそ見などをしていると、可動体Ｗ１ｂが水平方向に動いたかどうかを見逃してしまうような時間に設定している。もちろん、遊技者に易しい設計にするのであれば、より長い時間を設定しても構わない。

【４４３８】

落下後しばらくすると可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが一時的に第１中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。

【４４３９】

一方、図２８６（ｂ）は、期待演出が実行された後、リーチ外れになる場合を示している。すなわち、変動表示が「６」「↓」「６」でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体Ｗ１ｂが最上位置から第１中間位置まで落下する。リーチ外れとなる場合は、この時点で可動体Ｗ１ｂが停止し、水平方向に往復する動作を行わないことで大当たりから落選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄ＨＺとして表示画面４２ａの右下に表示される。やがて、可動体Ｗ１ｂは、最下位置まで落下する。なお、外れの場合の可動体Ｗ１ｂが第２中間位置に停止している時間は、上述の通りである。

【４４４０】

落下後しばらくすると、可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「７」「６」のリーチ外れ目となっている。遊技者は、第１中間位置で停止した可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【４４４１】

なお、当該変動が時短付き大当たりの場合については、可動体Ｗｂ１は図２８６（ａ）と同様の動作をする。ただし、この場合の可動体Ｗ１ｂは、第１中間位置でなく第２中間位置で往復動作をすることが通常大当たりの場合と異なる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが一時的に第２中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。この可動体Ｗ１ｂの移動経路を第２の移動経路と呼ぶことにする。

【４４４２】

このように、本実施例のパチンコ機は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を変化させることで可動体Ｗ１ｂの動き方に違いを出すようにしている。具体的には、可動体Ｗ１ｂにおける上下方向の移動経路の間に水平方向の移動経路が挿入されることにより、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止して水平方向に往復する、第１の移動経路が設定され、可動体Ｗ１ｂが第２中間位置で停止して水平方向に往復する、第２の移動経路が設定される。

【４４４３】

なお、当該変動がリーチ外れの場合において、図２８６（ｂ）では、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止していたが、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置で停止させて上述したのと同様な演出を実行する様にしてもよい。これにより、遊技者は、第２中間位置で停止した可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【４４４４】

図２８６（ｃ）は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされ

る演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。期待演出が実行されると、「チャンス！」の文字が記された可動体Ｗ１ｂが最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置、第２中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。可動体Ｗ１ｂが第１中間位置，第２中間位置で停止せず、最下位置まで到達する移動経路は第３の移動経路である。このように、本実施例では、最上位置にある可動体Ｗ１ｂがいずれの経路を通じて最下位置に至ったかを認識することにより、大当たりの種別を知ることができるようになっている。

【４４４５】

図２８７（ａ）は、第１の経路を図示している。第１の経路に示す移動軌跡は、可動体Ｗ１ｂの左端部がどのよう移動過程を経て動いたかを示している。また、可動体Ｗ１ｂの水平方向の往復移動を分かり易くするために、進行方向を示す補足的な矢印を第１の経路に付している。なお、これは他の経路の説明も同様である。第１の経路は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止した場合についての経路となっている。第１の経路においては、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第１中間位置で停止し、水平方向に往復移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が通常大当たりの場合に実行される。図２８７（ｂ）は、特図１に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体Ｗ１の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図２８７（ｂ）に示す様に、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第１中間位置で停止する。図２８７（ｂ）の図示では、停止を丸印で示している。図２８７（ａ）に示す第１の経路においても第１中間位置で停止するが、その停止時間が図２８７（ｂ）に示す外れの場合の経路での停止時間よりも十分に短いため、図示では丸印を示していない。

【４４４６】

図２８７（ｃ）は第２の経路を図示している。第２の経路においては、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第２中間位置で停止して水平方向に往復移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりの場合に実行される。図２８７（ｄ）は、特図１に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体Ｗ１の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図２８７（ｄ）に示す様に、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第２中間位置で停止する。図２８７（ｅ）は第３の経路を図示している。第３の経路においては、可動体Ｗ１ｂは、水平移動することなく最上位置から最下位置まで移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりの場合に実行される。

【４４４７】

このように構成することで、移動する可動体Ｗ１ｂに遊技者の意識を向けさせることができる。すなわち、可動体Ｗ１ｂが単に落下したか否かではなく、可動体Ｗ１ｂが落下の途中で停止したか否か、どの位置で停止したのか、停止したのであればさらに異なる方向に移動したか否かという移動経路にまでに意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る当否結果や大当たりの種別を知ることができないからである。

【４４４８】

本実施例は、下記の様な変形実施が可能である。

【４４４９】

＜変形例１＞

上述した実施例では、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３，可動支持部品Ｗ７

Ｌが有する当接部材Ｗ１５が同一のストロークを有していたが、図２８８（ａ）に示す様に、可動支持部品Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１５のストロークを可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３のストロークよりも長くすることもできる。本例では、第２中間位置における可動体Ｗ１ｂの水平方向の移動幅は、第１中間位置における可動体Ｗ１ｂの水平方向の移動幅よりも大きくなっている。

【４４５０】

図２８８（ｂ）は、本例の第１の経路、第２の経路、第３の経路を図示している。図２８８（ｂ）の左側における第１の経路は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止した場合についての経路であり、図２８８（ｂ）の中間における第２の経路は、可動体Ｗ１ｂが第２中間位置で停止した場合についての経路である。第１の経路における第１中間位置での水平方向の往復移動の幅は小さく、第２の経路における第２中間位置での水平方向の往復移動の幅は大きい。図２８８（ｂ）右側の第３の経路においては、可動体Ｗ１ｂは、水平動することなく最上位置から最下位置まで移動する。

【４４５１】

図２８９は、本例における遊技の流れを示している。まず図２８９（ａ）について説明する。当該図は、第１中間位置で可動体Ｗ１ｂが停止する第１の経路に基づいて可動体Ｗｂ１が移動する場合を示している。特図１に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体Ｗ１ｂが第１中間位置まで下降する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平方向に小さく往復移動する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。

【４４５２】

続いて図２８９（ｂ）について説明する。当該図は、第２中間位置で可動体Ｗ１ｂが停止する第２の経路に基づいて可動体Ｗｂ１が移動する場合を示している。特図１に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体Ｗ１ｂが第２中間位置まで下降する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平方向に大きく往復移動する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。このように第１の経路、第２の経路の間で可動体Ｗ１ｂにおける水平方向の移動量を変えることで、通常大当たりよりも遊技者にとって有利な時短付き大当たりの当選を盛り上げて興趣性に優れた構成とすることができる。

【４４５３】

＜変形例２＞

変形例１では、第１中間位置、第２中間位置の間で可動体Ｗ１ｂの水平方向における移動量を変更するようにしていたが、単一の中間位置において、可動体Ｗ１ｂを小さく往復させる動作と、可動体Ｗ１ｂを大きく往復させる動作の両方を行いうるようにしてもよい。例えば、第２中間位置において、可動体Ｗ１ｂの移動量を２通りにする構成とする場合、可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置に停止させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に小さく移動させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に大きく移動させる機能の３つの機能を有している。つまり、可動支持部品Ｗ７Ｌは、３段階に伸びる電磁ソレノイドで構成される。なお、上述の３つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。

【４４５４】

従って第２中間位置に可動体Ｗ１ｂが停止した後の動作は、３通りあることになる。１つは、可動体Ｗ１ｂが左側の初期位置から移動しない場合である。この場合、大当たりになる可能性は、最も低い。もう１つは、可動体Ｗ１ｂが大きく水平方向に移動し凹部Ｗ１ｃの右側まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、最も高い。そして、最後の１つは、可動体Ｗ１ｂが小さく水平方向に移動し凹部Ｗ１ｃの中央部まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、中間的である。このように構成することで、移動する可動体Ｗ１ｂに遊技者の意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る大当たりの

可能性の高さを知ることができないからである。
【４４５５】
なお、本例では第１中間位置または、第１中間位置と第２中間位置の両方において、可動体Ｗ１ｂを小さく往復させる動作と、可動体Ｗ１ｂを大きく往復させる動作の両方を行いうるようにしてもよい。
【４４５６】
＜変形例３＞
上述の実施例では、第１中間位置が通常大当たりに対応し、第２中間位置が時短付き大当たりに対応し、最下位置が確変付き大当たりに対応していたが、本発明はこの構成に限られない。第１中間位置に確変付き大当たりに対応させ、最下位置に通常大当たりを対応させてもよい。その他、任意の組み合わせで対応関係を変更することが可能である。
【４４５７】
＜変形例４＞
上述の実施例では、リーチ状態において可動体Ｗ１ｂが第１中間位置または第２中間位置まで下降し、この状態から可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動することで、大当たりに当選していることを示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。可動体Ｗ１ｂが下降することで遊技者に大当たりが時短付きまたは確変付きであることを示唆し、可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動することで遊技者に大当たりが確変付きであることを示唆するようにしてもよい。
【４４５８】
＜本実施例の特徴的な構成＞
上述の（ＷＤ１）に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路（例えば第３の移動経路）に沿って最上位置にある可動体Ｗ１ｂを下方向に移動させる可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに当接することにより移動経路が複数種類となるように設けられた複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のうちの所定の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６，Ｗ７と、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を制御して、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動経路を上下方向に係る第３の移動経路とは異なる水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上下方向に係る移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに当接面Ｗ１４，Ｗ１６を当接させる第１状態（伸長状態）と、当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を制御する。
【４４５９】
また、上述の（ＷＥ１）に関し、本実施例の遊技機は、所定の移動経路または別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である。
【４４６０】
また、本実施例は、以下の点で特徴的である。
【４４６１】
上述の（ＷＤ２）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動距離は、上下方向に係る第３の移動経路と水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）の間で異なる。
【４４６２】
上述の（ＷＤ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置まで移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第１中間位置にある可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。
【４４６３】

上述の（ＷＤ４）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動方向は、上下方向に係る第３の移動経路と水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）の間で異なる。

【４４６４】

上述の（ＷＤ５）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置まで上下方向に移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第１中間位置にある可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。

【４４６５】

上述の（ＷＤ６）に関し、本実施例に係るパチンコ機は、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る移動経路に沿って設けられ、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置における水平方向の移動経路、または第２中間位置における水平方向の移動経路のうちのいずれかの経路（別経路）に移動させるものであり、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが複数の当接面Ｗ１４，Ｗ１６のうちのいずれかに通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置に向かう間に第１中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａは、可動支持部品Ｗ６が有する当接面Ｗ１４を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。一方、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置に向かう間に第２中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａは、可動支持部品Ｗ７が有する当接面Ｗ１６を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。

【４４６６】

上述の（ＷＤ７）に関し、垂直方向と水平方向とに移動する経路（図２８７（ａ）に示す第１経路や、同（ｃ）に示す第２経路）を所定の移動経路、垂直方向のみに移動する経路（同（ｂ）（ｄ）に示す外れ経路、同（ｅ）に示す第３経路）を別経路と捉えてもよい。すなわち、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、伸長状態となることで、可動部材Ｗ１，Ｗ２，Ｗ２ａを垂直方向から水平方向に移動する所定の移動経路に沿って移動させ、収縮状態となることで、垂直方向のみに移動する別経路に沿って移動させる。

【４４６７】

また、上述の（ＷＤ７）に関し、本実施例の構成を次のように捉えることもできる。当接部材Ｗ１３は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａと接触する第１状態となることで、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを最上位置から第１中間位置までの経路である所定の移動経路に沿って移動させる構成としてもよい。この場合、可動支持部品Ｗ６の当接面Ｗ１４は、当接部材Ｗ１３が可動体Ｗ１ｂを押し込んで、可動体Ｗ１ｂが右側に位置する状態（図２８５（ｃ）参照）から、可動体Ｗ１ｂの水平方向における移動速度よりも速く収縮して収縮状態となることで可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触しない第２状態となって、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを右側から左側に向かう別経路に沿って移動させるようにすることもできる。

【４４６８】

上述の（ＷＤ８）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触しない第２状態となることで、例えば、最上位置から最下位置まで可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを移動させる。また、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触して水平方向に押し込む第１状態となることで、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを水平方向に係る別経路に沿って移動させる。

【４４６９】

上述の（ＷＤ９）に関し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る所定の移動経路に沿って複数あり、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態が切り替わる期間が、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の間で異なる。

【４４７０】
上述の（ＷＤ１０）に関し、水平方向に係る別経路は、第１中間位置における別経路と第２中間位置における別経路とがあり、別経路の種別に応じて複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を有し、複数ある別経路のうち第１中間位置における別経路に関する当接部材Ｗ１３の状態が切り替わるパターンと、第２中間位置における当接部材Ｗ１５の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる。すなわち、第１中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材Ｗ１３の状態が切り替わるのは、通常大当たりに当選したときであり、第２中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材Ｗ１５の状態が切り替わるのは、時短付き大当たりに当選したときである。
【４４７１】
上述の（ＷＤ１１）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置における水平方向の別経路に通過させる間、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５の状態の切り替えを実行しない。そして、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第２中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３の状態の切り替えを実行しない。また、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを最上位置から最下位置に向かう第３の移動経路に通過させる間、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを上下方向に通過させるように可動支持部品Ｗ６，可動支持部品Ｗ７における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の切り替えを実行しない。
【実施例２８】
【４４７２】
以降、実施例２８に係るパチンコ機について説明する。実施例２８に係るパチンコ機は、実施例２５と同様な構成となっているが、可動役物を用いた演出の態様が大きく異なる（図２９０参照）。可動部材Ｗ１，Ｗ２は、移動経路に沿って移動可能する点は共通しているが、可動部材Ｗ１，Ｗ２が中間位置で停止するか否かではなく、可動部材Ｗ１，Ｗ２の中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５との当接態様および当接後の可動役物Ｗ１，Ｗ２の移動態様に着目するものである。そのために、可動部材Ｗ１，Ｗ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５との当接態様を見せるための演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌがセンターフレーム４７の左右対象位置に設けられている。演出視認領域Ｗｆ１については後述する。
【４４７３】
図２９１（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明している。図示では、センターフレーム４７を省略しているため、演出視認領域ｗｆ１から見える領域も実線で示している。本例では、可動役物Ｗ１を支持する支持ロッドＷ２の左端と右端の形状が実施例２５と異なる。本例では、支持ロッドＷ２を支持ロッドＷｆ２と呼ぶ。支持ロッドＷｆ２については後述する。なお、以下では可動役物Ｗ１と支持ロッドＷｆ２を総称して呼ぶときは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と呼ぶ。
【４４７４】
図２９１（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌは左右対称であるので、演出視認領域Ｗｆ１Ｒについて説明する。演出視認領域Ｗｆ１Ｒは、（ｂ）ではやや広い左斜め斜線で示す領域、すなわち、センターフレーム４７の背面側に位置する可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの一部が視認可能となる領域である。可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの一部とは、第１中間位置の当接部材Ｗ１３と、第２中間位置の当接部材Ｗ１５である。当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を変位させるソレノイド本体は、美観の観点から演出視認領域ｗｆ１から外れた位置に配設されているが、ソレノイド本体が演出視認領域Ｗｆ１から見えていても構わない。演出視認領域Ｗｆ１は、センターフレーム４７が透過性が無い（背後が見えない）もしくは透過性が低い（磨りガラスのように背後が見える）樹脂で形成されている場合は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を視認可能とするためのアクリル樹脂などの透過性の高い樹脂（無色透明もしくは有色透明

）で形成された窓部である。また、演出視認領域Ｗｆ１は、センターフレーム４７が透過性の高い樹脂で形成されている場合は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の前面以外を背後が視認し難い装飾で覆い、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の前面を視認し易くされた領域であってもよい。

【４４７５】

図２９１（ｃ）は、図２９１（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を最上位置まで引き上げる機構について説明している。上述した実施例２５では、可動役物上昇機構は、ワイヤＷ２０，上方プーリＷ２１，巻き取りプーリＷ２２，モータＷ２３およびクラッチＷ２４で構成されていたが、本例では、ギア機構Ｗｆ４が加わっている。このギア機構Ｗｆ４は、可動役物Ｗ１を落下させる際に、可動役物Ｗ１の落下速度を落とすための低速用ギアを備える。本例では、後述するように可動役物Ｗ１をゆっくりと落下させながら演出を行うからである。ギア機構Ｗｆ４は、可動役物Ｗ１を上昇させる際には、素早く巻き上げることができるように、高速用ギアに切り換えることができるものであってもよい。なお、本例は、可動役物Ｗ１をゆっくりと落下させながら演出を行うことが好ましいが、実施例２５のように可動役物Ｗ１を自由落下させながら後述する演出を行うことも可能である。

【４４７６】

次に、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２をゆっくりと落下させながら行う演出について、もう少し詳細に説明する。

【４４７７】

可動部材Ｗ１，Ｗｆ２をゆっくりと落下させながら行う演出は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との位置関係に応じて遊技者にとっての有利さが変化するように構成されている。このような演出を実現するために、支持ロッドＷｆ２の遊技機正面視で左端部と右端部の形状は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接される際の被当接箇所の位置に応じて異なる形状としている。

【４４７８】

図２９２（ａ）は、支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。支持ロッドＷｆ２は左右対称の形状であるので、左側にも被当接箇所を有する。右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では断りのない限り遊技機正面視を基準として、被当接箇所Ｗｆ３Ｒについて説明する。支持ロッドＷｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の右端部である。被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、略台形形状であって、その上辺が右端に位置する形状である。詳細には、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上述した略台形形状の上辺に相当する垂直辺と、略台形形状の斜辺とを有する。つまり、支持ロッドＷｆ２の側面視では、支持ロッドＷｆ２は、上述した垂直片を一辺とする矩形状の上側当接面Ｗｆ３ａと、上述した斜辺を一辺とする矩形状の下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【４４７９】

図２９２（ａ）には、被当接箇所Ｗｆ３Ｒに当接される当接部材Ｗ１３が示されている。ここで、以下での説明のために被当接箇所Ｗｆ３Ｒと当接部材Ｗ１３との位置について説明する。被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界である中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【４４８０】

図２９２（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。具体的には、第１の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち下側当接面ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３の先端（その上部）が当接し、ソレノイドの付勢力が可動部材Ｗ１，

Ｗｆ２の荷重に勝ることによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を押し上げる態様である。なお、当接部材Ｗ１３にリンク機構などを用いて可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を大きく持ち上げてもよい。

【４４８１】

図２９２（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端面が当接するが、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の自重と上側当接面Ｗｆ３ａの滑らかさによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がゆっくりとずれ落ちていく態様である。

【４４８２】

図２９２（ｄ）～（ｆ）は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。（ｄ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。（ｅ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。（ｆ）は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材Ｗ１３，１５の先端部の移動幅との関係を示す。以下、（ｄ）～（ｆ）を詳細に説明する。

【４４８３】

ここで、本例における可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆについて説明する。実施例２５と同様に、伸縮パターンＤは、通常大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンＥは、時短大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンＦは、確変大当たりを示唆する伸縮パターンである。なお、伸縮パターンによって示唆される情報は、遊技者にとって有利な情報であれば、大当たり期待度の大きさを示唆ものであってもよい。大当たり期待度の示唆は、例えば伸縮パターンＤであれば大当たり期待度３０パーセントを示唆し、伸縮パターンＥであれば大当たり期待度６０パーセントを示唆し、伸縮パターンＦであれば大当たり期待度９０パーセントを示唆するものである。また、伸縮パターンによって示唆される情報は、下にゆくほど有利なものであってもよいし、上にゆくほど有利なものであってもよい。

【４４８４】

（ｄ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの伸縮タイミングについて説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際にはわずかに持ち上がり）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。ただし、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２では、その背後では動画像が激しく動く変動表示演出が表示されていることから、第１中間位置でのわずかな持ち上がりやゆっくりとしたずれ落ちを、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２のみを見るだけでは把握することが難しい。そのため、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒを注視することで、このわずかな持ち上がりや、ゆっくりとしたずれ落ちを見分けることができる。これは、以下の伸縮パターンＥ，Ｆにおいても同様である。遊技者は、少なくとも第１中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒがわずかに持ち上がることを視認できれば、通常大当たりの示唆であることを把握することができる。もちろん、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって把握しても構わない。

【４４８５】

伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１５の上位置Ｄにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２

は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際にはわずかに持ち上がり）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第２中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒがわずかに持ち上がることを視認できれば、時短大当たりの示唆であることを把握することができる。

【４４８６】

伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＦにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第１中間位置および第２中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒの持ち上がりが無いことを視認できれば、確変大当たりの示唆であることを把握することができる。

【４４８７】

（ｅ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒについて説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、下側当接面Ｗｆ３ｂとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなる。伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、下側当接面Ｗｆ３ｂとなる。伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなる。このように、遊技者にとっての有利さ（ここでは大当たり種別）に応じて第１中間位置および第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒがどこであるかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒがどこであるかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることができる。

【４４８８】

（ｆ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は、第２中間位置における当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅ｇよりも広い移動幅ｆ（図中では「広い（ｆ）」と呼ぶ）であり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は、第１中間位置における当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅ｆよりも短い移動幅ｇ（図中では「狭い（ｇ）」）である。伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇであり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は広い移動幅ｆである。伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇであり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇである。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅が広い・狭いが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅が広いか狭いかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【４４８９】

図２９３（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図２９４（ｄ）から（ｆ）は、図２９３に続く伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。各図において当接箇所は、右側を拡大して示している。以下の説明でも右側の当接箇所を中心に説明する。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作は、実施例２５と同様に変動表示演出中に実行されているものとする。

【４４９０】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＤにおける動作が開始されると、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、例えば約２秒を掛けて最上位置から第１中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。これにより、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば、少なくとも通常大当たりに当選しているという期待感を抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが当接部材Ｗ１３の上位置Ｄを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が下側当接面Ｗｆ３ｂであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が広い移動幅ｆであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が通常大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【４４９１】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接した直後、ソレノイドによる当接部材Ｗ１３の付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって、第１中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、第１中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【４４９２】

（ｄ）に示すように、第１中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がった後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は経路に沿ってゆっくりと落下していく。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、例えば約２秒を掛けて第１中間から第２中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。（ｄ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。もし、第１中間位置における当接態様を見逃していたとしても、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長すれば、少なくとも時短大当たりに当選しているという期待感を抱かせることができる。もちろん、第１中間位置における当接態様をしっかりと確認できていれば、通常大当たりであるという確信をもって第２中間位置における当接態様を見ることができる。

【４４９３】

（ｅ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が通常大当たりの示唆であると確信を持つことができる。

【４４９４】

（ｆ）に示すように第２中間位置をゆっくりとずれ落ちた可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＤの動作が終了する。

【４４９５】

図２９５（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図２９６（ｄ）から（ｆ）は、図２９５に続く伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。

【４４９６】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＥにおける動作が開始されると、伸縮パターンＤと同様にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長

すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも時短大当たりであることを遊技者は望むので、第１中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が時短大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【４４９７】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接した直後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は第１中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【４４９８】

この後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長すれば少なくとも時短大当たりへの当選が明らかになるが、時短大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第２中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【４４９９】

（ｄ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが当接部材Ｗ１５の上位置Ｄを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１５は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が下側当接面Ｗｆ３ｂであることや、当接部材Ｗ１５の移動幅が広い移動幅ｆであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が時短大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【４５００】

（ｅ）に示すように、当接部材Ｗ１５が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接した直後、ソレノイドによる当接部材Ｗ１３の付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって、第２中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がる。このように、上述した（ｄ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１５の移動幅を見極めることができなくても、第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【４５０１】

（ｆ）に示すように第２中間位置においてわずかに持ち上がった可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＥの動作が終了する。

【４５０２】

図２９７（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＦにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図２９８（ｄ）から（ｅ）は、図２９７に続く伸縮パターンＦにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。

【４５０３】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＦにおける動作が開始されると、伸縮パターンＥ，Ｄと同様にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるより

も確変大当たりであることを遊技者は望むので、第１中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が確変大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【４５０４】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接した直後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は第１中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【４５０５】

この後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長しなければ確変大当たりへの当選が明らかになるので、第２中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【４５０６】

（ｄ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１５の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１５は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１５の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が確変大当たりの示唆であると認識することができる。

【４５０７】

（ｆ）に示すように第２中間位置からゆっくりとずれ落ちた可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＦの動作が終了する。

【４５０８】

このように、伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆでは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との位置関係によって、遊技者にとっての有利さが異なることを示唆することができる。

【４５０９】

＜変形例１＞

図２９９（ａ）は、変形例１の支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域Ｗｆ３Ｒは、上述した実施例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の正面視で頂点を右に傾けた略二等辺三角形状であって、その頂点が右端に位置する形状である。つまり、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の側面視では、二等辺三角形状の一方の斜辺を一辺とする矩形状の上側当接面Ｗｆ３ａと、他方の斜辺を一辺とする矩形状の下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【４５１０】

被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界（上述した二等辺三角形の頂点）と同じ高さである中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる点は、上述した実施

例と同じである。ただし、本例での当接部材Ｗ１３は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂの部位（頂点箇所）が嵌まる中心凹部Ｈが当接部材Ｗ１３の先端面の中央部に設けられている点が上述した実施例とは異なる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【４５１１】

図２９９（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

【４５１２】

図２９９（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの先端が当接部材Ｗ１３の中心凹部Ｈに嵌まって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止する態様である。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中心凹部Ｈに嵌まって停止する時間は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が僅かに持ち上がる時間や可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がずれ落ちる時間と概ね同じである。

【４５１３】

図２９９（ｄ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第３の態様で当接した状態を拡大した図である。第３の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端が当接する（こする）が、上側当接面Ｗｆ３ａの下り傾斜によって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのまま落ちていく態様である。

【４５１４】

図２９９（ｅ）～（ｇ）は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。（ｅ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。（ｆ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。（ｇ）は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材Ｗ１３，１５の先端部の移動幅との関係を示す。以下、（ｅ）～（ｇ）を、上述した図２９２（ｄ）～（ｆ）との違いを中心に詳細に説明する。

【４５１５】

伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆは、基本的には上述した実施例の伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆと同様である。ただし、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒの上側当接面Ｗｆ３ａに当接した際の動作が、上述した実施例ではゆっくりとずれ落ちる動作であったが、本例では当接部材Ｗ１３の先端によって上側当接面Ｗｆ３ａがこすられた後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのままゆっくり落下する動作である点が異なる。

【４５１６】

本例では、伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆに加えて、伸縮パターンＤｆａｋｅ，Ｅｆａｋｅという２種類の伸縮パターンが設けられている点が上述した実施例とは異なる。伸縮パターンＤｆａｋｅは、通常大当たりと見せかけて外れであることを示す伸縮パターンである。以下では伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅとの違いについて説明する。図３００も適宜参照する。なお、図３００（ａ）（ｂ）は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。この図３００に示す伸縮パターンＤｆａｋｅは、図２９３（ａ）（ｂ）に示した伸縮パターンＤの動作に対応している。

【４５１７】

（ｅ）に示すように、伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際にはわずかに持ち上がり）、第２中間位置においては当接部材Ｗ１５にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。

【４５１８】

これに対して、伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の中心凹部Ｈに合うタイミン

グで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止し（伸縮パターンＤのような持ち上がりが無く）、第２中間位置においては当接部材Ｗ１５にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。

【４５１９】

また、（ｆ）に示すように、伸縮パターンＤでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが下側当接面Ｗｆ３ｂであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであるが、伸縮パターンＤｆａｋｅでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが中位置Ｂ（上述した頂点箇所）であり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであるという点で、異なっている。

【４５２０】

（ｇ）を参照して伸縮パターンＤｆａｋｅにおける当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、第１中間位置での当接部Ｗ１４の移動幅は、当接部Ｗ１４の移動幅の中で最も狭い移動幅ｉ（図中では「最も狭い（ｉ）」）であり、第２中間位置での当接部Ｗ１６の移動幅は、移動幅ｉよりも広い移動幅ｈ（図中では「（ｉ）よりも広い（ｈ）」）である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンＤ，Ｄｆａｋｅを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【４５２１】

このように、伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅは、互いによく似た動きをしているが、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの場所の違い（上側当接面Ｗｆ３ａであるか中位置Ｂであるか）、移動幅の違い（最も狭い移動幅ｉであるか否か）、または、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きの違い（被当接箇所Ｗｆ３Ｒが持ち上がるか、単に停止するか）を見極めることができれば、識別することができる。

【４５２２】

次に、以下では、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅとの違いについて説明する。図３０１も適宜参照する。なお、図３０１（ｄ）（ｅ）は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。この図３０１に示す伸縮パターンＥｆａｋｅは、図２９６（ｅ）（ｆ）に示した伸縮パターンＥの動作に対応している。

【４５２３】

（ｅ）に示すように、伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においては当接部材Ｗ１３にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第２中間位置においてわずかに停止するように見える（実際にはわずかに持ち上がる）落下態様をとる。

【４５２４】

これに対して、伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の中心凹部Ｈに合うタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においては当接部材Ｗ１３にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第２中間位置においてわずかに停止する（伸縮パターンＥのような持ち上がりが無い）落下態様をとる。

【４５２５】
また、（ｆ）に示すように、伸縮パターンＥでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが下側当接面Ｗｆ３ｂであるが、伸縮パターンＥｆａｋｅでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが中位置Ｂ（上述した頂点箇所）であるという点で、異なっている。
【４５２６】
（ｇ）を参照して伸縮パターンＥｆａｋｅにおける当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は、移動幅ｉよりも広い移動幅ｈ（図中では「（ｉ）よりも広い（ｈ）」）であり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は、先端部の移動幅の中で最も狭い移動幅ｉ（図中では「最も狭い（ｉ）」）である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンＥ，Ｅｆａｋｅを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。
【４５２７】
このように、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅも、互いによく似た動きをしているが、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの場所の違い（下側当接面Ｗｆ３ｂであるか中位置Ｂであるか）、移動幅の違い（最も狭い移動幅ｉであるか否か）、または、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きの違い（被当接箇所Ｗｆ３Ｒが持ち上がるか、単に停止するか）を見極めることができれば、識別することができる。
【４５２８】
＜変形例２＞
図３０２（ａ）は、変形例２の支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域Ｗｆ３Ｒは、上述した実施例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の正面視で円弧が右側に張り出した略半円形状である。つまり、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の半球状（側面視では矩形状もしくは円形状）をしており、中心よりも上半分に上側当接面Ｗｆ３ａと、中心よりも下半分に下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。
【４５２９】
被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界（被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心）と同じ高さである中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる点は、上述した実施例と同じである。本例は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端面が被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心に当接した場合、被当接箇所Ｗｆ３Ｒと当接部材Ｗ１３の先端面との摩擦あるいは挟み込む力によって停止する点が上述した実施例とは異なる。つまり、本例は、中心凹部Ｈを備えない構成でも中間位置で停止させている点で変形例１と異なる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。
【４５３０】
図３０２（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。
【４５３１】
図３０２（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心が当接部材Ｗ１３の先端

面に当接し、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止する態様である。
【４５３２】
図３０２（ｄ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第３の態様で当接した状態を拡大した図である。第３の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端が当接する（こする）が、上側当接面Ｗｆ３ａの曲面によって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのまま落ちていく態様である。
【４５３３】
本例における伸縮パターンＤ，Ｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示態様とを関連付けてもよい。図３０３は、伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。図３０４は、伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。
【４５３４】
本例での伸縮パターンＤと表示態様との関係について説明する。図３０３に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置においてゆっくり持ち上がった後、第３図柄表示装置４２には、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知する有利画像Ｗｆ６ａが表示される。本例では、第１中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、通常大当たりが示唆されるので、有利画像Ｗｆ６ａは、「熱い」という文字画像が表示される。有利画像Ｗｆ６ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。有利画像Ｗｆ６ａは、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、有利になることを示すキャラクタ画像であってもよいし、「第１中間位置、当接良好」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、音出力、センターフレーム４７など所定の装飾部の発光であってもよい。
【４５３５】
有利画像Ｗｆ６ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がった位置を維持する例えば１秒間は表示されるように設定されている。有利画像Ｗｆ６ａの表示終了のタイミングは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が所定の位置（例えば第１中間位置と第２中間位置との距離の半分）まで落下したタイミングであってもよい。
【４５３６】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に有利画像Ｗｆ６ａを表示することで、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。
【４５３７】
次に、伸縮パターンＥと表示態様との関係について説明する。図３０４に示すように、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置においてゆっくり持ち上がった後には、第３図柄表示装置４２には、有利画像Ｗｆ６ｂが表示される。本例では、第２中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、時短大当たりが示唆されるので、有利画像Ｗｆ６ｂは、「激熱」という文字画像が表示される。有利画像Ｗｆ６ｂは、第１中間位置での当接後よりも有利になることを示す別のキャラクタ画像であってもよいし、「第２中間位置、当接良好」のような画像であってもよい。別の音出力、発光であってもよい。
【４５３８】
有利画像Ｗｆ６ｂの表示終了のタイミングは、第１中間位置での当接後と同じ時間でもよいが、より有利の示唆であることを考慮し、１秒よりも長い時間としてもよい。有利画像Ｗｆ６ｂの表示終了のタイミングは、第１中間位置での当接後よりも短い／長い距離を移動したタイミングでもよい。

【４５３９】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置，第２中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に有利画像Ｗｆ６ｂを表示することで、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。
【４５４０】
＜変形例３＞
本例における伸縮パターンＤ，Ｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作だけでなく、伸縮パターンＤｆａｋｅ，Ｅｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示態様とを関連付けてもよい。図３０５は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。図３０６は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。
【４５４１】
図３０５を参照して本例での伸縮パターンＤｆａｋｅと表示態様との関係について説明する。（ｂ）は、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置において停止している状態を示している。（ｃ）は、（ｂ）の後、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒから離間することによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が落下している状態を示している。このとき、（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Ｗｆ７ａが表示される。本例での伸縮パターンＤｆａｋｅは、通常大当たりに当選する可能性が５０パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンＤは、通常大当たりに当選する可能性が９０パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Ｗｆ７ａは、「熱い！？」という文字画像が表示される。低有利画像Ｗｆ７ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Ｗｆ７ａは、上述した有利画像Ｗｆ６ａと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第１中間位置、当接良い？」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Ｗｆ６ａと同じでもよいし、異なっていてもよい。
【４５４２】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置において停止した後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に低有利画像Ｗｆ７ａを表示することで、伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅとの違いを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。
【４５４３】
図３０６を参照して本例での伸縮パターンＥｆａｋｅと表示態様との関係について説明する。（ｄ）は、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置において停止している状態を示している。（ｅ）は、（ｄ）の後、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒから離間することによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が落下している状態を示している。このとき、（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Ｗｆ７ｂが表示される。本例での伸縮パターンＥｆａｋｅは、時短大当たりに当選する可能性が５０パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンＥは、時短大当たりに当選する可能性が９０パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Ｗｆ７ｂは、「まあまあ熱い！？」という文字画像が表示される。低有利画像Ｗｆ７ｂは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Ｗｆ７ｂは、上述した有利画像Ｗｆ６ｂと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第２中間位置、当接まあまあ良い」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Ｗｆ６ｂと同じでもよいし、異なっていてもよい。

【４５４４】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置において停止した後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に低有利画像Ｗｆ７ｂを表示することで、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅとの違いを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。
【４５４５】
＜変形例４＞
本実施例では、センターフレーム４７には演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられていたが、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられていない構成あってもよい。このような構成の場合、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接面Ｗ１４，Ｗ１６との当接は視認できないか、視認できたとしても視認し難い状態であるので、可動役物Ｗ１の方が視認し易い。遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接面Ｗ１４，Ｗ１６とが当接するときの可動役物Ｗ１の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、落下演出が行われる期間は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の背後で行われる表示演出を目立ちにくくするなど、視認の妨げにならないようにすることが好ましい。
【４５４６】
＜実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（ＷＦ１）に関し、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を下方向に移動させる駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接する先端部を有する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌと、移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させる第１状態と、移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させない第２状態の間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御した場合において、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違い（例えば、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれが付与されるか）を認識させることが可能となる。
【４５４７】
このように構成することで、所定の移動経路に沿って移動する可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることできる。したがって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を用いた遊技の興趣性を向上することができる。
【４５４８】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ＷＧ１）に関し、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を用いた遊技の興趣性を向上することができる。
【４５４９】
また、本実施例に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。
【４５５０】
上述の（ＷＦ２）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させるこ

とが可能となるように可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様が変化する。これにより、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止したり、持ち上ったり、落ちたりするなど移動態様が変化する。したがって、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様の違いからも遊技者にとっての有利さの違いを認識することができる。

【４５５１】

上述の（ＷＦ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接した場合において、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が移動経路の下流側に進むか否か（例えば、下流側にずれ落ちるか上流側に持ち上がるか、または、下流側にずれ落ちるか停止するか等）によって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接した場合に、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。

【４５５２】

上述の（ＷＦ４）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する被当接箇所Ｗｆ３Ｒ，Ｗｆ３Ｌは、上側当接面Ｗｆ３ａ（垂直面）と下側当接面Ｗｆ３ｂ（傾斜面）を少なくとも備え、下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、、上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接するか、上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接するかによって、遊技者は有利となるか、不利となるかを認識することができる。

【４５５３】

上述の（ＷＦ５）に関し、本実施例に係る遊技機は、下側当接面Ｗｆ３ｂは上側当接面Ｗｆ３ａよりも鉛直下側にある。これにより、下側にある下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、下側にある下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接することを見ることで、有利となることを認識することができる。

【４５５４】

上述の（ＷＦ６）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に対する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が移動した移動距離（移動幅）を見ることで有利さを認識することができる。

【４５５５】

上述の（ＷＦ７）に関し、本実施例に係る遊技機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が短い場合（移動幅ｇである場合）は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が長い場合（移動幅ｆである場合）と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。

【４５５６】

上述の（ＷＦ８）に関し、本実施例の変形例１に係る遊技機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が最も短い場合（最も短い移動幅ｉである場合）、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が最も短い（狭い移動幅ｉである）場合は不利であることを認識することができる。

【４５５７】
上述の（ＷＦ９）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。
【４５５８】
上述の（ＷＦ１０）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を行うか否かが異なる（例えば、第１中間位置で可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がれば有利画像Ｗｆ６ａが表示されるが、第１中間位置で可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がらなければ有利画像Ｗｆ６ａが表示されない）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によっては、所定の報知または示唆を認識することもできる。
【４５５９】
上述の（ＷＦ１１）に関し、本実施例の変形例４に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接よりも、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部とが当接するときの可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている（例えば、支持ロッドＷｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒはセンターフレーム４７の背後で視認し難いが、可動役物Ｗ１は視認し易い）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部とが当接するときの可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の背景が視認の妨げにならないようにすることが好ましい。
【４５６０】
上記（ＷＦ１２）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている（例えば、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられている）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接も楽に見ることができる。なお、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌを設ける構成に替えて、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部をセンターフレーム４７の窓部ＷＨから露出させてもよい。また、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を、他の実施例の矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２のように強調された形にしてもよい。
【実施例２９】
【４５６１】
以降、実施例２９についてのパチンコ機１０について説明する。上述までの実施例とは、確変状態において確変状態から通常状態に移行するか否かを決定する転落抽選を行う点と、転落抽選により確変状態から移行することが決定された場合であっても、特定の条件を満たすことで、遊技者に有利な遊技状態（例えば、特殊時短状態）に移行する場合がある点が異なっている。
【４５６２】
まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。
【４５６３】
本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、転

落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、非当否抽選である転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動が保留が貯められない程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから１回転目～３０回転目の変動が保留が貯められる程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数１００００回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。

【４５６４】

以下、図３０７～図３１７を用いて上述の構成について詳しく説明する。図３０７は、実施例２９の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図３０８（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。図３０９（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。図３１０は、遊技の流れを示す模式図である。図３１１は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図３１２は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図３１３は、特図１変動開始処理を示すフローチャートである。図３１４は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図３１５は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図３１６は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図３１７は、表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【４５６５】

実施例２９の遊技制御に用いる各種カウンタについて図３０７を用いて説明する。本実施例では、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１は、遊技の用に供する乱数を用いて、第１図柄表示装置４０の抽選（大当たり抽選：第１図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第２図柄表示装置４１の抽選（第２図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第３図柄表示装置４２の装飾図柄（第３図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【４５６６】

具体的には、図３０７に示すように、第１図柄表示装置４０の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２図柄表示装置４１の当たりの抽選に使用する第２図柄乱数カウンタＣ４と、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２と、を用いている。また、本実施例のパチンコ機１０では、遊技の用に供する乱数として、確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタＣ７と、を加えて用いている点が上述の実施例とは異なる。転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短乱数カウンタＣ７の初期値設定に初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を使用している。

【４５６７】

また、このパチンコ機１０では、遊技の用に供するその他の乱数として、図３０７に示すように、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２，ＣＳ３と、第２図柄表示装置４１の外れ図柄選択に使用する第２図柄外れ図柄カウンタＣ５と、を用いている。上述した各カウンタは、ＣＰＵ５０１で実

行されるプログラムにより構成されている。
【４５６８】
これら全てのカウンタＣ１～Ｃ７，ＣＩＮＩ１～ＣＩＮＩ２，ＣＳ１～ＣＳ３は、その更新の都度、前回値に「１」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図３０７に示すＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、ＲＡＭ５０３には、１つの実行エリアと、特図１保留球格納エリア、特図２保留球格納エリアとが設けられ、特図１保留球格納エリアと特図２保留球格納エリアとにはそれぞれ４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）が設けられている。特図１保留球格納エリアの各エリアには、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び転落乱数カウンタＣ６といった各値が時系列的に格納されるようになっている。特図２保留球格納エリアには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ６及び特殊時短乱数カウンタＣ７といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、特図１保留球格納エリアと特図２保留球格納エリアとに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。
【４５６９】
具体的には、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図１保留球格納エリアの第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納され、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図２保留球格納エリアの第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されていない場合には、特図１保留球格納エリアまたは特図２保留球格納エリアに格納された各値を特図２保留球格納エリアに格納された各値を優先的に実行エリアに移動し、実行エリアにおいて変動表示を実行する。本実施例では、特図１保留球格納エリア及び特図２保留球格納エリアともに未実行分の変動表示が格納されている場合は、特図２保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしているが、本実施例とは反対に特図１保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしてもよい。また、特図１保留球格納エリアまたは特図２保留球格納エリアを問わずに各保留球格納エリアに格納された順に実行エリアに移動するようにしてもよい。
【４５７０】
第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第１保留，第２保留，第３保留，第４保留とも呼ぶ。また、特図１保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図１保留とも呼び、特図２保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図２保留とも呼ぶ。
【４５７１】
本実施例で追加した確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタＣ７とについて図３０７を用いて詳細に説明する。転落乱数カウンタＣ６は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に転落乱数カウンタＣ６が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該転落乱数カウンタＣ６の初期値として読み込まれる。転落乱数カウンタＣ６は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する各保留球格納エリアに格納される。

【４５７２】
特殊時短乱数カウンタＣ７は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に特殊時短乱数カウンタＣ７が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特殊時短乱数カウンタＣ７の初期値として読み込まれる。特殊時短乱数カウンタＣ７は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図２保留球格納エリアに格納される。
【４５７３】
なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、本実施例では、特殊時短乱数カウンタＣ７の値は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図２保留球格納エリアに格納されるようになっているが、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図１保留球格納エリアに格納されるようになっていてもよい。
【４５７４】
本実施例における大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブル、転落乱数カウンタＣ６を用いた転落抽選用テーブルおよび特殊時短乱数カウンタＣ７を用いた特図２特殊時短抽選用テーブルについて図３０８を参照して説明する。図３０８（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。
【４５７５】
大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、図３０８（ａ）、（ｂ）に示すように、低確率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は３個で、その値は「１５０，３００，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は２０個で、その値は「３０，６０，９０，１２０，１５０，１８０，２１０，２４０，２７０，３００，■３３０，３６０，３９０，４２０，４５０，４８０，５１０，５４０，５７０，５９９」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／２００であり、高確率時では大当たり確率が１／３０である。なお、高確率時とは、大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。本実施例の高確率時（確変状態）は、大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、転落抽選に当選（以下、転落当選ともいう）するまで継続される。
【４５７６】
転落乱数カウンタＣ６の当選値、つまり、確変状態から通常状態に移行する転落抽選に当選（転落当選）となる乱数の値の数は、図３０８（ｃ）に示すように６個で、その値は「０，１００，２００，３００，４００，５００」である。つまり、転落当選確率が１／１００である。転落当選すると遊技状態は、確変状態から通常状態に移行する。
【４５７７】
特殊時短乱数カウンタＣ７の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図３０８（ｄ）に示すように６００個で、その値は「０～５９９」である。つまり、特殊時短当選確率が１／１である。特殊時短当選すると例えば、１００００回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。
【４５７８】
なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。また、転落乱数カウンタＣ６は、大当たり抽選を行う大当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタを用いて大当たり抽選とは異なる当否外抽選を行うものであったが、大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり値「３０，６０，９０，１２０，１５０，１８０，２１０

，２４０，２７０，３００，■３３０，３６０，３９０，４２０，４５０，４８０，５１０，５４０，５７０，５９９」以外の値（例えば大当たり乱数カウンタＣ１の１，１０１，２０１，３０１，４０１，５０１）を当選値として大当たり抽選とは異なる抽選を行うものであってもよい。

【４５７９】

本実施例のパチンコ機１０の確変状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間と、特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間と、について、図３０９を用いて説明する。図３０９（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。

【４５８０】

確変状態の変動時間には、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）と、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間（例えば、３０秒）と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間（例えば、３０秒）と、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間（例えば、４５秒）とが設定されている。

【４５８１】

確変状態において大当たり抽選の結果が外れの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において転落抽選の結果が当選（転落当選）の場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において大当たり抽選の結果が当たりの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によらずに、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間に設定されている。

【４５８２】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく１回転目～３０回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図３０９（ａ）を用いて説明する。

【４５８３】

確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチＣが一番高く，次に大当たりスーパーリーチＢ，大当たりスーパーリーチＡの順になっている。

【４５８４】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１４０」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＡ（変動時間：３秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチＡ、Ｂ、Ｃ（変動時間：３０秒）のいずれかが決定される。

【４５８５】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動で転落当選した場合の変動パターンについて図３０９（ｂ）を用いて説明する。

【４５８６】

確変状態において転落当選した場合の変動では、転落当選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。

【４５８７】

転落当選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」の値であって、大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、転落変動パターン（変動時間：３０秒）が決定される。

【４５８８】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく３１回転目以降の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図３０９（ｃ）を用いて説明する。

【４５８９】

確変状態になってから３１回転目以降の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。

【４５９０】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＢ（変動時間：０．５秒）が決定される。

【４５９１】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なっていてもよい、例えば、大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４０秒）、大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）、大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：５０秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【４５９２】

なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間は任意であり、確変状態になってからの変動回数によって保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間に変わるようになっていればよい。ここでは、確変状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間について説明したが、確変状態における特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく変動時間も同様に設定されていてもよい。

【４５９３】

次に、図３０９（ｄ）を用いて特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンについて説明する。

【４５９４】

特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンは、大当たりか外れかを報知する時間（例えば、２秒）に設定されている。具体的には、特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１の値によって決定される。

【４５９５】

特殊時短状態の変動では、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１９８」であれば特殊時短時大当たり変動パターンＡ（変動時間：２秒）が決定される。大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１９８」であれば特殊時短時変動パターンＢ（変動時間：２秒）が決定される。

【４５９６】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、特殊時短時外れ変動パターン（変動時間：２秒）が決定される。

【４５９７】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲および変動時間は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述の特殊時短時大当たり変動パターンＡ、Ｂ、特殊時短時外れ変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なっていてもよい。

【４５９８】

＜遊技の流れ＞

本実施例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図３１０を用いて説明する。図３１０は、遊技の流れを示す模式図である。

【４５９９】

＜通常状態＞

通常状態では、後述するサポート状態ではないので遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難くなっている。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａへ入賞すると、低確率時の特図１大当たり抽選用テーブルを用いて大当たり抽選が実行される。大当たり抽選の結果が外れの場合は、遊技状態は通常状態のままであり、大当たり抽選の結果が大当たりの場合は、確変状態に移行する。

【４６００】

＜確変状態＞

確変状態になると、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した場合、極めて短い時間内に第２図柄による当否抽選から結果表示までが行われ、第２図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が所定時間経過するかまたは遊技球が所定数（例えば、１個）入賞するまで開放されるサポート状態になる。したがって、確変状態中は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなっており、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を狙った右打ちで遊技が行われる。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は所定数（例えば、１個）入賞しても所定時間経過するまで開放されるものであってもよい。

【４６０１】

確変状態中は、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて大当たり抽選とともに転落抽選が行われる。転落抽選とは、大当たり抽選とは無関係に行われる抽選であり、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、転落抽選に落選（転落落選）すると通常状態に移行せずに確変状態が継続される。

【４６０２】
確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。例えば、確変状態になってから１回転目～３０回転目を特定期間（特定段階）、３１回転目以降を所定期間（所定段階）とした場合、確変状態になってから１回転目～３０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、３１回転目以降に大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。
【４６０３】
上述のように、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されることにより、確変状態には、次の３つの状態（モード）がある。保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ保留を貯めることができる（蓄積可能な）蓄積モードと、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ保留は貯められないが蓄積モードで蓄積された保留がありその保留により転落抽選や大当たり抽選が行われる（保留を消費する）消費モードと、保留がない状態または保留が消費された状態で保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ保留が貯められない消耗モードがある。
【４６０４】
確変状態では、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき、大当たり抽選とともに転落抽選が行われるが大当たり抽選より前に転落抽選が行われるようになっている。そのため、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選される。転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、概ね、上記モードの何れで遊技が行われているかによって遊技状態が決定される。保留容易モードである蓄積モードで遊技が行われている（右打ちで遊技が行われている）場合には、通常、保留があるので保留により後述する特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留使用モードである消費モードでは、最後の保留を除いて保留があるので、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留困難モードである消耗モードでは、通常、保留がないので、特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。なお、蓄積モードでも転落抽選に当選（転落当選）した時に保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。消耗モードでも運よく保留が貯まった場合には、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。
【４６０５】
＜特殊時短抽選＞
特殊時短抽選は、サポート状態でないときの特図２によって実行される抽選であり、特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、１００００回）の時短が特典として付与される。具体的には、上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）した場合に行われる抽選であり、例えば、１／１の確率で当選する抽選である。特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、１００００回）の時短が特典として付与される。なお、本実施例では、特殊時短抽選の当選確率を１／１として全てが当選するようにしているが、当選確率を例えば１／１０として落選する場合があるように構成してもよい。
【４６０６】
＜蓄積モード＞

確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）までは、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われる蓄積モードとなる。蓄積モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があった場合は、特図２保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。具体的には、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２の第１保留があれば、特図２の第１保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）までおこなわれ、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）での保留の数に応じて、直接、消耗モードへ移行するか、消費モードを経てから消耗モードへ移行するかが決定される。

【４６０７】

蓄積モードが消費モードを経てから消耗モードへ移行する場合について説明する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図２保留があれば消費モードに移行する。具体的には、実行エリアにおいて実行される変動表示が確変状態になってから３０回目の変動表示であった場合に、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図２の第１保留があった場合に消費モードに移行する。

【４６０８】

確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に、特図２保留がなかった場合には、直接、消耗モードに移行する。

【４６０９】

＜消費モード＞

消費モードは、確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）を超えた状態であり、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。したがって、消費モードにおいて特図２保留はほとんど貯まることはなく、蓄積モードで貯めた特図２保留を消化することになる。特図２保留によって転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があった場合は、特図２保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。消費モードで特図２保留が消化され特図２保留がなくなると、消耗モードに移行する。なお、消費モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで保留が貯まることはある。

【４６１０】

＜消耗モード＞

消費モードの終了時に転落抽選に落選（転落落選）して大当たり抽選が外れであると消耗モードに移行する。蓄積モードにおいて確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）行われた場合に特図２保留がなければ、消耗モードに移行する。消耗モードでは保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。消耗モードで転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、低確率で大当たり抽選が行われる。大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。大当たり抽選に外れた場合は、通常状態のままになる。なお、消耗モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで保留が貯まることはある。

【４６１１】

なお、蓄積モードは、確変状態中に当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される有利モードであったが、変動回数期間に限らず、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊

技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。また、消耗モードは、確変状態中に上述した変動回数期間以外の期間においては非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される非有利モードであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。

【４６１２】

＜特殊時短状態＞

特殊時短状態では、変動が所定回（例えば、１００００回）行われるまで、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなるサポート状態となる。特殊時短状態では、大当たり抽選は低確率で行われ、大当たり抽選に大当たりした場合は確変状態に移行する。一方、特殊時短状態で、大当たり抽選に大当たりせずに変動が所定回（例えば、１００００回）行われると通常状態に移行する。時短回数が１００００回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、確変状態の間に大当たり抽選に大当たりせずに転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。しかし、特殊時短状態は、大当たり抽選が低確率で行われるという点で確変状態よりも有利さが劣る。

【４６１３】

図３１１を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図１用始動入賞装置３３ａの入賞に基づく保留と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点と、格納されるカウンタに転落乱数カウンタＣ６、特殊時短乱数カウンタＣ７を加えている点が上述した実施例１の図２４に示す始動入賞処理と異なっている。

【４６１４】

ステップＸａ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＸａ７０２に進み、そうでなければステップＸａ７０６に進む。

【４６１５】

ステップＸａ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値未満であればステップＸａ７０３に進み、そうでなければステップＸａ７０６に進む。ステップＸａ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を１インクリメントする。ステップＸａ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＸａ７０３でインクリメントされた特図１の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【４６１６】

ステップＸａ７０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数と転落抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、転落乱数カウンタＣ６の各値を、図３０７に示したＲＡＭ５０３の特図１保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【４６１７】

ステップＸａ７０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＸａ７０７に進み、そうでなければステップＸａ７１１に進む。

【４６１８】

ステップＸａ７０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別す

る。特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値未満であればステップＸａ７０８に進み、そうでなければステップＸａ７１１に進む。ステップＸａ７０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を１インクリメントする。ステップＸａ７０９では、主制御装置２６１は、ステップＸａ７０８でインクリメントされた特図２の作動保留球数Ｎ２を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【４６１９】

ステップＸａ７１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数、転落抽選の当落に関わる乱数、特殊時短抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短乱数カウンタＣ７の各値を、図３０７に示したＲＡＭ５０３の特図２保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【４６２０】

ステップＸａ７１１では、主制御装置２６１は特図１もしくは特図２の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【４６２１】

次に、図３１２を参照して主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における第１図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図２の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例１の図１８に示す第１図柄変動処理と異なる。

【４６２２】

ステップＸａ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップＸａ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＸａ４０３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は後述するステップＸａ４０７に進む。

【４６２３】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図２の作動保留球数Ｎ２＞０であれば、ステップＸａ４０４に進む。ステップＸａ４０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。ステップＸａ４０５では、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図２の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【４６２４】

その後、ステップＸａ４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３１４を用いて後述する特図２変動開始処理を実行する。

【４６２５】

ステップＸａ４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１＞０であれば、ステップＸａ４０８に進み、特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」である場合はそのまま本処理を終了する。ステップＸａ４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＸａ４０９では、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図１の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されている

データを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【４６２６】

その後、ステップＸａ４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３１３を用いて後述する特図１変動開始処理を実行する。

【４６２７】

図３１３を用いて本実施例における特図１変動開始処理を説明する。特図１変動開始処理は、ステップＸａ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ５０２に進む。これにより、確変状態または特殊時短状態における変動回数をカウントすることができる。

【４６２８】

ステップＸａ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ５０８に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ５０３に進む。

【４６２９】

ステップＸａ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５０４に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５０８に進む。

【４６３０】

ステップＸａ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５０５に進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５０７に進む。これにより、確変状態において特図１においても転落抽選がおこなわれ、転落抽選に当選することで通常状態に移行することができる。したがって、確変状態において特図２で遊技を行わずに特図１で遊技を行っている場合や、偶然、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入賞し特図１にて遊技が行われた場合にも、特図２と同様に転落させることができる。

【４６３１】

ステップＸａ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落当選コマンドを設定し、ステップＸａ５０６に進む。

【４６３２】

ステップＸａ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップＸａ５０８に進む。

【４６３３】

ステップＸａ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落落選コマンドを設定し、ステップＸａ５０８に進む。

【４６３４】

ステップＸａ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ５０９）し、処理はステップＸａ５１０に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５１１に進む。

【４６３５】

ステップＸａ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ５１３に進む。

【４６３６】

ステップＸａ５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ５１２に進む。

【４６３７】

ステップＸａ５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ変動パターンを決

定し、ステップＸａ５１３に進む。
【４６３８】
ステップＸａ５１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１０で決定された大当たり変動パターンに対応する特図１変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ５１２で決定された外れ変動パターンに対応する特図１変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１４に進む。
【４６３９】
続いて、ステップＸａ５１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５０９，ステップＸａ５１０を経てきた場合には、ステップＸａ５０９で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図１装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１１，ステップＸａ５１２を経てきた場合には、ステップＸａ５１１で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図１装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【４６４０】
図３１４を用いて本実施例における特図２変動開始処理を説明する。特図２変動開始処理は、ステップＸａ５０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ５０２Ａに進む。
【４６４１】
ステップＸａ５０２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、図３１５で後述する次回遊技状態設定処理のステップＸａ５７１で設定される特殊時短抽選実行フラグが１であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが１である場合には、ステップＸａ５０３Ａに進み、そうでなければ、ステップＸａ５０７Ａに進む。
【４６４２】
ステップＸａ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップＸａ５０４Ａに進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップＸａ５０７Ａに進む。
【４６４３】
ステップＸａ５０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを１にして、ステップＸａ５０５Ａに進む。
【４６４４】
ステップＸａ５０５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを０にして、ステップＸａ５０６Ａに進む。これにより、特殊時短状態では、特殊時短抽選は行われない。
【４６４５】
ステップＸａ５０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１にして、ステップＸａ５１３Ａに進む。これにより、特殊時短状態の１回目からカウントできる。
【４６４６】
ステップＸａ５０７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ５１３Ａに進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ５０８Ａに進む。
【４６４７】
ステップＸａ５０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５０９Ａに進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５１３Ａに進む。ここで、確変状態でない場合とは、後述する変形例１で説明するように特殊時短抽選の当選確率を本実施例のように１／１とせずに例えば１／１０とした場合の遊技機で、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があるときに生じる状態である。例えば、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２

保留があったとする。特殊時短抽選が実行されるときには転落抽選に当選（転落当選）しているので確変状態から通常状態に移行している。保留において特殊時短抽選が実行され特殊時短抽選に落選すれば、ステップＸａ５０３Ａで特殊時短抽選の結果が落選と判別され、ステップＸａ５０７Ａへ進み、まだ、特殊時短抽選には当選していないのでステップＸａ５０７Ａで特殊時短状態でないと判別され、本ステップＸａ５０８Ａに戻ってくる。この時の遊技状態は通常状態であり確変状態でないと判別される。

【４６４８】

ステップＸａ５０９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５１０Ａに進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５１２Ａに進む。

【４６４９】

ステップＸａ５１０Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落当選コマンドを設定し、ステップＸａ５１１Ａに進む。この転落当選コマンドは、サブ制御装置２６２に送られる。これにより、変動表示演出に転落当選の演出を反映させることができる。

【４６５０】

ステップＸａ５１１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップＸａ５１３Ａに進む。

【４６５１】

ステップＸａ５１２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落落選コマンドを設定し、ステップＸａ５１３Ａに進む。この転落落選コマンドは、サブ制御装置２６２に送られる。これにより、変動表示演出に転落落選の演出を反映させることができる。

【４６５２】

ステップＸａ５１３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ５１４Ａ）し、処理はステップＸａ５１５Ａに進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５１６Ａに進む。

【４６５３】

ステップＸａ５１５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時に図３０９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ５１８Ａに進む。

【４６５４】

ステップＸａ５１６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ５１７Ａに進む。

【４６５５】

ステップＸａ５１７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３０９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ５１８Ａに進む。

【４６５６】

ステップＸａ５１８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１５Ａで決定された大当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ５１７Ａで決定された外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１９Ａに進む。

【４６５７】

続いて、ステップＸａ５１９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１４Ａ，ステップＸａ５１５Ａを経てきた場合には、ステップＸａ５１４Ａで決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１６Ａ，ステップＸａ５１７Ａを経てきた場合には、ステップＸａ５１６Ａで決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【４６５８】
次に、図３１５を参照して本実施例における次回遊技状態設定処理について説明する。なお、本処理では、特殊時短状態移行の場合のように、当該遊技状態を設定する処理を含むものとする。
【４６５９】
ステップＸａ５６１では、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８２に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。
【４６６０】
ステップＸａ５６２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５６３に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５７９に進む。
【４６６１】
ステップＸａ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５６４に進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５７２に進む。
【４６６２】
ステップＸａ５６４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０より大きいか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きい場合には、後述のステップＸａ５７８で短時間変動フラグが１にされ確変状態になってから３１回転目以降の変動時間（０．５秒）が短くなっていたのを通常の変動時間（３秒）に戻すために短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５６５）、ステップＸａ５６６に進む。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きくない場合は、短時間変動フラグが０なのでそのままステップＸａ５６６に進む。
【４６６３】
ステップＸａ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６７）、次に発生する確変状態における変動回数を０からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５６８）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５６９に進む。
【４６６４】
ステップＸａ５６９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上である否かによって特殊時短抽選を行うか否かを決定する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上であれば、特殊時短抽選実行コマンドをセットし（ステップＸａ５７０）、特殊時短抽選実行フラグを１にして（ステップＸａ５７１）、本処理を終了する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上でなければ、本処理を終了する。これにより、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上残っている場合にのみ特殊時短状態に移行させることができる。
【４６６５】
ステップＸａ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ｂ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５７３）、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５７４）、ステップＸａ５７５に進む。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５７７に進む。
【４６６６】

ステップＸａ５７５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０より大きいか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きい場合には、後述のステップＸａ５７８で短時間変動フラグが１にされ確変状態になってから３１回転目以降の変動時間（０．５秒）が短くなっていたのを通常の変動時間（３秒）に戻すために短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７６）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きくない場合は、本処理を終了する。

【４６６７】

ステップＸａ５７７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０である場合には、確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動は通常の変動時間（３秒）で行われていたものを３１回転目以降の変動は短い変動時間（０．５秒）で行われるように短時間変動フラグを１にして（ステップＸａ５７８）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが３０でない場合には、本処理を終了する。

【４６６８】

ステップＸａ５７９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８０）、第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５８１）、本処理を終了する。これにより、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできる。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。

【４６６９】

特殊時短抽選と大当たり抽選は同じ保留に基づいて実行され、特殊時短抽選に当選した時の保留は、特殊時短状態１回目の変動として大当たり抽選が行われる。したがって、ステップＸａ５８２とステップＸａ５８３は、当該遊技状態を設定する処理である。ステップＸａ５８２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが１であるか否かについて判別する。特殊時短抽選に当選した場合は、図３１４のステップＸａ５０６Ａで第１図柄変動回数カウンタが１にされる。第１図柄変動回数カウンタが１である場合には、大当たり抽選が特殊時短状態１回目として行われるように特殊時短状態移行コマンドをセットして（ステップＸａ５８３）、ステップＸａ５８４に進む。第１図柄変動回数カウンタが１でない場合には、ステップＸａ５８４に進む。なお、ステップＸａ５８２とステップＸａ５８３は、図３１４のステップＸａ５０６Ａの次のステップで行ってもよい。

【４６７０】

ステップＸａ５８４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８５）、第１図柄変動回数カウンタを０にし（ステップＸａ５８６）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５８７）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５８８に進む。

【４６７１】

ステップＸａ５８８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが１００００であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが１００００である場合には、通常状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８９）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５９０）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが１００００でない場合には、本処理を終了する。

【４６７２】

次に、図３１６を用いて本実施例における変動表示態様設定処理を説明する。なお、図４２に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【４６７３】
ステップＸａ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２４７１にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、上述の図３１４のステップＸａ５１０Ａに示す転落当選コマンドを受信したか否かを判別する。転落当選コマンドを受信した場合は、ステップＸａ２４７５に進み、そうでない場合はステップＸａ２４７６に進む。
【４６７４】
ステップＸａ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた転落当選コマンドに伴う表示演出を表示制御装置４５によって第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用転落当選コマンドをセットして、ステップＳ２４７６に進む。表示用転落当選コマンドは、例えば、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための表示用コマンドである。
【４６７５】
ステップＸａ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、転落落選コマンドを受信したか否かを判別する。転落落選コマンドを受信した場合は、ステップＸａ２４７７に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。
【４６７６】
ステップＸａ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、転落落選コマンドに応じた表示演出を表示制御装置４５によって第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用転落落選コマンドをセットして、本処理を終了する。
【４６７７】
次に、図３１７を用いて本実施例における表示モード等の切り替え処理を説明する。なお、本実施例における表示モード等の切り替え処理は、図４６に示す表示モード等の切り替え処理のステップＳ３１０６とステップＳ３１０７との間に数ステップの処理を加えたものであり、図４６に示す表示モード等の切り替え処理と同じ処理は説明を省略する。
【４６７８】
ステップＳ３１０６にて実行される図柄列変動表示処理が実行されると、ステップＸａ３１１７に進む。
【４６７９】
ステップＸａ３１１７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述した図３１６のステップＸａ２４７５で設定された表示用転落当選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落当選コマンドを受信していれば、ステップＸａ３１１８に進み、そうでなければステップＸａ３１１９に進む。
【４６８０】
ステップＸａ３１１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための転落当選時表示を行う。
【４６８１】
ステップＸａ３１１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＸａ２４７７で設定された表示用転落落選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落落選コマンドを受信していれば、ステップＸａ３１２０に進み、そうでなければステップＳ３１０７に進む。
【４６８２】
ステップＸａ３１２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する転落落選時表示を行う。
【４６８３】
以降、本実施例に関する変形例について説明する。
【４６８４】
＜変形例１＞

上述した実施例では、特殊時短抽選の当選確率が１／１として特殊時短抽選に全て当選する場合について説明したが、当選確率を例えば１／１０として落選する場合があるように構成してもよい。

【４６８５】

以下、図３１８～図３２３を用いて特殊時短抽選の当選確率を１／１０とした構成について詳しく説明する。

【４６８６】

図３１８を用いて、特殊時短抽選について説明する。図３１８（ａ）は特図２特殊時短抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。

【４６８７】

特殊時短乱数カウンタＣ７（「０」～「５９９」）の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図３１８（ａ）に示すように６０個で、その値は「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」である。つまり、特殊時短当選確率が１／１０である。特殊時短当選すると例えば、１０００回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。

【４６８８】

なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。

【４６８９】

特図２保留に基づく特殊時短抽選における特図２特殊時短抽選変動パターンについて図３１８（ｂ）を用いて説明する。

【４６９０】

特殊時短抽選における変動では、特殊時短乱数カウンタＣ７が「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」の値であれば特殊時短当選変動パターン（変動時間：２秒）が決定され、特殊時短乱数カウンタＣ７が「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」以外の値であれば特殊時短落選変動パターン（変動時間：２秒）が決定される。これにより、特殊時短状態に繋がるか否かの演出を実行することができる。本変形例での特殊時短当選変動パターン、特殊時短落選変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なっていてもよい。

【４６９１】

＜遊技の流れ＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図３１９を用いて説明する。図３１９は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態おいて実行される特殊時短抽選に落選する場合がある点が上述の実施例（図３１０参照）とは異なっている。なお、図３１０に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【４６９２】

＜特殊時短抽選実行状態＞

上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図２保留があれば、特図２保留に基づき特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図２保留の数に応じた回数特殊時短抽選が行われる。本変形例における特殊時短抽選の当選確率は１／１０である。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。

【４６９３】

特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりし

た場合は、新たに確変状態に移行する。また、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に、大当たり抽選に外れた場合は、さらに特図２保留があればその特図２保留を基に特殊時短抽選が実行され、特図２保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに通常状態に移行する。

【４６９４】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、特図２保留があれば、特図２保留の数だけ特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図２保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、通常、特図２保留はないので特殊時短抽選は行われないが、ごくまれに特図２保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで特図２保留が貯まり、特殊時短抽選が行われることはあるので、特殊時短抽選に当選する割合は低いがある。

【４６９５】

図３２０を用いて本変形例における特図２変動開始処理を説明する。図３２０は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は特殊時短状態に繋がるような演出を実行し、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は特殊時短状態に繋がらないような演出を実行する点が上述の実施例２９（図３１４参照）とは異なっている。なお、図３１４に示す特図２変動開始処理と同じ処理については説明を省略する。

【４６９６】

ステップＸａ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、ステップＸａ５０３１Ａに進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、ステップＸａ５０３２Ａに進む。

【４６９７】

ステップＸａ５０３１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に特殊時短状態に繋がるような演出を実行するための特殊時短当選コマンドをセットしてステップＸａ５１３Ａに進む。

【４６９８】

ステップＸａ５０３２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に特殊時短状態に繋がらないような演出を実行するための特殊時短落選コマンドをセットしてステップＸａ５１３Ａに進む。

【４６９９】

図３２１～図３２３を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図３２１～図３２３は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５６１で特殊時短状態でないと判別された場合にステップＸａ５６１０～ステップＸａ５６２０が追加されている点が図３１５に示した本実施例の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があれば、特図２保留がなくなるまで特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させ、特図２保留がなくなれば通常状態に移行させることができる。なお、図３１５に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

【４７００】

図３２１に示すステップＸａ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８４（図３２３参照）に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６１０に進む。なお、ステップＸａ５８４～ステップＸａ５９０（図３２３参照）の処理については図３１５に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【４７０１】

ステップＸａ５６１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを用いて特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。特殊時短抽選実行フラグが１である場合は、特殊時短抽選を実行すると判別してステップＸａ５６１１（図３２２参照）に進み、特殊時短抽選実行フラグが０である場合は、特殊時短抽選を実行しないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。ステップＸａ５６２～ステップＸａ５８１の処理については図３１５に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【４７０２】

図３２２に示すステップＸａ５６１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選に当選したか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は、ステップＸａ５６１２に進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は、ステップＸａ５６１８に進む。

【４７０３】

ステップＸａ５６１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを１にして、ステップＸａ５６１３に進む。

【４７０４】

ステップＸａ５６１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを０にして、ステップＸａ５６１４に進む。これにより、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した時には、特殊時短抽選が行われないようにすることができる。

【４７０５】

ステップＸａ５６１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６１５）、第１図柄変動回数カウンタを０にし（ステップＸａ５６１６）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５６１７）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。

【４７０６】

ステップＸａ５６１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が０であるか否かを判別する。特図２保留が０である場合は、通常状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６１９）、特殊時短抽選実行フラグを０にして（ステップＸａ５６２０）、本処理を終了する。特図２保留が０でない場合には、本処理を終了する。

【４７０７】

＜変形例２＞

上述した実施例では、確変状態において大当たり抽選に外れた場合、確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、確変状態になってから３１回転目以降の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われるように設定されている構成について説明したが、所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動が切り替わるように設定されていてもよい。

【４７０８】

ｋを正の整数、ｎを自然数とした時に、ｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、ｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われるように設定することで、所定回数（例えば、３０回転：ｋ＝３０）の変動ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動時間が切り替わり、確変状態になってからの変動回数に応じて蓄積モードと消耗モードが繰り返して切り替えられる。例えば、１回転目～３０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、３１～６０回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われ、６１回転目～９０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われるように設定

されている場合は、蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行して、消耗モードから再び蓄積モードに移行することができる。

【４７０９】

以下、図３２４～図３２８を用いて所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動が切り替わる構成について詳しく説明する。

【４７１０】

図３２４を用いて、確変状態の変動パターンが確変状態になってからの変動回数に応じて切り替わる構成について説明する。図３２４（ａ）は保留が貯められる特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は保留が貯められない特図２変動パターン選択用テーブルである。

【４７１１】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動で転落落選した場合の変動パターン時間について図３２４（ａ）を用いて説明する。

【４７１２】

確変状態になってからｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチＣが一番高く，次に大当たりスーパーリーチＢ，大当たりスーパーリーチＡの順になっている。

【４７１３】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１４０」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＡ（変動時間：３秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチＡ、Ｂ、Ｃ（変動時間：３０秒）のいずれかが決定される。

【４７１４】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図３２４（ｂ）を用いて説明する。

【４７１５】

確変状態になってからｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。

【４７１６】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＢ（変動時間：０．５秒）が決定される。

【４７１７】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なっていてもよい、例えば、大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４０秒）、大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）、大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：５０秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【４７１８】

＜遊技の流れ＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図３２５を用いて説明する。図３２５は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態おいて実行される特殊時短抽選に落選する場合がある点と消耗モードから再び蓄積モードに移行することがある点が上述の実施例（図３１０参照）とは異なっている。なお、図３１０に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【４７１９】

確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。具体的には、確変状態になってから、ｋを正の整数（例えば、３０）、ｎを自然数（１、２、３、・・・）とした時に、ｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、ｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。具体的には、１回転目～３０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、３１回転目～６０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。さらに、６１回転目～９０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、９１回転目～１２０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。このように、ｋ（例えば、３０）回転ごとに保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）が繰り返し切り替わるようになっている。

【４７２０】

これにより、確変状態で蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行するだけでなく、消耗モードから蓄積モードに移行することができる。

【４７２１】

図３２６～図３２８を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図３２６～図３２８は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５７２で大当たりでないと判別された場合にステップＸａ５７７Ａ～ステップＸａ５７８Ｂによる処理が行われる点が図３２１に示した変形例１の次回遊技状態設定処理とは異なっている。また、ステップＸａ５６３で転落当選と判別された場合にステップＸａ５６４Ａよる処理が行われ、ステップＸａ５７４で第１図柄変動回数カウンタを０にした後にステップＸａ５７５Ａよる処理が行われる点も異なっている。これにより、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間を変えることができる。なお、図３２１に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

【４７２２】

図３２６に示すステップＸａ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステ

ップＸａ５６４Ａに進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５７２に進む。
【４７２３】
ステップＸａ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短時間変動フラグが１であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが１である場合には、短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５６５）、ステップＸａ５６６に進む。短時間変動フラグが１でない場合は、そのままステップＸａ５６６に進む。
【４７２４】
図３２６に示すステップＸａ５７４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にしてステップＸａ５７５Ａに進み。
【４７２５】
ステップＸａ５７５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短時間変動フラグが１であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが１である場合には、短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７６）、本処理を終了する。短時間変動フラグが１でない場合は、本処理を終了する。
【４７２６】
図３２６に示すステップＸａ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ｂ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５７７Ａに進む。
【４７２７】
ステップＸａ５７７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）である場合には、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で行われていたものを保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で行われるように短時間変動フラグを１にして（ステップＸａ５７８Ａ）、ステップＸａ５７７Ｂに進む。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）でない場合には、ステップＸａ５７７Ｂに進む。
【４７２８】
ステップＸａ５７７Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）である場合には、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で行われていたものを保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で行われるように短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７８Ｂ）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）でない場合には、本処理を終了する。
【４７２９】
＜変形例３＞
上述の実施例では、確変状態になってから、例えば、１回転目～３０回転目は特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、３１回転目以降は特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）の後に所定期間（所定段階）が設定されていたが、逆に、所定期間（所定段階）の後に特定期間（特定段階）が設定されていてもよい。例えば、確変状態になってから、例えば、１回転目～３０回転目は所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、３１回転目以降は特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われていてもよい。
【４７３０】
これにより、所定期間（所定段階）から特定期間（特定段階）に移行する際に「あと〇

変動で〇〇ゾーンへ突入」などの表示をすることで不利な期間から有利な期間への移行を遊技者に期待させることができる。特定期間（特定段階）から所定期間（所定段階）へ移行する際は上記のような表示をしてしまうと有利な期間から不利な期間へ移行することが強調されてしまうため、表示を行わない構成とすることで遊技者の落胆を軽減させることができる。

【４７３１】

＜変形例４＞

上述の実施例では、蓄積モードにおいては転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば特図２保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特殊時短抽選を行わないで有利な状態に移行させる構成であってもよい。すなわち、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、所定数（例えば１つ以上）の特図２保留があれば有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては特図２保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）すれば、有利な状態に容易に移行させることができる。

【４７３２】

＜変形例５＞

上述の実施例では、特殊時短当選すると例えば、１００００回の時短が付与される特殊時短状態に移行していたが、特殊時短当選した場合に付与される特典は、特殊時短状態のような実質的に次回大当たりを保証するものでなくてもよい。また、特殊時短当選すると、大当たり当選によって付与される遊技状態とは異なる遊技者に有利な遊技状態に移行してもよい。例えば、特殊時短当選すると１００回の時短が付与される時短状態に移行してもよい。これにより、蓄積モードにおいては特殊時短抽選により大当たり当選によって付与される遊技状態とは有利さの異なる遊技状態に容易に移行させることができる。

【４７３３】

＜変形例６＞

上述の実施例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば特図２保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特図２保留の有無や特殊時短抽選への当選を条件としない構成であってもよい。すなわち、蓄積モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留がなくても有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては、転落抽選への当選を、有利な状態に移行する契機とすることができる。

【４７３４】

＜変形例７＞

上述した変形例１では、特殊時短抽選の当選確率を例えば１／１０として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図２保留があれば、特図２保留に基づき特殊時短抽選を実行する構成ついて説明したが、特殊時短抽選の当選確率を例えば１／１０として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する構成にしてもよい。つまり、転落抽選と大当たり抽選と特殊時短抽選とが同じ遊技回で行われるように構成されていてもよい。

【４７３５】

以下、図３２９～図３３２を用いて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う構成について詳しく説明する。

【４７３６】

＜遊技の流れ＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図３２９を用いて説明する。図３２９は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う点が上述の変形例１（図３１９参照

）とは異なっている。なお、図３１９に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【４７３７】

＜確変状態＞

確変状態では、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、特殊時短抽選実行状態に移行する

【４７３８】

＜特殊時短抽選実行状態＞

上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時の実行分の変動表示と転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図２保留とにより特殊時短抽選が行われる。つまり、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留がなくても、確変状態で転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われる。転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があれば特図２保留分を追加して特殊時短抽選が行われる。なお、説明の都合上、図３２９に示す特殊時短抽選実行状態には、特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選が実行されるように示されているが、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われた場合は、既に大当たり抽選は行われており、大当たり抽選に外れているので特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選は行われない。図３２９に示す特殊時短抽選実行状態での大当たり抽選は、特図２保留で行われる特殊時短抽選が行われた時に行われる大当たり抽選を示しており、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で行われる大当たり抽選ではない。

【４７３９】

具体的には、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば、再度特殊時短抽選を実行し、特図２保留がなければ通常状態に移行する。

【４７４０】

上述の変形例１では、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留がなければ特殊時短抽選実行状態に移行しなかったので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することはなかったが、本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行するので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することがある。具体的には、特図２保留が貯まりにくい消耗モードにおいて、特図２保留がなくても、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により、特殊時短抽選が実行される特殊時短抽選実行状態に移行する。

【４７４１】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と転落抽選に当選（転落当選）したときの特図２保留とにより、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図２保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）のみで、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は低い。

【４７４２】

図３３０を用いて本変形例における特図２変動開始処理を説明する。図３３０は、特図

２変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に特図２保留がある否かによって特殊時短抽選を再度実行するか否かを決定している点が上述の変形例（図３２０参照）とは異なっている。

【４７４３】

特図２変動開始処理は、ステップＸａ１５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ１５０２に進む。

【４７４４】

ステップＸａ１５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ１５０９に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ１５０３に進む。

【４７４５】

ステップＸａ１５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、後述するステップＸａ１５１６で設定される特殊時短抽選実行フラグが１であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが１である場合には、ステップＸａ１５０８に進み、そうでなければ、ステップＸａ１５０４に進む。

【４７４６】

ステップＸａ１５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ１５０５に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ１５０９に進む。

【４７４７】

ステップＸａ１５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、転落当選コマンドを設定（ステップＸａ１５０６）し、大当たり抽選テーブルを低確率に設定（ステップＸａ１５０７）し、ステップＸａ１５０８に進む。転落落選となった場合は、転落落選コマンドを設定（ステップＸａ１５１４）し、ステップＸａ１５０９に進む。

【４７４８】

ステップＸａ１５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップＸａ１５０９に進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップＸａ１５１５に進む。

【４７４９】

ステップＸａ１５１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上である否かによって特殊時短抽選を再度行うか否かを決定する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上であれば、特殊時短抽選実行フラグを１にして（ステップＸａ１５１６）、ステップＸａ１５０９に進む。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上でなければ、特殊時短抽選実行フラグを０にして（ステップＸａ１５１６）、ステップＸａ１５０９に進む。これにより、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上残っている場合にのみ特殊時短抽選を再度実行させることができる。

【４７５０】

ステップＸａ１５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ１５１０）し、処理はステップＸａ１５１１に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ１５１７に進む。

【４７５１】

ステップＸａ１５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時に図３０９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン

（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ１５１２に進む。
【４７５２】
ステップＸａ１５１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ１５１８に進む。
【４７５３】
ステップＸａ１５１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３０９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ１５１２に進む。
【４７５４】
ステップＸａ１５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ１５１１で決定された大当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ１５１８で決定された外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ１５１３に進む。
【４７５５】
続いて、ステップＸａ１５１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ１５１０，ステップＸａ１５１１を経てきた場合には、ステップＸａ１５１０で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ１５１７，ステップＸａ１５１８を経てきた場合には、ステップＸａ１５１７で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【４７５６】
図３３１～図３３２を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図３３１～図３３２は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５６１で特殊時短状態でないと判別された場合に特殊時短抽選を実行するか否かを判別するステップＸａ５６１０がなく、ステップＸａ５６６で大当たりでないと判別された時に特殊時短抽選に当選しているか否かを判別する点が図３２１～図３２３に示した変形例１の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させることができる。なお、図３２１～図３２３に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。
【４７５７】
図３３１に示すステップＸａ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８４（図３３２参照）に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。なお、ステップＸａ５８４～ステップＸａ５９０（図３３２参照）の処理については図３２３に示した変形例１の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。
【４７５８】
ステップＸａ５６２～ステップＸａ５６５の処理については図３２１に示した変形例１の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。
【４７５９】
ステップＸａ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３０８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６７）、次に発生する確変状態における変動回数を０からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５６８）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５６９Ａに進む。

【４７６０】
ステップＸａ５６９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、特殊時短フラグを１にし（ステップＸａ５７１Ａ）、本処理を終了する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、本処理を終了する。
【４７６１】
＜変形例８＞
本実施例や変形例２では蓄積モードや消耗モードの変動回数が１種類の変動回数に予め定められていたが、これに限られない。例えば、確変状態では、まず、蓄積モードが１回転目～５０回転目，消耗モードが５１回転目～１００回転目（消費モードは考慮しない）と定め、次に、蓄積モードが１０１回転目～１４０回転目，消耗モードが１４１回転目から１８０回転目のように徐々に少ない変動回数にする等、異なる種類の変動回数に定めてもよい。また、蓄積モードや消耗モードの変動回数が大当たり抽選とは異なるモード抽選によって定められるものであってもよい。モード抽選は、主制御装置２６１が行っても、サブ制御装置２６２や表示制御装置４５が行ってもよい。このようにすれば、各モードが徐々に頻繁に切り替わる等の一様で無い印象を与えることで、確変状態の面白味を向上させることができる。
【４７６２】
＜変形例９＞
上述した実施例では、蓄積モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態であってもよい。また、消耗モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態を示すものであってもよい。
【４７６３】
具体的には、図３０９（ａ）に示す蓄積モードにおける特図２変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタＣＳ１のうち０～１４０が全て変動時間３秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタＣＳ１の０～１４０のうち０～７０を変動時間３秒の外れ変動パターン，７１～１４０を変動時間０．５秒の外れ変動パターンとしてもよい。また、図３０９（ｃ）に示す消耗モードにおける特図２変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が全て変動時間０．５秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタＣＳ１のうち０～１００が０．５秒の外れ変動パターン，１０１～１９８が３．０秒の外れ変動パターンとしてもよい。これにより、転落変動より前の変動において、変動種別カウンタＣＳ１の値を用いた抽選によって、変動時間３．０秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動であった場合に、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができ、変動時間０．５秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動である場合には、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができる。
【４７６４】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態

制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（消耗モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから１回転目～３０回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる段階（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数１００００回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。これは、上述した（ＸＡ１）の遊技機の一例である。

【４７６５】

本実施例、変形例１および変形例７の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、所定の確率で大当たりに当選する大当たり抽選を実行する通常状態と、所定の確率よりも高い確率で大当たりに当選する大当たり抽選を実行する確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、大当たり抽選とは異なる、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。遊技機は、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合よりも、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合を高くし、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合よりも時短１００００回が付与される割合を高くし、保留が貯められない期間（蓄積モード）および保留が貯められる期間（消耗モード）において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。また、時短１００００回が付与されるか否かの抽選を保留に基づいて行う構成とした場合に、消耗モードにおいては、偶発的に保留が貯まり時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われることはあるが、通常、保留が貯まることはないので、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合が高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、時短１００００回が付与される割合を高くすることができる。また、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）においても時短１００００回が付与されるか否かの抽選を行う構成とした場合に、消耗モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）において時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われ、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合は高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と保留に基づいて時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われるので、時短１００００回が付与される割合を高くすることができる。これにより、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短１００００回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。これは、上述した（ＸＢ１）および＜変形例１＞および＜変形例７＞の遊技機の一例である。

【４７６６】

特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利さが劣る状態であってもよい。例えば、特殊時短状態（または時短１０

０００回が付与されている状態）は、確変状態よりも大当たり抽選が低確率で行われていてもよい。これにより、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。これは、上述した（ＸＡ２）および（ＸＢ２）の遊技機の一例である。

【４７６７】

特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利であってもよい。例えば、時短回数が１００００回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。これにより、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。これは、上述した（ＸＡ３）および（ＸＢ３）の遊技機の一例である。

【４７６８】

上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（または確変状態に制御されてから保留が貯められない期間）において転落抽選に当選しない場合に通常状態に移行させないことが可能であってもよい。これにより、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。これは、上述した（ＸＡ４）および（ＸＢ４）の遊技機の一例である。

【４７６９】

遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９によって遊技球が遊技盤３０の方へ打ち込まれる。確変状態になってから打ち込まれた遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞すると１回転目～３０回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる特定段階（または１回転目～３０回転目の保留が貯められる期間）が発生し、３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる所定段階（または３１回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ５）および（ＸＢ５）の遊技機の一例である。

【４７７０】

遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９によって遊技球が遊技盤３０の方へ打ち込まれ、確変状態で特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞すると１回転目～３０回転目は特定段階（または１回転目～３０回転目の保留が貯められる期間）が発生し、３１回転目以降は所定段階（または３１回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ６）および（ＸＢ６）の遊技機の一例である。

【４７７１】

特図１用始動入賞装置３３ａと、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを契機として、転落抽選を実行することができるようになっていてもよい。これにより、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。これは、上述した（ＸＡ７）および（ＸＢ７）の遊技機の一例である。

【４７７２】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態における１回転目～３０回転目の特定段階において、転落抽選に当選し、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に、特殊時短状態に移行させずに確変状態を新たに発生させることが可能（または時短１００００回を付与しないことが可能）であってもよい。これにより、転落抽選に当選して、大当たり

抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ８）および（ＸＢ８）の遊技機の一例である。

【４７７３】

大当たり抽選は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて動作し、転落抽選は、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて動作する。これにより、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。これは、上述した（ＸＡ９）および（ＸＢ９）の遊技機の一例である。

【実施例３０】

【４７７４】

本実施例では、上述の実施例２９に示した遊技が実行される場合の表示態様について、図３３３から図３４５を用いて詳細に説明する。図３３３（ａ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（ｂ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（ｃ）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例３０のタイムチャートである。図３３４は、消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図３３５（ａ）（ｂ）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図３３３とは別のタイムチャートである。図３３６は、図３３３（ａ）に対応する表示態様を示す図である。図３３７は、図３３３（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。図３３８は、図３３３（ｃ）に対応する表示態様を示す図である。図３３９は、図３３８に続く表示態様を示す図である。図３４０は、消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。図３４１は、図３３４に対応する表示態様を示す図である。図３４２は、図３４１に続く表示態様を示す図である。図３４３は、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。図３４４は、図３３５（ａ）に対応する表示態様を示す図である。図３４５は、図３３５（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。

【４７７５】

図３３３（ａ）から（ｃ）を参照して、基本的な遊技の流れについて説明する。基本的な遊技の流れとして、蓄積モードでは、転落抽選に落選して（つまり転落しないで）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れと、転落抽選に当選して（つまり転落して）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れとがある。（ａ）は、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れとなる遊技の流れである。（ｂ）は、転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れである。（ｃ）は、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れとなる（つまり遊技者にとっては通常であれば不利な）遊技の流れであるが、蓄積モードであるために遊技者に有利な状態に移行できる遊技の流れである。

【４７７６】

（ａ）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れを説明する。まず、特図１にて大当たり当選結果となり、大当たり状態が終了した後、確変状態にて遊技が進行している。第１回目、第３回目の変動のように、転落抽選は外れ（確変状態のまま）であった場合で、外れ変動パターン（３秒）である場合は、その変動中に保留を貯めることができる。第２回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、外れスーパーリーチ（Ａ～Ｃのいずれでも構わない）の変動パターン（３０秒）である場合は、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。この蓄積モードにおいて転落落選したときに行われるパワーアップチャレンジ演出は、後述するラストチャレンジ演出ではないという意味で、特殊時短状態が付与されないことを示唆している。

【４７７７】

（ｂ）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れを説明する。第２回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、大当たりスーパーリーチ（Ａ～Ｃのいずれでも構わない）の変動パターン（４５秒）である場合にも、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。このように、蓄積モードでは、転落抽選に落選している段階からパワーアップチャレン

ジ演出を見せているので、遊技者はパワーアップチャレンジ演出が実行されれば、大当たり期待度が高まっていることを理解することができる。

【４７７８】

（ｃ）を参照して、蓄積モードから転落当選する遊技の流れについて説明する。（ｃ）では、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、パワーアップチャレンジ演出に類似するラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出では、大当たり結果になるか否かだけでなく、特殊時短状態に近付いているか否かも示唆することができる。転落当選時に保留が貯まっていれば、次の変動から特殊時短状態が発生する。蓄積モードでは、転落当選時に保留が貯まっている可能性が高い。特殊時短状態は、１００００回の時短状態であるので、大当たり抽選は低確率で行われるが、１００００回の時短状態中に大当たり当選が見込まれる。

【４７７９】

次に、図３３４を参照して、消耗モードから転落当選する遊技の流れを説明する。本例では、消耗モードである第５０回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第５０回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ただし、消耗モードでは、短変動パターン（０．５秒）で変動が行われるので、通常、保留は貯まらない。そのため、消耗モードでは、ラストチャレンジ演出は成功し難く、大当たり抽選に当選しない限り、通常状態への転落が確定する。

【４７８０】

次に、図３３５（ａ）（ｂ）を参照して、蓄積モードから転落当選する、図３３３の例とは異なる２つの遊技の流れを説明する。（ａ）に示すように、蓄積モードにおいて、第３回目の特図２変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第３回目の特図２変動の結果も大当たり当選になったとする。この場合、第３回目の特図２変動は通常状態で行われ、保留１，２が貯まった状態となっているが、第３回目の特図２変動が大当たり当選となるので、特殊時短状態には移行せず。大当たり状態の終了後、確変状態となる。

【４７８１】

（ｂ）に示すように、第３回目の特図２変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第３回目の特図２変動の結果が外れになったとする。ここで、特図２の保留は、第１回目の変動中に保留１，２まで貯まったが、その後は遊技者が遊技球を発射しなかったため、第２回目の変動表示の開始時には保留１つ、第３回目の変動表示の開始時には保留０になったものとする。第３回目の特図２変動は通常状態で行われるので、保留０のまま増えない。第３回目の特図２変動は外れとなった。この転落抽選に当選時に保留が貯まっていないので、第３回目の特図２変動の終了後は、転落抽選への当選の通り、通常状態のままとなる。

【４７８２】

次に、図３３６を参照して、図３３３（ａ）で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【４７８３】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、特図１の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、右打ち報知と、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負の結果（大当たりか外れか）が示唆されている。

【４７８４】
（ｂ）に示す表示画面４２ａは、確変状態において第１回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。（ｂ）に示す表示画面４２ａには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報ｘｃ２と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報ｘｃ３とが表示されている。また、主装飾図柄ＳＺが小さく縮小された状態で右上隅で高速変動を開始している。
【４７８５】
右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、確変状態を含む右打ち状態における第１回目の特図２の変動表示であることを示す「１回目」が表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の３０回目以内であるので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図２の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば３秒間）である。消費モード，消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば０．５秒間）である。
【４７８６】
確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ｂ）に示す確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹとの対戦相手として敵キャラクタＴＫが定められた状態で、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに敗北すれば確変状態から通常状態への転落確定が示唆され、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。
【４７８７】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「３」「５」が表示されている。第１回目の特図２の変動表示の終了までに保留が２つ蓄積されるものとする。
【４７８８】
（ｄ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第２回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。なお、リーチ状態は発展図柄ＨＺであっても構わない。転落抽選には当選していないので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、変動時間が３０秒の外れスーパーリーチＣの変動パターンにて実行される。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行が、決着が付いていない様子が表示されている。
【４７８９】
（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第２回目の特図２の変動表示が主装飾図柄ＳＺによる「５」「５」のリーチ組合せとなった状態を示している。このバトル演出の結果を示唆する勝敗示唆情報ｘｃ３ａが表示されている。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、蓄積モードにおいて転落抽選に落選した場合に表示される情報である。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、当該スーパーリーチ演出の結果が大当たりとなるか外れとなるかを示唆する情報である。本例では、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるので、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、「パワーアップチャレンジ」の文字画像が表示されている。
【４７９０】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップしてバトルに勝利しよう」と表示されている。これにより、このパワーアップ演

出においてパワーアップしてバトルに勝利すれば大当たり結果となることが示唆されている。

【４７９１】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【４７９２】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｉ）に続く表示画面であって、スーパーリーチ演出の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップチャレンジ演出の結果に繋がる「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【４７９３】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップチャレンジ演出の結果を示す情報が表示される。なお、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、勝敗を示唆するという意味では、変動表示の結果が表示される少し前のタイミングで、パワーアップチャレンジ演出の結果を表示することが好ましい。具体的には、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、「パワーアップできなかった」という文字情報と、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。第２回目の特図２の変動表示の結果は、リーチ外れを示す「５」「２」「５」が表示されている。

【４７９４】

パワーアップできなければ、次回以降の変動に係るバトル演出において再びパワーアップして勝利を目指す。（ｌ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時も、転落抽選に落選しているので、確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示している。

【４７９５】

次に、図３３７を参照して、図３３３（ｂ）で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たりになる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、遊技の流れは、図３３６（ａ）から（ｊ）までと同じである。図３３７では、図３３６（ｊ）以降に対比される表示態様を説明する。

【４７９６】

（ａ）に示す表示画面４２ａでは、図３３６（ｊ）に相当する表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示のリーチ状態でのパワーアップチャレンジ演出において、「パワーアップできたか？」という勝敗示唆情報ｘｃ３ａが表示されている。

【４７９７】

（ｂ）に示す表示画面４２ａでは、（ａ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が示唆された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、「パワーアップ成功！」という文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。

【４７９８】

（ｃ）に示す表示画面４２ａでは、（ｂ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが実行される画像が表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。

【４７９９】

（ｄ）に示す表示画面４２ａでは、（ｃ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルに勝利する画像が表示され

ている。第２回目の特図２の変動表示は、大当たり結果を示す「５」「５」「５」が表示されている。

【４８００】

このように、蓄積モード中の転落抽選に落選した場合は、変動表示において大当たり・外れスーパーリーチの変動パターン（４５秒・３０秒）が実行される場合があり、その実行中に行われるパワーアップチャレンジ演出においてパワーアップするか否かによって大当たり結果となるか否かが示唆されるようになっている。この蓄積モード中のパワーアップチャレンジ演出では、パワーアップしなくても（外れ結果となっても）、通常状態への転落確定というような不利な状態にはならないので、遊技者は安心して遊技を続けることができる。

【４８０１】

次に、図３３８，図３３９を参照して、図３３３（ｃ）で示した蓄積モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【４８０２】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、特図１の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負（大当たりか外れか）が左右されることが示唆されている。

【４８０３】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、確変状態において第１回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。（ｂ）に示す表示画面４２ａには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報ｘｃ２と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報ｘｃ３とが表示されている。

【４８０４】

右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、確変状態を含む右打ち状態における第１回目の特図２の変動表示であることを示す「１回目」が表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の３０回目以内であるので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図２の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば３秒間）である。消費モード，消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば０．５秒間）である。

【４８０５】

確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ｂ）に示す確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹとの対戦相手として敵キャラクタＴＫが定められた状態で、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに敗北すれば確変状態から通常状態に移行する転落結果となり、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。

【４８０６】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「３」「５」が表示されている。第１回目の特図２の変動表示の終了までに保留が２つ蓄積されるものとする。

【４８０７】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「２回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第２回目の変動表示の結果は、外れを示す「５」「９」「１」が表示されている。

【４８０８】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時は、上述した図３３３に示すように転落抽選に当選している。そのため、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。なお、確変状態中モード情報ｘｃ２を消去する代わりに転落当選を知らせる「転落モード」のような文字情報からなる転落モード情報を表示してもよい。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留は貯まらない。

【４８０９】

第３回目の特図２の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は「３回目」と表示されている。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、このバトル演出での勝利が近付いている状態となったことを示す勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、蓄積モードにおいては、当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が１以上ある）を満たしている可能性が高いので、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。

【４８１０】

本例では、勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるが、転落確定となる場合も含むために、パワーアップの最後のチャンスであるので、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、当該変動表示が大当たり結果となる状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件（保留が１以上ある）を満たしており次の変動表示から特殊時短状態が発生する状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件を満たしておらず次の変動表示から通常状態への転落が確定する状態であるかも示唆する。

【４８１１】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、このバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【４８１２】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【４８１３】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、図３３８（ａ）に示すパワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。

【４８１４】

図３３９（ａ）に示す表示画面４２ａは、図３３８（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第４回目の変動表示が開始された状態を示している。第４回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選が行われている。特殊時短抽選に当選しているので、第４回目の変動表示の開始から特殊時短状態が発生している。つまり、第４回目の変動表示は、特殊時短状態のあと１００００回の変動表示である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと１００００回」と表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【４８１５】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く表示画面であって、特殊時短状態あと１００００回の変動表示の結果が表示された状態を示している。あと１００００回の変動表示の結果は、外れを示す「４」「６」「１」である。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始されているが、決着が付いていない様子が表示されている。特殊時短状態中の変動表示時間は２秒であるが、表示演出の内容に応じて長い時間であってもよい。

【４８１６】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９９回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと９９９９回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されている様子が表示されている。

【４８１７】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９９回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。あと９９９９回の変動表示の結果は、外れを示す「３」「６」「２」が表示されている。

【４８１８】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９０回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと９９９０回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されている様子が表示されている。

【４８１９】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９０回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、ラストバトルにおいてプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「３」「３」「３」が表示されている。

【４８２０】

このように、確変状態における蓄積モードにおいては、転落抽選結果が転落当選（しかも変動表示の結果が外れる）という遊技者にとって不利な条件の成立を、次回以降の変動表示において大当たり当選を見込める特殊時短状態という遊技者にとって有利な遊技状態が発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。

【４８２１】

次に、図３４０を参照して、消費モードから転落当選する場合の表示態様を説明する。

【４８２２】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、確変状態（蓄積モード）における第３０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、

「３０回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第３０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「８」「１」が表示されている。なお、蓄積モードでの特図２の外れ変動時間は３秒であるので、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出画像は、９０秒間、複数の変動をまたいで続くように設定されていることになるが、もちろん、バトル演出画像は、変動ごとに異なる敵キャラクタＴＫとのバトルを行うものでもよい。

【４８２３】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第３０回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、第３０回目の特図２の変動表示の終了時に２つ以上の保留（ここでは保留４つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面４２ａには、「消費モード突入。あと３変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。「３変動」は、第３０回目の特図２の変動終了時の保留が４つの場合である。保留が３つであれば「２変動」であり、保留が２つであれば「１変動」である。もし保留が１つであれば消費モードを飛ばして後述する消耗モードに突入する。

【４８２４】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第３１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３１回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、第３１回目の特図２の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルとしているが、異なる敵キャラクタであってもよい。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「５」「１」「８」が表示されている。消費モードでは、特図２の変動時間が０．５秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は３つになっている。

【４８２５】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第３２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３２回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「９」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つになっている。

【４８２６】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は１つになっている。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３３回目」と表示されている。第３３回目の特図２の変動表示の開始時は、図３３８（ｅ）と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【４８２７】

また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、消費モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が１以上ある）を満たしている場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、勝利近接情報ｘｃ４は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

【４８２８】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、消費モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。
【４８２９】
（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。
【４８３０】
（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第３３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第３３回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となり、保留が１以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。
【４８３１】
（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第３４回目の変動表示が開始された状態を示している。第３４回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと１００００回」の特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。
【４８３２】
次に、図３４１，図３４２を参照して、図３３４に示す消耗モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様について説明する。
【４８３３】
図３４１（ａ）に示す表示画面４２ａは、確変状態（蓄積モード）における第３０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３０回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第３０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「８」「１」が表示されている。
【４８３４】
（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第３０回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、第３０回目の特図２の変動表示の終了時に２つ以上の保留（ここでは保留４つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる「消費モード突入。あと３変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。
【４８３５】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第３１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３１回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が

付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「５」「１」「８」が表示されている。変動終了時に保留は３つになっている。

【４８３６】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第３２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３２回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「９」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つになっている。

【４８３７】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３３回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「７」「３」が表示されている。変動終了時に保留は１つになっている。

【４８３８】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、確変状態での第３３回目（消費モードでの３回目）の特図２の変動表示の終了に伴って、確変状態中のモードが消費モードから消耗モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面４２ａには、「消耗モード突入。超パワーアップが勝負の決め手だよ」という文字画像が表示されている。これにより、消耗モードでは、変動表示演出において超パワーアップという演出結果が出た場合のみ、大当たり当選結果に繋がることを示唆することができる。

【４８３９】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第３４回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３４回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、第３４回目の特図２の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルとしているが、異なる敵キャラクタであってもよい。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。消耗モードも、特図２の変動時間が０．５秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は０のままである。

【４８４０】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第３５回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３５回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「６」「３」「１」が表示されている。変動終了時に保留は０のままである。この後、第３６回目から第４９回目の特図２の変動表示も、０．５秒の外れ変動が繰り返されるとする。

【４８４１】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の開始時は、上述した図３３４に示すように転落抽選に当選している。第５０回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が４５秒の大当たり変動パターンにて実行される。どちらの変動パターンも変動表示中は、通常状態であるので、消耗モード中と同じ

く保留は貯まらない。
【４８４２】
なお、本例では、第５０回目の特図２の変動表示の開始時に転落抽選に当選している場合を例にとって説明したが、転落抽選に落選している場合にも、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が４５秒の大当たり変動パターンにて実行されるように構成しても構わない。この場合、大当たり抽選結果が外れであっても転落落選しているので、確変状態が継続する。また、大当たり抽選結果が大当たりであれば、確変状態が新たに発生する。また、この場合、ラストチャレンジ演出は、転落落選しているためラストチャレンジではないので、大当たり抽選結果が外れであっても、復活して転落確定しないような演出を採用することが好ましい。
【４８４３】
第５０回目の特図２の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は「５０回目」と表示されている。また、（ｉ）に示す表示画面４２ａは、このバトル演出は超パワーアップしなければ勝利することが難しく、超パワーアップしなければ敗北すなわち通常状態への転落確定となる大勝負であるが、そのような大勝負において勝つか負けるかを煽る大勝負煽り情報ｘｃ７が表示されている。本例では、大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがバトルで勝利するための超パワーアップに成功するか否かを示す超パワーアップチャレンジ演出として表示される。（ｉ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、パワーアップチャレンジ演出が行われる最後の機会であることを示す「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。
【４８４４】
（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｉ）に続く表示画面である。（ｊ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、超パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「超パワーアップのみ勝利。それ以外は敗北だよ」と表示されている。これにより、このバトル演出において勝つことが難しく、負ければそこで確変状態が終わることが示唆されている。
【４８４５】
（ｋ）（ｌ），図３４２（ａ）～（ｄ）に示す表示画面４２ａは、大当たり結果となる場合の（ｊ）に続く一連の表示画面である。（ｋ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｌ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。図３４２（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。超パワーアップチャレンジ演出では、ジムから出てきたプレイヤーＰＹが超パワーアップした態様であるか否かによって、その後の結果が示唆される。（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、当該変動表示が大当たり結果となるので、プレイヤーＰＹが超パワーアップされた態様（図示では太い斜線を付した態様）でジムから出てくる様子が表示されている。
【４８４６】
（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く表示画面である。（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと、「超パワーアップ成功」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。
【４８４７】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く表示画面である。大勝負煽り情報ｘｃ７は、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態へ

の転落が確定するという意味である。
【４８４８】
（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「７」「７」「７」が表示されている。
【４８４９】
（ｋ）（ｌ），図３４２（ｅ）～（ｈ）に示す表示画面４２ａは、外れ結果となる場合の（ｊ）に続く一連の表示画面である。（ｋ）（ｌ）は、上述した当たり結果となる場合と同じであるので、図３４２（ｅ）から説明する。（ｅ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、当該変動表示が外れ結果となるので、プレイヤーＰＹがパワーアップされていない態様でジムから出てくる様子が表示されている。
【４８５０】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、ここでの超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと、「パワーアップしなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである、と推測することができる。もちろん、パワーアップされていない態様で表示しておいて、ラストバトルで逆転勝利するような演出を含んでもよい。この場合、（ｆ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７を見た遊技者は、当該変動表示の結果は外れである可能性が高い、と推測することができる。
【４８５１】
（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、「ラストバトル」という文字画像とが表示される。
【４８５２】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ラストバトルにおいて敵キャラクタＴＫが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「７」「１」が表示されている。
【４８５３】
このように、確変状態において蓄積モードという限られた期間内では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件の成立を有利な遊技状態を発生させる契機としつつも、その他の期間（消耗モード中）では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件が成立すると通常状態への転落確定という不利な遊技状態を発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。
【４８５４】
次に、図３４３を参照して、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を説明する。ここでは、上述した図３４１（ａ）から（ｈ）に示す態様で消耗モードが始まっており、その第４９回目の特図２の変動表示中に偶発的に２球連続して特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生したものとする。
【４８５５】
（ａ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「４９回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動開始時の保留は０であるので、当該保留表示ｔｈのみが表示されている。
【４８５６】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示が開始された直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂへの１回目の入賞が発生し、第１保留表示ｈ１が表示される。もし、第４９回目の特図２の変動終了までにさらなる入賞が発生しなければ、この第１保留表示ｈ１に基づいて次の第５０回目の特図２の変動が開始される。この場合は、図３４１，図３４２での説明と同じである。

【４８５７】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に示す表示画面４２ａの直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂへの２回目の入賞が発生し、第２保留表示ｈ２が表示される。この２つめの保留によって、次の第５０回目の特図２の変動開始時において転落抽選に当選した場合に、１／１の当選確率の特殊時短抽選が実行されるための条件が満たされる。そのため、第２保留表示ｈ２の表示と同時に、表示画面４２ａの例えば保留表示エリア近くには、このバトルでの勝利が近付いている可能性があることを示唆する「チャンス到来！？」の文字情報からなる勝利近接示唆情報ｘｃ４ａが表示される。ここで、「チャンス到来！？」としている理由は、１つめの保留（第５０回目の特図２の変動）が転落抽選に落選していれば、２つめの保留はその次の第５１回目の特図２の変動の契機となるに留まるからである。

【４８５８】

なお、０．５秒の変動時間中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生することは稀であるが、図６０に示す遊技盤３０のように遊技球が連続して特図２用始動入賞装置３３ｂの近傍を通過するタイプの遊技盤であるので、このような偶発的な事象が発生することもあり得る。もちろん、変動時間をもう少し長くすることで、例えば１０回転位に１回はこのような稀な入賞が発生するようにしてもよい。

【４８５９】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「４９回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つである。

【４８６０】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は１つになっている。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「５０回目」と表示されている。第５０回目の特図２の変動表示の開始時は、図３３８（ｅ）と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【４８６１】

また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、本来、蓄積モードや消費モードにおいては表示されやすい情報であるが、消耗モードでは大勝負煽り情報ｘｃ７が表示されることが多い。しかし、消耗モードにおいて偶発的に連続した始動入賞に基づいて転落抽選に当選した場合には、消耗モードにおいても勝利近接情報ｘｃ４が表示され得る。勝利近接情報ｘｃ４は、この消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、この消耗モードにおいて当該変動表示が外れ結果となったが、偶発的に保留条件（保留が１以上ある）を満たした場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、勝利近接情報ｘｃ４は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

【４８６２】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接

情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、この消耗モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【４８６３】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【４８６４】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第５０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。当該変動表示が外れ結果となり、消耗モードであるが偶発的に保留が１以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。

【４８６５】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第５０回目の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと１００００回」の特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【４８６６】

次に、図３４４を参照して、図３３５（ａ）に示す蓄積モードから大当たり当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【４８６７】

図３４４（ａ）から（ｄ）に示す表示態様は、図３３８（ｅ）から（ｈ）に示す表示態様と共通している。すなわち、（ａ）に示す第３回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャンレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、（ａ）から（ｄ）に示すように、ラストチャレンジとなるパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤーＰＹがパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。

【４８６８】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、大当たり当選する場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４は、（ｄ）に示すトレーニングを行う様子を表示した後、（ｅ）に示す別のトレーニングを行う様子が表示されている。別のトレーニングは、「ＪＩＭトレーニング２」として表示している。「ＪＩＭトレーニング２」は、大当たり変動時間が外れ変動時間よりも１５秒長い４５秒であることを利用している。

【４８６９】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングの結果、超パワーアップした態様（図３４２（ａ）と同様に太い斜線を付した態様）のプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【４８７０】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと、「超パワーアップ成功。ラストバトル行くぞ」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

【４８７１】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、（ｇ）に続く表示画面である。勝利近接情報ｘｃ４は、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が大当たり当選結果となれば、現在の確変状態が終了し、大当たり状態の終了後、新たに確変状態が発生するという意味である。

【４８７２】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。勝利近接情報ｘｃ４は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「７」「７」「７」が表示されている。

【４８７３】

このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合に、超パワーアップに成功、すなわち当該変動表示の結果が大当たり当選結果となり、再び確変状態が発生する場合もある。

【４８７４】

次に、図３４５を参照して、図３３５（ｂ）に示す蓄積モードから通常状態に転落する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【４８７５】

図３４５（ａ）から（ｄ）に示す表示態様は、図３３８（ｅ）から（ｈ）に示す表示態様と共通している。すなわち、（ａ）に示す第３回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャンレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、（ａ）から（ｄ）に示すように、ラストチャレンジ演出としてのパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤーＰＹがパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。ただし、図３４５では、（ａ）に示す第３回目の特図２の変動開始までに保留を貯めていない点が図３３８（ｅ）から（ｈ）と異なっている

【４８７６】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、転落抽選に当選した時点で保留が貯められていない場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４は、（ｄ）に示すトレーニングを行う様子を表示した後、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを行ったにも関わらず、パワーアップしていない態様のプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【４８７７】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと「パワーアップできなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである（逆転勝利のパターンもある場合は外れの可能性が高い）、と推測することができる。

【４８７８】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。勝利近接情報ｘｃ４は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文

字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。

【４８７９】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。勝利近接情報ｘｃ４は、ラストバトルにおいて敵キャラクタＴＫが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。

【４８８０】

このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合には、転落当選時までに保留が貯まっていなければ、有利な遊技状態（特殊時短状態）に移行できず、通常状態への転落が確定してしまう場合もある。なお、蓄積モードにおいて転落抽選に当選していない場合に行われる通常のパワーアップチャレンジ演出では、保留が貯まっていなくても、転落確定という不利な結果にはならない。

【４８８１】

＜変形例１＞

上述した遊技では、特殊時短抽選の当選確率が１／１である場合の表示態様について説明したが、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合（例えば上述した実施例に示す１／１０の割合で特殊時短抽選に当選する構成）であってもよい。以下では、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合の遊技が実行される表示態様について、図３４６から図３４７を用いて詳細に説明する。図３４６（ａ）は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。図３４７は、図３４６に対応する表示態様を示す図である。

【４８８２】

図３４６（ａ）を参照して蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れについて説明する。（ａ）では、図３３３（ｃ）と同様に、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。転落当選時に保留が２つ貯まっているので、次の変動開始時を含めて２回の特殊時短抽選のうちに当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（ａ）では、次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示が行われる。この特図２の変動時間は、特殊時短状態に当選した場合の変動時間と同じ時間とするために、２秒間としている。これは、特殊時短抽選に落選した場合もスピーディーに遊技を進行させるためである。すなわち、第４回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第５回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で２秒間の当たり変動として実行される。この第５回目の変動は、特殊時短状態（あと１００００回）で実行される。

【４８８３】

（ｂ）では、第１回目から第４回目の変動では、（ａ）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が２つ貯まっているので、転落変動の次の変動開始時を含めて２回の特殊時短抽選が可能である。転落変動の次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。第５回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第５回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【４８８４】

図３４７を参照して、図３４６（ａ）（ｂ）に示す蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図３３８（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【４８８５】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第３回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は２つ貯まっているが、転落当選によって第３回目の特図２の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【４８８６】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第３回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４には、「２回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この２回の回数は、転落抽選時の保留の個数（２つ）に対応している。これにより、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップしなければ、通常状態への転落が確定してしまうことが示唆されている。

【４８８７】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第３回目の変動中の一連の表示画面４２ａである。すなわち、（ｃ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｄ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が表示された画像である。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でないことに合わせて、トレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。第３回目の変動表示の結果は、外れを示す「１」「５」「６」である。

【４８８８】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動表示の開始時に、保留は１つである。勝利近接情報ｘｃ４には、（ｅ）に示した「パワーアップできたか？」という煽りに対する結果として、パワーアップできなかったことを示す「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ」という文字情報が表示される。これにより、１回目のトレーニングではパワーアップできなかったが、あと１回トレーニングしてパワーアップするチャンス（特殊時短抽選のチャンス）が残っていることが示唆されている。なお、第４回目の変動表示における勝利近接情報ｘｃ４では、「パワーアップできなかった」という結果を示す情報と、「もう１回トレーニング」というあと１回のチャンスがあることを示す情報とを分けて表示しても構わない。そのためには、変動時間が長くなっても構わない。

【４８８９】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」である。なお、特殊時短抽選中の変動表示の時間は、特殊時短状態中の変動時間に合わせて２秒に設定されているが、表示演出の内容に応じて長い時間を設定しても構わない。勝利近接情報ｘｃ４には、２回目のトレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【４８９０】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示が開始された状態を示す表示画面

４２ａであるが、第５回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に当選しているので、特殊時短状態あと１００００回の変動表示が開始された状態を示す表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、「あと１００００回」という特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４に代えて、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果が特殊時短抽選への当選を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像からなる特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６が表示されている。特殊時短状態中の変動表示の変動時間は２秒であるので、（ｈ）に示す表示画面の後すぐに、上述した図３３９（ｂ）に示すように変動表示の結果（大当たりか外れか）が表示される。

【４８９１】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｇ）に続く第５回目の変動表示の結果が表示された状態を示す表示画面４２ａである。第５回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に落選しているので、その変動中は転落当選による通常状態のままである。第５回目の変動表示の開始時に保留は０になっており、変動終了時も保留は０のままであるので、特殊時短状態の抽選が行われる最後の機会となる。勝利近接情報ｘｃ４には、第４回目の変動表示中に「もう１回トレーニング」（２回目のトレーニング）を行ったが、パワーアップできない結果となったことと、２回の変動中にパワーアップできなかったので通常状態への転落が確定することを示す「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。なお、（ｉ）では、第５回目の変動表示の開始時の表示画面４２ａを省略したが、特殊時短抽選中の変動表示の変動時間は２秒であるので、結果表示時の勝利近接情報ｘｃ４と同じ内容が表示されているものとする。

【４８９２】

この後、（ｉ）に続く表示画面４２ａでは、通常状態への転落確定により左打ちに戻すことを報知する「左へ戻して下さい」という文字情報が表示されている。

【４８９３】

これにより、ラストチャレンジとして行われたパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップできなかったので、通常状態への転落が確定することを示唆することができる。

【４８９４】

＜変形例２＞

上述した遊技では、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合には、偶発的に保留が貯まっている場合を除き通常、保留が０であるので、特殊時短抽選は行われない構成であったが、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合にも特殊時短抽選が行われる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【４８９５】

変形例２の構成は、図３３３（ｃ）を参照して説明した実施例と同じく特殊時短抽選の当選確率が１／１であってもよいが、ここでは、図３４６を参照して説明した変形例１と同じく特殊時短抽選の当選確率が１／１０である場合を例に挙げて説明する。

【４８９６】

図３４８（ａ）は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例２のタイムチャートである。図３４９は、図３４８に対応する表示態様を示す図である。図３５０（ａ）は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図３５１は、図３５０に対応する表示態様を示す図である。

【４８９７】

図３４８（ａ）を参照して蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れについて説明する。（ａ）では、図３３３（ｃ）と同様に、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが

、第３回目の変動では、その変動開始時に、転落抽選に当選して、転落当選と同時（すなわち、転落当選に基づいて行われる）特殊時短抽選にも当選して、大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。この転落当選と同時に、特殊時短抽選も行われ、当たり結果となっている。転落当選時に保留が２つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて３回（変形例１では転落当選時に保留が２つ貯まっている場合は２回）の特殊時短抽選のうちに当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（ａ）では、次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示（２秒）が行われる。また、その次の変動（確変状態の開始から第５回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示（２秒）が行われる。すなわち、第４回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第５回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第６回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で２秒間の当たり変動として実行される。この第５回目の変動は、特殊時短状態（あと１００００回）で実行される。

【４８９８】

（ｂ）では、第１回目から第４回目の変動では、（ａ）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が２つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて３回の特殊時短抽選が可能である。転落変動時の変動（確変状態の開始から第３回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。第４回目，第５回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第５回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【４８９９】

図３４９を参照して、図３４８（ａ）（ｂ）に示す蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図３３８（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【４９００】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第３回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は２つ貯まっているが、転落当選によって第３回目の特図２の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【４９０１】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第３回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４には、「３回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この３回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選１回と、転落抽選時の保留の個数に応じた特殊時短抽選回数（２回）とを足した回数である。これにより、同じ保留の数である場合でも、変形例１よりも多くの回数の特殊時短抽選を実行することが可能となる。例えば、最大では、転落当選の直前の変動終了までに保留が４つ貯まっていれば、転落当選時には当該変動分の１回と、保留分の３回とを足した合計４回の特殊時短抽選を実行することが可能となる。これにより、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合でも、蓄積モードにおいては特殊時短抽

選に当選する割合を高めることができる。
【４９０２】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第３回目の変動（転落変動）中の表示画面４２ａである。プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーＰＹがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（ｃ）に示す表示画面４２ａは、１回目トレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「１回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」といった文字情報からなる勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。
【４９０３】
（ｄ）に示す表示画面４２ａは、（ｄ）に続く第３回目の変動終了時の表示画面４２ａである。第３回目の変動表示の結果は、外れを示す「１」「５」「６」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。もちろん、「トレーニングできるチャンスはあと２回だ。」のように特殊時短抽選の残り回数を示唆する文字情報を表示してもよい。
【４９０４】
（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、２回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「２回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。２回目のトレーニングは、特殊時短抽選が行われた場合の変動時間（２秒）中に収まる程度に簡略化されて表示されている。
【４９０５】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、外れであったとする。第４回目の変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。
【４９０６】
（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、３回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「３回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。
【４９０７】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは当たりであったとする。第５回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選に当選したことを示唆する「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。
【４９０８】
（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは外れであったとする。第５回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選が３回とも外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。
【４９０９】
図３５０（ａ）を参照して消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れについて説明する。
【４９１０】
本例では、消耗モードである第５０回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も

外れであったとする。消耗モードである第５０回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。変形例２では、転落抽選に当選した場合は転落抽選と同時に特殊時短抽選が行われるので、消耗モードにおいても特殊時短抽選が行われる点が上述した変形例１と異なる。

【４９１１】

（ａ）では、特殊時短抽選が当たりであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に当選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に当選していることに基づき、特殊時短状態が発生する。

【４９１２】

（ｂ）では、特殊時短抽選が外れであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に落選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に落選していることに基づき、通常状態への転落が確定する。

【４９１３】

図３５１を参照して、図３５０（ａ）（ｂ）に示す消耗モードにおいて転落して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図３３８（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【４９１４】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第５０回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は貯まっていない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【４９１５】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第５０回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、「この１回でパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この１回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選１回である。本実施例や変形例１では消耗モードでは偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂに連続入賞した場合を除き、通常は保留が貯まらないので転落当選しても特殊時短抽選が実行されなかった。しかし、変形例２では、特殊時短抽選が転落当選と同時に行われるので、消耗モードにおいて転落当選しても特殊時短抽選を実行することが可能である。これにより、消耗モードにおいても特殊時短抽選に当選する割合を低いながらも残すことができる。

【４９１６】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第５０回目の変動（転落変動）中の表示画面４２ａである。プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーＰＹがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（ｃ）に示す表示画面４２ａは、この回限りのトレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「ラストトレーニングだ。パワーアップできたか？」といった文字情報からなる勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。

【４９１７】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、（ｃ）に続く第５０回目の変動終了時の表示画面４２ａである。第５０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されて

いる。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選に当選していることを示唆する「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

【４９１８】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、（ｄ）に続く第５０回目の変動終了時の表示画面４２ａである。ここでは、第５０回目の変動開始時に行われた特殊時短抽選の結果が外れであったとする。第５０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、１回限りの特殊時短抽選外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

【実施例３１】

【４９１９】

上述した実施例では、確変状態は、蓄積モードから消費モードまたは消耗モードに移行した後、転落抽選に当選するまで消耗モードが続くタイプであったが、消耗モードから蓄積モードに戻るタイプのものであっても構わない。以下、図３５２，図３５３を参照して説明する。図３５２は、蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例３１のタイムチャートである。図３５３は、図３５２に対応する表示態様を示す図である。

【４９２０】

図３５２を参照する。この遊技の流れでは、確変状態における特図２の変動表示の結果として外れが連続しているものとする。この場合、蓄積モードは、確変状態の開始から数えて第１回目から第３０回目まで続く。第３０回目の変動終了までに保留が例えば４つ貯まっている場合に、蓄積モードから消費モードに移行する。この保留のうち１～３までは、消費モードにおいて消費される。消費モードは、第３１回目から第３３回目まで続く。４つめの保留から、消耗モードにおいて消耗され、以降、保留が貯まらない状態で消耗モードが続く。消耗モードは、第３４回目から第６３回目までの３０変動続く。第６３回目の終了後は再び蓄積モードに移行する。蓄積モードは、第６４回から第９３回目までの３０変動続く。以降、蓄積モードと消耗モードとが繰り返される。

【４９２１】

本例では、後述するようにモードが移行される３変動前から「あと＊変動で＊＊モード突入」というモード移行を示唆するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示される。

【４９２２】

図３５３を参照する。（ａ）から（ｃ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードの最後から３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「２８回目」「２９回目」「３０回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。

【４９２３】

また、（ａ）から（ｃ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードから消費モードに移行する前に、あと＊回で消費モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。なお、（ａ）から（ｃ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「蓄積モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ａ）では「あと３回で消費モード突入」と表示され、（ｂ）では「あと２回で消費モード突入」と表示され、（ｃ）では「あと１回で消費モード突入」と表示されている。これにより、蓄積モードから消費モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続けてしまうと、有利度の高い蓄積モードから、有利度はそれほど低くないが消耗モードへの移行に近付いていく消費モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【４９２４】

なお、モード移行示唆情報ｘｃ９は、「あと＊回で消費モード突入」のような報知に限

らず、「あと＊回で消費モード突入かも・・・」のようにそれとなく示唆する表示や、「あと＊回で熱いモード突入」のように移行先をぼんやりと示唆する表示であってもよい。

【４９２５】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、消費モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「消費モード突入（有利度：星２つ）」と表示されている。蓄積モードは、確変状態において保留が貯まり易い期間であるので有利度が星３つとしている。消費モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であるが、蓄積モードで貯められた保留分にて特殊時短抽選が可能であるので、有利度が星２つとしている。消耗モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であり、特殊時短抽選が行われる可能性が低いので、有利度が星１つとしている。この「消費モード突入（有利度：星２つ）」との表示は、蓄積モードよりも有利度は劣るが、消耗モードよりは有利度が高いモードに移行することが示唆されている。

【４９２６】

（ｅ）から（ｇ）に示す表示画面４２ａは、消費モード３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「３１回目」「３２回目」「３３回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。なお、（ｅ）から（ｇ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「消費モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。

【４９２７】

また、（ｅ）から（ｇ）に示す表示画面４２ａは、消費モードから消耗モードに移行する前に、あと＊回で消耗モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ｅ）では「あと３回で消耗モード突入」と表示され、（ｆ）では「あと２回で消耗モード突入」と表示され、（ｇ）では「あと１回で消耗モード突入」と表示されている。これにより、消費モードから消耗モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、消費モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続けてしまうと、特殊時短抽選の可能性があるため有利度はそれほど低くない消費モードから、特殊時短抽選の可能性がほとんどないため有利度が低い消耗モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【４９２８】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、消費モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、消耗モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「消耗モード突入（有利度：星１つ）」と表示されている。「消耗モード突入（有利度：星１つ）」との表示は、有利度が最も劣ることが示唆されている。

【４９２９】

（ｉ）から（ｋ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モード３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「６１回目」「６２回目」「６３回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。なお、（ｉ）から（ｋ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「消耗モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。

【４９３０】

また、（ｉ）から（ｋ）に示す表示画面４２ａは、消耗モードから蓄積モードに移行する前に、あと＊回で蓄積モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ｉ）では「あと３回で蓄積モード突入」と表示され、（ｊ）では「あと２回で蓄積モード突入」と表示され、（ｋ）では「あと１回で蓄積モード突入」と表示されている。これにより、消耗モードから蓄積モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち

、蓄積モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続ければ、特殊時短抽選の可能性がほとんどない有利度が低い消耗モードから、特殊時短抽選になり易いため有利度が高い蓄積モードへ移行することができるというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【４９３１】

（ｌ）に示す表示画面４２ａは、消耗モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、蓄積モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「蓄積モード突入（有利度：星３つ）」と表示されている。

【４９３２】

この後、第６４回目から８３回目までの変動表示は、蓄積モードで行われ、（ａ）から（ｃ）と同様の表示態様が繰り返される。

【４９３３】

＜変形例１＞

本例では、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モード移行がある毎に表示されていたが、それでは有利度が高いモードから有利度が低いモードへの移行が近付いているという遊技者にとって嬉しくない情報を提示することになるので、有利度が低いモードから高いモードへ移行する場合にのみ表示するようにしても構わない。図３３１、図３５５を参照して説明する。図３５４は、消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示すタイムチャートである。図３５５は、図３５４に対応する表示態様を示す図である。

【４９３４】

すなわち、変形例１では、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへの移行の場合には、モード移行示唆情報ｘｃ９を表示せず、消耗モードから蓄積モードへの移行の場合にのみ、モード移行示唆情報ｘｃ９を表示する。これにより、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減することができる。

【４９３５】

＜変形例２＞

蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減するためには、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合には、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりもモード移行示唆情報ｘｃ９を目立ち難く表示しても構わない。例えば、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合には、モード移行示唆情報ｘｃ９を、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりも小さく表示する等である。

【４９３６】

＜変形例３＞

また、モード移行示唆情報ｘｃ９は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に表示されるに留まっていたが、蓄積モードへ移行した後も表示形態を変えて表示されても構わない。例えば、モード移行示唆情報ｘｃ９は、上述した図１４（ｌ）に示すように蓄積モードへの移行完了を契機として、「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報として、蓄積モードへの移行完了後の３変動程度の間、表示されるとよい。

【４９３７】

＜変形例４＞

また、確変状態中モード情報ｘｃ２は、「蓄積モード」「消費モード」「消耗モード」という各モードの内容を文字情報で表示するものであったが、背景情報の種類や、敵キャラクタＴＫの種類によってモード情報を異ならせてもよい。例えば、背景情報であれば、平地でのバトルが蓄積モードに相当し、山地でのバトルが消費モードに相当し、火口でのバトルが消耗モードに相当する。また、敵キャラクタＴＫであれば、弱い敵キャラクタＴＫが変動毎に出てくるバトルが蓄積モードに相当し、中ボスクラスの敵キャラクタＴＫが変動毎に出てくるバトルが消費モードに相当し、ラスボスの敵キャラクタＴＫと特殊時短状態において闘うバトルが消耗モードに相当する。このような場合に、モードが巡るにつ

れて、バトルがどのモードなのかが分かりにくくなるので、上述した「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報を表示するメリットが生じ易くなる。

【４９３８】

＜実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（ＸＣ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを備えた遊技盤３０と、遊技盤３０に配設された遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて大当たり結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の当否抽選機能と、通常状態とこの通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の遊技状態制御機能と、確変状態に制御されている場合に、当否抽選の結果と無関係に抽選される転落抽選を実行することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の転落抽選機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の遊技状態制御機能は、確変状態における第３１回目以降の変動（消耗モード）において転落抽選の結果として転落当選が成立した場合、通常状態に移行することが可能であり、確変状態における第１回目から第３０回目までの変動もしくは第３０回目での保留分の変動（蓄積モード・消費モード）において転落当選が成立した場合、通常状態よりも有利な特殊時短状態（時短１００００回）に移行することが可能である。当否抽選機能の抽選結果の表示を行う第３図柄表示装置４２と、第３図柄表示装置４２を制御してモードの移行に伴ってモード移行情報ｘｃ８を表示し、モードが移行する前にモードの移行を示唆することが可能なモード移行示唆情報ｘｃ９を表示するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能を備える。具体的には、モード移行情報ｘｃ８は、確変状態の最初や確変状態の途中での蓄積モードの移行に伴う「蓄積モード突入」、蓄積モードから消費モードへの移行に伴う「消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行に伴う「消耗モード突入」である。モード移行示唆情報ｘｃ９は、蓄積モードから消費モードへの移行する前であれば「あと＊回で消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行する前であれば「あと＊回で消耗モード突入」、消耗モードから蓄積モードへ移行する前であれば「あと＊回で蓄積モード突入」である。

【４９３９】

上述の（ＸＣ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に、モード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させることを特徴とする。なお、第３図柄表示装置４２への表示に変えて、音声出力部からの音声出力であっても構わない。

【４９４０】

上述の（ＸＣ３）に関し、変形例１のように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能は、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する前に、モード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させないものでもよい。

【４９４１】

上述の（ＸＣ４）に関し、変形例３のように、消耗モードから蓄積モードへ移行する第１移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の３変動と、移行後の３変動）においてモード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であってもよい。なお、この場合、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モード移行後に表示する場合は、「蓄積モード移行完了」のように表示することが好ましい。

【４９４２】

上述の（ＸＣ５）に関し、変形例２のように、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する第２移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の３変動と、移行後の３変動）においてモード移行示唆情報ｘｃ９を第１移行よりもより気付きにくく実行させることが可能であってもよい。

【４９４３】

上述の（ＸＣ６）に関し、モードの移行は、３０回の当否抽選が実行されると発生し、

モード移行示唆情報ｘｃ９は、「あと３回で蓄積モード突入」「あと２回で蓄積モード突入」「あと１回で蓄積モード突入」のように、当否抽選が実行される毎に、モードの移行が近づいていることを示すことを特徴とする。

【４９４４】

上述の（ＸＣ７）に関し、変形例３のように、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モードの移行の前後に実行され、モードの移行前においては、モードの移行時点に近づくのに応じて「あと＊回で蓄積モード突入」の「＊回」を変化させ、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モードの移行後においては、「蓄積モード移行完了」のように、モードの移行が完了したことを示すものであってもよい。

【４９４５】

上述の（ＸＣ８）に関し、モードの移行は、複数回（例えば３０回）の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報ｘｃ９は、複数回（例えば移行前の３変動）の当否抽選に亘り実行される。

【４９４６】

上述の（ＸＣ９）に関し、モード移行示唆情報ｘｃ９をモード移行情報ｘｃ８よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する。

【実施例３２】

【４９４７】

以降、実施例３２に係るパチンコ機１０について説明する。図３５６は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図であり、図３５７は、本実施例に係るパチンコ機１０の平面図である。実施例３２に係るパチンコ機は、実施例１と同様な構成をしているが、遊技者が遠くから近くに近付けることができる対象物である携帯端末と通信を行うＮＦＣ（Near Field Communication）通信部Ｙ１を有する点で大きく異なる（図３５６参照）。図３５６に示す様に、携帯端末を接近させることが可能な被接近部材であるＮＦＣ通信部Ｙ１は、上皿１９を形成する上皿部２１の上面箇所における上皿１９の球貯留空間に近い箇所にあり、枠ボタン８０の周辺に設けられている。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、パチンコ機１０本体と携帯端末とをＮＦＣより多くのデータを送受信可能な無線ＰＡＮ（Personal Area Network）通信を開始させるための種々のデータを携帯端末に送信する。本実施例に係る携帯端末は、例えばタッチパネル式である。

【４９４８】

図３５６を参照すれば分かるように、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の右側から接近させることを妨げる程度に大きな決定ボタン８１の左側に位置し、ＮＦＣ通信部Ｙ１に設けられた携帯端末近接面Ｙ１ａ（図３５７に示すＮＦＣと記された部材の表面）に携帯端末をかざすときには、ＮＦＣ通信部Ｙ１と平行になるように携帯端末を保持して、そのまま携帯端末が有する表示画面の直交方向に携帯端末を移動させ、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上部から接近させるとよい。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざす別の方法としては、ＮＦＣ通信部Ｙ１と平行になるように携帯端末を保持して、携帯端末を左から右へ水平に移動させ、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の左側から接近させるとよい。これにより、遊技者に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるときにＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側から接近させ易い（すなわち、近接操作が検出されるときに右側からの近接操作を検出し難い）ので、ＮＦＣ通信部Ｙ１の周囲に十分大きな決定ボタン８１が配設されているときに、この十分大きな決定ボタン８１の存在感によって、その十分大きな決定ボタン８１が配設されている方向から近接させ難くすることができる。

【４９４９】

携帯端末近接面Ｙ１ａは、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたときに、ＮＦＣ通信が確立すれば例えば緑色に発光して知らせ、ＮＦＣ通信に失敗すれば例えば赤色に発光して知らせる発光部（多色発光可能なＬＥＤユニット）を備える構成であってもよい。また、ＮＦＣ通信が確立したときと、失敗したときとで異なる音を出力して知らせるために、既存のスピーカーか専用の小型スピーカーを設けてもよい。

【４９５０】

携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすときには、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させる様にしてもよいし、携帯端末を例えばＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに２ｃｍ程度浮かせる様にしてもよい。このようにすれば、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、遊技者による携帯端末の接近操作を検出可能である。これにより、遊技者による操作が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。

【４９５１】

ＮＦＣ通信部Ｙ１の構成について説明する。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、大きく分けると、ＮＦＣ通信制御用ＩＣとＮＦＣ通信用アンテナからなる。ＮＦＣ通信制御用ＩＣは、上述した携帯端末近接面Ｙ１ａの裏面側に、図３５７が示す様に、携帯端末に各種情報を送信するための送信回路Ｙ４と、携帯端末から各種情報を受信するための受信回路Ｙ５とを備えている。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、各種情報を記憶可能なラム（ＲＡＭ）Ｙ６，ロム（ＲＯＭ）Ｙ７を備え、送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、ラムＹ６，ロムＹ７にアクセスして動作が可能である。送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、ＮＦＣ通信部Ｙ１に設けられたアンテナＹ８に接続されており、送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、アンテナＹ８を介して携帯端末に対する情報の授受を実行する。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１に、ラムＹ６またはロム７のいずれかを設けず、またはラムＹ６およびロムＹ７のいずれも設けず、サブ制御基板２６２ａ上の記憶装置にラムＹ６，ロムＹ７の機能を持たせるようにしてもよい。

【４９５２】

これにより、携帯端末の接近操作は、携帯端末に対して放射されるＮＦＣ通信用電波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。また、所定の送信情報と受信情報をＮＦＣ通信用電波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。

【４９５３】

なお、ＮＦＣは、１３．５６Ｍｈｚ帯の周波数を使った近距離無線通信の規格であり、本例では、例えば通信距離１０ｃｍ以内（例えば２ｃｍ以内）の方式をとる。無線ＰＡＮは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）、Ｚｉｇｂｅｅ（登録商標）、ＩｒＤＡ（登録商標）などの通信規格である。本例では、例えばＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）を用いるものとする。携帯端末は、ＮＦＣ通信、無線ＰＡＮ通信および種々のアプリケーションを実行できるようなオペレーディングシステムを備えたスマートフォンやタブレット端末である。すなわち、携帯端末にも、上述したＮＦＣ通信部Ｙ１および後述する無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に相当する構成が備えられている。本例では、スマートフォンとして説明するものとする。

【４９５４】

図３５８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本実施例のパチンコ機１０における電気的構成は、実施例１の構成とほぼ同様であるが、上述したＮＦＣ通信部Ｙ１と、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を有する点が実施例１の構成と大きく異なる。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、主制御基板２６１ａ，サブ制御基板２６２ａ等の外部に設けられており、ＮＦＣの近距離無線通信規格にて携帯端末とサブ制御基板２６２ａが有する入出力ポート５５５との間の情報の送受信に介在する。無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２は、サブ制御基板２６２ａ上にあり、無線ＰＡＮ通信にて携帯端末とサブ制御基板２６２ａが有する入出力ポート５５５との間の情報の送受信に介在する。

【４９５５】

＜ＮＦＣ通信＞

本実施例のパチンコ機１０は、ＮＦＣ通信により、パチンコ機側から無線ＰＡＮ通信を開始するための種々の情報を携帯端末側に送信することができるようになっている。遊技者がＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざすと、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、アンテナＹ８および受信回路Ｙ５を介して携帯端末の接近を検出して、携帯端末に無線ＰＡＮ通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報をロムＹ７から読み出し、アンテナＹ８および

送信回路Ｙ４を介して携帯端末に向けて送信する。携帯端末はこれら情報を受信することで、続けて、パチンコ機１０との無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する処理を行う。すなわち、携帯端末から無線ＰＡＮ通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報を含む無線ＰＡＮ通信接続要求信号を受信したことが検出されると、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを介した演出のカスタマイズなどの情報の出力態様の変更を受け付ける変更受付状態である無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する。なお、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を近付けることができる被接近部材であれば、上記のパスワード等を含むＱＲコード（登録商標）が表示されたときに携帯端末を近付けることができる画像表示デバイスでもよい。画像表示デバイスは、第３図柄表示装置４２でもよいし、上皿周辺の上面に取り付けられる専用の画像表示デバイスでもよい。

【４９５６】

＜無線ＰＡＮ通信＞

本実施例のパチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末からの情報を受信することで種々の遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりすることが可能となっている。遊技者パチンコ機１０の設定を変更しようとする場合は、パチンコ機１０と連動可能なパチンコ機連動アプリケーションを携帯端末上で実行させる。設定が変更可能な上述のパチンコ機連動アプリケーションを遊技者が操作すると、遊技者が入力した設定変更に係る情報が無線ＰＡＮ通信を介してパチンコ機１０に送信される。パチンコ機１０は、受信した情報に基づいて遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりする。

【４９５７】

＜設定変更の実際＞

図３５９は、携帯端末で実行されるパチンコ機連動アプリケーションの操作画面を図示している。なお、図３５９は、携帯端末を遊技者がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす前の状態について説明している。図３５９（ａ）は、遊技者が携帯端末を操作してパチンコ機連動アプリケーションを実行させた場合における携帯端末の表示画面Ｙｐの様子を示している。表示画面Ｙｐには複数のアイコンや文字が表示されている。表示画面Ｙｐの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ａが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Ｙ２１ａの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄの中から見つけ出してタップすることが可能である。アイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄをタップすると、携帯端末が遊技者によるパチンコ機の選択を認識する。

【４９５８】

表示画面Ｙｐにおける文字Ｙ２１ａの更に上部には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンが表示される。当該部分には、例えば、携帯端末が無線ＰＡＮ通信を通じて外部機器に接続されているか否かを示す無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２が表示される。図３５９においては、パチンコ機１０に対する無線ＰＡＮ通信の接続は確立されていないので、無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２はその旨を示す表示となっている。その他、表示画面Ｙｐにおける文字Ｙ２１ａの更に上部には、バッテリーの残量を示すバッテリー残量アイコンＹ２３等が表示されている。

【４９５９】

図３５９（ａ）において、遊技者が携帯端末上で本実施例に係るパチンコ機１０を選択すると、表示画面Ｙｐには、図３５９（ｂ）に示す様に、表示画面Ｙｐの上部に「設定を選んでね」というパチンコ機の設定変更の種別の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ｂが表示される。そして、遊技者は、設定の種別を文字Ｙ２１ｂの下部において整列している設定の種別に対応するアイコンＹ２５ａ～Ｙ２５ｄの中から見つけ出してタップすることが可能である。各アイコンについて説明する。魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａは、リーチ状態において後述するように遊技者に異なる態様で認識させる態様認識情報である魚群演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。画面キャプチャ設定アイコンＹ２５ｂは、パチンコ機１０における表示画面４２ａの表示を携帯端末に送信する

設定を変更する際にタップされるアイコンである。ミッション設定アイコンＹ２５ｃは、遊技中に表示されるミッションに関する設定を変更する際にタップされるアイコンである。記録設定アイコンＹ２５ｄは、遊技者の携帯端末とパチンコ機１０とが無線通信している状態での遊技結果を示すパチンコ戦績を携帯端末に記録するときの設定を変更する際にタップされるアイコンである。

【４９６０】

なお、カスタマイズ可能な演出は、図柄の変動中に遊技結果を示唆する演出であれば、魚群に限らず、種々のキャラクタ画像を用いて行う示唆演出や、遊技結果を示唆する動作を行う可動役物演出や、遊技結果を示唆する音声を出力する音声出力演出であってもよい。また、遊技中に送信できるデータは、静止画だけでなく動画であってもよい。

【４９６１】

図３５９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図３５９（ｃ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群カスタマイズ」という選択画面のタイトルＹ２１ｃが表示される。タイトルＹ２１ｃの下部には、魚群の発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンＹ２６ａと、魚群の発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンＹ２６ｂと、魚群の発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンＹ２６ａとが整列されている。ふつうアイコンＹ２６ａは、繰り返されるリーチ演出のうちの３０％のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。多いアイコンＹ２６ｂは、繰り返されるリーチ演出のうちの５０％のリーチ演出について魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。とても多いアイコンＹ２６ｃは、繰り返されるリーチ演出のうちの７０％のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。アイコンＹ２６ａ～アイコンＹ２６ｃは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、多いアイコンＹ２６ｂが選択されている。従って、魚群演出の頻度の初期値は３０％であり、遊技者が魚群のカスタマイズを行わない場合は、魚群演出の頻度を３０％とした状態で遊技が実行される。

【４９６２】

図３５９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が画面キャプチャ設定アイコンＹ２５ｂをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図３５９（ｄ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「リーチ画面クライマックスキャプチャ」という選択画面のタイトルＹ２１ｄが表示される。「リーチ画面クライマックスキャプチャ」とは、リーチ演出中に遊技者が最もかっこいいと思うような予め決められたクライマックス画面を、パチンコ機１０が自動的に保存し、遊技者に送信するサービスのことである。タイトルＹ２１ｄの下部には、キャプチャを行うときにタップされるアイコンＹ２７ａと、キャプチャを行わないときにタップされるアイコンＹ２７ｂが整列されている。アイコンＹ２７ａ，アイコンＹ２７ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２７ｂが選択されている。従って、画面キャプチャにおける設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が画面キャプチャの設定を行わない場合は、画面のキャプチャが行われない状態で遊技が実行される。

【４９６３】

図３５９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者がミッション設定アイコンＹ２５ｃをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図３５９（ｅ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群発生大当たりミッション」という選択画面のタイトルＹ２１ｅが表示される。「魚群発生大当たりミッション」とは、魚群演出有りのリーチ演出を経て大当たり結果となるというミッションに成功した場合に、特典（例えば特典画像、特典音声）が得られるという演出である。特典は、ミッション達成の難しいほどレアな特典となる。後述する魚群発生頻度が低い状

態でミッションに成功するほどレアな特典が得られる。すなわち、魚群発生頻度を下げてレアな特典獲得を目指すか、魚群発生頻度を上げて、レアではないが所定の特典をより早く確実に獲得することを目指すか、遊技者に選択させることができる。タイトルＹ２１ｅの下部には、後述のミッションを受けるときにタップされるアイコンＹ２８ａと、ミッションを受けないときにタップされるアイコンＹ２８ｂが整列されている。アイコンＹ２８ａ，アイコンＹ２８ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２８ｂが選択されている。従って、魚群発生大当たりミッションにおける設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が魚群発生大当たりミッションの設定を行わない場合は、魚群発生大当たりミッションが行われない状態で遊技が実行される。

【４９６４】

図３５９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が記録設定アイコンＹ２５ｄをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図３５９（ｆ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「遊技結果の記録」という選択画面のタイトルＹ２１ｆが表示される。タイトルＹ２１ｆの下部には、後述のパチンコ戦績の記録を実行するときにタップされるアイコンＹ２９ａと、記録を実行しないときにタップされるアイコンＹ２９ｂが整列されている。アイコンＹ２９ａ，アイコンＹ２９ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２９ｂが選択されている。従って、遊技結果の記録における設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が遊技結果の記録の設定を行わない場合は、遊技結果の記録が行われない状態で遊技が実行される。

【４９６５】

その他、図３５９（ｂ）～図３５９（ｆ）に示す表示画面Ｙｐの下部には、表示画面Ｙｐを元の状態に戻す、戻るアイコンＹ３０が表示されている。図３５９（ｂ）の状態で戻るアイコンＹ３０がタップされると携帯端末の表示画面Ｙｐは、図３５９（ａ）の状態に戻る。図３５９（ｃ）～図３５９（ｆ）の状態で戻るアイコンＹ３０がタップされると携帯端末の表示画面Ｙｐは、図３５９（ｂ）の状態に戻る。なお、戻るアイコンＹ３０を有しないで、同様の機能を携帯端末が表示するナビゲーションバー上のアイコンに割り当てるような構成にしてもよい。

【４９６６】

＜設定変更後の表示＞

図３６０を参照して、遊技者が携帯端末を通じて遊技に関する設定の変更を行った後の携帯端末の画面表示について説明する。図３６０（ａ）左側に図示されている携帯端末の表示画面Ｙｐは、遊技者が、とても多いアイコンＹ２６ｃをタップすることで魚群演出をカスタマイズした状態を示している。ここでは、遊技者は魚群演出のカスタマイズしか設定変更していないものとする。このカスタマイズ操作は、遊技者がパチンコ機１０の前に座った直後や、遊技がそれほど盛り上がりを見せていない期間や、遊技者がパチンコ機１０の前に座るまで（自宅，ホールに行くまで，ホールでの休憩中など）に行うことが想定される。（ａ）では、パチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）されているが、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすにあたってパチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）は必須ではない。予めパチンコ機連動アプリケーションで設定変更を行っていれば、画面非表示（画面ＯＦＦ）になっている携帯端末をかざしてもよい。その後、この状態で遊技者が携帯端末をパチンコ機１０に付属のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信の接続に必要な情報を携帯端末に送信し、携帯端末は送信された情報を用いてパチンコ機１０との無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する。この時点で携帯端末の表示画面Ｙｐに表示されている無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２は、不通を示す表示から接続中を示す表示に切り替わる。携帯端末は、開通した無線ＰＡＮ通信を通じて遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを通じて変更した設定に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信する。そして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出の頻度の設定値が初期値の３０％から携帯端末上の「とても多いア

イコンＹ２６ｃ」に対応する７０％に変更されたことを認識する。パチンコ機１０において魚群演出の頻度に関する設定が変更されると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に送信され、携帯端末は当該信号に基づいて「送信完了！」という文字Ｙ３３を表示画面Ｙｐに表示する。なお、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線ＰＡＮ通信接続状態の確立によって、その他の演出等に関する設定も反映される。

【４９６７】

無線ＰＡＮ通信は、ＮＦＣ通信よりも大容量のデータを送受信可能であり、携帯端末がパチンコ機１０から多少離れても通信確立状態を継続させておくことができる。従って、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線ＰＡＮ通信を利用すれば、画面キャプチャによって取得された画像の転送が可能となり、一度ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざせば、その後は、同じ動作をＮＦＣ通信部Ｙ１に対して行わなくても、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を通じて魚群カスタマイズ，画面キャプチャ送信，遊技結果の記録等を逐次実行することも可能となる。

【４９６８】

また、大容量のデータとしては、魚群演出以外の大当たり期待度を報知するキャラクタ音声（長台詞）、キャラクタ画像（動画）をカスタマイズ可能に構成してもよい。また、リーチ演出中に流れる比較的長い時間流れる楽曲をカスタマイズ可能に構成してもよい。このようなキャラクタ音声や楽曲を無線ＰＡＮ通信を介して遊技者の携帯端末に送信できるようにしてもよい。

【４９６９】

図３６０（ｂ）は、その後の携帯端末の表示画面Ｙｐを図示している。（ｂ）では、遊技者は、上述した（ａ）の操作では変更されなかった画面キャプチャの設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線ＰＡＮ通信によって行うこともできる。パチンコ機１０が携帯端末に送信可能な特典画像を保持している場合、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末の表示画面Ｙｐに「特典画像を保存しますか？」という特典画像保存の要否を遊技者に選択させる文字Ｙ３１ｂを表示させる。文字Ｙ３１ｂの下部には、特典画像の保存を要求するときにタップされるアイコンＹ３４ａと、特典画像の保存が不要なときにタップされるアイコンＹ３４ｂが整列されている。遊技者によりアイコンＹ３４ａがタップされると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０側に送信される。文字３１ｂ、アイコンＹ３４ａ、アイコンＹ３４ｂは、例えば、携帯端末の表示画面ＹｐがＯＮ状態にあるときポップアップ画像のように表示される。携帯端末の表示画面ＹｐがＯＦＦ状態にあるときは、音声によってこれらの情報の受信を知らせてもよい。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号を受けて、特典画像を携帯端末に送信する。携帯端末が特典画像の受信を完了すると、表示画面Ｙｐに「受信完了！」の文字Ｙ３５が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上のアイコンＹ３４ｂをタップすると、特典画像の送受信は行われず、表示画面Ｙｐは所定の待機画面に遷移する。なお、特典画像の受信は、携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよく、遊技者の操作によって特典画像をその場で確認（表示）するか否かを選択できるものであってもよい。

【４９７０】

図３６０（ｃ）も図３５９後の携帯端末の表示画面Ｙｐを図示している。（ｃ）では、遊技者は、上述した（ａ）の操作では変更されなかった遊技結果の記録の設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線ＰＡＮ通信によって行うこともできる。パチンコ機１０が遊技者のパチンコ遊技の終了を認識した場合、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末の表示画面Ｙｐに「戦績を保存しますか？」というパチンコ戦績保存の要否を遊技者に選択させる文字Ｙ３１ｃを表示させる。文字Ｙ３１ｃの下部には、パチンコ戦績の保存を要求するときにタップされるアイコンＹ３６ａと、パチンコ戦績の保存が不要なときにタップされるアイコンＹ３６ｂが整列されている。文字３１ｃ、アイコンＹ３６ａ、アイコンＹ３６ｂは、上述のようにポップア

ップ画像として表示される。遊技者によりアイコンＹ３６ａがタップされると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０側に送信される。サブ制御装置２６２ａのＣＰＵ５５１は、この信号を受けて、パチンコ戦績に関する情報を携帯端末に送信する。携帯端末が当該情報の受信を完了すると、表示画面Ｙｐに「受信完了！」の文字Ｙ３５が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上のアイコンＹ３６ｂをタップすると、パチンコ戦績に関する情報の送受信は行われず、表示画面Ｙｐは所定の待機画面に遷移する。なお、パチンコ戦績に関する情報の受信は、上述のように携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよい。

【４９７１】

このように、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態が確立されるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態が確立していれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。

【４９７２】

＜遊技の流れ＞

続いて、図３６１を参照しながら本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図３６１に示す様に、遊技は、まず「７」「１」「２」のハズレ図柄（あるいは所定の静止画または動画からなるデモ画面）が表示画面４２ａに表示されている状態から始まる。図３６１の説明では、ハズレ図柄が表示されている時点では、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションにおいて遊技者が遊技の設定を完了してはいるものの、未だ携帯端末Ｙ３はＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされておらず、パチンコ機１０としては、遊技者が設定の変更を所望していることを未だに認識していない状態となっているものとする。なお、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態で図示しているが、パチンコ機連動アプリケーションを起動していなくても設定変更は可能である。また、携帯端末Ｙ３は、多くの遊技者が携帯するスマートフォン端末を図示しているが、遊技者によって遠くから近くに近付けることができる近接対象であればタブレット端末，ウェアラブル端末などでもよい。また、この状態は、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態でパチンコ機１０との通信を確立したが、携帯端末Ｙ３において遊技者が遊技の設定をしていない設定待ちの状態であってもよく、その後、設定を変更した時点でその変更情報が無線通信される態様でもよい。

【４９７３】

その後、始動入賞が生じると、表示画面４２ａのハズレ図柄の表示は、高速変動の表示に切り替わる。したがって、左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺは、それぞれ縦方向に流れるように高速で変動し、遊技者は、始動入賞の結果が大当たりとなるかハズレとなるか判別できない。

【４９７４】

＜第１の場合：全変動中にタッチ操作があった場合＞

図３６１（ａ）に示す様に左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する全変動中において、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更が全変動中に受け付けられる。そして、設定変更がパチンコ機１０に受け付けられたことを示す設定完了魚群Ｙｓが全変動中の表示画面４２ａに表示される。設定完了魚群Ｙｓは、遊技結果を示唆する魚群演出とは表示態様を異ならせている。例えば後述する魚群表示の中に「設定完了」や「Ｒｅｃｅｉｖｅｄ」のような文字が表示され、魚群カスタマイズが受け付けられたことが示されている。設定完了魚群演出の具体的な表示方法としては、例えば、リーチ演出中の魚群演出のように、左を向いた魚類のキャラクタ群を画面右側から出現させて、以降、キャラクタ群を画面左側に向けて移動させて表示を終了する方法がある。このときの魚群は、全変動に係る表示に重畳させてもよい

し、逆に全変動に係る表示を魚群に重畳させる様にしてもよい。なお、この時の設定完了魚群演出は、リーチ演出に関係しない、いわば、携帯端末Ｙ３を通じて遊技者の設定変更が受け付けられたことを示唆する設定変更完了示唆演出である。

【４９７５】

設定変更完了示唆に係る魚群演出が終了すると、全変動の表示は、図３６１（ａ）に示すように左列の主装飾図柄ＳＺが停止する左停止状態に係る表示に移行する。この時点で、魚群演出の頻度は、遊技者の所望通り「とても多い」頻度となり、具体的には７０％の頻度に設定される。以降、リーチ演出に先立つ高速変動において７０％の確率で魚群演出が実行される。このときの魚群演出は、設定変更完了示唆演出ではない、リーチ演出に付帯する、いわば、リーチ付帯演出である。リーチ演出中の魚群演出の表示タイミングは、種々のタイミングがあるが、本例では、魚群演出を表示する場合はリーチ演出の開始時に少なくとも１回は魚群表示を行うものとする。

【４９７６】

＜第２の場合：左停止状態中に（リーチ停止直前のギリギリのタイミングで）タッチ操作があった場合＞

第２の場合は、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざすタイミングが第１の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図３６１においては、図３６１（ｂ）において説明されている。以下では、リーチ停止は、左図柄の停止が発生し、その後すぐに右図柄の停止が発生することで成立するものとする。

【４９７７】

図３６１（ｂ）に示す様に左停止状態で遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更が左停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動が終了し、その後例えば０．５秒後（後述する制御との関係でもっと短い例えば０．１秒などの時間でもよい）に右停止（リーチ停止）状態となるので、パチンコ機１０の内部でカスタマイズ等の設定変更の処理を行う時間が足りない（もしくは無理に行うと制御負担が大きくなる恐れがある）。そのため、本例では、リーチ停止の例えば０．５秒前からリーチ停止まで上述した設定変更の反映を実行することができないようにしている。また、この場合、設定完了示唆に係る魚群演出を実行する時間もないので、設定完了魚群演出を行うことなく、表示画面４２ａの表示は、左列、右列の主装飾図柄ＳＺが停止するリーチ状態に移行する。リーチ状態に移行した後、上述したタッチ操作に基づき設定変更された魚群発生頻度とは異なる魚群発生頻度を用いて魚群演出の実行の有無を判定し、その変動パターンが魚群演出を伴うものである場合は、リーチ演出の開始後すぐに魚群表示が行われる。

【４９７８】

このように、本実施例において特徴的なのは、図３６１（ｂ）の場合において図３６１（ａ）で説明したリーチ停止の例えば０．５秒前からリーチ停止までに設定変更を行うという設定反映不可条件が成立した場合、設定変更を反映できなかったことについて、手当を行っていることである。本実施例のパチンコ機１０は、この場合は、魚群演出の頻度を遊技者の上述した設定変更操作によって所望した頻度とはせず、予め定められた特定の頻度に設定する。このときの特定の頻度は、具体的には６０％であり、遊技者が選択できる頻度（３０％，５０％，７０％）とは異なっている。以降、リーチ演出において６０％の確率で魚群演出が実行される。この場合、遊技者が初期値のふつうから、多いまたはとても多いに設定変更する予定であったとしても、パチンコ機１０によってそれに近い頻度に設定されるので、魚群演出をたくさん見たいと思って操作を行っていた遊技者をがっかりさせ難くすることができる。なお、初期値のままの設定をして魚群演出をあまり見たくない遊技者も考えられるが、魚群の出現頻度が上がることで不利益は生じないので、本例では、魚群演出をたくさん見たいという意思のもと操作を行った遊技者の期待感を優位している。

【４９７９】

＜第３の場合：リーチ状態中にタッチ操作があった場合＞

第３の場合は、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざすタイミングが第２の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図３６１においては、図３６１（ｃ）において説明されている。

【４９８０】

図３６１（ｃ）に示す様にリーチ状態において遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更がリーチ停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動は終了しているので、上述した設定変更完了示唆に係る魚群演出を実行することができない。この場合、設定完了魚群演出を行うことなく、リーチ演出に移行し、現在設定されている頻度のままで魚群演出が実行される。リーチ演出の終了時には、表示画面４２ａの表示は、変動中の中列の主装飾図柄ＳＺが停止する図柄停止状態に移行する。図柄停止状態における表示画面４２ａの表示は、図３６１（ｃ）の説明では「７」「１」「７」でハズレの表示である。

【４９８１】

第３の場合においては、第２の場合で行った手当は行わず初期設定の３０％で行い、次回の図柄変動表示における魚群演出の発生確率を、遊技者の所望通りの７０％に設定される。この次回の図柄変動表示の高速変動において設定完了魚群表示を行っても構わない。以降、リーチ演出において７０％の確率で魚群演出が実行される。

【４９８２】

＜その他の場合＞

その他、本例では、表示画面４２ａがデモ画面表示（通常画面）を実行中となっている場合であっても、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざせば、無線ＰＡＮ通信が確立され、魚群演出の発生確率等の設定が遊技者の所望通りとなる。

【４９８３】

このように、遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、上述した第２の場合（リーチ停止直前のギリギリのタイミングでタッチ操作があった場合）のように、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この確立された無線ＰＡＮ通信接続状態において、情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【４９８４】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図３６２は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図３６２（ａ）は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する３０％，５０％，７０％の何れかにするときに参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～７２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が７３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の３０％にする構成となっている。

【４９８５】

また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１２０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１

２１～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の５０％にする構成となっている。

【４９８６】

一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１６８のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１６９～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の７０％にする構成となっている。

【４９８７】

図３６２（ｂ）は、上述した第２の場合において、魚群演出の発生頻度を６０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が６０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１４４のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が９７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が６０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の６０％にする構成となっている。

【４９８８】

なお、魚群演出の頻度が３０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、魚群演出の頻度が５０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が６０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はさらに低くなり、また、魚群演出の頻度が７０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低になる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。

【４９８９】

＜パチンコ機、携帯端末の制御＞

以降、以上のような動作をするパチンコ機１０、携帯端末を実現するための制御について説明する。図３６３は、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたときに行われる携帯端末の制御を説明するフローチャートである。このフローチャートで説明している各種動作は、全て携帯端末に付属のＣＰＵが実現する。

【４９９０】

＜ペアリング・通信確立処理（携帯端末側）＞

携帯端末は、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされたか（かざされたか）否かを判定する（ステップＹａ１０１）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図３６３のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップＹａ１０１が繰り返されることにより、携帯端末は常にＮＦＣ通信部Ｙ１の接近を監視していることになる。

【４９９１】

ステップＹａ１０１の判断が真なら、処理はステップＹａ１０２に進み、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１から送信された無線ＰＡＮ通信の開通に必要な各種情報を取得したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１０３に進む。

【４９９２】

ステップＹａ１０３では、ＮＦＣを介して取得した情報を用いて無線ＰＡＮ通信に関する接続要求がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して実行される。ステップＹａ１０４はその後の処理であり、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答があったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信が開通し（ステップＹａ１０５）、処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、無線ＰＡＮ

接続が失敗されたものと判定され（ステップＹａ１０６）、処理は終了となる。
【４９９３】
＜通信中処理（携帯端末側）＞
図３６４は、無線ＰＡＮ通信が開通した後において携帯端末で実行される処理について説明している。無線ＰＡＮ通信が開通すると、まず、魚群のカスタマイズに対応する設定データ変更の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される（ステップＹａ１１１）。当該判断が真なら、魚群のカスタマイズに対応する設定データの変更に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１２）、処理は、ステップＹａ１１３に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１２を介さず直接ステップＹａ１１３に進む。
【４９９４】
ステップＹａ１１３では、画面キャプチャに関する設定（すなわち画面データ送信要求）が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、画面キャプチャ（すなわち画面データ送信要求）に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１４）、処理は、ステップＹａ１１５に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１４を介さず直接ステップＹａ１１５に進む。
【４９９５】
ステップＹａ１１５では、魚群発生大当たりミッションの設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群発生大当たりミッションに関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１６）、処理は、ステップＹａ１１７に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１６を介さず直接ステップＹａ１１７に進む。
【４９９６】
ステップＹａ１１７では、通信確率中の遊技結果を含むパチンコ戦績保存の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ戦績保存に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１８）、処理は、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１６を介さずそのまま終了となる。
【４９９７】
＜切断処理（携帯端末側）＞
図３６５は、無線ＰＡＮ通信を切断する携帯端末側の切断処理について説明している。当該処理は、まずパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトの操作がなされたか否かが判断される（ステップＹａ１２１）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図３６５のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップＹａ１２１が繰り返されることにより、携帯端末は常にログアウトを監視していることになる。
【４９９８】
ステップＹａ１２１の判断が真なら、処理はステップＹａ１２２に進み、パチンコ機１０に対し無線ＰＡＮ通信の切断要求を送出する。ステップＹａ１２３はその後の処理であり、パチンコ機１０からデータを受信する必要があるか否かが判断される。当該データとしては例えば、画面キャプチャに関するデータ、ミッション達成に係る特典画像に係るデータ、パチンコ戦績データ等である。当該判断が真なら、データの受信が実行され（ステップＹａ１２４）、無線ＰＡＮ通信を切断して（ステップＹａ１２５）処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップＹａ１２４を介さず、直接ステップＹａ１２５に進み、終了となる。
【４９９９】
＜通常処理（パチンコ機側）＞
続いて、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の動作について説明する。図３６６は、上述の実施例の通常処理と同様であるが、枠ボタン入力監視・処理ステップＳ２１０６と、ランプ編集ステップＳ２１０７との間に携帯端末入力監視・演出

処理ステップＹａ１０が挿入されていることが上述の実施例１とは大きく異なる。当該ステップは、携帯端末による入力を監視し、入力があった場合、種々の演出をさせる各種の別処理を行う構成となっている。

【５０００】

＜演出実行管理処理（パチンコ機側）＞

続いて、図３６７を参照して実施例３２におけるパチンコ機１０が有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する演出実行管理処理について説明する。当該処理は、実施例１に係る演出実行管理処理と同様であるが、変動表示態様設定ステップＳ２４０３と次回遊技状態表示態様設定ステップＳ２４０４との間に魚群演出態様設定ステップＹａ１１が挿入されていることが大きく異なる。魚群演出多様設定ステップＹａ１１は、図３６２で説明した各テーブルを用いて魚群演出の発生頻度を設定するステップである。

【５００１】

＜魚群演出態様設定処理＞

図３６８を参照して上述した魚群演出態様設定ステップＹａ１１の具体的構成について説明する。本実施例に係る魚群演出態様設定ステップＹａ１１は、まず、現時点が魚群演出を決定するタイミングとなったか否かを判断する（ステップＹａ１４０）。魚群演出を決定するタイミングは、上述の通り、例えばリーチ停止の０．５秒前である。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１４１に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【５００２】

ステップＹ１４１では、後述する緊急設定フラグがオンであるか否かが判断される。緊急設定フラグとは、例えばリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの期間に、図３６１（ｂ）が示すタイミングで携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にかざされた場合にオンとなるフラグである。当該フラグをオンとする処理については後述する。ステップＹ１４１の判断が真なら処理は、ステップＹａ１４６に進み、偽なら処理はステップＹａ１４２に進む。図３６８は、図３６１（ａ）が示す全変動中に携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にかざされた場合を基本としているので、当該判断は通常は、偽となり、処理はステップＹａ１４２に進む。

【５００３】

ステップＹａ１４２では、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を介してサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送出された魚群カスタマイズの設定内容が読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行った場合は、当該ステップにより、遊技者が魚群カスタマイズに関し、どの設定を選択したかが読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行わなかった場合は、その旨が当該ステップにて読み出される。

【５００４】

ステップＹａ１４３は、その後の処理であり、図３６２（ａ）の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理が実行される。

【５００５】

ステップＹａ１４４は、その後の処理であり、リーチ演出有りの変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。リーチ演出有りの変動パターンコマンドは、上述した図３６７における変動表示態様設定ステップＳ２４０２においてリーチ演出を含む変動パターンコマンドを実行するときに生成されるコマンドである。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１４５に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ１４５では、変数種別カウンタＣＳ２が魚群演出実行に関する所定値であるか否かが判断される。この判断では、図３６２に示した魚群発生パターン選択用テーブルが参照される。例えば、魚群演出の発生頻度が３０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～７２であり、魚群演出の発生頻度が５０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１２０である。そして、魚群演出の発生頻度が７０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１６８である。ちなみに、上述した緊急設定フラグがオンである場合、すなわち、魚群演出の発生頻度が６０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１４４である。

【５００６】
ステップＹａ１４５の判断が真なら、処理はステップＹａ１４６に進み、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。表示用魚群演出指示コマンドは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１から表示制御装置４５に送信される。これにより、表示制御装置４５によって魚群演出の表示が第３図柄表示装置４２において実行される。なお、表示用魚群演出指示コマンドは、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報の出力の指示コマンドであれば、音声出力制御装置４６に送信されて異なる音声で報知する音声情報の出力指示コマンド，図示は省略するが振動発生回路に送信され異なる態様で発射ハンドルを振動させる振動情報の指示コマンドであってもよい。ステップＹａ１４５の判断が偽なら、処理は終了となる。
【５００７】
ステップＹａ１４１において、緊急設定フラグがオンである場合、処理はステップＹａ１４６に進み、緊急テーブル設定処理が実行される。当該処理は、図３６２（ｂ）の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理である。ステップＹａ１４６が終了すると、処理は、上述したステップ１４４に進む。その後の処理は、上述したとおりである。
【５００８】
＜携帯端末入力監視・演出処理（パチンコ機側）＞
図３６９は、パチンコ機１０が行う携帯端末の通信に関する一連の処理について説明している。本実施例のパチンコ機は、図３６９に示すように、ＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１，ペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２，通信中処理（データ受信・設定）ステップＹａ１５３，通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４，切断処理ステップＹａ１５５の順に各ステップを実行する。以降、各処理についての具体例を説明する。
【５００９】
＜ＮＦＣ作動処理＞
上述したＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、図３７０に示すように、ＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１は、ＮＦＣ作動用電波（１３．５６Ｍｈｚ帯の周波数の電波）を発生させるステップＹａ１６１ａから開始され、その後処理は、携帯端末側が当該電波の応答としての応答信号を送信したかが判断される（ステップＹａ１６１ｂ）。当該判断が偽なら、処理は終了となるが、真なら、処理はステップＹａ１６１ｃに進み、応答信号が正常であるか否かが判断される。応答信号が正常であるとは、携帯端末がＮＦＣ通信を十分に行える状態となったかを示しており、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に十分に近い距離（２ｃｍ以内）にあり、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近した時間が十分に長く（例えば０．５秒）、携帯端末が魚群カスタマイズ等に係るパチンコ機連動アプリケーションをインストールしている場合、携帯端末の応答信号は正常である。ステップＹａ１６１ｃの判断が真なら処理はステップＹａ１６２に進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。
【５０１０】
ステップＹａ１６２は、携帯端末との無線ＰＡＮ通信に関するペアリングが完了しているか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１６３に進み、真なら処理は終了となる。すなわち、すでに携帯端末と無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２とのペアリングが確立している状態では、他の携帯端末（別の遊技者の携帯端末）がペアリングを試みようとしても実現できない。これにより、所定時間、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近していさえすれば無線ＰＡＮ通信接続状態が確立してしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。
【５０１１】
ステップＹａ１６３では、ＮＦＣ通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。その後の処理として、パスワード等送信済みフラグがオンされてもよい。以上をもってＮＦＣ作動処理は終了となるが、後述する無線ＰＡＮ通信を確立させるための信号のやり取りもＮＦＣ通

信を用いて引き続き行われる。
【５０１２】
ステップＹａ１６１ｃの判断が偽であり、携帯端末の応答信号が正常ではなかったときには、処理はステップＹａ１６４に進み、表示画面４２ａにＮＦＣ通信が異常となったことを示すために携帯端末近接面Ｙ１ａを赤色に発光させる異常検出表示が１秒間実行される。当該ステップが終了すると、処理は、ステップＹａ１６５に進み、ＮＦＣ通信を確立するリトライ回数が所定値に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となるが、当該判断が偽なら、処理は、ステップＹａ１６６に進み、リトライ回数が１だけインクリメントされ、ステップＹａ１６１ｂに戻る。このようにして、遊技者が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたにも関わらずＮＦＣ通信が確立できなかったときは、ＮＦＣ通信開通のリトライが幾度か繰り返される。なお、本例におけるリトライの方式は、リトライ回数を基準としていたが、これを経過時間に置き換えるようにしてもよい。この場合、ステップＹａ１６５では、ＮＦＣ通信を確立するリトライ時間が所定値（例えば１～２秒間）に達したか否かが判断される。ステップＹａ１６６では、リトライ時間の加算が実行される。これにより、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるので、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。
【５０１３】
このように、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させる接近操作を検出する接近操作検出手段であるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能を有するＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させるという簡単な操作で接近操作を検出することができる。
【５０１４】
＜ペアリング・通信確立処理＞
上述したペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、ペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２は、携帯端末から無線ＰＡＮ通信の接続を要求する接続要求信号の受信があったか否かを判断するステップＹａ１７１ａから始まり（図３７１参照）、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１７１ｂに進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。
【５０１５】
ステップＹａ１７１ｂでは、無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードを受信した携帯端末が正常な接続要求をパチンコ機１０側に送信したか否かが判断される。当該判断は、接続要求信号に含まれるかあるいは接続要求信号とともに受信した信号から、パチンコ機１０が送信した機器名、アドレス、パスワードと携帯端末が送信してきた機器名、アドレス、パスワードが合致する場合、真となり、処理は、ステップＹａ１７２に進むが、当該判断が偽ならば、処理は終了となる。このステップを実行するには、例えば０．５秒の時間を要する。このステップが挿入されたことで、パチンコ機１０と当該パチンコ機１０に無線ＰＡＮ接続をしようとしている携帯端末以外の携帯端末とが誤って無線ＰＡＮ接続されてしまうことを防止できる。
【５０１６】
上述のステップＹａ１６１ｃの判断が真となるには、０．５秒の時間が必要であり、上述のステップＹａ１７１ｂにおいて、判断が真となるには、０．５秒の時間が必要である。したがって、携帯端末からのＮＦＣ通信の応答信号があり、かつ、それが正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が携帯端末からあり、かつ、それが正常と判断されるには、１秒程度の時間が必要である。つまり、少なくともＮＦＣ通信の確立に必要な時間（例えば０．５秒）と無線ＰＡＮ通信の確立に必要な時間（例えば０．５秒）とを合わせた時間（例えば１．０秒）、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざし続けなければ、無線ＰＡＮ通信を確立させることができない。
【５０１７】

ステップＹａ１７２は、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が携帯端末に対して接続応答を送信して接続を完了させる処理である。その後、パチンコ機１０と携帯端末との間で無線ＰＡＮ通信が開始され、パチンコ機連動アプリケーションを介した演出カスタマイズ等の情報の出力態様の変更に関する変更情報の受付けが可能となる変更可能状態である無線ＰＡＮ通信接続状態となる（ステップＹａ１７３）。以上をもってペアリング・通信確立処理は終了となる。なお、遊技者が予めカスタマイズ等の設定を行っていれば、通信開始後すぐに、以下の通信中処理が実行される。

【５０１８】

このように、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立し、無線ＰＡＮ通信接続状態において、少なくとも図柄変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段である無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させ続けるという簡単な操作で、無線ＰＡＮ通信接続状態において情報の出力態様の変更を受け付けることができる。また、ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、通常、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので、例えば１秒間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号・無線ＰＡＮ通信の接続応答要求信号を検出し、携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させるという簡易な操作ができれば、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができる。

【５０１９】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

上述した通信中処理（データ受信・設定）ステップＹａ１５３は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、通信中処理（データ受信）ステップＹａ１５３は、設定データ変更を示す信号を受信したか否かを判断するステップＹａ１８１から始まり（図３７２参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ１８２に進む。また当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１８３に進む。

【５０２０】

ステップＹａ１８２は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて行った魚群カスタマイズなどの設定の変更をパチンコ機１０に反映させる設定データ変更処理である。当該処理の詳細は後述する。ステップＹａ１８３はその後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて上述したリーチクライマックス画面キャプチャが行われた画面データの送信に関する要求がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ１８４に進み、画像データ送信フラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときにリーチクライマックス画面などの画像データを携帯端末に送信することが可能となる。ステップＹａ１８３の判断が偽なら、処理はステップＹａ１８５に進む。同様にステップＹａ１８４が終了すると処理はステップＹａ１８５に進む。

【５０２１】

ステップＹａ１８５は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションに関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１８６に進み、ミッション実行フラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときに上述した魚群発生大当たりミッションのような遊技ミッションに関する演出を実行することが可能となる。ステップＹａ１８５の判断が偽なら、処理はステップＹａ１８７に進む。同様にステップＹａ１８６が終了すると処理はステップＹａ１８７に進む。

【５０２２】

ステップＹａ１８７は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて通信確立中の遊技結果を含むパチンコ戦績の保存に関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１８８に進み、遊技

結果のフィードバックフラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときにパチンコ戦績に関するデータを携帯端末に送信することが可能となる。ステップＹａ１８５の判断が偽なら、処理は終了となる。同様にステップＹａ１８８が終了すると処理は終了となる。

【５０２３】

＜設定データ変更処理＞

上述した設定データ変更処理ステップＹａ１８２は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、設定データ変更処理ステップＹａ１８２は、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に接続しているか否かを判断するステップＹａ１９１から始まり（図３７３参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ１９２に進む。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【５０２４】

ステップＹａ１９２においては、高速変動中の特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。この特定タイミングは例えば、上述したリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までのタイミングである。当該時点の前に無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図３６１（ａ）で説明した設定完了魚群Ｙｓを出現される演出を実行させることが可能である。また、当該時点の後に無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図３６１（ａ）で説明した設定完了魚群Ｙｓを出現される演出を実行させることができず、図３６１（ｂ）で説明した設定完了魚群Ｙｓの出現を伴わない演出が実行される。なお、本例では、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までのタイミングで設定変更の入力があった場合にその設定変更を反映不可能とする条件が成立したものとしているが、設定反映不能条件であれば、リーチ開始から３０秒後に魚群演出が実行される場合にリーチ開始後２９．５秒からリーチ開始後３０秒までのタイミングで設定変更の入力があったことを条件としてもよい。

【５０２５】

ステップＹａ１９３は、ステップＹａ１９２の判断が真の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１９４に進む。ステップＹａ１９４では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ１９５）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９５を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５０２６】

ステップＹａ１９７は、ステップＹａ１９３の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１９８に進む。ステップＹａ１９８では、現在の設定が、多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ１９９）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９９を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５０２７】

ステップＹａ２００は、ステップＹａ１９７の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、とても多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ２０１に進む。ステップＹａ２０１では、現在の設定が、とても多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、とても多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ２０２

）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ２０２を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５０２８】

ステップＹａ２０３は、上述のステップＹａ１９２が偽の場合に実行される。当該ステップでは、特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、図３６８で説明した緊急設定フラグがオンされる。これにより、魚群演出の発生頻度は、遊技者が選択可能な３０％，５０％，７０％の何れでもない６０％に設定されることが可能となる。その後、処理は、ステップＹａ１９６に進む。

【５０２９】

ステップＹａ２０５は、上述のステップＹａ２０３が偽の場合に実行される。当該ステップでは、リーチ停止（リーチ演出開始）後から当該変動終了までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、次回変動表示演出において、必要に応じ遊技者が設定した魚群演出の頻度が反映され（ステップＹａ２０６）、処理はステップＹａ１９６に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ２０６を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５０３０】

ステップＹａ１９６は、無線ＰＡＮ通信を通じ、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。なお、この設定完了データの送信は、カスタマイズやその他の設定を含むすべてのデータの送信を完了した時点に表示するようにしてもよい。

【５０３１】

＜通信中処理（データ送信）＞

上述した通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４は、画面キャプチャに関する画面キャプチャ処理と、遊技ミッションに関するミッション関連処理と、パチンコ戦績の記録に関する遊技結果出力処理の３つの処理に分かれる。各処理について順に説明する。

【５０３２】

＜画面キャプチャ処理＞

画面キャプチャ処理は、画面データ送信要求フラグがオンか否かを判断するステップＹａ２１１から始まり（図３７４参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ２１２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２１２では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２１３に進み、偽なら処理は終了となる。

【５０３３】

ステップＹａ２１３では、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミングまでにあったか否かが判断される。特定タイミングの具体例としては、例えば、リーチ演出クライマックス画面の表示終了のタイミングである。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信を通じてリーチ演出クライマックス画面データ（後述するリーチ演出のクライマックス期間で遊技者が最もかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップＹａ２１４）。その後、処理は、ステップＹａ２１５に進む。

【５０３４】

ステップＹａ２１３の判断が偽なら、処理はステップＹａ２１６に進む。当該ステップでは、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミング後でリーチ発展演出の終了までであったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信を通じてリーチ演出終了画面データ（後述するリーチ演出のクライマックスの終了後に表示される、遊技者がその次にかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップＹａ２１７）。その後、処理は、ステップＹａ２１５に進む。なお、ステップＹａ２１６の判断が偽なら処理は終了となる。

【５０３５】

ステップＹａ２１５は、無線ＰＡＮ通信を通じ、画像の送信が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。

【５０３６】

＜ミッション関連処理・遊技結果出力処理＞

図３７５は、通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４に含まれるミッション関連処理と遊技結果出力処理をまとめて説明している。図３７５が示す処理は、ミッション実行フラグがオンか否かを判断するステップＹａ２２１から始まり、当該判断が真なら処理はステップＹａ２２２に進む。ステップＹａ２２２では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２３に進み、偽なら処理は終了となる。

【５０３７】

ステップＹａ２２３では、大当たりオープニングコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ２２４に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２２４では、遊技者が設定した魚群に関する遊技ミッションがクリアされたか否かが判断される。魚群に関する遊技ミッションとは例えば、魚群演出を伴うリーチが大当たりの結果となった場合である。大当たりオープニングコマンドを受信しており、リーチ有りの変動パターンコマンドが魚群演出を実行するものであれば、魚群発生大当たりミッションがクリアされたと判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２５に進み、遊技ミッションに応じた（大当たりの種別に応じた）大当たりミッション達成特典画像データが無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に送信される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【５０３８】

ステップＹａ２２１における判断が偽の場合、処理はステップＹａ２２６に進み、遊技結果フィードバックフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ２２７に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２２７では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２８に進み、偽なら処理は終了となる。

【５０３９】

ステップＹａ２２８では、大当たりエンディングフラグがオンか否かが判断される。大当たりエンディングフラグがオンであれば、大当たりラウンド遊技が終了したので、このタイミングを、遊技結果データを遊技者に送信するタイミングと判断する。当該判断が真ならパチンコ戦績を示す遊技結果データが無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に送信され（ステップＹａ２２９）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ２２９を介さず処理は終了となる。

【５０４０】

＜切断処理＞

上述した無線ＰＡＮ通信の切断に係る切断処理ステップＹａ１５５は、次のような各ステップを実行することで実現される（図３７６参照）。すなわち、切断処理ステップＹａ１５５は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトを行ったか否かが判断される（ステップＹａ２３０）。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２３１に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２３１は、パチンコ機１０が携帯端末に送信していない遊技に関するデータ（特典画像データ等）を保持しているか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて保持しているデータを携帯端末に送信する（ステップＹａ２３２）。ステップＹａ２３３はその後の処理であり、当該ステップにおいて、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて送信完了に関するデータを携帯端末に送信する。このようにして切断処理は終了となる。また、ステップＹａ２３１における判断が偽の場合は、ステップＹａ２３２，ステップＹａ２３３の各ステップは実行されず、処理はそのまま終了となる。なお、上述では遊技者がログアウト処理を行った場合を説明したが、遊技者がログアウトせずにアプリを

終了した場合や、遊技者の予期しない形で通信が切断された場合も、この切断要求有りに準じてこの切断処理を実行してもよい。

【５０４１】

＜画面キャプチャの実際＞

続いて、本実施例における画面キャプチャの具体例について説明する。本発明の画面キャプチャは、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすタイミングによって得られる画像が異なることが特徴的である。すなわち、本実施例のパチンコ機１０において、携帯端末をパチンコ機のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面が表示し終えるタイミング）よりも早い場合は、リーチ演出クライマックス画面をキャプチャすることが可能であり、タイミングが特定タイミングよりも遅い（リーチ発展演出の終了までのタイミング）場合は、リーチ演出クライマックス画像をキャプチャすることができず、その代わり、リーチ演出終了画面をキャプチャすることが可能である。

【５０４２】

図３７７は、画像キャプチャの実際を説明している。図３７７（ａ）は、リーチ演出がバトルリーチに発展した状態（リーチ発展演出）を表している。このときの表示画面４２ａには、プレイヤーＰＹと敵キャラＴＫがこれよりバトルを行う旨と、主装飾図柄ＳＺを縮小した発展図柄ＨＺが表示される。この時点では、携帯端末Ｙ３は、未だパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされておらず、携帯端末Ｙ３とパチンコ機１０とは無線ＰＡＮ通信における接続がなされていないものとする。しかしながら、遊技者としては、画面キャプチャを行いたいという意思はあるので、その旨が「リーチ画面クライマックスキャプチャ」選択画面において、「する」が選択されているものとする。つまり、図３７７（ａ）の状態においては、遊技者はパチンコ機連動アプリケーションを通じて画面キャプチャを行う旨の選択を行ったが、その旨は、未だパチンコ機１０側に送信されていない。

【５０４３】

図３７７（ｂ）は、実際にリーチ発展演出においてプレイヤーＰＹと敵キャラＴＫがバトルを行っている様子を示している。遊技者は、プレイヤーＰＹと敵キャラＴＫとの何れが勝利するか表示画面４２ａに表示されるバトルの経過に注目する。

【５０４４】

図３７７（ｃ）は、リーチ発展演出においてプレイヤーＰＹの状態が変化し、表示画面４２ａに大当たりの期待度が高まったことが示されたときの様子を説明している。このとき表示画面４２ａには、例えば秘技を繰り出すような態様で状態が変化したプレイヤーＰＹが表示される。その際、表示画面４２ａに、例えば「秘技渦潮！」といった技名を示す表示を行うようにしてもよい。リーチ演出クライマックス画面は、秘技渦潮演出が最も盛り上がる、この秘技を用いてプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫを打ち倒す場面である。そのため、この秘技を繰り出している様子を認識した遊技者は、この後に出現することが期待されている秘技渦潮演出が最も盛り上がっている画面（リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７）を得ようとして、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす。

【５０４５】

図３７７（ｄ）～図３７７（ｇ）は、リーチ演出クライマックス画面の終了タイミングまでの期間、例えば秘技渦潮演出が開始された直後に遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングが十分に早かったので、この後、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を取得することができる。図３７７（ｄ）は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤーＰＹが秘技を繰り出しているタイミングで携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたときの様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示されることになるが、ここでは

発展図柄ＨＺが表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図３７７（ｅ）に示す様にプレイヤーＰＹが秘技渦潮により敵キャラＴＫを打ち負かすところまで進む。この図３７７（ｅ）における表示画面４２ａの表示が最もかっこいいリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７である。なお、図３７７（ｅ）は、携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされることにより無線ＰＡＮ通信が確立し、パチンコ機１０から送信されたリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７の受信完了の旨が携帯端末Ｙ３の表示画面に表示される様子についても説明している。

【５０４６】

図３７７（ｆ）は、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８が表示された表示画面４２ａを表している。リーチ発展演出終了画面Ｙ３８では、秘技渦潮演出を終えてプレイヤーＰＹが敵キャラＴＫを制したことが分かるように、発展図柄ＨＺによるリーチ図柄の下部においてプレイヤーＰＹと横たわった敵キャラＴＫが同時に表示画面４２ａに表示される。この時点で、遊技者は、発展図柄ＨＺがリーチを示していても演出内容から大当たりとなることが示唆されている。なお、図３７７（ｆ）は、携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐが図３７７（ｃ）の状態に戻った様子が説明されている。携帯端末Ｙ３には、受信完了したリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が表示されていてもよい。ちなみに、図３７７（ｆ）が示す携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐには、無線ＰＡＮ通信の接続を示す表示がなされている。この点が、無線ＰＡＮ通信の切断を示す表示がなされている図３７７（ｃ）と異なる点である。

【５０４７】

その後、表示画面４２ａの表示は、図３７７（ｇ）が示す状態に遷移して一連のリーチ演出を含む変動表示の終了を示す変動終了画面Ｙ３９が表示される。すなわち、変動終了画面Ｙ３９においては、敵キャラＴＫの表示が終了し、プレイヤーＰＹが勝利した旨を示す「ＷＩＮ」の文字が表示され、プレイヤーＰＹが勝利のポーズをとり、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７に次にかっこいいと認識されるような画面が表示され、大当たりが確定したことを示す例えば「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示される。

【５０４８】

図３７７（ｄ）～図３７７（ｇ）で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３にリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が送信されている。したがって、遊技者は、図３７７（ｈ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示されることができる。

【５０４９】

図３７７（ｉ）～図３７７（ｌ）は、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が終了してから変動表示が終了（リーチ演出が終了）するまでに、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングがリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７の終了タイミングより遅かったので、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を取得することができない。図３７７（ｉ）は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤーＰＹが秘技を繰り出しているタイミングでは携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に未だかざされていない様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示されることになるが、ここでは発展図柄ＨＺが表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図３７７（ｊ）に示す様にプレイヤーＰＹが秘技渦潮により敵キャラＴＫを打ち負かすリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７まで進む。やがて、図３７７（ｋ）に示すように、秘技渦潮演出を終えた後、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８が表示され、この時点で、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたものとする。

【５０５０】

遊技者が携帯端末Ｙ３をかざすのが遅れたので、本実施例に係るパチンコ機１０は次のような動作をする。まず、携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされることにより無線ＰＡＮ通信を確立させる。

【５０５１】

図３７７（ｋ）に示すように、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８では、発展図柄ＨＺの下部においてプレイヤーＰＹと横たわった敵キャラＴＫが同時に表示画面４２ａに表示される。このリーチ発展演出終了画面Ｙ３８は、遊技者にとってそれほどかっこいいと思われる画面ではないので、キャプチャされない。その後、表示画面４２ａの表示は、図３７７（ｌ）が示す状態に遷移して一連のリーチ演出（変動表示）が終了する変動終了画面Ｙ３９となる。すなわち、変動終了画面Ｙ３９では、表示画面４２ａにおいては、敵キャラＴＫの表示が終了し、プレイヤーＰＹが勝利した旨を示す「ＷＩＮ」の文字が表示され、プレイヤーＰＹが勝利のポーズをとる。この状態の画面がリーチ演出終了画面（変動終了画面Ｙ３９）であり、リーチ演出のクライマックスの次にかっこいいと画面データであるので、この画面がキャプチャされる。

【５０５２】

図３７７（ｌ）において、パチンコ機１０から携帯端末Ｙ３に対してリーチ演出終了画面データの送信がなされる。なお、図３７７（ｌ）は、パチンコ機１０から送信されたリーチ演出終了画面の受信完了の旨が携帯端末Ｙ３の表示画面に表示される様子についても説明している。

【５０５３】

図３７７（ｉ）～図３７７（ｌ）で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３にリーチ演出終了画面が送信されている。したがって、遊技者は、図３７７（ｍ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示させることができる。このように、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面秘技渦潮演出の終了タイミング）までに間に合えば、遊技者が欲しいと思うリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を得られるし、このタイミングを過ぎて携帯端末Ｙ３をかざした場合でも、遊技者が次に欲しいと思う変動終了画面Ｙ３９を得ることができる。

【５０５４】

＜遊技ミッションの実際＞

続いて、遊技ミッションの実際について説明する。本実施例の遊技ミッションは、魚群演出有りで大当たりに当選するという条件のもと、当該条件が成立すると、遊技者が特典画像を取得できるというものである。以降、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションを行うという遊技者の選択が予めパチンコ機１０側に送信されているものとする。そして、無線ＰＡＮ通信は、接続状態を維持しているものとする。

【５０５５】

図３７８（ａ）は、パチンコ機１０の表示画面４２ａにおいてリーチ状態で魚群Ｙｓが表示されたときの様子を示している。その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａの主装飾図柄ＳＺが大当たり状態で停止すると、遊技ミッションは達成となる。すると、大当たりオープニング演出において、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「おめでとう」といった大当たりを祝福する文字と、「大当たりミッション達成」といったミッション達成に関する文字が表示される。その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「右を狙ってね」といったラウンド開始に関する文字と、「特典画像をプレゼントします」といった特典画像の送信に関する文字が表示される。この時点で、遊技ミッションの特典画像データが無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０から携帯端末Ｙ３へ送信される。当該データを受信した携帯端末Ｙ３は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面Ｙｐに表示させることが可能である。そして、パチンコ機１０の表示画面４２ａの表示は、ラウンド遊技に関する表示に遷移する。

【５０５６】

なお、遊技ミッションによって得られる特典画像は、魚群演出の頻度によって変化する。すなわち、魚群演出の頻度が低いほど遊技ミッション達成時の特典画像は、よりレア度の高いものとなる。

【５０５７】

＜パチンコ戦績記録の実際＞

続いて、パチンコ戦績を記録する具体例について説明する。以降、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションを通じてパチンコ戦績の記録を行うという遊技者の選択が予めパチンコ機１０側に送信されているものとする。そして、無線ＰＡＮ通信は、接続状態を維持しているものとする。

【５０５８】

まず、図３７８（ｂ）に示す様に、大当たりに伴う一連のラウンド遊技（例えば１６Ｒ）が終了したものとする。すると、パチンコ機１０の表示画面４２ａには、エンディング演出が実行され、遊技結果として「大当たりまでの変動回数」「大当たりリーチの種類」「大当たりの種類」「獲得賞球数」といったパチンコ戦績に関する情報が表示される。

【５０５９】

本例では、遊技者は事前にパチンコ戦績を記録する選択をしているから、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて表示画面４２ａに表示された情報を携帯端末Ｙ３に送信することになる。したがって、パチンコ機１０の表示画面４２ａには、「プリペイドカードの取り忘れにご注意下さい」といったプリペイドカードに関する注意喚起の文字の他、「遊技結果を送信します」というパチンコ戦績の送信に関する表示がなされる。当該データを受信した携帯端末Ｙ３は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面Ｙｐに表示させることが可能である。遊技者が更に遊技を続ける場合は、始動入賞に伴い新たな変動表示が表示画面４２ａに表示される。

【５０６０】

本実施例のパチンコ機１０は以下のような変形実施が可能である。

【５０６１】

＜変形例１＞

上述の実施例では、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす操作が左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する全変動中にできず、全変動が終了してから当該操作が実行されると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を６０％にする設定が自動でなされる構成となっていたが、本発明はこの構成とは限られない。遊技者による魚群演出の頻度の設定変更の意思が確認できた状態で実際の設定変更がなされなかった状況が発生すると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を６０％にする設定が自動でなされる構成としてもよい。

【５０６２】

本例では、遊技者が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした後、図３５９で説明したパチンコ機連動アプリケーションを操作する状況を想定している。遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを操作すると、操作の内容を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２上のＣＰＵ５５１に逐次送出される。従って、図３５９（ｂ）の状態において、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上の魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップすると、その旨がパチンコ機１０のサブ制御装置２６２に送信される。これにより、パチンコ機１０としては、魚群演出の頻度のカスタマイズに関する遊技者の意思を認識することができる。

【５０６３】

携帯端末の魚群カスタマイズの設定画面において、初期状態が「ふつう」であることからすれば、遊技者は、魚群演出の頻度を「ふつう」から「多い」または「とても多い」に設定しようとしていることになる。従って、上述した遊技者の意思とは、魚群演出の頻度を高めようとする意思であるという予想ができる。

【５０６４】

遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上の魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップした後、無線ＰＡＮ通信の接続が解除されたものとする。このような状況が生じるのは、例えば、無線ＰＡＮ通信が外部電波によって妨害を受けた場合や、遊技者が誤って携帯端末の無線ＰＡＮ機能を無効にした場合などが考えられる。

【５０６５】

本例のパチンコ機１０によれば、このような場合、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する様式の変動表示中）に設定完了魚群演出を実行しない。しかし、魚群演出の頻度は、３０％となっているところを６０％に変更される。この６０％という頻度は、遊技者が選択可能な魚群演出の頻度、３０％，５０％，７０％の何れでもない。

【５０６６】

以上のように、本例は、遊技者による魚群演出の頻度を高めようという意思が確認されると、具体的な頻度の設定ができない場合であっても、遊技者の意思を尊重して魚群演出の頻度を３０％から６０％とするような構成となっている。しかし、この場合、遊技者の意思を完全に反映できなかったので、本例のパチンコ機１０は、設定完了魚群演出を実行しない構成となっている。

【５０６７】

＜変形例２＞

上述の実施例における図３７３で説明した設定データ変更処理の具体例として、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす操作を事前にしなければ魚群演出の頻度を変更できない構成とすることもできる。本例に係る設定データ変更処理は、図３７３で説明した処理と同様であるが、ステップＹａ１９１とステップＹａ１９２の間にステップＹａ２４１が挿入されていることが大きく異なる（図３７９参照）。以降、本例における設定データ変更処理について具体的に説明する。

【５０６８】

ステップＹａ１９１において、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断された場合、処理はステップＹａ２４１に進み、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末がかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９２に進む。また、当該処理が偽なら処理はステップＹａ１９６に進む。本例の設定データ変更処理におけるその他の処理は、上述の実施例と同様である。

【５０６９】

＜変形例３＞

上述の実施例では、携帯端末側でのペアリング・通信確立処理において、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、直ちに無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定されていたが、直ちに無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定しなくてもよい。この構成について、図３８０を参照して説明する。図３８０は、変形例３に係るペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定し、接続応答待ち時間内は、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップＹａ３０１）。これにより、通信状況に一時的に不具合が生じている場合に、再度の接続機会を与えて、円滑にペアリング・通信確立動作を行わせることができる。

【５０７０】

また、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合の対処方法は、接続応答待ち時間の設定以外であってもよい。この構成について、図３８１を参照して説明する。図３８１は、図３８０とは異なるペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定する代わりに、再度接続要求を行う回数（リトライ回数：例えば１

０回）を設定し、リトライ回数として設定された所定値内であれば、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップＹａ３１１，ステップＹａ３１２）。

【５０７１】

＜変形例４＞

上述の実施例では、パチンコ機側のＮＦＣ作動処理において、ペアリング済み（すなわち無線ＰＡＮ通信接続済み）である場合に、第三者からの携帯端末のタッチがあったときは、その第三者の携帯端末のタッチを受け付けない構成であったが、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成であっても構わない。この構成について、図３８２を参照して説明する。図３８２は、変形例４に係るＮＦＣ作動処理を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ１６２においてペアリング済みでないと判定された場合、ステップＹａ３２１に進み、無線ＰＡＮ通信接続済みであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ３２２に進み、前の遊技者の無線ＰＡＮ通信切断の処理を行う。当該判断が偽なら、ステップＹａ１６３に進み、上述と同様にＮＦＣ通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。これにより、遊技者が座席を離れた場合、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

【５０７２】

また、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成は、以下のような構成であっても構わない。この構成について、図３８３を参照して説明する。図３８３は、図３８２とは異なるＮＦＣ作動処理を示すフローチャートである。ステップＹａ３２１において、無線ＰＡＮ通信接続済みであると判定された場合、無線ＰＡＮ通信切断待機コマンドが前の遊技者の携帯端末に送信される（ステップＹａ３２１ａ）。この無線ＰＡＮ通信切断待機コマンドは、前の遊技者の携帯端末において「まもなくこの無線ＰＡＮ通信は切断されます」などのお知らせ画像を表示させるためのコマンドである。次に、ステップＹａ３２１ｂに進み、切断待機時間（例えば６０秒）を経過したか否かが判断される。切断待機時間を経過すれば、ステップＹａ３２２に進み、上述と同様に無線ＰＡＮ通信切断処理が行われる。これにより、前の遊技者は、まだ遊技を実行中であれば戻って対処することができるし、すでに遊技を終えたのであればそのまま放置することができるので、前の遊技者の利益にも配慮しつつ、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

【５０７３】

＜変形例５＞

上述の実施例では、パチンコ機側での通信中処理における画面キャプチャ処理において、遊技者からのデータ送信要求があれば、リーチ演出毎にリーチ演出クライマックス画面データを無線ＰＡＮ通信ユニットで送信していたが、必ずしもリーチ演出毎に送信しなくてもよい。すなわち、画面キャプチャ処理は、上述の実施例では、特定のリーチ演出において行われる秘技渦潮演出のみであったが、その他にも秘技演出はリーチ演出の種別に応じて複数種類あり、秘技演出が行われる毎に画面キャプチャの機会が多数発生することが考えられる。この構成について、図３８４を参照して説明する。図３８４は、通信中処理（画面キャプチャ処理）を示すフローチャートである。

【５０７４】

具体的には、ステップＹａ２１３およびステップＹａ２１６において、画面データ送信要求があったと判断された場合に、リーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データは、一旦、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられたバッファ領域に格納される。このバッファ領域には、例えば、所定回数分のリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データを記憶できるものとする。ステップＹａ３３２では、格納された画面データが格納上限値（１０回分）であるか否かが判断される。当該判断が真であればステップＹａ３３３に進み、格納データを無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２で携帯端末へ送信する。当該判断が偽であれば本処理を終了し、バッファ領域が満杯

になるまで格納が続けられる。なお、格納された画面データを送信するタイミングは、リーチ演出の回数に限らず、変動表示が所定回数（１００回）行われたタイミングや、大当たりに当選したタイミングや、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたタイミングなどでもよい。携帯端末では、格納されていたリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データをまとめて閲覧することができる。

【５０７５】

＜変形例６＞

上述の実施例では、遊技機側の切断処理において、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合に遊技機側が無線ＰＡＮ通信を切断する構成を例にとって説明していたが、無線ＰＡＮ通信の切断はこれ以外でもよい。本例では、携帯端末側の電源がオフされたり、携帯端末側から無線ＰＡＮ通信が切断されたりして無線ＰＡＮ通信が切断される状況を想定している。さらに本例では、切断後、所定時間を経過した場合には格納されたデータを消去するようにしているが、例外的に遊技者が所定時間内に再度携帯端末をタッチした場合にはデータが残されるようにしている。この構成について、図３８５を参照して説明する。図３８５は、変形例６に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。

【５０７６】

具体的には、ステップＹａ３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信が切断されたか否かを監視している。当該判断が真であれば、ステップＹａ３４２に進む。当該判断が偽であれば本処理を終了する。ステップＹａ３４２では、同じ遊技者の携帯端末によって再び無線ＰＡＮ通信に接続されたか否かが判断される。これは、無線ＰＡＮ通信接続の際に遊技者の携帯端末から送信された遊技者の携帯端末を特定する情報に基づいて判断される。当該判断が偽であれば、データ消去のための所定時間のカウントに進む（ステップＹａ３４３）。当該判断が真であれば、遊技者が再び無線ＰＡＮ通信に接続したので、データを消去せずに、本処理を終了する。ステップＹａ３４３では、所定時間（例えば３分）を経過したか否かが判断される。当該判断が真であれば格納されたデータ（カスタマイズの設定や画面データや遊技戦績のデータなど）を消去して本処理を終了する。当該判断が偽であれば、３分を経過するまで遊技者からの再接続があるか否かの判断を繰り返す。これにより、予期せぬ無線ＰＡＮ通信の切断があっても、所定時間内であれば再接続によってパチンコ機連動遊技を継続させることができる。

【５０７７】

また、上述した遊技機側の切断処理は、無線ＰＡＮ通信が開始されてから所定時間を経過すると自動的に切断される構成であってもよい。この構成について、図３８６を参照して説明する。図３８６は、図３８５とは異なる切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信が開始されたか否かを監視および判断している。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップＹａ３５２に進み、無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーを始動させる。無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーは所定時間（例えば１０分。もっと短い時間（１分）でもよい。）を計測する。ステップＹａ３５３では、この時間経過前に、遊技者が携帯端末側で切断操作（パチンコ機連動アプリケーションのログアウト）があったか否かが判断される。当該判断が真であればステップＹａ３５６へ進み、通信時間計測タイマーをクリアする。当該判断が偽であれば無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーが１０分を計測したか否かを判断する。当該判断が真であれば無線ＰＡＮ通信が切断される。当該判断が偽であればタイマー計測を続ける。これにより、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトせずに遊技を終了して離席した場合に、次の遊技者がパチンコ機連動アプリケーションによる設定変更を行えない事態を回避することができる。なお、上述の実施例においても、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合には、携帯端末が画面ＯＦＦ（スリープ状態）になったり、所定時間アプリを操作しないことで、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたものとみなすことができるため、延延と無線ＰＡＮ接続が続く訳ではないが、本例の方が短い時間で無線ＰＡＮ通

信を切断することが可能となる。
【５０７８】
＜変形例７＞
上述の実施例では、通信切断するためには遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウト操作する必要があったが、携帯端末を所定箇所にかざすだけで通信切断できるようにしてもよい。この構成について、図３８７，図３８８を参照して説明する。図３８７は、変形例７に係る概念図である。図３８８は、変形例７に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０が設置されるホールには、切断用ＮＦＣを備えた機器が配置されている。パチンコ機１０が複数集まる島ごとに切断用ＮＦＣを設置してもよいし、ホールの出入り口に切断用ＮＦＣを設置してもよい。遊技者がパチンコ機Ａでの遊技を終了して離席する場合、携帯端末Ｙ３を操作して、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしていなくても、この切断用ＮＦＣに携帯端末Ｙ３をタッチすれば携帯端末Ｙ３から切断用ＮＦＣにパチンコ機Ａに係る無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２の機器名Ａとアドレスａとが送信される。切断用ＮＦＣは、ホールに設置されるパチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・と無線または有線で接続されている。切断用ＮＦＣは、この機器名Ａとアドレスａを含む切断要求（切断コマンド）をパチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・へ送信する。パチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・は、受信した切断コマンドが自らの無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対するものであるか否かを判断する。パチンコ機Ａは、この切断コマンドが自らの無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対するものであると判断すると、上述した切断処理を行う。このように、遊技者は、携帯端末Ｙ３を操作してパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトをしなくても、携帯端末Ｙ３を切断用ＮＦＣにタッチする簡単な操作だけで、無線ＰＡＮ接続を切断することができる。これにより、無線ＰＡＮ接続が切断されずに放置される事態を低減することができる。なお、切断用ＮＦＣは、パチンコ機１０に備え付けられていても構わないし、ＮＦＣ通信部Ｙ１がその機能を兼ね備えても構わない。
【５０７９】
図３８８を参照する。ステップＹａ３６１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、切断用ＮＦＣを介して、無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスを含んだ切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が真であればこの切断要求に含まれる無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスに一致しているか否かを判断する。当該判断が真であれば無線ＰＡＮ通信を切断する。切断要求を受信していない場合、および、切断要求に含まれる無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスに一致していない場合は、無線ＰＡＮ通信を開始してから所定時間（１０分）を経過したか否かが判断される。無線ＰＡＮ通信を開始してから所定時間（１０分）を経過すれば上述のように無線ＰＡＮ通信を切断する。
【５０８０】
＜変形例８＞
上述の実施例では、あるパチンコ機１０に備えられた無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスとパスワードは、そのパチンコ機１０において共通に使用されるものであったので、これらの情報が不正に使用されて、他の遊技者が遊技を実行中に多重接続状態にされる可能性がある。このような多重接続状態（不正マルチアクセス）を防止する構成を採用しても構わない。この構成について図３８９を用いて説明する。図３８９は、不正マルチアクセス防止用切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ３７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウト操作がなされ、携帯端末から無線ＰＡＮ接続の切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップＹａ３７２へ進み、無線ＰＡＮ接続を切断する。その後、ステップＹａ３７３に進み、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信ユニットのパスワードを変更する処理を行い、ステップＹａ３７４においてＮＦＣ通信部から送信され

る無線ＰＡＮ通信ユニットのパスワードにもこの変更を反映させる。以上で本処理を終了する。これにより、不正マルチアクセスを防止することができる。

【５０８１】

＜変形例９＞

上述の実施例では、発展図柄ＨＺ中の変動表示（リーチ演出表示）を実行中に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしても、無線ＰＡＮ通信が確立できる構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、当該リーチ演出表示の実行中に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、ＮＦＣ通信部Ｙ１が携帯端末の接近操作を検出したという情報がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に到達しないようにＮＦＣ通信部Ｙ１を構成することもできる。これにより、第３図柄表示装置４２にデモ画面（通常画面），主装飾図柄ＳＺの変動表示が実行されているかリーチ演出表示が実行されているかに応じて、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができるか否かが変わるので、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができる状態か否かを容易に見分けることができる。

【５０８２】

＜変形例１０＞

上述の実施例では、ＮＦＣ通信確立に異常があると、ＮＦＣ通信を再試行（リトライ）する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、再試行動作を省略する構成とすることもできる。

【５０８３】

＜変形例１１＞

上述の実施例では、ＮＦＣ通信部Ｙ１を有していたが、赤外線通信を通じて携帯端末との情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード情報）の受け渡しが可能な赤外線通信部をＮＦＣ通信部Ｙ１の代わりに備える構成とすることもできる。この構成においても、携帯端末が赤外線通信部にかざされることで、赤外線通信を介して自動的に情報の受け渡しを行うことができる。また、これに対応して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段としてＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能を備えていたが、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知することができれば、赤外線通信作動処理における赤外線応答信号の検出を行う機能を備えるものでも構わない。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信接続状態において情報の出力態様の変更の受付けを実行可能とする変更受付実行手段として無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びペアリング・通信確立処理における接続応答信号の検出を行う機能を備えていたが、情報の出力態様の変更の受付けができる状態であれば、赤外線通信状態において情報の出力態様の変更の受付けを実行するものでも構わない。

【５０８４】

＜変形例１２＞

上述の実施例では、ＮＦＣ通信は、無線ＰＡＮ通信の前段階の通信確立に必要な情報を携帯端末に送信する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、無線ＰＡＮ通信に関する構成を有さず、ＮＦＣ通信を通じて魚群カスタマイズ等を直接行う構成としてもよい。この場合、画面キャプチャによる容量の大きな画像（静止画、動画）の送受信には不向きであるが、魚群カスタマイズや遊技結果であれば問題なく送受信できる。この場合は、設定変更の度に携帯端末をかざして、ＮＦＣ通信状態を確立させることが必要な構成となる。

【５０８５】

＜変形例１３＞

上述の実施例では、ＮＦＣ通信では、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させなくてもＮＦＣ通信を正常に行える構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、ＮＦＣ通信を正常に行うには、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ（携帯端末接触面）に接触させることを必須とする構成とすることもできる。この場合、ＮＦＣ通信は、携帯端末をかざす距離が極近距離（例えば１ｃｍ以下）のよう

な規格のものを選んでもよいし、ＮＦＣ通信部Ｙ１のアンテナＹ８の位置をより下側に下げることで携帯端末の接触が必要なように構成してもよい。この場合、携帯端末接触面には、携帯端末を接触させるよう求める表示をすることが好ましい（本実施例でも同じである）。これにより、遊技者による操作が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面に接触させる接触操作でなければ検出されないので、検出エラーがないように遊技者にしっかりと操作させることもできる。

【５０８６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙａ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更が行われた状態で、それがリーチ停止直前のギリギリのタイミング（例えば、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミング。魚群演出直前のタイミング。）であるという条件が成立した場合に、現在の設定が「ふつう」であれば３０％，５０％，７０％の中の３０％を、この３０％の設定とは異なる予め定められた６０％の設定に変更し、６０％の設定に基づいた「少し多い」の魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能である。

【５０８７】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この無線ＰＡＮ通信接続状態において、情報の出力態様の変更（「ふつう」から「とて

も多い」への変更）が行われた状態で、所定の条件（変更受付がリーチ停止直前のギリギリのタイミング）が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定（「ふつう」）を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定（「少し多い」）に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５０８８】

具体的には、携帯端末の表示画面Ｙｐで多いアイコンＹ２６ｂをタップした状態で、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングにＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた場合に、「ふつう」「多い」「とても多い」の中から設定された現在の設定を、予め定められた特定の設定（例えば「少し多い」の設定）に変更し、特定の設定に基づいた態様（例えば６０％の魚群発生頻度）で情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である。したがって、リーチ演出の開始直前すなわち魚群Ｙｇの表示タイミング直前に設定変更があった場合であって、そのタイミングで変更設定の確認、対応するテーブルの読み出し、現在の設定との一致・不一致、テーブルの変更、変更完了の表示など適切な態様で変更後の魚群演出を行うための処理を行っていては間に合わない場合に、変更内容に関わらず特定のテーブルに基づいて演出を行うことで、設定変更を可能な限り長く受け付けることができ、遊技者は携帯端末を通じて可能な限り自由に設定変更操作をすることができる。その結果、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５０８９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５０９０】

本実施例の遊技機は（Ｙａ２）に関し、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力（所定事象）を検出するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能を備え、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が発生した場合に特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合に成立する。

【５０９１】

本実施例の遊技機は（Ｙａ３）に関し、所定事象は、検出が所定の時間が経過したタイミングで行われること、すなわち、検出手段によって時間の経過に合わせて検出されるリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力があった場合である。

【５０９２】

本実施例の遊技機は（Ｙａ４）に関し、所定事象は、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象である。

【５０９３】

本実施例の遊技機は（Ｙａ５）に関し、識別情報は、複数列の図柄が所定方向に装飾図柄ＳＺの高速変動可能であり、変更受付手段は、装飾図柄ＳＺの高速変動中に情報の出力態様の変更をリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能である。

【５０９４】

本実施例の遊技機は（Ｙａ６）に関し、変更受付手段は、装飾図柄ＳＺの高速変動中に情報の出力態様の再変更をリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能である。

【５０９５】

本実施例の遊技機は（Ｙａ７）に関し、変更受付手段は、遊技者による魚群発生頻度に属する「ふつう」，「多い」，「とても多い」の入力データうちの１つを受け付けること

により変更情報を認識する。
【５０９６】
本実施例の遊技機は（Ｙａ８）に関し、変更受付手段は、魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッションの各々について遊技者の選択を受け付ける。
【５０９７】
本実施例の遊技機は（Ｙａ９）に関し、変更受付手段は、設定完了魚群Ｙｓの表示させることが可能である。
【５０９８】
本実施例の遊技機は（Ｙａ１０）に関し、変更受付手段は、変動中、ラウンド中になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の魚群カスタマイズ、遊技結果の記録を選別する。
【５０９９】
本実施例の遊技機は（Ｙａ１１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末を少なくともＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側（所定方向）からＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させた場合に接近操作を検出する。
【５１００】
本実施例の遊技機は（Ｙａ１２）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側から接近させ易く、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側以外から接近させ難いように配置（ＮＦＣ通信部Ｙ１のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン８１が配置）されている。
【５１０１】
本実施例の遊技機は（Ｙａ１３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば１秒間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果となる。
【５１０２】
本実施例の変形例９の遊技機は（Ｙａ１４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２がデモ画面（通常画面），主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行中に、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果となり、第３図柄表示装置４２が発展図柄ＨＺの変動表示（リーチ演出表示）を実行中に、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果とならない。
【５１０３】
本実施例の遊技機は（Ｙａ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定時間（例えば１秒間）、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したとしても、ペアリング済みでないことが成立していなければ無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果とならない。
【５１０４】
（Ｙａ１６）
本実施例の遊技機は（Ｙａ１６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１から離れ過ぎている場合，携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた時間が短すぎる場合，ＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合（ＮＦＣ通信部Ｙ１に対する携帯端末の接近を検出し難く、接近操作を検出できなかった場合）においても、所定期間（リトライ回数１０回ｏｒ検出時間経過後さらに１～２秒間）、接近操作の検出を継続する。
【５１０５】
本実施例の遊技機は（Ｙａ１７）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末に対して放射されるＮＦＣ通信用電波を発することにより携帯端末の接近操作を示すＮＦＣの応答信号をサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信する。
【５１０６】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１８）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１の接近方向の奥側（携帯端末近接面Ｙ１ａの裏面側）には、携帯端末に対してＮＦＣ通信用電波を送信するアンテナＹ８および送信回路Ｙ４と、ＮＦＣ通信用電波を受信するアンテナＹ８と受信回路Ｙ５を備える。これにより、受信回路Ｙ５や受信回路Ｙ５やアンテナＹ８を気にすること無く、円滑に、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の接近方向に接近させることができる。

【５１０７】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１９）に関し、ＮＦＣ通信用電波を介して送信される送信情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード）または受信される受信情報（携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報）を記憶するロム（ＲＯＭ）Ｙ７，ラム（ＲＡＭ）Ｙ６を備える。

【５１０８】

本実施例の遊技機は（Ｙａ２０）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を接触もしくは非接触にさせる携帯端末近接面Ｙ１ａを備える部材であり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触もしくは非接触による接近操作を検出する。

【５１０９】

本実施例の変形例１３の遊技機は（Ｙａ２１）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を接触させる携帯端末接触面を備える部材であり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面に接触させる接触操作を検出する構成であってもよい。

【実施例３３】

【５１１０】

以降、実施例３３に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３３に係るパチンコ機は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例３３に係るパチンコ機１０は、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズ後、遊技者の設定変更操作によらないで魚群発生頻度が変わる点が実施例３２のパチンコ機１０と大きく異なる。また、リーチ種別によっては魚群のカスタマイズが一時的にできなくなる場合がある点も実施例３２のパチンコ機１０と異なる。

【５１１１】

＜遊技の流れ＞

本実施例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図３９０は、始動入賞に伴う変動表示中に遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすことで、魚群演出の頻度を５０％に設定した後の状態について説明している。すなわち、図３９０は、遊技者が携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐに表示された魚群カスタマイズ画面（図３５９（ｃ）参照）において、多いアイコンＹ２６ｂをタップし、その後、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすことで確立した無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末Ｙ３が保持する魚群カスタマイズに関する情報がパチンコ機１０のサブ制御装置２６２に送信された後の状態である。サブ制御装置２６２は、当該情報を受けて、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する変動中）に設定完了魚群Ｙｓをパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示させる。そして、サブ制御装置２６２は、繰り返されるリーチ演出の５０％に魚群演出を付加する制御を行う。遊技者が携帯端末Ｙ３上の魚群カスタマイズ画面において、多いアイコンＹ２６ｂを選択すると、魚群演出の頻度は５０％に設定される。

【５１１２】

図３９０では、魚群演出を伴うリーチ演出の結果が「７」「６」「７」でハズレとなった場合について説明している。また、図３９０では、リーチ演出の結果がハズレとなる前のリーチ演出中に始動入賞があったので、１つの保留が貯められている状態となっている。この保留は、将来プレミアムリーチに発展する保留である。パチンコ機１０の表示画面４２ａの下部には、当該変動を示す当該保留表示ＴＨと、保留を示す保留表示Ｈ１が表示

されるが、保留表示Ｈ１は、プレミアムリーチに関したものであるので、通常の保留表示とは異なる配色がなされている。なお、本例では、プレミアムリーチは、大当たり確定の変動パターンコマンドが選ばれた場合のリーチ演出に対応させている。もちろん、大当たり期待度が高いが外れを含むリーチ演出に対応させてもよい。

【５１１３】

リーチ演出終了に伴う主装飾図柄列「７」「６」「７」の表示の後、保留表示Ｈ１に関する保留の消化が開始される。すると、主装飾図柄ＳＺは、３列とも高速変動の状態となる。この時の当該変動は、プレミアムリーチに関するものであるので、上述した遊技者の設定変更操作によらない。従って、パチンコ機１０の表紙画面４２ａの下部に表示される当該保留表示ＴＨは、通常の当該保留表示とは異なる配色がなされている。

【５１１４】

プレミアムリーチに関する保留の消化中に遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて魚群のカスタマイズを行ったとする。図３９０では、遊技者は、魚群演出の発生を「多い」設定から、「とても多い」設定に変更しようとしている。すなわち、遊技者は、魚群演出の頻度を５０％から７０％に変更しようとしている。

【５１１５】

本実施例で特徴的なのは、プレミアムリーチに発展する変動表示中には、遊技者の操作によらないで魚群演出の頻度が自動的に１０％になることである。この頻度は、遊技者が設定可能な頻度である３０％，５０％，７０％の何れでもない値であれば、１０％よりももっと小さい値であっても、１０％よりももっと大きい値であってもよい。このプレミアムリーチに発展する変動表示は、魚群演出の頻度を１０％にして各種演出が実行されるように設定されている。従って、図３９０に示すように、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が携帯端末を通じ、魚群演出の頻度を７０％に変更しようとしても「カスタマイズできません」といった魚群演出の発生頻度の変更ができないことを示す表示がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。なお、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が魚群演出の発生頻度を変更しようとしない場合は、当該表示は表示画面４２ａに表示されない。

【５１１６】

その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａの変動表示は、「６」「↓」「６」のプレミアムリーチを示す表示となる。この表示の後、魚群演出が行われる確率は１０％に過ぎない。しかしながら、魚群演出が実行される場合は、魚群演出が実行されない場合と比べて、プレミアムリーチが大当たりとなる可能性が高くなるように設定がなされている。したがって、魚群演出がプレミアムリーチ中に発生すると、大当たりの信頼度が高い。

【５１１７】

このように構成することで、携帯端末Ｙ３で頻繁に設定変更操作をしていれば、当該変動表示がプレミアムリーチに相当する変動パターンコマンドに基づくものである場合に、大当たりの可能性の非常に高いことを、高速変動中に「カスタマイズできません」という表示によって気づかせることができる。これは、プレミアムリーチに限らず、異なる期待度の変動パターンコマンドである場合に行ってもよい。携帯端末Ｙ３をかざした場合に、何回かに１回は「カスタマイズできません」を表示する構成でもよい。また、変動パターンコマンドの期待度に応じて、「カスタマイズできません」の表示させ方を変えてもよい。

【５１１８】

プレミアムリーチ中に魚群Ｙｇを表示させる場合は、図３９０に示すように、配色を通常の魚群とは異なる配色（例えば金色）とする。この金色の魚群Ｙｇを出現させる演出は、プレミアムリーチ演出に含まれる。そして、金色の魚群演出が終了すると、大当たり期待度が高いリーチ発展演出が実行され、リーチ発展演出の終了にともない、パチンコ機１０の表示画面４２ａの変動表示は、「６」「６」「６」で停止し、大当たりとなる。

【５１１９】

図３９０はその後の様子も説明している。プレミアムリーチにおける変動表示の結果が

「６」「６」「６」で大当たりとなり、それに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、大当たりの種別に応じた遊技状態に基づく通常遊技に移行する。本例では、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けず、当該変動表示の終了後は変更前の設定に戻すことにしている。そのため、このときの魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の５０％に再設定される。従って、上述のように遊技者が魚群演出の頻度を７０％に変更しようとしても、その設定はパチンコ機１０に反映されることはない。遊技者が当該変更をプレミアムリーチに発展する変動表示中に実行しようとしたからである。なお、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けない代わりに、その変更は当該変動表示の終了後に反映させるようにしてもよい。

【５１２０】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図３９１は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例３２における図３６２で説明したテーブルとほぼ同様であるが、プレミアムリーチについてのテーブルが含まれていることが図３６２とは大きく異なる。

【５１２１】

図３９１（ｃ）は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を１０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が１０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２５～２４０のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が１０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の１０％にする構成となっている。

【５１２２】

以降、実施例３３に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例３２において説明した魚群演出態様設定処理と、設定データ変更処理の中に実施例３２の制御とは異なる点を有している。

【５１２３】

＜設定データ変更処理＞

本実施例の設定データ変更処理は、プレミアムリーチに発展する変動表示中において魚群カスタマイズを不可とし、プレミアムリーチ演出終了後に魚群カスタマイズを可能とする制御が実施例３２の設定データ変更処理に加えられている。この動作の流れを図３９２のフローチャートを参照しながら説明する。

【５１２４】

処理は、ステップＹａ１９１から始まり、当該ステップにおいて、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップＹｂ１０１に進み、後述する設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１９２に進む。その後の処理は、実施例３２の場合と同様である。

【５１２５】

ステップＹｂ１０１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１０２に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされる（ステップＹｂ１０３）。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面４２ａにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップＹｂ１０３は実行されない。

【５１２６】

ステップＹｂ１０４はその後の処理であり、当該ステップにおいては、当該変動が終了

したか否かを判断するため、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。本例では、装飾図柄指定コマンドは、プレミアムリーチ演出の変動表示が終了するときに送出されるコマンドである。装飾図柄指定コマンドの代わりに、変動開始から変動終了までの時間をサブ制御装置のタイマーで計測する構成であってもよい。当該判断が真なら設定データ変更無効フラグがオフされ（ステップＹｂ１０５）、処理は終了となる。また、当該判断が偽ならステップＹｂ１０５は実行されずにそのまま処理は終了となる。

【５１２７】

＜魚群演出態様設定処理＞

本実施例の魚群演出態様設定処理は、プレミアムリーチに関する演出態様に関する制御と、上述した設定データ変更無効フラグをオンにする制御が実施例３２の魚群演出態様設定処理に加えられている。この動作の流れを図３９３のフローチャートを参照しながら説明する。

【５１２８】

処理は、ステップＹｂ１１１から始まり、当該ステップにおいて、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。プレミアムリーチ変動パターンコマンドは、プレミアムリーチが実行される場合に送出されるコマンドである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４０に進む。その後の処理は、実施例３２の場合と同様である。

【５１２９】

ステップＹｂ１１１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１１２に進み、プレミアム魚群演出の頻度が１０％となっているプレミアム魚群発生パターン選択用テーブル（図３９１（ｃ）参照）を魚群演出判定用テーブルにセットする。ステップＹｂ１１３はその後の処理であり、設定データ変更無効フラグがオンされる。これにより、携帯端末を通じた遊技者による魚群カスタマイズの設定変更が一時的に不可能になる。ステップＹｂ１１４はその後の処理であり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される。魚群演出決定タイミングとは、魚群演出を行うか否かが判断されるタイミングである。当該判断が真なら処理はステップＹｂ１１５に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｂ１１５では、変動種別カウンタＣＳ２の値が０～２４の範囲内にあるか判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｂ１１６に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｂ１１６では、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。これにより金色の魚群Ｙｇがパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。当該ステップを終了すると処理は終了となる。

【５１３０】

本実施例のパチンコ機１０は以下のような変形実施が可能である。

【５１３１】

＜変形例１＞

上述の実施例では、プレミアムリーチ演出が終了すると、魚群演出の頻度をプレミアムリーチに発展する変動表示が実行される前の状態に戻すようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。図３９４に示す様に、プレミアムリーチ演出終了後の９変動（プレミアムリーチの変動中も含めると１０変動）にわたって魚群演出の頻度が１０％の状態を維持するように構成してもよい。プレミアムリーチ演出終了後から１０変動目の魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の５０％に再設定される。プレミアムリーチに発展する変動表示中および後の９変動における変動表示中は、上述した設定データ変更無効フラグがオンの状態であり、遊技者は携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができない。

【５１３２】

＜設定データ変更処理＞

本例の設定データ変更処理は、ステップＹａ１９１から始まり（図３９５参照）、当該ステップにおいて、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップＹｂ１０１に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフ

ラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１９２以降に進んで、遊技者の魚群カスタマイズに関する設定をパチンコ機内で反映させる。プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信しておらず携帯端末からの設定変更がある場合は、上述したステップＹａ１９２，ステップＹａ２０３，ステップＹａ２０５に進む。そして、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信するステップＹａ１９６が実行され、処理は終了となる。いずれも偽の場合は、処理は、ステップＹｂ１２１に進む。ステップＹｂ１２１では、プレミアムリーチ変動パターンコマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効フラグをオンにして処理は図３９６に記載のフローチャートに続く。当該判断が偽であれば、本処理を終了する。

【５１３３】

ステップＹｂ１０１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１０２に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされ（ステップＹｂ１０３）、処理は上述のステップＹｂ１２１に進む。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面４２ａにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップＹｂ１０３は実行されず処理は直接ステップＹｂ１２１に進む。

【５１３４】

＜設定データ変更無効処理＞

図３９６は、１０変動の間、携帯端末を通じた遊技者による魚群のカスタマイズを受け付けないようにするための処理である。処理は、ステップＹｂ１３１から始まり、設定データ変更無効期間カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｂ１３２に進み、偽なら処理はステップＹｂ１３４に進む。

【５１３５】

ステップＹｂ１３２では、設定データ変更無効フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効期間カウンタに１０が代入され（ステップＹｂ１３３）、処理はステップＹｂ１３４に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３３を介さず直接ステップＹｂ１３４に進む。

【５１３６】

ステップＹｂ１３４では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真の場合は、１０変動（プレミアムリーチ１変動＋後続の９変動）のうち、１変動が終了したことになるので、設定データ変更無効期間カウンタが１だけデクリメントされ（ステップＹｂ１３５）、処理はステップＹｂ１３６に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３５を介さず直接ステップＹｂ１３６に進む。

【５１３７】

ステップＹｂ１３６では、設定データ変更無効期間カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、プレミアムリーチ１変動を含んだ１０変動が終了しているので、設定データ変更無効フラグがオンされ（ステップＹｂ１３７）、処理は終了となる。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３７を介さずそのまま終了となる。

【５１３８】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理は、図３９３で説明した動作手順と異なる点があるので、これについて説明する。より具体的には、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かの判断で（ステップＹｂ１１１）、当該コマンドを受信した場合、処理がステップＹｂ１１７に進む点が図３９３のフローチャートとは異なっている。この点について図３９７を参照して説明する。

【５１３９】

ステップＹｂ１１１おける判断が真である場合、処理は、ステップＹｂ１１７に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、上述したステップＹｂ１１２に進む。その後の処理は、図３９３のフローチャートと同様であるが、図３９７のフローチャートにおいては

、図３９３のフローチャートにおけるステップＹｂ１１３，ステップＹｂ１１４が省略されていることが異なっている。すなわち、ステップＹｂ１１５の判断が偽の場合、ステップＹｂ１１６を介さず処理は終了となる。

【５１４０】

＜変形例２＞

上述の実施例では、プレミアムリーチに発展する変動表示中に金の魚群Ｙｇをパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示するように構成されていたが、本発明はこの構成に限られない。プレミアムリーチに発展する変動表示前の変動表示において金の魚群Ｙｇを表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。

【５１４１】

図３９８は本例の構成を説明している。図３９８は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の３０％から遊技者が所望の５０％に変更されている。そして、図３９８では、当該変動表示中に始動入賞があることで１つの保留が貯められ、この保留は、図３９０と同様、将来プレミアムリーチに発展する保留であるものとする。

【５１４２】

プレミアムリーチに係る保留が貯められた状態で、当該変動表示は、「６」「↓」「６」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は５０％に設定されているので、リーチ演出において５０％の確率で魚群Ｙｓが出現する。図３９８は、魚群Ｙｓが出現した場合について説明している。

【５１４３】

本例で特徴的なのは、通常の魚群Ｙｓの出現後、魚群演出の頻度が自動的に１０％に設定されることである。魚群演出の頻度が１０％に設定されると、遊技者は、プレミアムリーチ演出が終了するまで魚群のカスタマイズを行うことができない。すなわち、本例は、金の魚群Ｙｇに係る演出をプレミアムリーチに係る変動表示の前の変動表示において実行する構成となっている。したがって、図３９８の説明では、通常の魚群Ｙｓが出現した後、１０％の確率でプレミアムリーチに係る金の魚群Ｙｇが出現する。図３９８は、金の魚群Ｙｇが出現した場合について説明している。金の魚群Ｙｇは、次回の変動表示に期待が持てることを示す表示となっている。

【５１４４】

当該変動表示は、結局「６」「４」「６」のハズレ図柄で停止したものとする。この時点においても１つの保留が貯められているので、ハズレ図柄の表示の後、この保留に関する変動表示が直ちに開始される。この新たな変動表示は、プレミアムリーチに発展する。図３９８はその様子をリーチ図柄「７」「↓」「７」で表現している。この時、図３９８においては金の魚群Ｙｇは表示されないように説明されているが、前回の変動表示において金の魚群Ｙｇが出現した場合、１００％の確率でリーチ図柄「７」「↓」「７」に金の魚群Ｙｇを出現させるようにしてもよいし、前回の変動表示において金の魚群Ｙｇが出現したか否かに関わらず１０％の確率でリーチ図柄「７」「↓」「７」に金の魚群Ｙｇを出現させるようにしてもよい。その後、図３９８の説明では、プレミアムリーチ演出の後、「７」「７」「７」で大当たりとなった様子が説明されている。この時点で、遊技者は、魚群のカスタマイズを行うことが可能となる。

【５１４５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｂ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき

表示制御装置４５を制御する機能（情報出力制御手段）と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、高速変動中において「ふつう」から「多い」に設定変更が受け付けられると５０％の魚群発生頻度（第１態様）で魚群演出を出力し、５０％の魚群発生頻度で魚群演出を出力後、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に１０％の魚群発生頻度（第２態様）に変更して魚群演出を出力することが可能である。

【５１４６】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態であっても、遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると遊技者の変更が受け付けられた態様で情報の出力を行うが、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチが保留されると遊技者の変更が受け付けられた態様とは異なる態様で出力することができる。つまり、上述した魚群演出の発生頻度が変更され、変更された発生頻度で魚群演出が出力された場合に、その後その魚群演出の発生頻度が変更されなければ、単にその変更された発生頻度で魚群演出が出力され続ける訳ではないので、魚群演出の発生頻度の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。その結果、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５１４７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５１４８】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ２）に関し、第１態様と第２態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の魚群発生頻度によって規定される。

【５１４９】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ３）に関し、プレミアムリーチの変動表示中には、設定変更手段に設定の変更に関する指令が変更受付手段より出力されない。

【５１５０】
本実施例の遊技機は（Ｙｂ４）に関し、情報出力制御手段が出力態様を第２態様に変更する際には、変更受付手段に、プレミアムリーチの変動表示における高速変動中、遊技者は携帯端末を通じて入力できない。
【５１５１】
本実施例の遊技機は（Ｙｂ５）に関し、プレミアムリーチの変動の際には、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくなっている。
【５１５２】
本実施例の遊技機は（Ｙｂ６）に関し、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【５１５３】
本実施例の遊技機は（Ｙｂ７）に関し、第１態様での情報の出力がされた時の変動表示において第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【５１５４】
本実施例の遊技機は（Ｙｂ８）に関し、第１態様と第２態様は、第１態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇ、第２態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇとすることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる。
【５１５５】
具体的には、遊技者による魚群発生頻度の変更と、特別な変動パターンコマンドによる魚群発生頻度の変更は、共通の魚群発生頻度を異ならせることにより、魚群演出の見せ方を異ならせることできる。
【実施例３４】
【５１５６】
以降、実施例３４に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３４に係るパチンコ機は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例３４に係るパチンコ機１０は、この機能に加えて、パチンコ機１０本体側でも魚群のカスタマイズを実行することができ、パチンコ機１０本体側で魚群などの図柄変動中の演出のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっている。もちろん、本例のようなカスタマイズは、図柄変動中の演出に限らず、ラウンド遊技中の演出、デモ画面表示中の演出であってもよいことは、これまでの他の実施例と同じである。
【５１５７】
実施例３４におけるパチンコ機１０は、上述した魚群演出の出力態様等を変更可能な態様変更操作手段である携帯端末を通じた設定変更が可能であるが、さらに、デモ画面、通常画面（遊技中において高速変動中、大当たりラウンド中でない状態の画面）において、上述した携帯端末に寄らないで魚群演出の出力態様等の変更要求が可能な別操作手段（物理ボタン）である決定ボタン８１を操作すると、図３９９に示すように、音量の変更、光量の変更、魚群カスタマイズに関する遊技者の設定を可能とする項目の選択画面が表示画面４２ａに表示される。このときの表示画面４２ａには「項目を選択してね」といった項目の選択を促す表示がされ、当該表示の下に「１．音量変更」「２．光量変更」「３．カスタマイズ」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図３９９における項目選択画面は、決定ボタン８１を押下した直後の様子を示しており、音量変更に関するアイコンが強調表示されている。この状態で決定ボタン８１を押下すると、表示画面４２ａの表示は音量変更に関する設定画面に切り替わる。音量の変更は物理ボタンである左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。
【５１５８】
図３９９における項目選択画面において、音量変更に関するアイコンが選択されている状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変

化する。「２．光量変更」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、表示画面４２ａの表示は光量変更に関する設定画面に切り替わる。光量の変更は左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【５１５９】

一方、図３９９における項目選択画面において、「３．カスタマイズ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、表示画面４２ａの表示は魚群カスタマイズに関する設定画面に切り替わる。魚群のカスタマイズは左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【５１６０】

魚群のカスタマイズ画面において、このときの表示画面４２ａには「カスタマイズ」といった表示がされ、当該表示の下に「ふつう」「やや多い」「非常に多い」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図３９９における魚群のカスタマイズ画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ふつう」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「やや多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、やや多くなるように変更される。「非常に多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、非常に多くなるように変更される。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【５１６１】

図３９９における項目選択画面において、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することにより「戻る」アイコンを強調表示させることも可能である。「戻る」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、項目選択画面の表示は終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【５１６２】

＜遊技の流れ＞

続いて実施例３４に係る遊技の流れについて説明する。図４００は、主装飾図柄が「７」「１」「２」で停止している通常画面を示しており、遊技者は、この通常画面が表示される前に既に携帯端末Ｙ３を通じて魚群演出の頻度を７０％に変更しているものとする。この状態で遊技者がパチンコ機１０に付属の決定ボタン８１，左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を通じて所定の操作をすれば、魚群演出の頻度を「非常に多い」に関する設定に変更することができる。このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の８０％であり、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％，５０％，７０％の何れでもない。仮に、遊技者がパチンコ機１０の操作により、魚群演出の頻度を「やや多い」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の６５％となり、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％，５０％，７０％の何れでもない。

【５１６３】

仮に遊技者がパチンコ機１０の操作により、魚群演出の頻度を「ふつう」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の３０％となる。この頻度は、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％と同じである。

【５１６４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出の頻度が「非常に多い」に設定されると、図４００に示すように設定完了魚群Ｙｓを通常画面上に表示させる。これにより、遊技者は魚群のカスタマイズが完了したことを認識することができる。図４００はその後、始動入賞により高速変動が実行される様子までを説明している。

【５１６５】

このように、本例では、パチンコ機１０本体側で魚群のカスタマイズした場合は、携帯

端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっているので、演出のカスタマイズに際して携帯端末だけでなく演出ボタンを積極的に利用させることができる。これにより、演出ボタンの利用に関して遊技者の興味を引き起こさせることができる。

【５１６６】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４０１は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例３２における図３６２で説明したテーブルとほぼ同様であるが、物理ボタンに関するテーブルが含まれていることが図３６２とは大きく異なる。

【５１６７】

図４０１（ｃ）は、物理ボタンを操作して魚群のカスタマイズが実行された場合において、魚群演出の発生頻度を３０％，６５％，８０％にするときに参照されるテーブルである。このうち３０％の頻度に係る変動種別カウンタＣＳ２と魚群演出の関係は既に説明済みである。一方、物理ボタンの操作により頻度が６５％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１５６のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１５７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が６５％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の６５％にする構成となっている。

【５１６８】

物理ボタンの操作により頻度が８０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１９２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１９３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が８０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の８０％にする構成となっている。

【５１６９】

以降、実施例３４に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、決定ボタン入力監視・演出処理に特徴を有している。

【５１７０】

＜決定ボタン入力監視・演出処理＞

本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理について図４０２のフローチャートを参照しながら説明する。本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、具体的には実施例１における同名の処理とほぼ同様であるが、ステップＳ２３１３において通常画面表示フラグが１のとき、およびステップＳ２３１４におけるデモ画面表示フラグが１のとき処理がステップＹｃ１０１に進む点が異なっている。ステップＹｃ１０１では、表示用操作画面表示コマンドがセットされる。この処理は、図３９９で説明した項目選択画面を表示画面４２ａに表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップＹｃ１０２に進み、音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更が実行される。この処理については後述する。

【５１７１】

本実施例においては、変動表示中は物理ボタンを通じた魚群のカスタマイズができない構成となっている。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップＳ２３１６において、高速変動中フラグが１ならば、処理はステップＹｃ１０３に進み、表示用操作画面表示コマンドがセットされる構成となっている。この処理は、図３９９で説明した項目選択画面を表示画面４２ａに表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップＹｃ１０４に進み、音量、光量に係る設定データの変更が実行される。この場合における項目選択画面には、魚群カスタマイズに関する

アイコンは表示されない。
【５１７２】
なお、音量、光量に係る設定の変更は、ラウンド遊技に係るオープニング演出開始から５秒経過した時点から可能となる。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップＳ２３１７において、オープニング開始から５秒が経過したならば、処理が上述のステップＹｃ１０３に進むように構成されている。
【５１７３】
このように、本例においては、デモ画面表示中に決定ボタン８１を押下することで演出のカスタマイズが可能となっているが、デモ画面表示中に限らず、上述した実施例のように変動表示中にも決定ボタン８１を介したカスタマイズが可能となっていてもよい。その際は、カスタマイズ画面に変動表示を小さく重畳させるなど変動表示に配慮することが好ましい。また、本例では、デモ画面表示中に決定ボタン８１を押下することで演出のカスタマイズが可能となる構成であったが、上述した携帯端末とは異なる態様で魚群演出の出力態様等を変更可能な別態様操作手段であれば、デモ画面表示中に左選択ボタン８２もしくは右選択ボタン８３またはその他の操作ボタンを押下することで演出のカスタマイズが可能となる構成であってもよい。
【５１７４】
＜音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更処理＞
以降、上述のステップＹｃ１０２について図４０３を参照しながら具体的に説明する。当該処理は、ステップＹｃ１１１から始まり、音量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１２に進み、音量変更操作に応じた音量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｃ１１３に進む。
【５１７５】
ステップＹｃ１１３では、光量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１４に進み、光量変更操作に応じた光量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｃ１１５に進む。
【５１７６】
ステップＹｃ１１５では、魚群のカスタマイズに関する選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１６に進む。当該判断が偽なら処理は終了となる。
【５１７７】
ステップＹｃ１１６では、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１１７に進む。ステップＹｃ１１７では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１１８）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１８を介さずそのまま終了となる。
【５１７８】
ステップＹｃ１１９は、ステップＹｃ１１６の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、やや多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１２０に進む。ステップＹｃ１２０では、現在の設定が、やや多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、やや多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１２１）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１２１を介さずそのまま終了となる。
【５１７９】
ステップＹｃ１２２は、ステップＹｃ１１９の判断が偽の場合に実行される。当該ステ

ップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、非常に多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１２３に進む。ステップＹｃ１２３では、現在の設定が、非常に多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、非常に多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１２４）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１２４を介さずそのまま終了となる。

【５１８０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｃ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、魚群演出の表示態様と関連付けられた「ふつう」，「多い」，「とても多い」の複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能（情報出力制御手段）と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、情報出力制御手段は、携帯端末での設定変更操作（所定の操作態様）で遊技者による「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度（第１の出力態様）への変更が受け付けられた「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態であっても、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作による「非常に多い」に設定変更がなされると、情報の出力態様を８０％の魚群発生頻度へ変更し、「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度（第２の出力態様）で情報を出力することが可能である。

【５１８１】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態で、携帯端末での設定変更操作で「ふつう」，「多い」，「とても多い」のいずれかに設定変更された状態であっても、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作により携帯端末での設定変更操作とは異なる設定（「ふつう」，「やや多い」，「非常に多い」）のいずれかに設定変更することができるので、出力される情報の出力態様を第１の出力態様と第２の出力態様とに異ならせること

で、遊技者を設定変更操作に飽きさせないようにすることができる。その結果、携帯端末での設定変更操作（近接操作）で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に携帯端末での設定変更操作で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

【５１８２】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５１８３】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ２）に関し、所定の操作態様は、携帯端末の操作態様であり、所定の操作態様に依らない操作態様は、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作態様である。

【５１８４】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ３）に関し、遊技に関する第１の制御を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１より種々の信号を受信して、第２の制御を実行する音声出力回路、表示制御装置４５を備え、要求は、第２操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号（所定の信号）に基づいて生成される。

【５１８５】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ４）に関し、所定の信号は、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変化（所定の変化）を生じさせる場合に生成される信号である。

【５１８６】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ５）に関し、所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な魚群Ｙｇにおける魚群発生頻度・色・数の変化である。

【５１８７】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ６）に関し、情報出力制御手段は、図柄変動表示の実行中（高速変動中）、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行する。

【５１８８】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ７）に関し、情報出力制御手段は、所定の操作態様での遊技者の操作は、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行を妨げない。

【５１８９】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ８）に関し、情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行しない。

【５１９０】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ９）に関し、第２の出力態様は、予め定められた単一の「非常に多い」の魚群発生頻度であってもよい。

【５１９１】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ１０）に関し、第１の出力態様よりも第２の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である。

【実施例３５】

【５１９２】

以降、実施例３５に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３５に係るパチンコ機は、実施例３２に係るパチンコ機１０同様、魚群演出のカスタマイズが可能な構成となっている。実施例３５に係るパチンコ機１０は、遊技処理である第３図柄表示装置４２での図柄の変動表示処理中（高速変動中だけでなくリーチ表示中も含む。第１処理中）に、遊技中に任意のタイミングで発生する任意発生処理である他の特定の処理（第２処理）が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点が実施例３２に係るパチンコ機１０と大きく異なる。以下では、他の特定の処理として始動入賞処理および先読み抽選処理

に基づいてプレミアムリーチの保留が発生した場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点が実施例３２に係るパチンコ機１０と大きく異なる。なお、本例は、プレミアムリーチの保留は、第１から第４保留領域までの保留を念頭に説明するが、当該保留領域への保留であっても成立する。

【５１９３】

＜遊技の流れ＞

以降、本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図４０４は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の５０％から遊技者が所望の９０％に変更されている。なお、本例では演出効果を高めるために、後述するようにデフォルトの魚群発生頻度および遊技者によるカスタマイズ操作により変更可能な魚群発生頻度を今までの実施例よりも高い設定としている。そして、図４０４では、当該変動表示処理中に始動入賞処理があることで１つの保留が貯められている。この保留は、先読み抽選処理に基づいて通常の保留であり、大当たり確定（もしくはほとんど確定）を示唆するプレミアムリーチに発展しないと判定されている。

【５１９４】

保留が１だけ貯められた状態で、当該変動表示は、「６」「↓」「６」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は９０％に設定されているので、リーチ演出において９０％の確率で魚群Ｙｓが出現する。図４０４は、魚群Ｙｓが出現した場合について説明している。

【５１９５】

この状態で、始動入賞が生じると、もう一つの保留が貯められ、保留の総数は２となる。２つ目の保留は、本例での最初の説明では、先読み抽選処理に基づいて、通常の保留とは異なり、プレミアムリーチに発展する保留であると判定されているものとし、本例での後の説明では、先読み抽選処理に基づいて、プレミアムリーチ以外に発展する保留であると判定されているものとする。

【５１９６】

また、本実施例が実施例３３の場合と異なる点は、２つ目の保留がその保留発生時点ではプレミアムリーチに発展する示唆がないこともある。実施例３３の場合には、保留表示Ｈ１は、プレミアムリーチに関したものであるので、通常の保留表示とは異なる配色がなされていたが、本実施例においては、保留発生時点では保留に係る変動表示がプレミアムリーチになるかどうか分からないようにしているので、保留表示Ｈ２は、通常の保留表示と同じ配色がなされている。従って、本実施例においては、保留表示だけでは遊技者がプレミアムリーチを予感することはできない。なお、プレミアムリーチになるかどうかは分からないが、大当たりが発生する可能性があることを示唆する保留変化を行わせてもよい。

【５１９７】

本実施例で特徴的なのは、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞によって魚群演出の発生頻度が変更される場合があることである。すなわち、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞に係る保留がプレミアムリーチに発展する場合、魚群演出の頻度が自動的に１０％に設定される。以降、図４０４を参照して魚群演出の頻度が自動的に設定される様子を具体的に説明する。

【５１９８】

図４０４においては、プレミアムリーチの可能性がある保留が貯められたときの変動表示が「６」「４」「６」でハズレ表示となった状態を示している。当該状態の後、プレミアムリーチの可能性がある保留が貯められていると「凪！？ゾーン」という魚群が現れにくい状態になる可能性があることを暗示する表示がなされる。この表示に合わせて図４０４に示すように、魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンスであることを示す文字画像の表示を行ってもよい。

【５１９９】
図４０４における説明は、その後、２つの場合に分かれる。第１の場合は、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展する場合である。「凪！？ゾーン」に関する表示がなされた後、１つ目の保留の消化が開始されるが、２つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展するものであった場合、１つ目の保留の消化時から魚群演出の頻度が自動的に９０％から１０％に設定される。すると、１つ目の保留が通常のリーチに発展したとしても、魚群演出が実行されない可能性が高い。「凪！？ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、１つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されなかったことで、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展するのではないかという期待を持つことができる。なお、プレミアムリーチの保留が発生する前に貯まっている保留の数が多いほどこの期待感が高くなるので、変動中は保留を多く貯めることが好ましい。
【５２００】
第２の場合は、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展しない場合である。「凪！？ゾーン」に関する表示がなされた後、１つ目の保留の消化が開始されるが、２つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展しないもの（例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチ）であった場合、魚群演出の頻度は自動的に変更されることはなく、９０％の状態を維持する。すると、１つ目の保留において、魚群演出が実行される可能性が高い。「凪！？ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、１つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されたことで、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展しないのではないかという予想をすることができる。
【５２０１】
もっとも、第１の場合において魚群演出が実行される場合もあるし、第２の場合において魚群演出が実行されない場合もある。したがって、魚群演出のみによってはプレミアムリーチの到来を完全に言い当てることはできない。しかしながら、遊技者としては、予め魚群演出の頻度を高くする設定変更を行っておくことで、魚群演出の頻度が始動入賞により自動的に低く変更されれば始動入賞に伴う保留がプレミアムリーチに発展することを知っているので、遊技者は、魚群の出現の仕方の変化に注目して遊技を楽しむことができる。
【５２０２】
図４０４は、第１の場合において１つ目の保留消化に係る変動表示が「５」「６」「５」のハズレとなり、２つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。２つ目の保留消化に係る変動表示は、魚群発生頻度は１０％のまま維持されるので、プレミアムリーチに発展することが示唆されている。
【５２０３】
なお、後述するように例えばこの２つ目の保留が大当たり期待度の高いスーパーリーチである場合には、魚群発生頻度を３０％に設定する。これにより、例えば保留消化に係る変動表示において、全く魚群Ｙｇが出なければプレミアムリーチの可能性が高いかもしれないという期待感を抱かせ、１回くらい魚群Ｙｇが出ればプレミアムリーチではないが大当たり期待度が高いスーパーリーチであるかもしれないという期待感を抱かせることができる。
【５２０４】
また、図４０４は、第２の場合において１つ目の保留消化に係る変動表示が「５」「６」「５」のハズレとなり、２つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。２つ目の保留消化に係る変動表示は、将来プレミアムリーチに発展しない（例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチである）ので、魚群発生頻度は９０％のままである。したがって、この２つ目の保留消化に係る変動表示においても魚群Ｙｇが頻繁に出現していれば、「凪！？モード」にはなっているものの、遊技者はプレミアムリーチの可能性は低いことに気付かせることができる。なお、第２の場合においては、「凪！？モード」は、例えば３０変動に１回の割合で表示されるものとすればよい。
【５２０５】

＜魚群発生頻度変更の実際＞
本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４０５は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図４０５（ａ）は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する５０％，８０％，９０％の何れかにするときに参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１２０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１２１～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の５０％にする構成となっている。

【５２０６】
また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１９２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１９３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の８０％にする構成となっている。

【５２０７】
一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２１６のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２１７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の９０％にする構成となっている。

【５２０８】
図４０５（ｂ）は、上述した第２の場合において、魚群演出の発生頻度を７０％にするときに参照されるテーブルである。これは、左停止状態において遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合に参照されるテーブルである。頻度が７０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１６８のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１６９～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が７０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の７０％にする構成となっている。

【５２０９】
図４０５（ｃ）は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を１０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が１０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２５～２４０のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が１０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の１０％にする構成となっている。

【５２１０】
図４０５（ｄ）は、大当たり期待度が高いスーパーリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を３０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が３０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～７２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が７３～２４０のとき、スーパーリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が３０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の３０％にする構成となっている。

【５２１１】
なお、魚群演出の頻度が１０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最高となり、魚群演出の頻度が３０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はやや高くなる。魚群演出の頻度が５０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、また、魚群演出の頻度が８０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が９０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低となる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。
【５２１２】
以降、実施例３５に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例３２において説明した魚群演出態様設定処理の中に実施例３２の制御と異なる点を有している。
【５２１３】
＜魚群演出態様設定処理＞
本実施例の魚群演出態様設定処理は、実施例３２と異なり、ステップＹｄ１０１から始まり、通常状態中もしくは図柄変動処理の実行中のような遊技処理中の任意のタイミングで、当該保留領域もしくは第１から第４保留領域に、始動入賞処理および先読み抽選処理のような任意判定処理が実行されることによってプレミアムリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される（図４０６参照）。当該判断が真なら、図４０５（ｃ）で説明したプレミアムリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され（ステップＹｄ１０４）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１０２に進む。
【５２１４】
ステップＹｄ１０２では、当該保留領域もしくは第１から第４保留領域にスーパーリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される。当該判断が真なら、図４０５（ｄ）で説明した大当たり期待度が高いスーパーリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され（ステップＹｄ１０３）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１４０に進む。その後の処理は、実施例３２の魚群演出態様設定処理と同様である。これにより、その後の保留消化に係る変動表示において、魚群演出決定タイミングに達した場合に（ステップＹａ１４０）、このプレミアムリーチテーブルもしくはスーパーリーチテーブルを参照した魚群演出が行われる。そして、プレミアムリーチもしくは大当たり期待度が高いスーパーリーチの保留に係る変動表示が終了すると、魚群演出頻度は遊技者の設定した頻度に戻される。
【５２１５】
＜変形例１＞
上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述した実施例では、
第３図柄表示装置４２での図柄変動表示処理中に、他の特定の処理が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更されるものであったが、これは図柄変動表示処理に限らず大当たり遊技状態を実行させる処理であっても構わない。この場合、他の特定の処理は、大当たりラウンド遊技が実行される前に発生するＶ入賞口への入球検出処理とてもよい。そして、本例は、Ｖ入賞を契機として画面キャプチャを実行する構成に関している。
【５２１６】
＜遊技の流れ＞
図４０７は、本例に係る遊技の流れについて説明している。図４０７に係るパチンコ機１０は、始動入賞に伴い変動表示が例えば「７」「７」「７」で当たり目となり、その後のＶ入賞により大当たりに関するラウンド遊技が実行される構成である。図４０７は、始動入賞に伴う変動表示がバトル演出に発展し、バトル演出の結果がプレイヤーＰＹの勝利

で終了した状態から説明を開始している。このときの変動表示は「７」「７」「７」で当たり目となっているが（図４０７（ａ）参照）、上述したように本例の遊技機は、これをもって直ちにラウンド遊技に移行せず、ラウンド遊技を発生させるには、右打ち遊技に係るＶ入賞が必要となる。そこで、本例のパチンコ機１０は、「右打ちでＶを狙って下さい。」という文字が表示画面４２ａに表示される（図４０７（ｂ）参照）。この表示の直後、第３図柄表示装置４２ではプレイヤーＰＹが上述した秘技渦潮よりもさらにレアな秘技大渦潮を成し遂げようとする動画が表示される。遊技者がＶ入賞させることができれば秘技大渦潮を成し遂げた画像が表示され、遊技者がＶ入賞させることができれば（右打ちすればＶ入賞するので、遊技者が右打ちを行わなければ）秘技大渦潮に失敗した画像が表示される。この時点でＶ入賞が発生すると、遊技を盛り上げる秘技大渦潮を成し遂げたことに関する動画演出が実行され（図４０７（ｃ）参照）、その後ラウンド遊技に移行する（図４０７（ｄ）参照）。したがって、図４０７（ｂ）に示す様に「右打ちでＶを狙って下さい。」が表示画面４２ａに表示されるときに「大渦潮が出たらラウンド突入」といった今後の遊技の流れを示す表示を追加で行ってもよい。

【５２１７】

本例で特徴的なのは、図４０７（ｂ）に示す右打ち遊技に係るＶ入賞待機状態において、Ｖ入賞が発生すると、自動で秘技大渦潮の画面がキャプチャされ、キャプチャされた画像データが自動で携帯端末Ｙ３に送信されることである。もっとも、このような動作が実行されるには、秘技大渦潮演出の前に遊技者が携帯端末Ｙ３を通じてリーチクライマックス画面キャプチャを行う旨の設定をパチンコ機１０に対して行っておく必要がある。また、画像データが自動で携帯端末Ｙ３には、送信されるには、無線ＰＡＮ通信が接続状態となっている必要がある。

【５２１８】

本例において秘技大渦潮演出が発生すると、その様子がキャプチャされ自動で携帯端末Ｙ３に送信される。画像データの送受信が成功すれば、携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐには、「受信完了」という文字が表示される。図４０７で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３に大渦潮演出に係る画面が送信されている。したがって、遊技者は、図４０７（ｅ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示させることができる。

【５２１９】

＜ミッション関連処理・遊技結果出力処理＞

以上のような秘技大渦潮演出に係る画面に関する動作は、ミッション関連処理・遊技結果出力処理により実行される（図４０８参照）。当該処理は、実施例３２で説明した同名の処理と同様であるが、本例の処理はステップＹａ２２３以降が実施例３２の処理とは異なる。

【５２２０】

すでに大当たりオープニングコマンドを受信し、秘技渦潮の画像キャプチャの特典を受けた後、ステップＹａ２２３において、大当たりオープニングコマンドの受信がないと判定されると、処理はステップＹｄ１１１に進み、Ｖ入賞コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、秘技大渦潮に係るレア特典画像データが無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に送信されて（ステップＹｄ１１２）処理は終了となる。ステップＹｄ１１１の判断が偽なら、処理はステップＹｄ１１２を介さずそのまま終了となる。

【５２２１】

＜変形例２＞

変形例２は、魚群のカスタマイズ操作を行った後、一定期間を経過すると、魚群発生頻度を変化させる構成である。本例では、一定期間（例えば設定変更を行った変動中も含めて１００変動）を経過すると、例えば設定された魚群のカスタマイズを継続するか否かを定期的に遊技者に選択させる構成である。なお、本例では、とくに魚群発生頻度を高くすることを意図していないので、上述までの実施例のようにデフォルトで３０％の魚群発生頻度が設定されていた例を用いて説明する。図４０９は、本例の遊技の流れについて説明

している。図４０９では、魚群演出の頻度が５０％となるように携帯端末を通じ遊技者による魚群のカスタマイズが既に行われた後の状態を示しており、リーチ演出に伴い、魚群演出の頻度が５０％に設定されたことで表示された魚群Ｙｇについて説明がされている。当該リーチ演出に伴う変動表示は「６」「４」「６」でハズレとなり、以降、９９変動の間、魚群演出の頻度は５０％の状態で遊技が続行されたものとする。なお、この間、遊技者による携帯端末を通じた魚群のカスタマイズに関する設定はなされなかったものとする。この場合、遊技者はそろそろこの５０％での魚群演出に飽きている可能性があるので、パチンコ機１０は、異なる魚群発生頻度に変更してはどうかという問いかけを行うのである。

【５２２２】

図４０９は、「６」「４」「６」でハズレとなった変動を含めて１００変動が実行された後初めてパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示されたリーチ演出を示している。このリーチ演出では５０％の確率で魚群Ｙｇが出現する。当該リーチ演出においては、魚群設定を元に戻しますか？という文字が表示画面４２ａに表示される。この他、表示画面４２ａには、「ＹＥＳ」アイコンと「ＮＯ」アイコンが表示される。図４０９における魚群頻度設定画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ＹＥＳ」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「ＹＥＳ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、３０％に変更される。「ＮＯ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は５０％の状態から変更されない。図４０９は、決定ボタン８１押下後、変動表示が「５」「↓」「５」のリーチ状態になるまでを説明している。なお、一定期間を経過したときの魚群発生頻度は、デフォルトに戻すだけでなく、別の頻度に変える、例えばもっと高い頻度（例えば上述したデフォルトが５０％の設定）にするものであってもよい。

【５２２３】

＜設定データ変更処理＞

本例の設定データ変更処理は、実施例３２における同名の処理と同様である。すなわち、本連の設定データ変更処理は、図４１０に示されているが、この部分は、実施例３２と同様である。異なる点は、ステップＹａ１９６以降にステップＹｄ１２１～Ｙｄ１２７が追加されていることである。

【５２２４】

ステップＹａ１９６が実行されたか、ステップＹａ１９１の判断が偽だったか、ステップＹａ２０５の判断が偽だった場合、処理は、ステップＹｄ１２１に進み（図４１１参照）、設定データの変更があったか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ無変更期間カウンタが１００にセットされ（ステップＹｄ１２２）、処理はステップＹｄ１２３に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１２２を介さず直接ステップＹｄ１２３に進む。

【５２２５】

ステップＹｄ１２３では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更期間カウンタが１だけデクリメントされる（ステップＹｄ１２４）、処理はステップＹｄ１２５に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｄ１２４を介さず直接ステップＹｄ１２５に進む。

【５２２６】

ステップＹｄ１２５では、設定データ無変更期間カウンタが０か否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更フラグがオンされた（ステップＹｄ１２６）後、表示用設定復帰指定コマンドがセットされて（ステップＹｄ１２７）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１２６，ステップＹｄ１２７を介さず処理は終了となる。

【５２２７】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理は、実施例３２における同名の処理と同様である。すなわち、本連の魚群演出態様設定処理は、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図４１２参照）。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＹｄ１３１に進む。

【５２２８】

ステップＹｄ１３１では、設定データ無変更フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｄ１３２に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１４１に進み、その後の処理は実施例３２の魚群演出態様設定処理と同様である。当該判断が真なら、処理はステップＹｄ１３２に進み表示画面４２ａの「ＹＥＳ」アイコンが選択されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群演出の頻度がふつうとなるように（３０％となるように）テーブルの設定が実行され（ステップＹｄ１３３）、処理はステップＹｄ１３４に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１３３を介さず直接ステップＹｄ１３４に進む。

【５２２９】

ステップＹｄ１３４では、設定データ無変更フラグがオフされる。その後、処理はステップＹａ１４４に進む。後の処理は、実施例３２の魚群演出態様設定処理と同様である。

【５２３０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｄ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、少なくとも第１図柄／第３図柄変動表示処理（第１処理）、第１図柄／第３図柄変動表示処理とは異なる始動入賞処理（第２処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１／サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、遊技者による情報の出力態様の変更をＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が受け付け可能な第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻

度（第１の出力態様）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度（第２の出力態様）とし、「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度で情報を出力することが可能である。

【５２３１】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度とし、「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能であるので、第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその魚群発生頻度で出力され続ける訳ではないので、遊技者が意図せぬタイミングで魚群発生頻度が変わる演出を見せることができる。その結果、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５２３２】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５２３３】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ２）に関し、第１処理は、始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる第１図柄／第３図柄変動表示処理である。また、本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｙｄ２）に関し、第１処理は、変動表示が大当たり結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な、Ｖ入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技を実行させる処理であってもよい。

【５２３４】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ３）に関し、第２処理は、変動表示の実行中に実行される始動入賞処理である。また、本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｙｄ３）に関し、第２処理は、Ｖ入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技の実行中に実行されるＶ入賞発生処理であってよい。

【５２３５】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ４）に関し、第２処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない始動入賞処理である。

【５２３６】

本実施例（変形例２）の遊技機は（Ｙｄ５）に関し、第２処理は、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから設定変更を行った変動中も含めて１００変動が経過すると実行されるデフォルトの魚群発生頻度に復帰させる処理であってもよい。

【５２３７】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ６）に関し、第１処理は、遊技において実行される通常処理としての第１図柄／第３図柄変動表示処理であり、第２処理は、第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理としての始動入賞処理である。

【５２３８】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ７）に関し、第２の出力態様は、第２処理の内容に応じて予

め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度のうちの一つの出力態様である。また、本実施例の遊技機は（Ｙｄ７）に関し、第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の「少ない」または「とても少ない」いずれかの魚群発生頻度のみであってもよい。

【５２３９】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ８）に関し、第２処理は、遊技の状態の変化（演出状態の変化）を遊技者に認識させる、保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った可能性があることを報知する、「凪！？ゾーン（魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンス！）」のようなゾーン変化を知らせる画像表示が行われるときに実行される。

【５２４０】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ９）に関し、第１の出力態様と第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する魚群発生頻度（共通の設定値）によって規定される。

【５２４１】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ１０）に関し、第２処理が実行される場合は、ＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない。これは、他の実施例のように保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った場合に遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けを不可とすることで、変更の受け付けがなされない状態であってもよいし、遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けは可能であるが、変更の受け付けがなされていない状態であってもよい。

【５２４２】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ１１）に関し、第２処理は、始動入賞処理の実行を契機としてプレミアムリーチの表示がされるまでＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対する遊技者への受け付けを無効としてもよい。なお、「プレミアムリーチの表示がされるまで」は、例えば、プレミアムリーチに係る変動表示の開始のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチに係る変動表示の途中（例えばリーチ演出の開始）のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチであったことが最終的に分かるプレミアムリーチに係る変動終了時まででもよい。

【実施例３６】

【５２４３】

以降、実施例３６に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３６に係るパチンコ機は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた所定の操作を行うことでパチンコ機の選択および選択されたパチンコ機での演出のカスタマイズ等が可能である。実施例３６に係るパチンコ機１０は、携帯端末を通じた所定の操作がなされなかった場合にパチンコ機１０の表示画面４２ａに所定の表示が実行される点が実施例３２のパチンコ機１０と大きく異なる。まず、以下では、所定の操作が携帯端末を通じた機種の選択操作である場合を例に、機種の選択結果に連動してパチンコ機１０の表示画面４２ａに所定の表示が実行される点について説明する。

【５２４４】

＜携帯端末に表示される機種選択画面＞

図４１３は、携帯端末の表示画面Ｙｐに表示される機種選択画面について説明している。遊技者が携帯端末を通じてカスタマイズ等の設定変更を行う場合は、以下に述べるように所定の操作態様での操作を行わなければならない。すなわち、図４１３（ａ）に示す表示画面Ｙｐの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ａが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Ｙ２１ａの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄの中から見つけ出してタップしなければならない。アイコンＹ２４ａは、魚群表示に係る「海の物語」に関するアイコンであり、アイコンＹ２４ｂは、「鳥の物語」に関するアイコンである。アイコンＹ２４ｃは、「馬の物語」に関するアイコンであり、アイコンＹｃ２４ｄは、「川の物語」に関するアイコンである。ここでは、遊技者は、「海の物語

」のパチンコ機にて遊技を行い、その遊技においてカスタマイズ等の設定変更を行いたいので、所定の操作態様として「海の物語」のアイコンＹ２４ａを選択しなければならない。

【５２４５】

遊技者が図４１３（ａ）に示す表示画面Ｙｐにおいて「海の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「海の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示されるので（図４１３（ｂ）参照）、カスタマイズ等の設定変更を行う場合は目的とする設定種別を選択しなければならない。設定の種別を選択するときの表示画面Ｙｐの表示は、実施例３２と同様である。ここでは、遊技者は、魚群演出をカスタマイズしたいので、所定の操作態様として「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップしなければならない。すなわち、遊技者が当該画面において「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、魚群カスタマイズに関する設定画面が表示される（図４１３（ｃ）参照）。その他の設定変更を行いたければ遊技者はさらに操作を行い、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざす。もちろん、先にパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざし、その後に、携帯端末を通じて設定変更を行ってもよい。ここまでの操作が遊技者の行うべき所定の操作態様である。

【５２４６】

一方、遊技者が図４１３（ａ）に示す表示画面Ｙｐにおいて「鳥の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「鳥の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示される（図４１３（ｄ）参照）。設定の種別を選択するときの表示画面Ｙｐの表示は、実施例３２と同様であるが、パチンコ機「鳥の物語」においては、魚群演出は行われないので、設定種別選択画面において魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。パチンコ機「鳥の物語」においては、鳥の群れに関するカスタマイズが可能となっている。したがって、「鳥の物語」の設定種別選択画面においては、鳥群カスタマイズに関するアイコンが表示される。鳥群カスタマイズアイコンＹ２５ａは、パチンコ機「鳥の物語」のリーチ状態において鳥の群れが出現する鳥の群れ演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。その他のアイコンに関しては、「海の物語」の設定種別選択画面と同様である。

【５２４７】

遊技者が当該画面において「鳥群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐには、鳥の群れのカスタマイズに関する設定画面が表示される（図４１３（ｅ）参照）。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「鳥群カスタマイズ」という選択画面のタイトルＹ２１ｃが表示される。タイトルＹ２１ｃの下部には、鳥の群れの発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンＹ２６ａと、鳥の群れの発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンＹ２６ｂと、鳥の群れの発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンＹ２６ａとが整列されている。

【５２４８】

このように、パチンコ機連動アプリは、複数種別の機種の設定変更を行うことができるので、遊技者は遊技を行う機種で設定変更を行いたいときは、所定の機種を選択し、その機種での設定変更を行った状態（その機種での設定画面を表示させた状態）で、その所定の機種のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざすという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作を行わなければならない。もちろん、先に所定の機種のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざした場合は、その後に、携帯端末を通じてその所定の機種を選択した状態で設定変更を行うという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作しなければならない。ここで、遊技者が遊技を行う機種と携帯端末を通じて設定変更を行った機種とが異なっている場合、そのような誤った操作態様（誤った操作手順）による設定変更をただ単に受け付けないことも考えられるが、本例では、演出を介して正しい操作態様（正しい操作手順）で操作が行われていないことを遊技者に知らせることにしている。以下、この点について説明する。

【５２４９】

＜遊技の流れ＞
以降、遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図４１４（ａ）は、実施例３２で説明した設定完了魚群Ｙｓの出現に関する一連の流れを示している。すなわち、遊技者が遊技機「海の物語」を携帯端末上で選択した状態で、魚群のカスタマイズを行い、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、設定完了魚群Ｙｓがパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。図４１４（ａ）はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。
【５２５０】
一方、図４１４（ｂ）は、遊技者がパチンコ機「海の物語」で遊技を行おうとしたにも関わらず、携帯端末上で選択されているパチンコ機種が「鳥の物語」となってしまっているときの様子を説明している。すなわち、遊技者が遊技機「鳥の物語」を携帯端末上で選択した状態で、鳥の群れのカスタマイズを行い、携帯端末を「海の物語」に係るパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、パチンコ機種は、遊技者がパチンコ機種の選択を誤っていることを認識して、遊技者に設定が誤っていることを喚起するため、誤設定演出として例えば誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出を実行する。誤設定鳥群Ｙｂでは、「設定が誤っているよ」などの文字画像を表示してもよいし、通常の鳥群よりも少ない数の鳥群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った鳥群を表示させてもよい。誤設定演出は、遊技者に設定が誤っていることを喚起するものであれば、設定完了魚群Ｙｓとは異なることが認識され易い誤設定魚群のようなものでもよい。誤設定魚群は、例えば「設定が誤っているよ」という文字画像を伴う魚群であってもよいし、通常の魚群よりも少ない数の魚群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った魚群を表示させてもよい。図４１４（ｂ）はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっている。これにより、遊技者は、誤設定鳥群Ｙｂの表示を一目見て、あるいは、仮に最初のうちは気が付かなかったとしても何度も誤設定鳥群Ｙｂを見ることで、次第に設定変更の操作が誤っていたのではないか、と気づかせ易くなる。
【５２５１】
＜魚群発生頻度変更の実際＞
本実施例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４１５は、魚群演出・鳥の群れ演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例３２における同名のテーブルとほぼ同様であるが、鳥の群れ演出に関するテーブルが含まれていることが実施例３２と大きく異なる。
【５２５２】
図４１５（ｃ）は、パチンコ機「海の物語」が記憶しているテーブルであり、誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出の発生頻度は、通常の魚群演出とは異なることを遊技者に認識させることができれば、１００％でなくてもよい。誤設定鳥群Ｙｂそのものが目立つので、その時の魚群の発生頻度と同じ頻度で表示させてもよい。パチンコ機種が「鳥の物語」に設定され、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において鳥の群れ演出が実行される。
【５２５３】
以降、実施例３６に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例３２において説明した通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例３２の制御と異なる点を有している。
【５２５４】
＜通信中処理（データ受信・設定）＞
本実施例の通信中処理（データ受信・設定）は、図４１６に示す様に、ステップＹｅ１

０１から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１０２に進み、偽なら処理は終了となる。

【５２５５】

ステップＹｅ１０２では、パチンコ機１０の機種と携帯端末を通じて設定されたパチンコ機の機種が一致するか否か、すなわち、遊技者の携帯端末を通じた設定変更操作が正しい所定態様操作であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ１８１に進み、後の処理は実施例３２の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

【５２５６】

ステップＹｅ１０２における判断が偽なら、異機種設定フラグがオンされて処理は終了となる（ステップＹｅ１０３）。

【５２５７】

＜魚群演出態様設定処理＞

本実施例の魚群演出態様設定処理も実施例３２と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図４１７参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１１１に進む。ステップＹｅ１１１では、異機種設定フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例３２の魚群演出態様設定処理と同様である。

【５２５８】

ステップＹｅ１１１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１１２に進み、異機種テーブル設定処理が実行される。これにより、リーチ演出中の鳥の群れ演出の発生頻度が図４１５（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１１３はその後の処理であり、表示用鳥群演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する鳥の群れ演出を実行させるためのコマンドである。

【５２５９】

＜変形例１＞

上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する構成としてもよい。

【５２６０】

遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図４１８は、無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０と接続している状態の携帯端末を示している。携帯端末の表示画面Ｙｐには、機種選択画面が表示され、遊技者は、パチンコ機「海の物語」に関する表示画面Ｙｐ上のアイコンをタップしたものとする。すると、表示画面Ｙｐの表示は、設定種別選択画面に遷移する。このとき、携帯端末から無線ＰＡＮ通信を通じて、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号がパチンコ機１０に向けて送信される。

【５２６１】

その後、無線ＰＡＮ接続が遊技者の予期しない形で切断したものとする。実施例３２で説明した通り、携帯端末で実行中のパチンコ機連動アプリケーションは、無線ＰＡＮ通信が接続状態となっていなくても各種の設定変更は可能となっている。従って、無線ＰＡＮ通信接続が切断した後でも、遊技者が設定種別選択画面上のアイコンをタップすれば、「魚群カスタマイズ」「画面キャプチャ」「ミッション」「記録」に係る各種設定が可能である。ただし、無線ＰＡＮ通信は切断状態となっているので、携帯端末は、設定変更に関するデータをパチンコ機１０に向けて送信することができない。

【５２６２】

従って、無線ＰＡＮ接続が切断されたときの携帯端末は、設定変更に関するデータを保持したまま、無線ＰＡＮ接続が回復するまで待機する状態となり、パチンコ機１０は、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号の受信後、携帯端末から設定変更に関するデータを受信するべく無線ＰＡＮ接続が回復するまで待機する状態となる。

【５２６３】

＜遊技の流れ＞
図４１９は、本例に係る遊技の流れについて説明している。始動入賞に基づく変動表示がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示された状態で上述のような無線ＰＡＮ通信の切断が発生すると、パチンコ機１０は、次回の変動表示において魚群演出を実行する。この魚群演出においては、「設定できてないよ」といった無線ＰＡＮ通信の切断により魚群カスタマイズ等の設定が完了していない旨を示す文字が表示画面４２ａに現れる。それ以降、無線ＰＡＮ通信が確立し、魚群カスタマイズ等の設定が完了するまでリーチ演出がある度に魚群Ｙｇ（未設定魚群）が出現する。なお、無線ＰＡＮ通信の切断に合わせて現在実行されている高速変動において魚群Ｙｇ（未設定魚群）を表示させる様にしてもよい。
【５２６４】
＜魚群発生頻度変更の実際＞
本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４２０は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例３２における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例３２と大きく異なる。
【５２６５】
図４２０（ｃ）は魚群演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。パチンコ機１０が携帯端末において設定種別選択画面が表示されたことを示す信号を受信したが、実際の変更内容に関するデータが携帯端末より送信されない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。
【５２６６】
以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例３２において説明した通信中処理（データ受信・設定）、ペアリング・通信確立処理（遊技機側）、魚群演出態様設定処理の中に実施例３２の制御と異なる点を有している。
【５２６７】
＜通信中処理（データ受信・設定）＞
本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図４２１に示す様に、ステップＹｅ１２１から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１２２に進み、偽なら処理は終了となる。
【５２６８】
ステップＹｅ１２２では、無線ＰＡＮ通信の切断が発生したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、後の処理は実施例３２の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。
【５２６９】
ステップＹｅ１２２における判断が真なら、途中切断フラグがオンされて処理は終了となる（ステップＹｅ１２３）。
【５２７０】
＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞
ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップＹａ１７３まで実施例３２で説明した同名の処理と同様である。本例では、図４２２に示す様にステップＹａ１７３の後、途中切断フラグがオンか否かが判断される（ステップＹｅ１３１）。当該判断が真なら、途中切断フラグがオフされて（ステップＹｅ１３２）処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＹｅ１３２を介さずそのまま処理は終了となる。
【５２７１】
＜魚群演出態様設定処理＞
本例の魚群演出態様設定処理も実施例３２と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図４２３参照）。当該判断が偽な

ら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１４１に進む。ステップＹｅ１４１では、途中切断フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例３２の魚群演出態様設定処理と同様である。

【５２７２】

ステップＹｅ１４１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１４２に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図４２０（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１４３はその後の処理であり、表示用切断時演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する魚群演出を実行させるためのコマンドである。

【５２７３】

＜変形例２＞

上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に遊技機の種別を通知する構成としてもよい。

【５２７４】

＜遊技の流れ＞

図４２４は、本例に係る遊技の流れについて説明している。無線ＰＡＮ通信が開始された状態で遊技者が所定時間に亘り機種選択画面上のアイコンをタップしなかったものとする。なお、図４２４においては、始動入賞に伴う変動表示が開始されているものとする。

【５２７５】

パチンコ機１０は、遊技者が所定時間に亘り携帯端末を通じたパチンコ機の機種の選択をしなかったことに基づいて、魚群Ｙｓと「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という文字を表示画面４２ａに表示させる。このようにすることで、遊技者に遊技中のパチンコ機の機種を認識させ、携帯端末を通じたパチンコ機の機種選択を促す。図４２４はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。魚群演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に機種選択を促す構成となっている。

【５２７６】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４２５は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例３２における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例３２と大きく異なる。

【５２７７】

図４２５（ｃ）は魚群演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。無線ＰＡＮ通信が確立されているにも関わらず、所定時間に亘って遊技者の機種選択に関するデータをパチンコ機１０が携帯端末から受信しない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。

【５２７８】

以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例３２において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）、通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例３２の制御と異なる点を有している。

【５２７９】

＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞

ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップＹａ１７３まで実施例３２で説明した同名の処理と同様である。本例では、図４２６に示す様にステップＹａ１７３の後、タイマーが起動されて、機種待ち時間の計測が開始され（ステップＹｅ１５１）、処理は

終了となる。
【５２８０】
＜通信中処理（データ受信・設定）＞
本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図４２７に示す様に、ステップＹｅ１６１から始まり、タイマーが機種待ち時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１６５に進み、機種待ちフラグがオンされ、処理はステップＹａ１８１に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｅ１６２に進む。
【５２８１】
ステップＹｅ１６２では、機種選択データを携帯端末より受信したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、当該判断が真なら処理はステップＹｅ１６３に進む。ステップＹｅ１６３では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、当該判断が真なら、機種待ちフラグがオンされて（ステップＹａ１６４）、処理はステップＹａ１８１に進む。ステップＹａ１８１以降は、実施例３２の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。
【５２８２】
＜魚群演出態様設定処理＞
本例の魚群演出態様設定処理も実施例３２と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図４２８参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１７１に進む。ステップＹｅ１７１では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例３２の魚群演出態様設定処理と同様である。
【５２８３】
ステップＹｅ１７１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１７２に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図４２５（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１７３はその後の処理であり、表示用機種待ち演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に遊技機の種別を選択することを促す魚群演出を実行させるためのコマンドである。
【５２８４】
＜変形例３＞
上述の実施例では、第三者の携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた場合についてはそれを単に受け付けない構成となっていたため特別な記載がなかったが、正しい操作態様（操作手順）でないことを報知するために、第三者の携帯端末の操作が無効である旨をパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。
【５２８５】
＜遊技の流れ＞
図４２９は、本例における遊技の流れについて説明している。図４２９は、主装飾図柄が「７」「１」「２」で停止し、携帯端末Ｙ３Ａと無線ＰＡＮ通信が確立されていない状態から説明を始めている。始動入賞に伴う変動表示中に遊技者がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末Ｙ３Ａをかざすと、無線ＰＡＮ通信が確立され、当該通信を通じてパチンコ機１０と携帯端末Ｙ３Ａが接続状態となる。この時点で、パチンコ機連動アプリケーションを起動させた状態の携帯端末Ｙ３Ａとは異なる携帯端末Ｙ３ＢがＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたとすると、携帯端末Ｙ３Ｂの表示画面に「無効」といった無線ＰＡＮ通信の無効を示す表示がなされ、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「タッチ無効です」といった操作無効を示す表示がなされる。この状態で始動入賞があると、「タッチ無効です」の文字がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示された状態で変動表示が始まり、その後、「タッチ無効です」の文字が表示され続ける。図４２９においては、変動表示が「３」「↓」「３」のリーチ状態となり、かつ、魚群Ｙｇが出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群Ｙｇが出現する。
【５２８６】

図４２９は、変動表示中に第三者の携帯端末Ｙ３ＢがＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた後、次回の変動表示において遊技者が自身の携帯端末Ｙ３ＡをＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合についても説明している。この場合は、パチンコ機１０の表示画面４２ａから「タッチ無効です」の文字が消去され、その状態で遊技が続行する。図４２９においては、変動表示が「３」「↓」「３」のリーチ状態となり、かつ、魚群Ｙｇが出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群Ｙｇが出現することにはならず、リーチ状態となると、例えば、３０％の確率で魚群演出が実行される。

【５２８７】

以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例３２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例３２において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）の中に実施例３２の制御と異なる点を有している。また、本例に係るパチンコ機１０の制御は、実施例３２には備えられていない各種の制御を備えている。

【５２８８】

＜通信中の無効入力表示処理（携帯端末側）＞

当該処理は、本例独自のものであり、携帯端末において実行される。処理は、図４３０に示すようにステップＹｅ１８１から始まり、携帯端末が遊技機のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｅ１８２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ１８２では、ＮＦＣ通信部Ｙ１より情報が取得されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１８３に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ１８３では、パチンコ機１０から取得した情報が無効な情報であるか否かが判断される。本来は、パチンコ機１０は、ＮＦＣ通信を通じて携帯端末にアドレスやパスワードなど無線ＰＡＮ通信に必要な情報を送信するが、既に無線ＰＡＮ通信が確立した状態のパチンコ機１０は、二重の接続を回避するため、後から接続要求をしてきた携帯端末に対し、操作が無効であることを示す情報を送信する。ステップＹｅ１８３の判断が真なら、無線ＰＡＮ通信が無効であることが携帯端末の表示画面に表示される（ステップＹｅ１８４）。ステップＹｅ１８３の判断が偽なら処理は終了となる。

【５２８９】

ステップＹｅ１８５はステップＹｅ１８４に続く処理であり、解消情報をパチンコ機１０から取得したか否かが判断される。解消情報は、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた携帯端末が当該パチンコ機１０との間で既に無線ＰＡＮ通信を確立していた場合にパチンコ機１０から送信される情報である。ステップＹｅ１８５における判断が真ならステップＹｅ１８４でなされた表示が携帯端末の表示画面から消去されて（ステップＹｅ１８６）処理は終了となる。ステップＹｅ１８５における判断が偽ならステップＹｅ１８４を介さず処理は終了となる。

【５２９０】

＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞

本例におけるペアリング・通信確立処理は、実施例３２における同名の処理と同様であるが、ステップＹａ１７２とステップＹａ１７３との間にＮＦＣ内の無線ＰＡＮ通信に関する情報を無効なものに書き換えるステップＹｅ１９１が挿入されていることが実施例３２の処理と大きく異なる（図４３１参照）。この構成を備えることにより、一度無線ＰＡＮ通信を確立すると、これ以上の無線ＰＡＮ通信の確立を許容しなくなる構成が実現される。

【５２９１】

＜通信中処理（再入力判定）＞

当該処理は、本例独自のものであり、パチンコ機１０側で実行される。処理は、図４３２に示す様にＮＦＣ通信部Ｙ１を監視するステップＹｅ２０１から始まり、続いてＮＦＣ通信部Ｙ１がオンとなったか否か（携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたか否か）が判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ２０３に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ２０３では、既に無線ＰＡＮ通信の接続が確立されているか

否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ２０４に進み、偽なら処理は終了となる。

【５２９２】

ステップＹｅ２０４では、ＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた携帯端末が無線ＰＡＮ通信確立中の携帯端末と同じであるか否かが判断される。当該判断が偽なら、遊技機側表示用無線ＰＡＮ通信無効コマンドがセットされる（ステップＹｅ２０５）。これにより、パチンコ機１０の表示部４２ａに「タッチ無効です」の文字が表示される。ステップＹｅ２０４の判断が真なら解消情報が携帯端末に送信される（ステップＹｅ２０６）。ステップＹｅ２０７はその後の処理であり、解消コマンドがセットされる。このコマンドは、「タッチ無効です」に関する表示部４２ａの表示を消去するコマンドである。ステップＹｅ２０５またはステップＹｅ２０７が終了すると処理は終了となる。

【５２９３】

＜切断処理（遊技機側）＞

本例は、無線ＰＡＮ通信の切断に関し、特徴的な処理を有しているのでこの点について説明する。処理は、図４３３に示すように、無線ＰＡＮ通信の切断要求が携帯端末側からあったかが判断され（ステップＹｅ２１１）、当該判断が真なら通信が切断され（ステップＹｅ２１２）、ＮＦＣ内の無線ＰＡＮ通信に係る情報が有効なものに書き換えられる（ステップＹｅ２１３）。これにより、無効となっていた無線ＰＡＮ通信の接続開始操作が再び可能となる。その後処理は終了となる。ステップＹｅ２１１の判断が偽の場合は、ステップＹｅ２１２，ステップＹｅ２１３を介さず処理はそのまま終了となる。

【５２９４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｅ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、所定の遊技状態において、携帯端末を通じた遊技者の入力が正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作か否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、正しい機種名を選択する操作（所定の操作）が行われたと判定されると、魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基

づき表示制御装置４５を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態で、正しい機種名（例えば「海の物語」）を選択する操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定（特定の設定）に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で鳥群演出を表示することが可能である。

【５２９５】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態においてカスタマイズ等の情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、正しい機種名を選択する操作がなされなかった（例えば「海の物語」で遊技を行うにも関わらず「鳥の物語」のアイコンを選択した）と判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を受け付けないのではなく、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で情報を出力することで、正しい操作ではない操作を活かした演出を楽しませつつ、正しい操作ではないことを好適に気付かせることができる。その結果、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５２９６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５２９７】

本実施例の遊技機は（Ｙｅ２）に関し、所定の操作とは、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様（所定の操作態様）で操作することである。

【５２９８】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｙｅ３）に関し、無線ＰＡＮ通信が切断された状態で機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

【５２９９】

本実施例の遊技機は（Ｙｅ４）に関し、誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

【５３００】

本実施例に係る遊技機は（Ｙｅ５）に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様（魚群の表示）よりも、遊技者に情報を認識させ易い「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様である。また、本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｙｅ５）に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい遊技者による操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様（魚群の表示）よりも、遊技者に情報を認識させ易い「タッチ無効です」を表示する態様である。

【５３０１】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｙｅ６）に関し　特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という情報である。

【実施例３７】

【５３０２】

続いて、実施例３７に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３７に係るパチンコ機１０は、遊技球が特定の態様で連続して所定の入球口、例えば本実施例では１種２種

パチンコ機において特に有利に設定された特図２に係る入賞口に入球することを防止するように振り分ける連続球振分機構としての連球防止装置Ｚ４０を備えることが実施例１のパチンコ機１０と大きく異なる。

【５３０３】

図４３４を参照しながら実施例３７に係るパチンコ機１０の盤面について説明する。実施例３７に係るパチンコ機１０には、遊技盤３０の中央下方に特図１用始動入賞装置３３ａが設けられている点は実施例１と同じであるが、さらに遊技盤３０の右側領域３０ｂに特図１抽選、特図２抽選に関する各種役物が備えられている。すなわち、遊技盤３０の右側領域３０ｂには、上から順に、非電動役物である特図２用始動入賞装置３３ｂ、非電動役物である特図１用始動入賞装置３３ａ１、特図１の非電動役物を開放させる入球口か特図２の非電動役物を開放させる入球口かに遊技球を振り分ける回転体機構３３ｃが設けられている。この他、遊技盤３０の右側領域３０ｂには、回転体機構３３ｃが有する開閉部材３３ｃ１の下側にＶ入賞装置３２Ｖとアタッカー３２とが設けられている。また、特図１用始動入賞装置３３ａ１における遊技球の入球口の下部にはスルーゲート３４が設けられている。なお、後述するように特図２用始動入賞装置３３ｂ，回転体機構３３ｃの前面側は、透過性樹脂製の（例えば透明な）カバーで覆われているので、それぞれの内部機構は実線で図視されている。なお、回転体機構３３ｃの前面は、有色透明なカバーであってもよいし、内部機構を少し見えにくくするために磨りガラス状の樹脂であってもよい。

【５３０４】

特図２用始動入賞装置３３ｂには、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ｂ２が設けられている。非電動役物３３ｂ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構３３ｃが有する上部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物３３ｂ２が開状態となると、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物３３ｂ２は、閉状態となる。このように、特図２用始動入賞装置３３ｂは、非電動役物として構成されているため、通常１球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。後述するように特図２に係る抽選が特に有利に設定されているので、非電動役物３３ｂ２は開放され難く、特図２に係る入賞口に遊技球が次々と入球できないように構成されている。それゆえ、不正行為者は、磁石等を利用してぴったりと引っ付けた状態の２つの遊技球を、開状態となった入球口に連続して投入するような不正な行為によって、特図２に係る入賞口に特定態様で連続して入賞させようとすることがある。本実施例の連球防止装置Ｚ４０は、このような不正行為者が特定態様で連続して特図２に係る入賞口に入球させようとしても、連続して特図２に係る入賞口に入球できないように、不正な態様で連続して送り出された遊技球を好適に振り分ける送出態様振分機構としても機能している。

【５３０５】

すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂには、入球口から下方に伸びた遊技球通路Ｚ２２が設けられている。遊技球通路Ｚ２２は、その下流側が後述する連球防止装置Ｚ４０に連絡している。連球防止装置Ｚ４０は、この遊技球通路Ｚ２２の下流側を含めての総称である。連球防止装置Ｚ４０は、単一の遊技球が遊技球通路Ｚ２２を流下してきた場合、当該遊技球を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路２３に誘導する。一方、連球防止装置Ｚ４０は、２つの遊技球が特定態様で連続して遊技球通路Ｚ２２を流下してきた場合、当該遊技球の一方を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路２３に誘導し、もう一方の遊技球を連球防止装置Ｚ４０の左側に位置する排出通路Ｚ２５に誘導する。排出通路Ｚ２５は、特図２用始動入賞装置３３ｂから遊技球を盤面３０上に排出するために設けられている遊技球の通路である。ここで、この２つの遊技球は、不正行為によって投入されたものではあるが、１球目の遊技球は、入球口が正常に開状態となったことに起因して入球した遊技球とみなすことができるので、特図２始動入賞口への誘導を許容するが、２球

目の遊技球は、本来入球できなかったはずのものであるので、特図２始動入賞口への誘導を許容しない。

【５３０６】

非電動役物３３ｂ２は、入球口への遊技球の入球を通常１球ずつに制限するものであるが、入球口の上流に配設される釘での転動態様，非電動役物３３ｂ２と入球口の大きさなどによって、入球口が閉状態になる直前に２球目の遊技球の入球を許してしまうことがある。このようなケースは、極めて稀であるので、ラッキーな入球として扱うことができる。すなわち、連球防止装置Ｚ４０は、２つの遊技球が特定態様とは異なる非特定態様で連続して遊技球通路を流下してきた場合、最初に入球した遊技球を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に案内する入賞口通路Ｚ２３に誘導し、次に入球した遊技球も連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に案内する入賞口通路Ｚ２３に誘導する。なお、このようなラッキーな入球は、非電動役物３３ｂ２が閉状態になる直前に生じる稀な事象であるので、不正行為者にも狙われ難いものである。このように、連球防止装置Ｚ４０は、連続して流下してきた遊技球の流下方向を好適に振り分ける流下方向振分機構であれば、この他にも例えば２種パチンコ機においてＶゾーンに連続して入球しようとする遊技球の流下方向を振り分ける機構として用いることもできる。

【５３０７】

特図１用始動入賞装置３３ａ１には、特図１用始動入賞装置３３ａ１の入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ａ２が設けられている。非電動役物３３ａ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構３３ｃが有する下部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物３３ａ２が開状態となると、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ１の入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物３３ａ２は、閉状態となる。特図１用始動入賞装置３３ａ１にも、入球口から下方に伸びた遊技球通路が設けられている。遊技球通路は、特図１始動入賞口に連絡している。このように、特図１用始動入賞装置３３ａ１は、非電動役物として構成されているため、通常１球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。しかし、特図１に係る抽選は、遊技者にとって有利に設定されていないので、非電動役物３３ａ２は特図２に係る非電動役物３３ｂ２に比べて開放され易く、特図１に係る入賞口には遊技球が１球ずつではあるが入球し易く構成されている。

【５３０８】

回転体機構３３ｃには、回転体機構３３ｃの入球口を開閉可能に設けられた電動式の開閉部材３３ｃ１が設けられている。開閉部材３３ｃ１は、通常は閉状態となっているが、スルーゲート３４への遊技球通過に伴う普通図柄抽選において当選すると開状態となる。ただし、通常状態では、スルーゲート３４に遊技球が通過してから抽選結果が出るまで非常に長い時間（例えば１分程度もしくはそれより長い時間）が必要であるため、遊技者がスルーゲート３４への遊技通過から開閉部材３３ｃ１の動作までを一連の遊技として認識するのは難しい。後述する時短状態が発生すると、抽選に必要な時間が短縮され、スルーゲート３４に遊技球が通過すると、速やか普通図柄抽選が実行され、その結果によって開閉部材３３ｃ１が動作することになる。したがって、通常状態では特図１用始動入賞装置３３ａを狙って左側領域に遊技球を流下させ、時短状態ではまずスルーゲート３４への遊技球の通過を狙って右側領域３０ｂに遊技球を流下させる。普通図柄抽選は、遊技者にとって有利になるように当選し易く設定されているので、時短状態では開閉部材３３ｃ１は頻繁に開放し易くなっている。

【５３０９】

回転体機構３３ｃには、回転体機構３３ｃの入球口から下方に伸びた遊技球通路Ｚ１５が設けられている。遊技球通路Ｚ１５は、遊技球の受け入れ口を有する円形の回転体Ｚ１１まで連絡している。回転体Ｚ１１は、回転することにより遊技球の受け入れ口Ｚ１２の位置を変動させることができる。回転体Ｚ１１の回転様式は、時短状態の種別に応じて変化するがこの点は後述する。

【５３１０】
回転体機構３３ｃが有する回転体Ｚ１１の下方には、下部入球口Ｚ１４が設けられており、回転体Ｚ１１の回転中心の上側には、回転体Ｚ１１に隠れる位置に上部入球口Ｚ１３が設けられている。下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤３０裏面の図示省略する第１リンク機構が作動し、特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２が開放される。上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤３０裏面の図示省略する第２リンク機構が作動し、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放される。第１リンク機構・第２リンク機構は、従来から存在する遊技球が開放用入球口に入球した場合に、可変入球口の開閉部材を開放させるための機構と同じである。回転体機構３３ｃの入球口に入球した遊技球は、回転体の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられると、上部入球口Ｚ１３に入球するが、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられないと、下部入球口Ｚ１４に入球する。
【５３１１】
回転体Ｚ１１の上流に設けられた遊技球通路Ｚ１５には、遊技球の通過を検出するカウントスイッチＺ１８が設けられている。
【５３１２】
Ｖ入賞装置３２Ｖには、特図２に係るＶ入賞に関するＶ入賞口と、Ｖ入賞口を塞ぐように設けられた出没自在のシャッター部材３２Ｖ１が設けられている。シャッター部材３２Ｖは、通常は閉状態であるが、特図２に係る抽選が当たりのときに開状態となる。この状態で遊技者がＶ入賞口に遊技球を入球させれば、大当たり状態が発生する。
【５３１３】
アタッカー３２には、遊技者が大当たり状態のときに狙う大入賞口と、大入賞口を塞ぐように設けられた出没自在のシャッター部材３２ａが設けられている。シャッター部材３２ａは、通常は閉状態であるが、大当たりに係るラウンド遊技の際に開状態となる。この状態で遊技者が大入賞口に遊技球を入球させれば、それに応じて賞球を得ることができる。
【５３１４】
図示を省略しているが、右側領域３０ｂには、アタッカー３２，Ｖ入賞装置３２Ｖの下流であってアウト口３６の上流に、一般入賞口３１を設けてもよい。これにより、特図２用始動入賞装置３３ｂから入球せずに排出された遊技球にも、一般入賞口３１への入賞の機会を与えることができる。特図２用始動入賞装置３３ｂにおいて入賞せずに盤面に排出される遊技球が多い場合には、効果的である。
【５３１５】
＜遊技の大まかな流れ＞
図４３５は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短Ａと呼ぶ。時短Ａ状態は、特図に係る変動が１００回または１５０回になるまで継続して、遊技は通常状態に戻る。
【５３１６】
時短Ａ状態においては、通常状態に比べて回転体機構３３ｃに遊技球が入球し易くなる。しかし、時短Ａ状態においては、回転体機構３３ｃは、入球した遊技球が回転体Ｚ１１に到達したタイミングにおいて、当該遊技球が回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられ難くなるように構成されている。受け入れ口Ｚ１２に受け入れられなかった遊技球は下部入球口Ｚ１４に入球する。この下部入球口Ｚ１４への入球を契機として、特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２が開放される。特図１用始動入賞装置３３ａ１に入球した遊技球は、遊技盤３０裏面に配設された特図１に係る入賞口（特図１始動口センサの開口）を通過する。特図１始動口センサは、特図１用始動入賞装置３３ａと共通である。特図１始動口センサでの遊技球の検出に基づき、第３図柄表示装置４２において特図１の変動表示が行われる。

【５３１７】
このように、時短Ａ状態においては、主として特図１の変動表示が実行される。特図１の変動表示中も回転体機構３３ｃに遊技球を入球させることが可能である。そのため、時短A状態が終了するまでに何度も回転体機構３３ｃに遊技球を入球させて、遊技球が回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられて、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのを待つ。なお、回転体機構３３ｃの開閉部材３３ｃ１は、時短Ａ状態において頻繁に開放するので、時短Ａ状態においては、時短Ａ状態中の変動回数よりも多く、回転体機構３３ｃへの入球を生じさせる遊技が行われるが、時短Ａ状態中に上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることは容易ではなく、１の時短Ａ状態において上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができずに時短Ａ状態が終了する場合もある。

【５３１８】
ただし、時短Ａ状態において特図１用始動入賞装置３３ａ１への入賞が発生し、特図１の抽選に当選し、第３図柄表示装置４２において特図１の変動表示の結果が大当たり結果となると、大当たり遊技の後、時短Ａ状態が更新される。これにより、時短Ａ状態において上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができないまま遊技が進行しても、時短Ａ状態の終了までに再度、特図１大当たりが発生すれば、時短Ａ状態が更新されて、再び上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させるチャンスが到来する。

【５３１９】
時短Ａ状態において回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができた場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放される。このとき、右打ちを継続して行っていれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生し、特図２の抽選に当選（小当たりに当選）すると、第３図柄表示装置４２において特図２の変動表示の結果が当たり結果となり、Ｖ入賞を経て時短付き大当たり状態となる場合は、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短Ｂと呼ぶ。時短Ｂ状態の寿命は、特別図柄変動（主に特図２）に係る変動１回分である。時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態よりもさらに回転体機構３３ｃに遊技球を入球させ易くなっている。また、回転体機構３３ｃに入球した遊技球が回転体の受け入れ口に受け入れられ易くなっている。つまり、時短Ｂ状態においては、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放され易くなっており、特図２用始動入賞口に遊技球が入賞し易くなっている。このときに行われる特図２に係る抽選の結果は、すべて当選（小当たり）になるように設定されている。しかも、特図２に係る抽選は、通常当たりよりも時短付き当たりが付与され易くなっており、時短はすべて時短Ｂであるので、ひとたび特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞した場合は、時短Ｂは何度も繰り返されるという非常に大きな利益が遊技者に付与されることになる。とはいえ、特図２に係る抽選において当たり結果となっても時短付きとならない場合もあるので、この場合は、その時点で時短Ｂが終了し、遊技は通常状態に戻ることになる。

【５３２０】
このように特図２用始動入賞口への入賞は、遊技者にとって非常に大きな利益をもたらすものであるので、時短Ａ状態においても容易に発生するものではない。ましてや、特図２用始動入賞口に連続して入賞することは、めったに発生するものではない。そのため、特図２用始動入賞口に連続して入賞させようとする不正行為が行われうるが、このような不正行為が行われても特図２用始動入賞口のある方向に連続して送り出されないようにしなければならない。特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた連球防止装置Ｚ４０は、このような不正行為による特定態様で連続して送り出された遊技球を効果的に阻止することができるものである。なお、連球防止装置Ｚ４０は、不正に連続する態様で到達した遊技球の送出方向を好適に振り分ける送出方向振分機構であれば、不正行為によって連続する態様だけでなく、ラッキーな態様で連続入球した遊技球も特図２入賞を認めないように振り分けるものであってもよい。

【５３２１】
＜各種テーブルについて＞

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図４３６は、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

【５３２２】

まず、図４３６（ａ）に係る特図１大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａ，３３ａ１の入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２を用いた抽選が実行される。大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００のとき、大当たりが確定し、それ以外の値のときは全てハズレとなる。大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの種別を決定する数値であり、値が０～４４のとき第２記号に係る第２大当たりとなる。また、大当たり図柄カウンタＣ２の値が４５～９９のとき第１記号に係る第１大当たりとなる。いずれの大当たりでも第３図柄の区別はなく、第１大当たりまたは第２大当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５３２３】

第２大当たりと第１大当たりは当たり種別が互いに異なる。第２大当たりは、６ラウンド時短Ａ１付き大当たりのことであり、第１大当たりは、６ラウンド時短Ａ２付き大当たりのことである。時短Ａ１と時短Ａ２の違いは、時短状態の寿命の長さであり、時短Ａ１は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（特図１または特図２に係る変動）１５０回で終了する。時短Ａ２は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動１００回で終了する。

【５３２４】

続いて、図４３６（ｂ）に係る特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタＣ１の値がいずれの値であっても、抽選結果は当たり（小当たり）となる。本実施例の特図２に係る当たり時の種別は３種類あり、これら種別の選択は、大当たり図柄カウンタＣ２の抽選結果によってなされる。すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が０～４９のとき、当たり種別は、第３記号に係る第１小当たりとなり、Ｖ入賞を経て１２ラウンド時短Ｂ付き当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２の値が５０～６９のとき、当たり種別は、第４記号に係る第２小当たりとなり、Ｖ入賞を経て６ラウンド時短Ｂ付き当たりとなる。なお、時短Ｂの終期は、上述したように特別図柄変動（特図１または特図２に係る変動）１回で終了する。

【５３２５】

大当たり図柄カウンタＣ２の値が７０～９９のとき、当たり種別は、第５記号に係る第３小当たりとなり、Ｖ入賞を経て３ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）となる。この場合でも、特図２に係る保留があれば、時短Ｂ状態が続行することがある。いずれの小当たりでも第３図柄の区別はなく、第１小当たりまたは第２小当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５３２６】

図４３７（ａ）は、スルーゲート３４を遊技球が通過すると実施される普通図柄抽選の際に参照される普通当たり抽選用テーブルを示している。スルーゲート３４を遊技球が通過して、普通当たり乱数用カウンタＣ４が０～２００となったときは、当たりとなり開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となるが、普通当たり乱数用カウンタＣ４が２０１～２５０となったときは、ハズレとなり開閉部材３３ｃ１が閉状態のままとなる。

【５３２７】

図４３７（ｂ）は、時短状態を発生させるときに参照される普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）テーブルである。通常状態または大当たりラウンド遊技状態に

おいて遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は６０秒と長く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は０．１秒と短い。したがって、通常状態または大当たりラウンド遊技状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることはかなり難しい。一方、時短Ａ１，Ａ２状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、３秒と短く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は１秒と長い。したがって、時短Ａ１，Ａ２状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることは比較的容易である。そして、時短Ｂ状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、１秒とかなり短く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は３秒とかなり長い。したがって、時短Ｂ状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることはかなり容易である。

【５３２８】

時短Ａ１，時短Ａ２状態における開閉部材３３ａ１とカウントスイッチＺ１８の関係について説明する。時短Ａ１，Ａ２状態における開閉部材３３ａ１の開状態となっている時間は、上述の説明では１秒だったが、実際の開閉部材３３ａ１は、開状態となってから１秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材３３ａ１が開状態となってから２球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したときである。このような構成は、時短Ｂ状態でも同様である。時短Ｂ状態における開閉部材３３ａ１の開状態となっている時間は、上述の説明では３秒だったが、実際の開閉部材３３ａ１は、開状態となってから３秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材３３ａ１が開状態となってから２球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したときである。何球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したかは、カウントスイッチＺ１８が遊技球の通過を検出することにより知ることができる。

【５３２９】

図４３８（ａ）は、特図１に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、通常状態、時短Ａ１状態、時短Ａ２状態のときに特図１用始動入賞装置３３ａ，３３ａ１の入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００のとき、抽選結果は大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図１に係る大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタＣ２の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動（９０秒）となる。これにより、通常状態においては大当たり時の変動表示演出を長い時間をかけて盛り上げることができ、時短Ａ状態においては、長い変動時間を利用して回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３への入球を狙うことができる。また、本実施例の特図１に係る大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタＣＳ１の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動となるが、変動種別によって大当たり時の変動パターンを変化させても構わない。

【５３３０】

図４３８（ａ）のテーブルは、抽選の結果がハズレとなったときの変動パターンの種別についても規定している。上述したように大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００以外のとき、抽選結果はハズレとなる。本実施例の特図１に係るハズレ時の変動パターンは、４種類あり、これら種別の選択は、変動種別カウンタＣＳ１の抽選結果によってなされる。すなわち、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～３０のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＡ（３０秒）となり、変動種別カウンタＣＳ１の値が３１～１４０のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＢ（６０秒）となる。また、変動種別カウンタＣＳ１の値が１４１～１７８のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＣ（９０秒）となり、変動種別カウンタＣＳ１の値が１７９～１９８のとき、変動パターンは完全ハズレ変動となる。変動パターンと変動時間は、長変動の変動パターンがもっと多

く選択されるものでもよい。このように、時短Ａ状態においては、リーチ外れの場合の変動時間に長変動が設けられているので、長い変動時間を利用して回転体機構３３ｃの上部入球口への入球を何度も狙うことができる。

【５３３１】

一方、図４３８（ｂ）は、特図２に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、時短Ｂ状態のときに特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタＣ１の値がいずれの値であっても、抽選結果は、Ｖ入賞を経て大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図２における大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタＣ２の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。また、本実施例の特図２における大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタＣＳ１の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。

【５３３２】

続いて、本例のパチンコ機１０が有する各種機構について説明する。

【５３３３】

＜非電開放用の回転体について＞

図４３４を参照すれば分かるように、回転体機構３３ｃは、回転体機構３３ｃの前面を構成する透過性樹脂で形成された回転体カバーＺ１０の背後において、流下してきた遊技球を受け入れる受け入れ口を有する回転体Ｚ１１を備えている。回転体Ｚ１１が回転すると、それに連れて受け入れ口も回転する構成となっている。回転体Ｚ１１の可動パターンは、時短Ａのときと時短Ｂのときとで異なっているのでこの点について説明する。

【５３３４】

＜回転体の可動パターン（様式Ａ）＞

図４３９（ａ）は、時短Ａ１状態、または時短Ａ２状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短Ａ状態における回転体Ｚ１１の回転様式を様式Ａとよぶ。時短状態が開始すると、回転体Ｚ１１は反時計回りに回転し、それに連れて、受け入れ口も反時計回りに回転する。したがって、時短Ａ状態の場合、受け入れ口が遊技球を受け入れるには、遊技球が回転体Ｚ１１に到達する際に受け入れ口が右端まで移動し、受け入れ口が回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５に連通している必要がある。受け入れ口Ｚ１２に保持されなかった遊技球は、遊技球通路Ｚ１５の出口から落下し、下部入球口Ｚ１４に至る。すなわち、回転体Ｚ１１と回転体カバーＺ１０との間には、遊技球が通過できる程度の隙間が設けられているので、このときの遊技球は、当該隙間を通過して下部入球口Ｚ１４に至る。一方、受け入れ口Ｚ１２は、回転体カバーＺ１０側に伸びるＵ形状の壁部で構成されており、受け入れ口Ｚ１２に保持された遊技球が壁部をすり抜けて落下することがない。この場合の遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口Ｚ１２に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に至る。

【５３３５】

従って、時短Ａ状態の場合、回転体機構３３ｃの遊技球通路を通過してきた遊技球のほとんどは、下部入球口Ｚ１４に至る。具体的には、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球の３５０球に３４９球は下部入球口Ｚ１４に入球する。一方、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球の３５０球に１球は上部入球口Ｚ１３に入球する（図４３９（ａ）参照）。

【５３３６】

＜回転体の可動パターン（様式Ｂ）＞

図４３９（ｂ）は、時短Ｂ状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短Ｂ状態における回転体Ｚ１１の回転様式を様式Ｂとよぶ。時短状態が開始すると、回転体Ｚ１１は反時計回りに回転し、受け入れ口が右端まで移動した時点で停止する。従って、時短Ｂ状態の場合、受け入れ口が回転体機構３３ｃの遊技球通路に連通した状態で停止する。この状態が１０秒続いて、回転体Ｚ１１は、再び反時計回りに回転を始め

る。
【５３３７】
この１０秒間の間に遊技球が受け入れ口に保持されると、当該遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に至る。従って、時短Ｂ状態の場合、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球は、上部入球口Ｚ１３に入球する（図４３９（ａ）参照）。
【５３３８】
図４４０は、時短Ａ状態における回転体Ｚ１１および受け入れ口Ｚ１２の動作を説明している。図４４０（ａ）は、時短Ａ状態が開始されたときの回転体Ｚ１１の様子を表している。すなわち、回転体機構３３ｃは、受け入れ口Ｚ１２が遊技球通路Ｚ１５出口とは反対の方向（９時の方向）を向いている状態を回転体Ｚ１１の初期位置としている。回転体Ｚ１１は、この初期位置から時短Ａ状態の開始と同時に、背後に設けられた駆動機構によって回転駆動される。図４４０（ｂ）は、その後、遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通じて、回転体Ｚ１１まで進んだときの様子を表している。大当たりラウンド遊技の終了後から時短Ａ状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合、時短Ａ状態の開始と同時に回転体機構３３ｃに遊技球が入球することも考えられる。しかし、このときの遊技球は、受け入れ口Ｚ１２に受け入れられることなく、下部入球口Ｚ１４に入球する。図４４０（ｃ）は、受け入れ口Ｚ１２と遊技球通路Ｚ１５とが連通した状態を示している。この状態は速やかに終了し、図４４０（ｄ）に示す様に受け入れ口Ｚ１２は上方に移動する。このときに遊技球通路Ｚ１５を通過した遊技球が回転体Ｚ１１まで進んだとしても、図４４０（ｂ）のときと同様に、遊技球は受け入れ口Ｚ１２に受け入れられることなく、下部入球口Ｚ１４に入球する。図４４０（ｅ）は、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後、回転体Ｚ１１は、時短Ａ状態中は反時計回りの回転を続け、時短Ａ状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短Ａ状態においては受け入れ口Ｚ１２に遊技球を受け入れさせて上部入球口Ｚ１３に入球させることは容易でない。
【５３３９】
図４４１は、時短Ｂ状態における回転体Ｚ１１および受け入れ口Ｚ１２の動作を説明している。図４４１（ａ）は、時短Ｂ状態が開始されたときの回転体Ｚ１１の様子を表している。すなわち、回転体Ｚ１１は、時短Ａ状態と同じ初期位置から駆動を開始される。図４４１（ｂ）は、その後、遊技球が受け入れ口Ｚ１２が遊技球通路Ｚ１５の出口と対向する位置まで移動したときの様子を表している。時短Ｂの場合、この状態で回転体Ｚ１１が１０秒間停止するので、大当たりラウンド遊技の終了後から時短Ｂ状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合も、時短Ｂ状態の開始から右打ちを開始した場合も、この間に遊技球通路Ｚ１５を通過した遊技球が回転体Ｚ１１まで進むと、遊技球は容易に受け入れ口１２に保持される（図４４１（ｃ）参照）。その後、遊技球は反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に入球する（図４４１（ｄ）参照）。図４４１（ｅ）は、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後は、回転体Ｚ１１は、反時計回りの回転を続け、時短Ｂ状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短Ｂ状態においては開始時においては受け入れ口Ｚ１２に遊技球を受け入れさせて上部入球口Ｚ１３に入球させることは容易となっている。つまり、時短Ｂ状態において最低１球は上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができる構成となっている。なお、その後は、時短Ｂ状態においても上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることは容易でない。
【５３４０】
＜連球防止機構について＞
図４４２，図４４３を参照して連球防止装置Ｚ４０について説明する。連球防止機構は、特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた構成であって、磁石によって２つの遊技球を遊技盤３０上の所定位置に停留させて、特図２に係る入賞口に遊技球を２連続で入球させる、といった不正行為に対抗して設けられている構成である。図４４２（ａ）は、特図２

用始動入賞装置３３ｂの外観を示した図であり、図４４２（ｂ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造の説明図となっている。図４４３は、回転案内部材Ｚ４１と、その付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂに示す透過性樹脂製のカバーＺ２１を取り外すと、図４４２（ｂ）のような各種機構が現れる。カバーＺ２１は、アクリルパネルのような無色透明の樹脂であってもよいし、有色透明な樹脂であってもよい。いずれであっても、カバーＺ２１は、背後が視認可能となっていることで、遊技者に、内部での遊技球の振り分けの様子を見せることができる。

【５３４１】

以降、図４４２（ｂ）を参照して特図２用始動入賞装置３３ｂの各構成について説明する。ハネ状の非電動役物３３ｂ２は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。このような回動は、上部入球口Ｚ１３に入球した遊技球の重みを非電動役物３３ｂ２に関連したリンク機構が受けることによって実行される。このようにして開状態となった非電動役物３３ｂ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図２用始動入賞装置３３ｂに１つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物３３ｂ２は、閉状態となる。したがって、通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【５３４２】

特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球は、遊技球通路Ｚ２２を流下する。この遊技球通路Ｚ２２は、図４４２（ｂ）に示す断面図においては、通路の右側に形成された右側壁と通路の左側に形成された左側壁によって形作られている。遊技球通路Ｚ２２は、遊技球通路Ｚ２２の右側下流方向に位置し、特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に連続した入賞口通路Ｚ２３と、遊技球通路の左側下流方向に位置し、特図２用始動入賞装置３３ｂから遊技球を外部に排出する排出通路Ｚ２５に分岐する。この分岐の基準となるのが右側壁に設けられた分岐点Ｚ３０である。分岐点Ｚ３０は、１球の遊技球が通過できる空間を隔てて後述の回転案内部材Ｚ４１を囲むように設けられた弧状壁Ｚ２４と、上下方向に伸びる右側壁とが結合して構成される角部にある。

【５３４３】

回転案内部材Ｚ４１は、分岐点Ｚ３０の下部に位置し、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球を入賞口通路Ｚ２３または排出通路Ｚ２５に案内する。回転案内部材Ｚ４１は、遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられている。

【５３４４】

回転案内部材Ｚ４１の構造についてより詳細に説明する。回転案内部材Ｚ４１は、図４４３に示すように遊技球の直径と同じ程度の厚みを持った略円筒部材であり、その外周面の一部が遊技球通路Ｚ２３を流下した球技球１球を受け入れる程度に凹んでいる。すなわち、回転案内部材Ｚ４１は、この略円筒部材の外周面の一部として、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を中心とする円に沿った円弧状壁部Ｚ４５を有している。円弧状壁部Ｚ４５に接触した遊技球は後述のように排出通路Ｚ２５に案内される。排出通路Ｚ２５は、排出口Ｚ２６に連絡している。

【５３４５】

回転案内部材Ｚ４１は、この略円筒部材の外周面として円弧状壁部Ｚ４５以外にも、この円弧状壁部Ｚ４５に連なる凹部として、遊技球が接する特定接触部位Ｚ４２を有している。特定接触部位Ｚ４２は、遊技球を右側から保持する右側壁部Ｚ４４と、遊技球を左側から保持する左側壁部Ｚ４３で構成され、右側壁部Ｚ４４と左側壁部Ｚ４３とが遊技球１球を収容できる間隔を隔てＶ字状に配設されている。特定接触部位Ｚ４２に接触した遊技球は後述のように入賞口通路Ｚ２３に案内される。左側壁部Ｚ４３は、円弧状壁部Ｚ４５との境界を構成している。入賞口通路Ｚ２３は、奥側に伸びた入賞口上部通路Ｚ２８に連絡している。なお、特図２に係る入賞口は、入賞口上部通路Ｚ２８の最奥に設けられた特図２入賞口センサの開口である。奥側に向かうにつれ先細りのスロープＺ２９は、入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられ、入賞口通路Ｚ２３を通過してきた遊技球を奥側の入賞口上

部通路Ｚ２８に誘導するための傾斜面を有している。
【５３４６】
右側壁部Ｚ４４，左側壁部Ｚ４３は、互いに平面の壁となっており、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、互いの壁部は１点で交わっているように見える。この交点は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心と一致していない。すなわち、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、左側壁部Ｚ４３を規定する直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を通過せず、直線が回転中心からずれている分だけ、左側壁部Ｚ４３が肉厚となっている。一方、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、右側壁部Ｚ４４を規定する直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を通過する。
【５３４７】
右側壁部Ｚ４４は、円弧状壁部Ｚ４５を規定する円から突き出して延伸している。この延伸部は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心から離れる方向に伸びた突起となっている。
【５３４８】
回転案内部材Ｚ４１の下部には、回転案内部材Ｚ４１を回転案内部材Ｚ４１の回転軸方向に延伸して貫通した貫通孔Ｚ４６が設けられている。貫通孔Ｚ４６には、スチールなどの金属部材で構成される円柱形のウェイトが埋設される。当該ウェイトにより、回転案内部材Ｚ４１は、特定接触部位Ｚ４２が遊技球通路Ｚ２２と対向する初期姿勢を維持しようとする。なお、貫通孔Ｚ４６にウェイトを埋設する替わりに、回転案内部材Ｚ４１に肉厚部分を設けることで、回転案内部材Ｚ４１自身のバランスに影響を与え、初期姿勢に戻るようにしてもよい。
【５３４９】
貫通孔Ｚ４６の右側には、回転案内部材Ｚ４１の左回転を規制するストッパＺ４７が設けられている。ストッパＺ４７は、回転案内部材Ｚ４１の周縁部に位置する一部分が回転軸方向に伸びた回転軸方向から見て細長状の突起で構成される。このストッパＺ４７により、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１は、特定接触部位Ｚ４２に遊技球が接触しても、左回転せずに、右回転をする。
【５３５０】
続いて、回転案内部材Ｚ４１の周辺に位置する部材について説明する。特図２用始動入賞装置３３ｂは、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を保持する軸受けを有している。軸受けは、回転案内部材Ｚ４１の回転中心から遠ざかる方向に伸びた連結部Ｚ２７を通じて特図２用始動入賞装置３３ｂ本体に連続している。連結部Ｚ２７におけるストッパＺ４７に対向する面は、ストッパＺ４７の当たり面となっており、ストッパＺ４７は、連結部Ｚ２７の当たり面に当たることで回転案内部材Ｚ４１の左回転を規制する。
【５３５１】
排出通路Ｚ２５の構成について説明する。排出通路Ｚ２５は、１球の遊技球が通過できる空間を隔てて回転案内部材Ｚ４１を囲むように設けられた弧状壁Ｚ３１と、弧状壁Ｚ３１に連接する直線状壁Ｚ３２で構成されている。
【５３５２】
＜連球防止機構の動作：遊技球通路に１球の遊技球が流下した場合＞
以降、連球防止機構の動作について説明する。図４４４は、回転案内部材Ｚ４１の上流にある遊技球通路Ｚ２２から１球の遊技球が流下してきた場合について説明している。この点、図４４４（ａ）においては、遊技球が遊技球通路Ｚ２２に位置している状態について説明している。
【５３５３】
図４４４（ｂ）は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１まで到達したときの様子を示している。遊技球は、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接する。左側壁部Ｚ４３は、回転案内部材Ｚ４１が初期姿勢のとき、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となっているので、左側壁部Ｚ４３に当接した遊技球は、右方向に案内される。そして、図４４４（ｃ）に示す様に、遊技球は、右側壁部Ｚ４４に当接する。このときの遊技球は、左側壁部Ｚ４３および右側壁部４４のいずれにも当接している。

【５３５４】
図４４４（ｃ）の状態における遊技球の重心は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心よりも右側に位置しているので、回転案内部材Ｚ４１は、遊技球の重みにより右回転しようとする。貫通孔Ｚ４６に埋設されたウェイトは、この回転を妨げない程度の重さとなっているので、回転案内部材Ｚ４１は実際に右回転して、遊技球を右側に案内する。
【５３５５】
図４４４（ｄ）は、回転案内部材Ｚ４１の右側壁部４４が入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられた当たり面に当接して停止したときの様子を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１の姿勢を右回転停止姿勢とよぶことにする。このとき、突起となっている右側壁部Ｚ４４の延伸部は、入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられた当たり面の下流側を立ち上げて形成された当該延伸部を収納する収納部に収まり、右側壁部Ｚ４４は、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となる。この状態で遊技球が流下可能な入賞口通路Ｚ２３となる。したがって、左側壁部Ｚ４３から離れ、右側壁部Ｚ４４に当接している遊技球は、入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８に案内される。
【５３５６】
右回転停止姿勢における右側壁部Ｚ４４の延伸部は、当該延伸部よりも大きな収納部に収まっている。したがって、右側壁部Ｚ４４と入賞口通路Ｚ２３の収納部を形成する壁との間には、隙間が生じる。この隙間は、遊技球が挟まって停止することがないように十分に小さなものとなっている。
【５３５７】
図４４４（ｅ）は、入賞口通路Ｚ２３に設けられたスロープＺ２９に遊技球が乗り上げた状態を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１は、遊技球の重みから解放され、ウェイトの重みにより、図４４４（ａ）に示されているような初期姿勢に戻ろうとし、左回転を開始する。
【５３５８】
図４４４（ｆ）は、遊技球がスロープＺ２９を伝って入賞口上部通路Ｚ２８まで誘導された状態を示している。当該図では、遊技球の下部が既に入賞口に落ち込んでおり、回転案内部材Ｚ４１は初期姿勢に戻っている。このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、遊技球を入賞口側に案内する。
【５３５９】
＜連球防止機構の動作：不正行為により遊技球通路に２球の遊技球が極めて近い間隔で連続して流下した場合＞
図４４５は、回転案内部材Ｚ４１の上流にある遊技球通路Ｚ２２から上述した不正行為によって２球の遊技球が極めて近い間隔で連続的に流下してきた場合について説明している。この点、図４４５（ａ）においては、不正に２球の遊技球が遊技球通路に位置している状態について説明している。
【５３６０】
この場合も、図４４４の場合と同様に、先行する遊技球がまず回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接し、右側へと案内される（図４４５（ｂ）参照）。左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４で構成される特定接触部位Ｚ４２は、図４４５（ｃ）に示すように１球の遊技球しか許容できない。後続の遊技球は、遊技球通路Ｚ２２内の出口近くに存する。この状態で回転案内部材Ｚ４１が先行する遊技球の重みにより右回転すると、先行する遊技球は、回転案内部材Ｚ４１により、入賞口通路Ｚ２３へと案内される。先行する遊技球が前進したのに伴い、後続の遊技球が遊技球通路Ｚ２２の出口を通じて回転案内部材Ｚ４１に到達する（図４４５（ｄ）参照）。しかし、このときの回転案内部材Ｚ４１は、右回転停止姿勢となっているので、円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端を分岐点Ｚ３０に近付けている。そのため、後続の遊技球は回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に当接する。回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢をとっているタイミングである円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で、分岐点Ｚ３０から円弧状壁部Ｚ４５の先端すなわち左側壁部Ｚ４３の先端までの距離（

図４４５（ｄ）にて実線の両矢印に示す距離）は、最短で遊技球の幅よりも小さいので、遊技球は、分岐点Ｚ３０から右側には通過できない。一方、排出口Ｚ２６側の弧状壁Ｚ２４から回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢となっているときの円弧状壁部Ｚ４５までの距離（図４４５（ｄ）にて破線の両矢印に示す距離）は、最短で遊技球の幅よりも十分に大きいので、遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５により排出通路Ｚ２５，排出口Ｚ２６側に案内される（図４４５（ｅ）参照）。

【５３６１】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図４４４を用いて説明した通り、左回転して初期姿勢に戻る（図４４５（ｅ），図４４５（ｆ）参照）。なお、この左回転の途中のタイミングであっても、分岐点Ｚ３０から円弧状壁部Ｚ４５の先端すなわち左側壁部Ｚ４３の先端までの距離（図４４５（ｄ）にて実線の両矢印に示す距離）が、遊技球の幅よりも小さい範囲であるときは、上述した円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端が分岐点Ｚ３０に近付いた状態であるので、遊技球は、分岐点Ｚ３０から右側には通過できない。

【５３６２】

このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、上述した不正行為によって２球の遊技球が極めて近い間隔で連続して遊技球通路に入球した場合、先行する遊技球を入賞口側に案内し、後続の遊技球を排出口側に案内するので、１球の入球に極めて価値の高い特図２用始動入賞口装置３３ｂに連続して遊技球が入球することを阻止することができる。

【５３６３】

＜連球防止機構の動作：イレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合：その１＞

図４４６も図４４５と同様に遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示しているが、ここでは不正行為ではなく正当なイレギュラーである。図４４６は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図４４５のときよりも広い場合を説明している。図４４６（ａ）～図４４６（ｄ）は、上述の図４４４（ａ）～図４４４（ｄ）の動作と同様である。すなわち、先行の遊技球が回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に収まると、回転案内部材Ｚ４１が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路Ｚ２３へと案内される。

【５３６４】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図４４４を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図４４６（ｅ）は、回転案内部材Ｚ４１が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内部材Ｚ４１に当接した場合を説明している。図４４６（ｅ）においては、後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に当接するので、図４４５を用いた説明と同様に排出通路Ｚ２５，排出口Ｚ２６側に案内される（図４４６（ｆ），図４４６（ｈ）参照）。

【５３６５】

＜連球防止機構の動作：イレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合：その２＞

図４４７も図４４５，図４４６と同様にイレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示している。図４４７は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図４４６のときよりも広い場合を説明している。図４４７（ａ）～図４４７（ｅ）は、上述の図４４４（ａ）～図４４４（ｅ）の動作と同様であるが、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が広いので、後続する遊技球は図４４７（ｄ）ではなく図４４７（ｅ）に示すタイミングで図面上に現れる点が異なる。すなわち、先行の遊技球が回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に収まると、回転案内部材Ｚ４１が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路Ｚ２３へと案内される。

【５３６６】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊

技球の重みから解放されるので、図４４４を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図４４７（ｆ）は、回転案内部材Ｚ４１が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内部材Ｚ４１に当接した場合を説明している。図４４７（ｆ）においては、後続の遊技球は、円弧状壁部Ｚ４５ではなく、回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接するので、図４４４を用いた説明と同様に入賞口通路Ｚ２３側に案内される（図４４７（ｇ），図４４７（ｈ）参照）。

【５３６７】

このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、上述した不正行為ではないイレギュラーで２球の遊技球が連続して遊技球通路に入球した場合に、わずかなタイミングの相違によって、後続する遊技球が入賞口通路Ｚ２３側に案内される場合と、後続する遊技球が排出通路Ｚ２６側に案内される場合とがあるので、このようなイレギュラーな入球にも楽しみを見出すことができる。本実施例ではイレギュラーな入球を特図２の保留として扱っているので、イレギュラーな入球は遊技者の利益にも繋がる。

【５３６８】

なお、イレギュラーな入球を特図２の保留と認めない構成とするならば、入賞口通路Ｚ２３の途中にセンサを設け、先行する遊技球の通過を検出した場合は、入賞口上部通路Ｚ２８に遊技球を案内し、その後、後続する遊技球がきた場合は、異なる排出通路に遊技球を案内するように切り換える駆動式の開閉弁を備えてもよい。

【５３６９】

＜遊技の流れ＞

このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機１０によりどのような遊技が実現されるかについて図４３５を参照して説明する。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この時点では遊技者は、左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａの入賞口に遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ１，または時短Ａ２状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。この回転体Ｚ１１の回転様式は、様式Ａである。

【５３７０】

遊技状態が時短Ａ状態となると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート３４に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート３４に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５の入口に配置されている開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となる。

【５３７１】

＜遊技球が回転体機構の下部入球口に入球した場合＞

時短Ａ１状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構３３ｃの下部入球口Ｚ１４に入球する。下部入球口Ｚ１４と特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされており、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。ハネ状の非電動役物３３ａ２は、上述した非電動役物３３ｂ２と同様に中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。開状態となった非電動役物３３ａ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａ１に１つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物３３ａ２は、閉状態となる。したがって、通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ１に入球できる。

【５３７２】

特図１用始動入賞装置３３ａ１の入賞口に遊技球が入賞すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２

付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技（アタッカー３２を狙う遊技）が終了すると、遊技状態は、新規に時短Ａ１，または時短Ａ２状態が開始される。この動作に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。このときの回転体Ｚ１１の回転様式は、上述した様式Ａであり、遊技球は、特図２に係る上部入球１３よりも特図１に係る下部入球口Ｚ１４に入りやすい。遊技球が下部入球口Ｚ１４に入ると、特図１の抽選を経て時短Ａが発生することがあると言える。

【５３７３】

このようにして、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、遊技者は、特図１用始動入賞装置３３ａ１に遊技球を次々と入賞させることにより、時短Ａ状態に係る遊技を続けて行うことができる。ただし、特図１用始動入賞装置３３ａ１に遊技球が入球したとしても、抽選に落選することもあるので、（当選確率は１／３００）、時短Ａ状態が継続している間に特図１大当たりに当選しなければ、遊技状態は時短Ａ状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短Ａ１状態の寿命は特別図柄（特図１または特図２）変動１５０回で尽きるので、時短Ａ状態の遊技を継続するには、遊技者はそうなる前に特図１に係る大当たりを引かなければならない。一方、時短Ａ２状態の寿命は特別図柄（特図１または特図２）変動１００回で尽きるので、時短Ａ状態の遊技を継続するには、そうなる前に特図１に係る大当たりを引かなければならない。遊技状態が時短Ａ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【５３７４】

＜遊技球が回転体機構の上部入球口に入球した場合＞

時短Ａ１，時短Ａ２状態においてもまれに遊技球が当該上部入球口Ｚ１３に入球することもある。上部入球口Ｚ１３と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２は、機械的にリンクされているから、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ｂ２が開状態となる。開状態となった非電動役物３３ａ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。このようにして上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、通常であれば、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【５３７５】

遊技球は、連球防止機構を通過して、特図２に係る入賞口に入賞する。すると、１００％の確率で小当たり（Ｖ入賞を経て大当たりに発展する当たり）となり、そのうち、７０％の確率で時短Ｂが付帯される。小当たりが発生すると、Ｖ入賞装置３２Ｖのシャッター部材３２Ｖ１が開状態となる。Ｖ入賞装置３２Ｖが有するＶ入賞口に遊技球が入賞すると、小当たりは大当たりに発展し、ラウンド遊技（アタッカー３２を狙う遊技）の後、遊技状態は、時短Ｂ状態となる。この動作に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。このときの回転体Ｚ１１の回転様式は、上述した様式Ｂであり、遊技球は、特図１に係る下部入球口Ｚ１４よりも特図２に係る上部入球口Ｚ１３に入りやすい。遊技球が上部入球口に入ると、時短Ｂが発生しやすい。

【５３７６】

このようにして、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２の抽選結果が時短Ｂ付き当たりであることを条件に、次の時短Ｂ状態においても、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を確実に入賞させることにより、時短Ｂ状態に係る遊技を何度も続けて行うことができる。ただし、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したとしても、通常当たりに当選することもあるので、（時短Ｂ付き当たりの当選確率は７／１０）、時短Ｂ状態が継続している間に時短Ｂ付き当たりに当選しなければ、遊技状態は時短Ｂ状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短Ｂ状態の寿命は特別図柄（原則として特図２）変動１回で尽きるので、時短Ｂ状態の遊技を継続するには、遊技者は、次の特図２に係る変動表示で時短Ｂ付き当たりを引かなければならない。遊技状態が時短Ｂ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【５３７７】
本発明は、上述の実施例に限られず下記の様に変形実施が可能である。
【５３７８】
＜変形例１＞
上述の実施例における特図２用始動入賞装置３３ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部に連球防止装置Ｚ４０を有していたが、本発明はこの構成に限られず、図４４８に記載されているように連球防止装置Ｚ４０ａは、特図２用始動入賞装置３３ｂの外部に、図示では特図２用始動入賞装置３３ｂの前面側のカバーに覆われない状態で、遊技領域３０ａに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Ｚ４０の上流側に非電動役物３３ｂ２が設けられていたため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容した状態でその不正な２球目の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容せずにシャットアウトできることが特徴的である。
【５３７９】
図４４９を参照しながら本例における特図２用始動入賞装置３３ｂの構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、上述の実施例と同様な回転案内部材Ｚ４１を有している。回転案内部材Ｚ４１の上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導く複数の遊技球流路Ｚ２２ａが形成されている。例えば、回転案内部材Ｚ４１の上流には、３本の遊技球流路Ｚ２２ａが形成されている。３本の遊技球流路Ｚ２２ａは、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き易い流路（例えば、中央と右側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もあれば、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もある。これにより、どの遊技球流路Ｚ２２ａを流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。
【５３８０】
また、中央の遊技球流路Ｚ２２ａは、左側が遊技盤３０に設けられた釘で構成され、右側が入賞口通路Ｚ２３を形作る壁部によって構成されている。もちろん、遊技球流路Ｚ２２ａは、左側も右側も釘のみで構成されてもよいし、左側も右側も他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。遊技球流路Ｚ２２ａを通過してきた遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２、または円弧状壁部Ｚ４５に接触して、回転案内部材Ｚ４１の右側か左側かのいずれかに流下する。左側流路Ｚ２５ａは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に接触して左側に進む遊技球が通過する流路である。右側流路Ｚ２５ｂは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に接触して右側に進む遊技球のうち特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球不可能な遊技球が通過する流路である。入賞口流路Ｚ２３ａは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に接触して右側に進む遊技球のうち特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球可能な遊技球が通過する流路である。
【５３８１】
入賞口流路Ｚ２３ａは、特定接触部位Ｚ４２を構成する右側壁部Ｚ４３と、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態ときの非電動役物３３ｂ３とによって下側壁部を構成し、弧状壁Ｚ２４と入賞口通路Ｚ２３の上側壁部と間に連なる壁部によって上側壁部を構成している。もちろん、入賞口流路Ｚ２３ａを構成する上側壁部も、釘や他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。また、入賞口流路Ｚ２３ａを構成する下側壁部も、釘や他の遊技部品の一部が構成要素に加わってもよい。
【５３８２】
入賞口通路Ｚ２３を形作る壁部は、特図２用始動入賞装置３３ｂの概観を構成する壁体の一部である。壁体は、回転案内部材Ｚ４１にとっての上流部において、回転案内部材Ｚ４１に向けて突出した突出部を有しており、この突出部が上述した入賞口流路Ｚ２３ａの上側壁部を構成している。突出部の先端は、遊技球流路Ｚ２２ａを流下した遊技球が左右

のどちらに流下するかを分岐させるための基準となる基準点Ｚ３０ａとなっている。回転案内部材Ｚ４１が初期姿勢にあるとき、特定接触部位Ｚ４２に当接した遊技球は、基準点Ｚ３０ａから離れた位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられずに、回転案内部材Ｚ４１の右側に流下することが可能である。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されていれば入賞口通路Ｚ２３に案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球するが、入賞口流路Ｚ２３ａが形成されていなければ右側流路Ｚ２５ｂに案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しない。回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢にあるとき、特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、基準点３０ａに近い位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられて、回転案内部材Ｚ４１の右側に流下できず左側に流下する。そして、遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しない。

【５３８３】

連結部Ｚ２７ａは、ストッパＺ４７の当たり面、回転案内部材Ｚ４１が有する突起の当たり面を有し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を保持する軸受けに連結している。本例の連結部Ｚ２７ａは、左側流路Ｚ２５ａ，右側流路Ｚ２５ｂを流下する遊技球の通過、および後述する非電動役物３３ｂ３の回転を妨げることがないように、十分に小さく形成されている。

【５３８４】

回転案内部材Ｚ４１の右側には、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ３によって開閉される入球口が設けられている。回転案内部材Ｚ４１と入球口の間には、非電動役物３３ｂ３が閉状態であるときは、右側流路Ｚ２５ｂが開放されているので、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、入球口に入球できずに、右側流路Ｚ２５ｂを流下する。また、回転案内部材Ｚ４１と入球口の間には、非電動役物３３ｂ３が開状態であるときは、入賞口流路Ｚ２３ａが形成されているので、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、入賞口流路Ｚ２３ａに沿って流下し、入賞口通路Ｚ２３を流下する。本例では、入賞口流路Ｚ２３ａに沿って流下した遊技球が、直接、入賞口通路Ｚ２３に入球するが、もちろん、釘や他の遊技部品の一部を転動して、入賞口通路Ｚ２３に入球してもよい。

【５３８５】

このように、本例では、入賞口流路Ｚ２３ａと入球口との間であって右側流路Ｚ２５ｂと入球口との間に特図２に係る非電動役物３３ｂ３が設けられている。通常の状態において、非電動役物３３ｂ３は、縦方向に伸びた閉状態となっており、回転案内部材Ｚ４１の右側に進む遊技球は、右側流路Ｚ２５ｂに流入する。非電動役物３３ｂ３が回転して横方向に伸びた開状態となると、右側流路Ｚ２５ｂの起点がハネ状の非電動役物３３ｂ３によって閉塞され、その代わりに、入賞口流路Ｚ２３ａが形成され、非電動役物３３ｂ３により閉塞されていた入賞口通路Ｚ２３が開放される。したがって、回転案内部材Ｚ４１の右側に進む遊技球は、横方向に伸びた非電動役物３３ｂ３の上に形成される入賞口流路Ｚ２３ａ、および入賞口通路Ｚ２３を通過して入賞口上部通路Ｚ２８に案内され、特図２に係る入賞口に入球する。非電動役物３３ｂ３が回転体Ｚ１１の有する上部入球口Ｚ１３と連動している様子は、上述の実施例と同様である。

【５３８６】

非電動役物３３ｂ３における回転軸方向から見たときの非電動役物３３ｂ３はＬ字形状となっており、入賞口流路Ｚ２３ａを形成し、遊技球を入賞口通路Ｚ２３に誘導する主板と、主板の右側（入賞口側）に設けられた主板よりも短い副板Ｚ６０とを有している。非電動役物３３ｂ３の回転軸は、主板と副板Ｚ６０の連結部にある。非電動役物３３ｂ３が開状態となると、遊技球は、非電動役物３３ｂ３の主板上を通過して、起立姿勢の副板Ｚ６０に衝突する。すると、遊技球は、副板Ｚ６０を押し倒し、それに連れて非電動役物３３ｂ３が回転して、閉状態に戻る。非電動役物３３ｂ３が閉状態となると、副板Ｚ６０は、横方向に伸びた姿勢で停止するので、遊技球は、副板Ｚ６０上を通過して速やかに入賞口通路Ｚ２３から特図２に係る入賞口に入球する。このようにして、本例の特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ３も、遊技球が１球入球する毎に、遊技球を入球し難

い状態となるように構成されている。
【５３８７】
非電動役物３３ｂ３は、ほとんど特定の遊技球（特図２に係る入賞口に入球する遊技球）しか接触しないので、ハネ状の非電動役物３３ｂ３が消耗したり、非電動役物３３ｂ３を動作させるリンク機構が故障したりすることが抑制される。
【５３８８】
＜連球防止装置Ｚ４０ａの動作＞
図４５０は、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明している。図４５０（ａ）に示すように、連続して２球の遊技球が中央の遊技球流路Ｚ２２ａを通過してくると、初期姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１が１つ目の遊技球を右側に案内する（図４５０（ｂ），図４５０（ｃ）参照）。この間に中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して回転案内部材Ｚ４１に到達した２つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に接触するので、回転案内部材Ｚ４１により左側に案内される。このようにして２つ目の遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに向かう（図４５０（ｃ）～図４５０（ｅ）参照）。
【５３８９】
図４５０においては、２球の遊技球が遊技球流路Ｚ２２ａを通過する前に非電動役物３３ｂ３が開状態となっている場合における連球防止装置Ｚ４０ａの動作を説明している。したがって、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して特定接触部位Ｚ４２に当接した１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の右側へ案内された後、回転案内部材Ｚ４１と入賞口通路Ｚ２３との間を橋渡しするような姿勢となって入賞口流路Ｚ２３ａを形成している非電動役物３３ｂ３を通過して、入賞口通路Ｚ２３側へ案内される（図４５０（ｂ）～図４５０（ｅ）参照）。入賞口通路Ｚ２３側へ案内された遊技球は、非電動役物３３ｂ３の副板Ｚ６０を押し倒すことで非電動役物３３ｂ３を閉状態にして、入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。
【５３９０】
図４５１も中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明しているが、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているところが図４５０とは異なる（図４５１（ａ）参照）。
【５３９１】
図４５１において、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した１つ目の遊技球は、特定接触部位Ｚ４２に入球し回転案内部材Ｚ４１の右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗らず、そのまま右側通路Ｚ２５ｂを流下する（図４５１（ｂ）～図４５１（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されておらず、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているからである。図４５１において、２つ目の遊技球が左側通路Ｚ２５ａを流下する様子は、図４５０の場合と同様である。
【５３９２】
このように、２球の遊技球が連続して中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下してきた場合、１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の右側に案内される。このとき、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていれば、当該遊技球は、入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。一方、２つ目の遊技球は回転案内部材Ｚ４１の左側流路Ｚ２５ａに案内され、非電動役物３３ｂ３から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていたとしても特図２に係る入賞口に入球することはない。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、このようにして、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１は、ウェイトにより初期姿勢に戻るので、通常の右打ちで０．６秒毎に発射される場合の正常な間隔を空けて遊技球が１球ずつ中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下してきた場合は、当該遊技球は、全て回転案内部材Ｚ４１の右側に案内されることになる。

【５３９３】
上述したように遊技球流路Ｚ２２ａは、中央の遊技球流路Ｚ２２ａだけでなく、右側の遊技球流路Ｚ２２ａと左側の遊技球流路Ｚ２２ａにもある。通常に右打ちを行っていれば、遊技球は、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するが、時々、釘の跳ね返りの調子によっては、右側や左側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入する場合がある。この場合の動作態様について、図４５２を参照して説明する。
【５３９４】
図４５２（ａ）に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印Ｚ４８ａに示すように、右側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入し、右側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するものもある。右側の遊技球流路Ｚ２２ａは、中央の遊技球流路Ｚ２２ａよりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が右側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材Ｚ４１に到達してしまう場合がある。
【５３９５】
また、図４５２（ｂ）に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印Ｚ４８ｂに示すように、左側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入し、左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するものもある。右側の遊技球流路Ｚ２２ａも、右側と同様に、中央の遊技球流路Ｚ２２ａよりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材Ｚ４１に到達してしまう場合がある。
【５３９６】
このように正常に右打ち操作を行っている場合に発生する極短い間隔で連続する遊技球も、非電動役物３３ｂ３が開状態であれば、連球防止装置Ｚ４０ａは、１球目の遊技球のみを入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３に案内し、２球目の遊技球を左流路Ｚ２５ａに案内することで、１球目の遊技球のみ特図２に係る入賞口に入球するように振り分けることができる。もちろん、非電動役物３３ｂ３が閉状態であれば、連球防止装置Ｚ４０ａは、１球目の遊技球のみを右側流路Ｚ２５ｂに案内し、２球目の遊技球を左流路Ｚ２５ａに案内することで、いずれも特図２に係る入賞口に入球しないように振り分けることができる。このように、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容せずにシャットアウトできるので、不正な連球の阻止能力が高い盤面であることを不正行為者にアピールすることができる。
＜変形例２＞
上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。回転案内部材Ｚ４１を遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として排出通路Ｚ２５側に設けるようにしてもよい。具体的には、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が排出通路Ｚ２５側にズラすことで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をできる限り右側壁部Ｚ４４に当接させ易くして、入賞口通路Ｚ２３に排出することができるようにする。このようにすれば、回転案内部材Ｚ４１との当接時間を短くでき、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。具体的には、図４５３に示す構成では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向にわずかに偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１に特定接触部位４２に受け入れられた遊技球は、まず左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４との両方に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢にかけて回転案内部材Ｚ４１において左側壁部Ｚ４４から離れてゆき、やがて右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３側へ流下してゆく。また、右回転停止姿勢において、円弧状部位Ｚ４５の右端部と分岐点Ｚ３０との間隔が遊

技球の直径よりも狭いので、２球目の遊技球は入賞口通路Ｚ２３側へ流下できず、排出通路Ｚ２６側へ流下される。

【５３９７】

また、図４５４に示す構成では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向に図４５３よりも大きく偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１に特定接触部位４２に受け入れられた遊技球は、まず右側壁部Ｚ４４にのみ当接した状態となり、そのまま、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１において右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３側へ流下してゆく。ただし、この構成では、右回転停止姿勢において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が円弧状壁部Ｚ４５の右下がり傾斜面に接触するため、２球目の遊技球も入賞口通路Ｚ２３に案内されるおそれがある。そこで、円弧状壁部Ｚ４５の右側端部に左下がり傾斜部Ｚ４９を設けて、右回転停止姿勢において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が円弧状壁部Ｚ４５に接触するときに、この左下がり傾斜部Ｚ４９に案内されて、遊技球が排出通路Ｚ２６に流下し易くしている。

【５３９８】

＜変形例３＞

上述の変形例２に関連した別の変形例としては、本発明の回転案内部材Ｚ４１を遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設ける構成を挙げることができる。本例によれば、遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを延長した直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を通過する。具体的には、図４５５に示すように、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設けることで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を左側壁部Ｚ４３で受け止めるが、本実施例において例えば図４４４（ｂ）に示すよりも入賞口通路Ｚ２３側で受け止めることができるので、できる限り早く入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。もちろん、この構成においても、右回転停止姿勢においては、円弧状部位Ｚ４５の右端部と分岐点Ｚ３０との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、２球目の遊技球は入賞口通路Ｚ２３側へ流下できず、排出通路Ｚ２６側へ流下される。

【５３９９】

このように、変形例２，３では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を本実施例よりも左方向にずらすことで、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。

【５４００】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚａ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部の遊技球通路など）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１と、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態（図４４４（ｄ）に示す状態）で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回

転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【５４０１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｃ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１と、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４と左側壁部Ｚ４３に当接させた状態（図４４４（ｃ）に示す状態）で、遊技球を左側壁部Ｚ４３から離れさせ、右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【５４０２】

なお、連球防止装置Ｚ４０は、本実施例の変形例１において図４４８～図４５２を参照して説明した遊技機のように、遊技領域３０ａに備えられ、遊技領域３０ａを流下する遊技球の流下方向を振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０ａであってもよい。

【５４０３】

なお、連球防止装置Ｚ４０は、変形例２において図４５３を参照して示したように、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４４と右側壁部Ｚ４４とに当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、入賞口通路Ｚ２３に案内されるものであってもよい。また、変形例２において図４５４を参照して示したように、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、入賞口通路Ｚ２３に案内されるものであってもよい。

【５４０４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５４０５】

本実施例の遊技機は（Ｚａ２）に関し、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまでという非常に短いタイミングで遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球が、連続して入賞口通路Ｚ２３に流下されることを阻止することができる。

【５４０６】
本実施例の遊技機は（Ｚａ３）に関し、回転案内部材Ｚ４１が左方向に回転中に、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、排出通路Ｚ２５に流下され易いが、入賞口通路Ｚ２３に流下される場合もある。これにより、上述した所定のタイミングで遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、排出通路Ｚ２５に流下され易いが、入賞口通路Ｚ２３に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。
【５４０７】
本実施例の遊技機は（Ｚａ４）に関し、再び初期姿勢となった場合において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、入賞口通路Ｚ２３に流下させ易い。これにより、再び初期姿勢となるタイミングで入賞口通路Ｚ２３への流下を期待することができる。
【５４０８】
本実施例の遊技機は（Ｚａ５）に関し、特定接触部位Ｚ４２を形成する左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４は、遊技球１球を収容できる間隔を隔てて配設されている。これにより、回転案内部材Ｚ４１の右方向への回転に伴って、遊技球を１球ずつ入賞口通路Ｚ２３に流下させることができる。
【５４０９】
本実施例の遊技機は（Ｚａ６）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上から、右方向に偏心した位置に設けられている。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が右方向に偏心されているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をまず左側壁部Ｚ４３に当接させ、次に右側壁部Ｚ４４に当接させて、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。
【５４１０】
本実施例の変形例２の遊技機は（Ｚａ７）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上から、左方向に偏心した位置に設けられていてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向に偏心されているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をいきなり右側壁部Ｚ４４に当接させたり、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の両方に当接させたりして、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。
【５４１１】
本実施例の変形例３の遊技機は（Ｚａ８）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上に設けられていてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設けられているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を左側壁部Ｚ４３のやや入賞口通路Ｚ２３側で受け止めてから、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。
【５４１２】
本実施例の遊技機は（Ｚａ９）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４は、回転案内部材Ｚ４１の回転軸方向から見たときに、回転案内部材Ｚ４１の回転軸（その中心点）と一致しない１点で交わっている。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが回転案内部材Ｚ４１に深く切り込まれていない分、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４に円滑に遊技球を受け渡すことができる。
【５４１３】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１０）に関し、遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０は、遊技球通路Ｚ２２の出口部である。これにより、特別な構成を設けなくても、左側壁部Ｚ４３と遊技球通路Ｚ２２の出口部（分岐点Ｚ３０）との位置関係を用いるだけで、次に回転案内

部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成できる。
【５４１４】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１１）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４との前面側は少なくとも一部が透過性を有するカバーＺ２１が配設されている。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とは、カバーＺ２１の背後で視認可能とされているので、回転案内部材Ｚ４１がどのようになっているかドキドキさせながら見せることができる。
【５４１５】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１２）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とはカバーＺ２１と同じ透過性を有する無色透明部材で構成されている。これにより、カバーＺ２１の背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを視認し辛くすることができる。
【実施例３８】
【５４１６】
続いて、実施例３８に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３８に係るパチンコ機１０は、実施例３７と同様な連球防止装置Ｚ４０を備えているが、実施例３７とは異なる遊技性を実現するために特図２入賞の態様が異なっており、回転案内部材Ｚ４１ａの構造に差異がある。具体的には、実施例３７では特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すれば通常であれば特図２入賞が発生する構成であったが、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が通常に入球させても必ずしも特図２入賞が発生するとは限らず、特図２入賞が発生するまで何回も遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させる必要がある場合がある点で異なっている。その他、遊技盤３０の盤面も実施例３７とは異なっている。
【５４１７】
図４５６を参照しながら実施例３８に係るパチンコ機１０の盤面にについて説明する。実施例３８に係るパチンコ機１０には、遊技盤３０の中央下方に実施例１と同様な特図１用始動入賞装置３３ａを有しており、更に、遊技盤３０の右側領域３０ｂに特図２抽選に係る特図２用始動入賞装置３３ｂが備えられている。その他、本実施例に係るパチンコ機１０は、盤面に実施例３７と同様な回転体機構３３ｃ，Ｖ入賞装置３２Ｖ，アタッカー３２，スルーゲート３４を備えている。スルーゲート３４は、特図２用始動入賞装置３３ｂにとっての上流側に配置されている。なお、本実施例には実施例３７での特図１用始動入賞装置３３ａ１は備えられていない。
【５４１８】
特図２用始動入賞装置３３ｂは、透過性のカバーで覆われており、透過性のカバーには「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２がなされている。当該表記Ｚ５２は、透過性のカバーよりも透過性が劣る構成となっている。表記Ｚ５２のアルファベットの部分は、例えば不透明となっており、奥側における遊技球の動きが視認しにくいように工夫がされている。
【５４１９】
特図２用始動入賞装置３３ｂには、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ｂ２が設けられている。非電動役物３３ｂ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、回転体機構３３ｃが有する上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。この点は、実施例３７の非電動役物３３ｂ２と同様である。本実施例の非電動役物３３ｂ２は、回転体機構３３ｃが有する下部入球口Ｚ１４とも機械的にリンクしており、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球しても入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。遊技球の通過に伴って非電動役物３３ｂ２が閉状態となる点は、実施例３７と同様である。
【５４２０】
本例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、実施例３７と異なり、排出通路Ｚ２５が遊技盤３０の盤面に連絡しておらず、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球は、遊技盤３０の奥側に向かう。このような構成であるがゆえ、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球が回転体機構３３ｃに入球することがない。ただし、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球をアウト球と同様

に扱うと、時短状態中に遊技者に与える損失が多くなるので、実施例３７と同様に排出通路Ｚ２５を通過した遊技球が遊技盤の盤面に排出される構成をとっても構わない。また、いずれの構成であっても、右側領域３０ｒに一般入賞口３１を配置することで、遊技者に与える損失を補填するようにしてもよい。その他、本例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、回転案内部材Ｚ４１ａの構成に実施例３７とは異なる点があるなど、種々の差異点を有するが、これらについては後述する。

【５４２１】

＜遊技の大まかな流れ＞

図４５７は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短Ａ１状態または時短Ａ２状態が発生する。時短Ａ状態となると、特図２に係る回転体機構３３ｃに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構３３ｃに遊技球が入球し、上部入球口Ｚ１３，下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができるようになる。特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たりに発展する当たり）に当選することがある。この時の遊技の流れは後述する。一方、特図２に係る抽選により不利な小当たり（Ｖ入賞を経て通常大当たりに発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、Ｖ入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ａ状態は維持され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。しかしながら、時短Ａには終期があり、時短Ａ１は、特図１，特図２に係る変動が５回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。なお、時短Ａ状態中であるので主に特図２に係る変動が行われるが、もし特図１入賞が発生し、特図１に係る変動が行われた場合は特図１に係る変動を１回の変動とカウントされる。一方、時短Ａ２は、特図１，特図２に係る変動が３回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

【５４２２】

特図２に係る抽選により有利な小当たりとなると、Ｖ入賞、ラウンド遊技を経て、遊技状態は時短Ｂ状態となる。時短Ｂ状態となると、時短Ａのときよりも特図２に係る回転体機構３３ｃに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構３３ｃへの遊技球の入球を経て、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たりに発展する当たり）に当選することがある。この場合は、時短Ｂが新たに始まるので、時短Ｂは継続され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。

【５４２３】

一方、特図２に係る抽選により不利な小当たり（Ｖ入賞を経て通常大当たりに発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、Ｖ入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ｂ状態は維持され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。しかしながら、時短Ｂには終期があり、時短Ｂは、特図１，特図２に係る変動が１０回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

【５４２４】

＜各種テーブルについて＞

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図４５８は、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

【５４２５】

まず、図４５８（ａ）に係る特図１大当たり抽選用テーブルについて説明する。本実施例の特図１に関し、大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２を用いて時短

Ａ１，時短Ａ２に係る抽選が実行される様子は、実施例３７と同様である。ただし、時短Ａ１の終期は、特別図柄（特図１，特図２）変動５回までであり、時短Ａ２の終期は、特別図柄（特図１，特図２）変動３回までである。

【５４２６】

続いて、図４５８（ｂ）に係る特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図２に抽選が実行され、大当たり乱数カウンタＣ１の値が０～１１９となると、小当たりの当選が確定する。当該値がそれ以外となった場合は、抽選はハズレとなる。小当たりの種別は、大当たり図柄カウンタＣ２の値によって決定される。すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が０～４９のとき、抽選の結果は第３記号に係る第１小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て１２ラウンド時短Ｂ付き大当たりに発展する当たりである。一方、大当たり図柄カウンタＣ２の値が５０～６９のとき、抽選の結果は第４記号に係る第２小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て６ラウンド時短Ｂ付き大当たりに発展する当たりである。そして、大当たり図柄カウンタＣ２の値が７０～９９のとき、抽選の結果は第５記号に係る第３小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て３ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）に発展する当たりである。

【５４２７】

いずれの小当たりでも第３図柄の区別はなく、小当たりに当選すると、表示画面においては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種類の当たり目のいずれかが表示される。なお、時短Ｂは、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（主に特図２に係る変動）１０回で終了する。

【５４２８】

続いて、本例のパチンコ機１０が有する各種機構について説明する。

【５４２９】

＜非電開放用の回転体について＞

回転体機構３３ｃの構造的な特徴は、実施例３７とほぼ同様であるが、上述したように、上部入球口Ｚ１３のみならず下部入球口Ｚ１４も特図２用始動入賞装置３３ｂの有する非電動役物３３ｂ２と機械的にリンクしていることが実施例３７と大きく異なる。すなわち、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球したときと同様、非電動役物３３ｂ２が開状態となる。

【５４３０】

また、回転体機構３３ｃは、上部入球口Ｚ１３への遊技球の入球を検出する上部センサＺ１６と、下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球を検出する下部センサＺ１７を備えている。上部センサＺ１６，下部センサＺ１７は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。上部センサＺ１６で遊技球が検出されると、下部センサＺ１７で遊技球が検出される場合と比べて特図２に係る入賞口に入賞し易くなるため、特図２に係る抽選が生じやすい。その理由については連球防止装置Ｚ４０の項で説明する。

【５４３１】

本実施例の回転体Ｚ１１の可動パターンは、時短Ａのときは、実施例３７に係る様式Ａとは異なる様式Ｃであり、時短Ｂのときは、実施例３７に係る様式Ｂとは異なる様式Ｄである。以降、これらについて具体的に説明する。

【５４３２】

＜回転体の可動パターン（様式Ｃ）＞

図４５９（ａ）は、時短Ａ１状態、または時短Ａ２状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短状態が開始すると、初期位置（３時の位置）にあった受け入れ口Ｚ１２が上限位置（１２時の位置）まで移動する様に回転体Ｚ１１が反時計回りに回転する。その後、受け入れ口Ｚ１２が初期位置に戻る様に回転体Ｚ１１が時計回りに回転する。時短Ａ状態においては、回転体Ｚ１１は、この様な反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返し、それに連れて受け入れ口Ｚ１２が往復運動をする。このような様式Ｃにおいては、遊技球は上部入球口１３よりも下部入球口Ｚ１４に入球しやすい（入

球の確率は８９／９０）。なお、回転体Ｚ１１の可動パターンや入球の確率は、一例であり、もっと上部入球口１３に入球し易くなるように可動パターンを調節したり、反対にもっと上部入球口１３に入球し難くなるように可動パターンを調節したりしてもよい。

【５４３３】

＜回転体の可動パターン（様式Ｄ）＞

図４５９（ｂ）は、時短Ｂ状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表したものである。時短状態が開始すると、初期位置（３時の位置）にあった受け入れ口Ｚ１２が上限位置（１２時の位置）まで移動する様に回転体Ｚ１１が反時計回りに回転する。様式Ｄにおいても、受け入れ口Ｚ１２が上述の初期位置と、上述の上限位置との間を往復するように回転体Ｚ１１が反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返す。ただし、様式Ｄの場合は、受け入れ口Ｚ１２が初期位置に戻ると、回転体Ｚ１１が反時計回りに動き出すまでに２秒のインターバルが設けられている。これにより、受け入れ口Ｚ１２が上流の遊技球通路と連通している時間が長くなり、それだけ遊技球が受け入れ口Ｚ１２に入球し易くなる。このような様式Ｄにおいては、遊技球は１／２の確率で上部入球口Ｚ１３に入球する。したがって、時短Ｂの場合、回転体機構３３ｃに入球した遊技球は、時短Ａの場合と比べて上部入球口Ｚ１３に入球しやすくなる。

【５４３４】

以上の説明では、上部入球口Ｚ１３と下部入球口Ｚ１４との間に大きな差異はないとも思える。しかし実際は、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球した方が、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するよりも遊技的に有利である。この場合の方が、特図２用入賞装置３３ｂの特図２に係る入賞口に遊技球が入賞しやすいからである。その理由は、連球防止装置Ｚ４０の構造に関係があるので連球防止装置Ｚ４０の項で説明する。上部入球口Ｚ１３への遊技球の入球が生じやすいのは時短Ｂであるから、時短Ｂ状態の方が時短Ａ状態よりも有利な遊技状態であるということがいえる。

【５４３５】

＜連球防止機構について＞

図４６０，図４６１を参照して本例の連球防止装置Ｚ４０について説明する。連球防止装置Ｚ４０は、特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた構成であって、実施例３７と同様に不正行為により特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が２連続して入賞することを防止する構成である。図４６０（ａ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの外観を示した図であり、図４６０（ｂ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造の説明図となっている。図４６１は、回転案内部材Ｚ４１ａとその付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂに示す透過性のカバーＺ２１を取り外すと、図４６０（ｂ）のような各種機構が現れる。カバーＺ２１は、実施例３７と同様に、透過性（例えば無色透明）となっているので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部で遊技球の動きを視認することができる。しかしながら、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部の様子が丸見えになってしまうと、上述した不正行為を難しくしても他の不正行為を助長する恐れがあるので、カバーＺ２１には種々の表記や装飾が施されることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部の様子が丸見えになることを抑制している。本実施例のカバーＺ２１には、時短Ａ状態，時短Ｂ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技者の注目を集めるように「Ｃｈａｎｃｅ！」と「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が二段に分けてなされているので、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造において最も遊技者としては（不正行為も）関心のある遊技球が振り分けられる様子は、当該表記Ｚ５２によって視認しづらい。すなわち、本実施例の表記Ｚ５２のうち上段の「Ｃｈａｎｃｅ！」は、回転案内部材Ｚ４１ａにおける特定接触部位Ｚ４２を覆う位置に設けられおり、下段の「Ｃｈａｎｃｅ！」は、入賞口通路Ｚ２３，排出通路Ｚ２５を覆う位置に設けられている。とはいえ、「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２は、アルファベットの形状の部分だけ透過性が劣る構成であるから、遊技者は、表記Ｚ５２を形成するアルファベットの各々を囲む透過性領域から遊技球が振り分けられる様子を垣間見ることができる。また、このように構成しても、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５は見え易くなっているので、遊

技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球がどちらに振り分けられたかという振り分け結果を見ることができる。

【５４３６】

なお、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記５２をもっと増やして、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５の前面までも覆って、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５までも見えにくくしてもよい。このようにすれば、特図２用始動入賞装置３３ｂ内部での不正行為をさらに行い難くすることができる。

【５４３７】

以降、図４６０（ｂ）を参照して特図２用始動入賞装置３３ｂの各構成について説明する。ハネ状の非電動役物３３ｂ２は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することが可能である。このような回動は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４に入球した遊技球の重みを非電動役物３３ｂ２に関連したリンク機構が受けることによって実行される。通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴い、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができる点は、実施例３７と同様である。また、通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴い、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができる。

【５４３８】

本例における遊技球通路Ｚ２２と分岐点Ｚ３０の構成は、上述の実施例３７と同様であるので、案内回転部材４１ａの回転に伴って左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いてゆき、左側壁部Ｚ４３と分岐点Ｚ３０との隙間が遊技球の直径より小さくなると、次の遊技球が案内回転部材４１ａに到達しても当該遊技球が入賞口通路Ｚ２３に進入することを阻止することができている。

【５４３９】

回転案内部材Ｚ４１ａは、分岐点Ｚ３０の下部に位置し遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球を入賞口通路Ｚ２２ａまたは排出通路Ｚ２５に案内する。回転案内部Ｚ４１ａは、遊技球通路Ｚ２２の中心軸を基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられている。

【５４４０】

回転案内部材Ｚ４１ａの構造についてより詳細に説明する。回転案内部材Ｚ４１ａは、実施例３７の回転案内部材Ｚ４１とほぼ同様な構成となっているが、大きく異なる点が２つある。第１の相違点は、回転案内部材Ｚ４１ａには、回転案内部材Ｚ４１ａを初期姿勢に保つためのウエイトが設けられていないことである。回転案内部材Ｚ４１ａには、ウエイトを埋設するための貫通孔を設ける必要は無い。第２の相違点は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５には、円弧状壁部Ｚ４５が規定する円に沿って配設される複数の凸部Ｚ４８が設けられていることである。当該凸部Ｚ４８は、遊技球が排出通路Ｚ２５を通過するときに遊技球に衝突することで回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させることが可能である。また、当該凸部Ｚ４８は、図４６０（ｃ）に示す様に回転案内部材Ｚ４１ａの回転軸方向に伸びた細長状の部材である。

【５４４１】

図４６０（ｂ）においては、回転案内部材Ｚ４１ａが実施例３７における初期姿勢に相当する姿勢で示されている。回転案内部材Ｚ４１ａは、凸部Ｚ４８の機能により左回転をすることができるが、ストッパＺ４７が連結部Ｚ２７の当たり面に当接した時点で、これ以上の左回転が規制される。このときの回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を左回転停止姿勢とよぶことにする。左回転停止姿勢は、見かけ上は、実施例３７に係る初期姿勢に相当する。しかし、本実施例においては、回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢から右回転停止姿勢までの任意の姿勢で停止することができるので、初期状態における所定の姿勢を意味する初期姿勢の概念がない。図４６０（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａの取りうる姿勢のうちの１つを例示したものとなっている。

【５４４２】

図４６０（ｃ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂを上方から見下ろしたときの模式図である。このうち、符号Ｚ５３ａは、排出通路Ｚ２５の終端に設けられた排出口を説明して

おり、符号Ｚ５３ｂは、入賞口通路Ｚ２３を通過した遊技球が入賞口（入賞口センサ５１の遊技球通過孔）に入球できなかったときに遊技球を回収する回収口を説明している。排出口Ｚ５３ａ，回収口Ｚ５３ｂに入球した遊技球は、アウト口３６に入球した遊技球と同様な扱いとなるが、上述のように排出口Ｚ５３ａは遊技盤３０の盤面に遊技球を排出し、回収口Ｚ５３ｂはアウト口３６と同じ扱いとしてもよい。奥側に向かうにつれ先細りのスロープＺ２９は、排出通路Ｚ２５の底部にも設けられており、排出通路Ｚ２５を通過してきた遊技球を奥側の排出口Ｚ５３ａに誘導するための傾斜面を有している。

【５４４３】

図４６０（ｃ）において斜線で示す入賞口シャッターＺ５０は、特図２に係る入賞口を閉鎖する位置に設けられており、図４６０（ｃ）における水平方向に移動が可能となっている。閉状態の入賞口シャッター５０は、左方向に移動することで開状態となり、開状態の入賞口シャッター５０は、右方向に移動することで閉状態となる。入賞口シャッター５０の後端には、図示しないソレノイドが設けられており、入賞口シャッター５０の左右移動のための駆動力を付与する。このソレノイドは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって制御される。入賞口シャッター５０の下部には、入賞口への遊技球の入球を検出する入賞口センサＺ５１が設けられている。入賞口センサＺ５１は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。特図２に係る遊技球の入賞は、当該入賞口センサＺ５１が遊技球を検出することで検知される。

【５４４４】

従って、入賞口通路Ｚ２３を通過する遊技球は、入賞口シャッター５０の状態によって入賞口に入球したり回収口Ｚ５３ｂに入球したりする。入賞口シャッター５０が開状態の場合は、遊技球は入賞口に入球し、閉状態のときは、遊技球は入賞口シャッター５０の上面を通過して回収口Ｚ５３ｂに入球する。

【５４４５】

入賞口シャッター５０の状態は、上述した回転体機構３３ｃと関連しているのでこれについて説明する。上述のように回転体機構３３ｃには、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６と、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７を備えている。上部センサＺ１６と下部センサＺ１７も、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に接続されている。上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、その入球は上部センサＺ１６で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口シャッター５０が例えば２秒間だけ開状態となる。遊技者はこの２秒間の間に遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させれば、遊技球を入賞口に誘導できる。つまり、この２秒間は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球してから特図２に係る入賞口に入球するまでの距離や、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度に応じて設定されているので、それぞれの要素が異なれば、この２秒間よりも長い時間でも短い時間でも構わない。もっとも、入賞口シャッター５０の開期間の終了間際に遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させても遊技球が入賞しない場合もある。遊技球が入賞するには、遊技球通路Ｚ２２，回転案内部材Ｚ４１ａ，入賞口通路Ｚ２３を通過する必要があるからである。

【５４４６】

下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、その旨は下部センサＺ１７で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口シャッター５０が例えば１秒間だけ開状態となる。このように、下部入球口Ｚ１４における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター５０の開期間は、上部入球口Ｚ１５における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター５０の開期間よりも短い。したがって、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球したときよりも特図２に係る入賞が生じにくい。時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球しやすかったことからすれば、時短Ｂ状態の方が、時短Ａ状態よりも有利な遊技状態であるといえる。

【５４４７】

入賞口シャッター５０の開期間は、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで異ならせてもよい。例

えば、時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも入賞口シャッター５０の開期間を長くする。これにより、時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球しやすかったことからすれば、より一層、入賞口シャッター５０の長期開放に係る時短Ｂ状態の方が、入賞口シャッター５０の短期開放に係る時短Ａ状態よりも有利な遊技状態である、いわゆる突破型の遊技性を実現できるといえる。なお、突破型の遊技性とは、時短Ａ状態は厳しいが、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行すれば、何度も時短Ｂ状態を発生させ易くなる遊技性である。上述した実施例３７もこのパターンである。

【５４４８】

＜連球防止機構の動作＞

以降、連球防止機構の動作について説明する。図４６２（ａ）は、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢にあるときに遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきたときの様子を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１ａは、Ｖ字形状の特定接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢となっているので、特定接触部位Ｚ４２は、遊技球を受け入れ、それに伴い回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転を開始する。図４６２（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａが遊技球の重みにより右回転停止姿勢となり、遊技球が入賞口通路Ｚ２３側に案内される様子を説明している。

【５４４９】

実施例３７と同様なので図示はしないが、不正行為により２つの遊技球が連なって遊技球通路Ｚ２２を通過してきた場合、先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を右回転停止姿勢とするので、回転案内部材Ｚ４１ａに達した後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する。これにより、後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａにより排出通路Ｚ２５側に案内される。

【５４５０】

図４６２（ｃ）は、図４６２（ｂ）の状態の後、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａから離れていく様子を示している。本実施例の場合、実施例３７で説明したウエイトを回転案内部材Ｚ４１ａが有していないので、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａを離れても回転案内部材Ｚ４１ａは遊技球到来前の姿勢に戻ろうとはせず、そのまま左回転停止姿勢を維持する。なお、図４６２（ａ）ないし図４６２（ｃ）は、入賞口シャッター５０の開期間の終了間際に遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した場合について説明しており、図４６２（ａ）において開状態となっていた入球口シャッター５０は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの案内を受けている間に閉状態となる（図４６２（ｂ）参照）。したがって、この遊技球は、入賞することなく、奥側の回収口Ｚ５３ｂに入球する（図４６２（ｄ）参照）。

【５４５１】

図４６２（ｅ）は、その後、新たな遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきた状態を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を排出通路Ｚ２５側に案内する。回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５には、複数の凸部Ｚ４８が設けられているので、遊技球は、凸部Ｚ４８に衝突しながら排出通路Ｚ２５に向かい、それに伴い、回転案内部材Ｚ４１ａは、わずかに反時計回りに回転する。

【５４５２】

図４６２（ｆ）ないし図４６３（ｈ）は、その後、新たな遊技球が次々と遊技球通路Ｚ２２を通過していく様子を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転停止姿勢に近い姿勢となっているので、新たな遊技球を全て排出通路Ｚ２５側に案内する。遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する度に回転案内部材Ｚ４１ａは、少しずつ反時計回りに回転していき、最終的には図４６３（ｈ）に示す様に左回転停止姿勢となる。

【５４５３】

なお、図４６２（ｅ）ないし図４６３（ｈ）における入賞口シャッターＺ５０は、作図上の制限から全て閉状態となっているが、実際の入賞口シャッターＺ５０は、図４６２（

ｅ）～図４６３（ｈ）の間に開閉動作を複数回繰り返している。開閉動作の回数は、図４６２（ｅ）～図４６３（ｈ）の間に遊技球通路Ｚ２２を通過した遊技球の球数にほぼ一致する。より正確には、開閉動作の回数は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球回数に一致する。入賞口シャッターＺ５０がいずれの状態であっても、遊技球は排出通路Ｚ２５側に案内されるので、入賞口に入球することはない。

【５４５４】

図４６３（ｉ）は、その後、新たな遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきた状態を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を入賞口通路Ｚ２３側に案内する（図４６３（ｊ），図４６３（ｋ）参照）。

【５４５５】

図４６３（ｉ）ないし図４６３（ｋ）の場合は、上述の図４６２（ａ）ないし図４６２（ｃ）の場合と異なり、入賞口シャッター５０の開期間の開始間際に遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した場合について説明している。図４６３（ｉ）において開状態となっている入球口シャッター５０は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの案内を受けている間に閉状態とならず（図４６３（ｊ）参照）、遊技球が入賞口に入球するまで開状態を維持する。

【５４５６】

なお、図４５８（ａ）ないし図４６３（ｋ）の動作は、一例に過ぎない。例えば、図４６３（ｉ）において遊技球の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が入賞口シャッター５０の開期間の終了間際であった場合、図４６３（ｉ）の状態の後、図４５８（ｂ）ないし図４５８（ｄ）の状態が再現されることになる。

【５４５７】

また、図４６２の説明によれば、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢にない場合、全ての遊技球が排出通路Ｚ２５に案内されていた。しかし、本例における回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢でない場合であっても遊技球を入賞口通路２５側に案内することができる場合も有りうる。ただし、この場合の回転案内部材Ｚ４１ａは、ほぼ左回転停止姿勢となっていなければならないので、稀なケースであるが、このようなケースが生じる場合も有りうる。

【５４５８】

＜遊技の流れ＞

このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機１０によりどのような遊技が実現されるかについて図４５７を参照して説明する。遊技は通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ１，または時短Ａ２状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。この回転体Ｚ１１の回転様式は、様式Ｃである。

【５４５９】

遊技状態が時短Ａ状態となると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート３４に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート３４に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５の入口に配置されている開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となる。

【５４６０】

＜時短Ａ状態における遊技＞

時短Ａ状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構３３ｃの下部入球口Ｚ１４に入球する。下部入球口Ｚ１４と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされているから、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。通

常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【５４６１】

下部入球口Ｚ１４に入球した遊技球は下部センサＺ１７に検出されて、それに伴い特図２用始動入賞装置３３ｂが有する入賞口シャッターＺ５０が１秒間だけ開状態となる。このときに特図２に係る入賞を実現するのは比較的難しく、多くの場合、遊技球は回収口Ｚ５３ｂで回収される。しかし、良いタイミングが重なれば、下部入球口Ｚ１４にしか入球していない場合であっても、特図２に係る入賞が実現することもあり得る。もちろん、時短Ａ状態では比較的に稀であるが、上部入球口Ｚ１３に入球すれば、特図２に係る入賞が実現することもあり得る。

【５４６２】

時短Ａ状態において特図２に係る入賞が成立し、特図２に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短Ａ状態のまま遊技が続行される。抽選結果が５回または３回（このときの回数は遊技状態が時短Ａ１状態か時短Ａ２状態か異なる。）連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。５回または３回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。遊技状態が時短Ａ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【５４６３】

５回または３回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短Ｂ付き小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転様式が様式Ｃから様式Ｄに変更される。

【５４６４】

＜時短Ｂ状態における遊技＞

時短Ｂ状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、遊技球は回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３に入球しやすい。上部入球口Ｚ１３と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされているから、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【５４６５】

上部入球口Ｚ１３に入球した遊技球は上部センサＺ１６に検出されて、それに伴い特図２用始動入賞装置３３ｂが有する入賞口シャッターＺ５０が２秒間だけ開状態となる。このときに特図２に係る入賞を実現するのは比較的容易となる。

【５４６６】

時短Ｂ状態において特図２に係る入賞が成立し、特図２に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短Ｂ状態のまま遊技が続行される。抽選結果が１０回連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。１０回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。１０回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短Ｂ付き小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、新たに時短Ｂ状態が発生する。遊技状態が時短Ｂ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【５４６７】

本発明は、上述した実施例の構成に限られず、下記の様な変形実施ができる。

＜変形例１＞

上述の実施例においては、回転案内部材Ｚ４１ａは全体が同じ色となっていたが、特定

接触部位Ｚ４２を構成する壁部Ｚ４３，Ｚ４４を強調させる目的で、壁部Ｚ４３，Ｚ４４の色を回転案内部材Ｚ４１ａにおける他の部位と異なる色としてもよい（図４６４（ａ）参照）。このような構成とすることで、遊技者に壁部Ｚ４３，Ｚ４４および壁部Ｚ４３，Ｚ４４によって振り分けられる遊技球に注意を向かせることができる。壁部Ｚ４３，Ｚ４４を着色する方法としては、塗料により壁部Ｚ４３，Ｚ４４を着色する方法や、有色の材料により壁部Ｚ４３，Ｚ４４を形成してこれを、回転案内部材本体と一体化させて壁部Ｚ４３，Ｚ４４の色を回転案内部材Ｚ４１ａにおける他の部位と異なる色とする方法が考えられる。

【５４６８】

＜変形例２＞

上述の実施例においては、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記が回転案内部材Ｚ４１ａを視認しづらくする構成となっていたが、より回転案内部材Ｚ４１ａの形状に合わせた図形等をカバーＺ２１に付すようにしてもよい。なお、カバーＺ２１にこの図形からなる装飾を付ける以外にも、回転案内部材Ｚ４１ａの形状に合わせた円盤状の部材（円形装飾部）を回転案内部材Ｚ４１ａの前面に固定した状態で、カバーＺ２１内に保持されてもよい。図４６４（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を覆うように円形の装飾が付されている。当該装飾は、細かな市松模様となっており、回転案内部材Ｚ４１ａが有する左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８を全体的に視認しづらくする。市松模様は、視認性の良い矩形部位と視認性の悪い矩形部位でモザイク模様が構成されており、市松模様における視認性の良い矩形部位を通じてわずかに回転案内部材Ｚ４１ａが回転する風な様子を垣間見ることができるに留まる。視認性の良い矩形部位は、透明であってもよいし、半透明であってもよい。視認性の悪い矩形部位は、半透明であってもよいし、不透明であっても良い。

【５４６９】

また、この円形の図形は、右側壁部Ｚ４４の先端をわずかに見せる程度に回転案内部材Ｚ４１ａ全体を覆っている。これにより、市松模様の背後では、左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８が視認し辛いが、右側壁部Ｚ４４の先端を見極めることができれば、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きを予測することができる。

【５４７０】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、回転案内部材Ｚ４１ａを市松模様で覆って見えにくくしていたが、本発明はこの構成に限られず、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を半透明な図形で覆うようにしてもよい。この構成によれば、回転案内部材Ｚ４１ａが有する左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８の全体が視認しづらい。

【５４７１】

＜変形例４＞

変形例２，３に関連した別の変形例として、回転案内部材Ｚ４１ａとともに回転する円盤状の部材を回転案内部材Ｚ４１ａから見て遊技者側に設け、当該部材に図形を描く様にしてもよい。図４６４（ｃ）は、変形例４の一例であり、円盤状の部材に同心円状の模様が描かれている。同心円状の模様は、回転案内部材Ｚ４１ａが回転しても装飾性に影響を与えにくいものであれば、放射状の模様・円形状に配列された模様などでもよい。変形例４においては、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に保持された遊技球は全域が円盤状の部材に施された同心円状の模様によって見えにくくなっている。このように、回転する円盤状の部材に同心円状の模様が描かれていれば、回転案内部材Ｚ４１ａが回転しても、その模様からは回転案内部材Ｚ４１ａが回転したことを認識し辛い。これによって、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きをさらに認識し辛くすることができる。

【５４７２】

＜変形例５＞

変形例４に関連した別の実施例として、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に保持された遊技球の一部が上述した円盤状の部材からはみ出した構成とすることもできる（図４６５（ａ）参照）。このように構成することで、円盤状の部材そのものからは回転

案内部材Ｚ４１ａの傾きをさらに認識し辛いが、このはみ出した部分を見付ることで、遊技球が振り分けられる様子を注視でき、より面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【５４７３】

＜変形例６＞

上述の実施例では、「Ｃｈａｎｃｅ！」と「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が二段に分けてなされている構成であったが、本発明はこの構成に限られず、表記Ｚ５２を一段とすることもできる。図４６５（ｂ）の例では、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２を覆うように構成されている。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ前面の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方を覆っているが、右回転停止姿勢においても前面の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方を覆うようにしてもよい。

【５４７４】

＜変形例７＞

上述の実施例では、表記Ｚ５２が回転案内部材Ｚ４１ａから見て遊技者側のカバーＺ２１に設けられていたが、本発明はこの構成限られない。表記Ｚ５２を回転案内部材Ｚ４１ａの奥側に設け、回転案内部材Ｚ４１ａを見えにくくする構成とすることもできる（図４６５（ｃ）参照）。つまり、回転案内部材Ｚ４１ａは、カバーＺ２１と同じく透過性（例えば透明な）樹脂で形成されているので、背後の装飾を透過する。背後の装飾と左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４とが混ざり合って（図示でハッチングを付して示すように）、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きを認識し辛くすることができる。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ背後の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方と混ざり合っているが、右回転停止姿勢においても背後の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方と混ざり合うように表記５２を大きくしてもよい。

【５４７５】

＜変形例８＞

上述の実施例では、複数の小さな凸部Ｚ４８が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。図４６６（ａ）に示す様に円弧状壁部Ｚ４５に単一の大きな凸部Ｚ４８を有する構成としてもよい。このような構成によれば、排出通路Ｚ２５を通過する遊技球が凸部Ｚ４８に衝突すると、上述の実施例の場合と比べて大きな回転力が生じるので、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、一度に左回転停止姿勢となる。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａａの右回転停止姿勢と左回転停止姿勢とを迅速に切り替えることができる。

【５４７６】

＜変形例９＞

上述の変形例８に関連した別の変形例としては、図４６６（ｂ）に示す様な突出高さの異なる複数の凸部Ｚ４８を円弧状壁部Ｚ４５の異なる位置に備えた回転案内部材Ｚ４１ａを挙げることができる。このような構成によれば、排出通路Ｚ２５を通過する遊技球が円弧状壁部Ｚ４５に衝突する箇所に応じて生じる回転力を異ならせることができる。これによって、小さい凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部Ｚ４８に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。なお、この場合は、凸部Ｚ４８を見え易くするために、回転案内部材Ｚ４１ａの前面には表記Ｚ５２が存在しないか、存在しても凸部Ｚ４８の視認に影響を与えにくいものであることが好ましい。

【５４７７】

また、当該凸部Ｚ４８は、細長状の部材に限らず、点点と設けられる部材であってもよい。点点と設けられる凸部Ｚ４８に、大きな凸部Ｚ４８や小さな凸部Ｚ４８を設けてもよい。これによって、小さい点状の凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな点状の凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部Ｚ４８に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。

【５４７８】
　また、凸部４８の大きさや凸部４８の配置を変える替わりに、遊技球通路Ｚ２２や排出通路Ｚ２５の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。このようにすることでも、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触することで生じる回転力を変えることができる。
【５４７９】
＜変形例１０＞
　上述の実施例では、入賞口シャッターＺ５０の開閉動作の回数は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球回数に一致させていたが、これを一致させない構成としても構わない。例えば、上述した回転体機構３３ｃにおいて、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７で検出された場合に、抽選によって入賞口シャッターＺ５０を開放させるか否かを決定する構成としてもよい。入賞口シャッターＺ５０を開放させる当選確率は、例えば１／２程度とする。このようにすれば、Ｖ字形状の特定接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢に戻っており、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６で検出されたにも関わらず、入賞口シャッターＺ５０が開放しない状況を発生させることができる。これにより、接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢に戻った状態で、入賞口シャッターＺ５０が開放しているか否かという点に、遊技者にドキドキ感を与えることができる。
【５４８０】
　また、上述した入賞口シャッターＺ５０の開放抽選は、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７での検出を契機とする構成に限らず、遊技球がスルーゲート３４を通過したことを契機として生じさせてもよい。例えば、入賞口シャッター開放用カウンタＣ５を新たに設け、１／２程度の確率で、入賞口シャッターＺ５０を開放する。入賞口シャッターＺ５０の開放時間は、上述と同じ２秒間でもよい。すなわち、時短状態での最初の入賞口シャッターＺ５０の開放時には、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が間に合わないが、その後、右打ちを継続していれば、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球と入賞口シャッターＺ５０の開放とのタイミングが合う場合が生じ得る。
【５４８１】
＜変形例１１＞
　変形例４に関連する更なる変形例として、回転案内部材Ｚ４１ａが傾斜する様子を敢えて見えやすくするように構成することもできる。このような例としては、例えば、回転案内部材Ｚ４１ａを覆うように「Ｃｈａｎｃｅ！」等の文字が印刷された平板を回転案内部材Ｚ４１ａに付設することで、「Ｃｈａｎｃｅ！」の文字の傾き方により回転案内部材Ｚ４１ａの現在の姿勢が容易に理解できるようになっている。このように構成すれば、遊技者に回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を注目させることができるので、これまでにない面白みを有するパチンコ機１０を提供することができる。
【５４８２】
＜変形例１２＞
　上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度を制限する部材は設けられていなかったが、図４６７に示すように、回転案内部材Ｚ４１ａの軸受けにワンウェイクラッチＺ５５を設けることで、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度をより遅くするように構成することもできる。本例における回転案内部材Ｚ４１ａは、ワンウェイクラッチＺ５５により、左回転のみに制動がかかるように構成される。したがって、図４６７（ａ）に示すように、本例の回転案内部材Ｚ４１ａにおける左回転停止姿勢（実施例３７における初期姿勢に相当）から右回転停止姿勢までの右回転については、制動はかからないので、左回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａは、特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球を速やかに特図２に係る入賞口に入球させて姿勢を右回転停止姿勢にすることができる。
【５４８３】

図４６７（ｂ）～（ｆ）に示すように、右回転停止姿勢となった回転案内部材Ｚ４１ａは、ワンウェイクラッチの作用により、左回転に制動がかけられている。このことにより、上述の実施例にない２つの効果を得ることができる。第１に、本例によれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻りにくくすることで、次の遊技球が特図２に係る入賞口に入球するまでに手数を多く掛けさせることにより、特図２に係る入賞口に遊技球をより連続して入球させにくくすることができる。すなわち、上述の実施例では、３球の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に当たれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、比較的容易に左回転停止姿勢まで戻ることができたが、本例によれば、５球以上（例えば８球）の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に当たらなければ、回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢まで戻ることがない。ワンウェイクラッチの作用を調整することで、回転案内部材Ｚ４１ａの回転に必要な遊技球の球数を増減することができる。

【５４８４】

第２に、本例によれば、排出通路Ｚ２５を流下する遊技球の速度をより遅くすることができる。すなわち、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転をする際に上述の実施例より多くの運動エネルギーを遊技球から奪う。従って、図４６７（ｂ）（ｃ）及び（ｄ）（ｆ）に示すように、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに衝突して、回転案内部材Ｚ４１ａが回転する際に、ワンウェイクラッチの作用により、排出通路Ｚ２５を流下する遊技球の速度がより遅くなる。このように構成することで、遊技球の流れが追いやすく、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢に戻る過程を目で追いやすいパチンコ機１０が提供できる。

【５４８５】

＜変形例１３＞

上述の実施例では、１球の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａを一方向に回転させるような構成となっていたが、本発明はこのような構成に限られない。１球の遊技球で回転案内部材Ｚ４１ａがより複雑に動くようにしてもよい。図４６８は、本例に係る回転案内部材Ｚ５４１ａの具体的な構成を説明している。すなわち、本例の回転案内部材Ｚ４１ａは、右側壁部Ｚ４４が延伸して形成される突起が実施例の突起よりも小さくされている。従って、本例の回転案内部材Ｚ４１ａは右側壁部Ｚ４４が遊技球に接触している時間が上述の実施例よりも短い。したがって、図４６８に示す様に、左回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、右側壁部Ｚ４４への衝突から生じる運動エネルギーによる回転案内部材Ｚ４１ａの右回転により、右側に案内される。このとき、回転案内部材Ｚ４１ａの突起は連結部Ｚ２７に接続された収納部に衝突することになる。回転案内部材Ｚ４１ａは、反動により左回転して左回転停止姿勢に近いが、左回転停止姿勢には達しない姿勢で停止する場合がある。また、回転案内部材Ｚ４１ａは、より強い反動により左回転して左回転停止姿勢に達して停止する場合もある。つまり、上述の実施例の構成によれば、１球の遊技球により回転案内部材Ｚ４１ａの回転方向が変化することはなかったが、本例によれば、１球の遊技球により、回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転をした後、右側壁部Ｚ４４への衝突から生じる運動エネルギーを利用し、反動により左回転をするように構成されており、しかも、その反動により左回転停止姿勢に戻ったり戻らなかったりするように構成されている。このような構成とすることにより、遊技の内容がより複雑で、運の要素が増えるので、これまでにない面白みのあるパチンコ機１０を提供できる。また、左回転停止姿勢で遊技球流路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口流路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。

【５４８６】

＜変形例１４＞

上述の実施例では、右回転停止姿勢または右回転中間姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａ

の円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が衝突すれば、必ず回転案内部材Ｚ４１ａが左回転する構成であったが、必ずしも回転案内部材Ｚ４１ａが左回転しない構成であってもよい。具体的には、例えば、上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１ａを一時的に固定する構成は備えていなかったが、図４６９に示す様に、回転案内部材Ｚ４１ａの下部に伸縮自在のピンＺ７０を備える構成としてもよい。ピンＺ７０は、回転案内部材Ｚ４１ａの下部に付設されたソレノイドの先端であって、ソレノイドの動作により、上下方向に出没することができる。図４６９（ａ）は、ピンＺ７０が収縮状態で、ピンＺ７０の先端は回転案内部材Ｚ４１ａに接触しておらず、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができる。図４６９（ａ）においては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢となっているから、遊技球通路Ｚ２２を通過し回転案内部材Ｚ４１ａに向かった遊技球は、特定接触部部位Ｚ４２に入球して、右方向に案内される（図４６９（ｂ）参照）。この時点で、ピンＺ７０が伸長状態となったとすると、ピンＺ７０は回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５における凸部Ｚ４８が設けられていない部位（ストッパＺ４７の右側の部位）に当接して、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａを固定する（図４６９（ｃ）参照）。このような状況となると、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が接触しても回転案内部材Ｚ４１ａは、回転しなくなり、右回転停止姿勢が維持される（図４６９（ｃ）～図４６９（ｅ）参照）。したがって、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球通路Ｚ２２を通過してきた遊技球を常に左側へと案内する。

【５４８７】

図４６９（ｆ）は、伸長状態のピンＺ７０が収縮状態に戻った様子を示しており、この時点で、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができるようになる。図４６９（ｆ）においては、右回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａが排出通路Ｚ２５を通過する遊技球によって、左回転しつつある様子を示している。

【５４８８】

ピンＺ７０の動作の契機は、特に限定されないが、例えば、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選において普通図柄当選が発生する度に伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンＺ７０を制御する構成とすることができる。もちろん、抽選によらず、時短状態が発生すれば、一定の時間間隔または一定周期で変化する時間間隔で伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンＺ７０を制御する構成であってもよい。このように構成することで、右回転停止姿勢だけでなく、右回転停止姿勢から左回転停止姿勢に戻る途中の姿勢にあるときにも、ピンＺ７０が伸長状態となって回転案内部材Ｚ４１ａが固定されてしまう状況も発生する。このようになれば、あと１回遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに衝突すれば回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すことができる状況で、遊技者をじらすことができる。このような状況で入賞口シャッターＺ５０が開放されれば、もしピンＺ７０が収縮状態であれば左回転停止姿勢に戻した状態で特図２に係る入賞口に入賞させることができたにも関わらず、これが出来ないことで、さらにじらすことができる。この場合、ピンＺ７０の伸長状態の時間は、入賞口シャッターＺ５０の開放時間よりも長いことが好ましい。また、入賞口シャッターＺ５０の開放状態は、遊技者が明示できることが好ましい。例えば、入賞口シャッターＺ５０を有色部材とし、他の部材を無色透明に形成する。また、例えば、第３図柄表示装置４２などの表示装置にて入賞口シャッターＺ５０の開状態を報知する。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの普通図柄当選を契機とする構成であれば、このような状況を回避するために、さらに遊技球を発射し続ける必要が生じるので、積極的な発射操作を促すことができる。このように、ピンＺ７０の動作という新たな要素が遊技に組み込まれ、今までにない面白みを有するパチンコ機１０を提供することができる。

【５４８９】

＜変形例１５＞

上述の実施例における特図２用始動入賞装置３３ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部に連球防止装置Ｚ４０ａを有していたが、本発明はこの構成に限られず、図４４８に

記載されているように連球防止装置Ｚ４０ａは、特図２用始動入賞装置３３ｂの外部に、図示では特図２用始動入賞装置３３ｂの前面側のカバーに覆われない状態で（もちろん、回転案内部材Ｚ４１ａの前面に透過性を有し、回転案内部材Ｚ４１ａと共に回転するカバーを設けてもよい）、遊技領域３０ａに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Ｚ４０の上流側に非電動役物３３ｂ２が設けられていたため、特図２用始動入賞装置３３ｂへの連続入球を許容した状態で２球目以降の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、特図２用始動入賞装置３３ｂへの連続入球を許容せずに２球目以降を非電動役物３３ｂ３に接触・衝突させずに流下方向を変更できることが特徴的である。これにより、特図２用始動入賞装置３３ｂ３の非電動役物３３ｂ３に遊技球が頻繁に接触・衝突し続けることに起因する、非電動役物３３ｂ３の摩耗による劣化・故障を低減することができる。

【５４９０】

図４７０，図４７１を参照しながら本例における特図２用始動入賞装置３３ｂの構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、上述の実施例と同様な回転案内部材Ｚ４１ａを有している。回転案内部材Ｚ４１ａの上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を導く複数の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂが形成されている。例えば、回転案内部材Ｚ４１の上流には、２本の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂが形成されている。２本の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂは、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き易い流路（例えば、右側の遊技球流路Ｚ２２ｂ）もあれば、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もある。これにより、どの遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂを流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。

【５４９１】

いずれかの遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂを通過してきた遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２，または円弧状壁部Ｚ４５に接触して、回転案内部材Ｚ４１ａの右側か左側かのいずれかに案内される。左側流路Ｚ２５ａ，右側流路Ｚ２５ｂ，入賞口流路Ｚ２３ａの各々は、実施例３７における本例に対応する変形例と同様の構成であるので説明を省略する。すなわち、本例においても、ハネ状の非電動役物３３ｂ３が開閉することによって入賞口流路Ｚ２３ａが生成・消失する構成となっている。非電動役物３３ｂ３が主板、副板Ｚ６０を有する構成も実施例３７の変形例と同様である。非電動役物３３ｂ３がＬ字形状となっているのも実施例３７の変形例と同様である。

【５４９２】

＜連球防止装置Ｚ４０ａの動作＞

図４７２は、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明している。図４７２（ａ）に示すように、連続して例えば２球の遊技球が右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを通過してくると、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢となっている場合は、左回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａが１つ目の遊技球を右側に案内する（図４７２（ｂ），図４７２（ｃ）参照）。この間に中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して回転案内部材Ｚ４１に到達した２つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触するので、回転案内部材Ｚ４１により左側に案内される。このようにして２つ目の遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに向かう（図４７２（ｃ）～図４７２（ｅ）参照）。

【５４９３】

図４７２においては、２球の遊技球が遊技球流路Ｚ２２ａを通過する前に非電動役物３３ｂ３が閉状態となっている場合における連球防止装置Ｚ４０ａの動作を説明している。右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下して特定接触部位Ｚ４２に入球した１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗らず、そのまま右側排出通路Ｚ２５ｂを流下する（図４７２（ｂ）～図４７２（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されておらず、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているからであ

る（図４７２（ｂ）～図４７２（ｅ）参照）。
【５４９４】
図４７２においては、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを通過する３つ目の遊技球についても説明している。この３つ目の遊技球は、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂの出口付近の釘に衝突して回転案内部材Ｚ４１ａの方へ跳ね返るが、ほぼ右回転停止勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に衝突して回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させながら回転案内部材Ｚ４１ａの左側に案内される。もちろん、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａと衝突する位置によっては、回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させることができない場合があってもよい。３つ目の遊技球は結局、左側流路Ｚ２５ａを通過して連球防止装置４０ａから離れる。なお、左回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａに左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下する遊技球が衝突する場合は、遊技球は特定接触部位Ｚ４２に入球する場合もあるが、この場合も、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているので、非電動役物３３ｂ３に衝突することなく、右側流路Ｚ２５ｂを流下する。
【５４９５】
図４７３も右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下した２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明しているが、非電動役物３３ｂ３が開状態となっているところが図４７２とは異なる。
【５４９６】
図４７３において、左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した１つ目の遊技球は、特定接触部位Ｚ４２に入球し回転案内部材Ｚ４１ａの右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗って、特図２に係る入賞口に入球する（図４７３（ｂ）～図４７３（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されており、非電動役物３３ｂ３が開状態となっているからである。図４７３において、２つ目の遊技球、３つ目の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させつつ右側通路Ｚ２５ｂに案内される様子は、図４７２の場合と同様である。
【５４９７】
このように、２球以上の遊技球が連続して右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下してきた場合、１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの右側に案内される。このとき、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていれば、当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３との接触・衝突し、入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。一方、２つ目以降の遊技球は、次に回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢に戻るまで、回転案内部材Ｚ４１ａの左側流路Ｚ２５ａに案内され、非電動役物３３ｂ３から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていたとしても特図２に係る入賞口に入球することはないので、非電動役物３３ｂ３との接触・衝突に起因する摩耗が生じ難い。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、このようにして、２球以上の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａは、円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が衝突することで左回転停止姿勢に戻るので、遊技者が右打ちを続けていけば、やがて回転案内部材Ｚ４１ａにより遊技球が右側に案内される機会がくる。また、連球防止機能を伴う遊技球の振り分けを遊技領域３０ａ内に見ることができるので、遊技領域３０ａ内で行われる遊技球の動きに関する遊技の興趣性も向上する。
【５４９８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｂ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１ａと、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１ａによって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口

通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、入賞口通路Ｚ２３を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成され、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、少なくとも１以上の遊技球（例えば４球）が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、左回転停止姿勢に向けて戻るように、左方向に回転することが可能である。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。また、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢となった後は、自動的に左回転停止姿勢に戻るわけではなく、少なくとも１以上の遊技球を回転案内部材Ｚ４１ａに接触させなければ左回転停止姿勢に戻らないので、自動的に左回転停止姿勢に戻る毎に遊技球を不正に投入し入賞口通路Ｚ２３に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【５４９９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５５００】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ２）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに当接されることで、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態と左回転停止姿勢との間の中間状態（図４６２（ｅ）から図４６３（ｇ）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触しても、いきなりは左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでに手数を掛けさせることで、さらに上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【５５０１】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ３）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、図４６２（ｅ）または図４６２（ｆ）に示す中間状態に戻った状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、中間状態と左回転停止姿勢との間の第２中間状態（中間状態が図４６２（ｅ）であれば第２中間状態は図４６２（ｆ）に示す状態。中間状態が図４６２（ｆ）であれば第２中間状態は図４６３（ｇ）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、上述した中間状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触しても、ただちには左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【５５０２】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ４）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、図４６２（ｅ）に示す中間状態または図４６２（ｆ）に示す第２中間状態に戻った状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、図４６２（ｅ）に示す中間状態または図４６２（ｆ）に示す第２中間状態から左回転停止姿勢に戻ることが可能と

してもよい。このような構成とするためには、変形例９のように凸部４８の大きさを変えてもよいし、凸部４８の大きさは変えずに、遊技球通路Ｚ２２や排出通路Ｚ２５の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。これにより、上述した中間状態または第２中間状態から、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【５５０３】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ５）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。これにより、上述した左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。このような構成とするためには、変形例８のように大きな凸部４８を１つ設けてもよいし、凸部４８は複数あるが、接触したときの態様がよければ１回で左回転停止姿勢に戻るものであってもよい。

【５５０４】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ６）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢となった後、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａを左方向に回転させるための凸部Ｚ４８を備える。これにより、不正行為者に対しては遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を凸部Ｚ４８に接触させて回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を凸部Ｚ４８に接触させれば回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。

【５５０５】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ７）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢であるか左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くする例えばカバーＺ２１に施された「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」のような表記Ｚ５２（目隠し手段）を備えている。これにより、表記Ｚ５２によって、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢であるか左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。

【５５０６】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ８）に関し、表記Ｚ５２は、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８の一部を視認し難くする所定の装飾（二段の「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２）である。これにより、遊技盤３０の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。なお、目隠し手段は、変形例２のように、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を視認し難くするような、回転案内部材Ｚ４１ａよりもやや大きい円形装飾部であってもよい。円形装飾部は、背後を完全に遮光するものでもよいし、例えば市松模様のように背後が断片的に見えるものでもよい。

【５５０７】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ９）に関し、目隠し手段は、変形例４のように、回転案内部材Ｚ４１ａとともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾（例えば円盤状部材に施され

た同心円状の模様）として形成されていてもよい。これにより、同心円状の模様は、回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難いので、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。

【５５０８】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ１０）に関し、変形例４のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８は、回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出さない（装飾の外縁からはみ出さない）ように形成してもよい。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８が回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出すことで、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。なお、変形例５のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８ははみ出さないが、遊技球を回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出すように形成してもよい。回転案内部材Ｚ４１ａの傾きは分かり難いが、遊技球を目で追っていれば、どちらに振り分けられたかを見ることができる。

【５５０９】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１３）に関し、変形例１のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが着色または有色部材で形成されることで、無色透明なカバーＺ２１を介して左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４が視認され易くされていてもよい。これにより、カバーＺ２１の背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４を目立たせることができる。その結果、回転案内部材Ｚ４１ａの左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４がどの方向を向いているかという点にドキドキ感を与えることができる。

【５５１０】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１４）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の前面側は透過性を有する所定の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバーＺ２１で構成され、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが所定の装飾の背面側から視認可能とされていてもよい。これにより、透過性を有する所定の装飾とその背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

【５５１１】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１５）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の前面側は透過性を有しない特定の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバーＺ２１で構成され、特定の装飾によって、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが視認し難くされている。これにより、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

【５５１２】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１６）に関し、変形例７のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の背面側には特別の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」）が施された背面側部材があり、特別の装飾によって、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが視認し難くされている。これにより、背面側の特別の装飾の混ざってしまう左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

【５５１３】

本実施例の遊技機は、（Ｚｂ１１）（Ｚｂ１２）に関し、変形例１２のように、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、左回転が右回転よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチＺ５５を備えている。これは言い換えれば、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、排出通路Ｚ２６へ振り分けられる遊技球の速度が入賞口通路Ｚ２３へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチＺ５５を備えているとも言える。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａが遊技

球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた後に遊技球流路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触して排出通路Ｚ２６に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。

【５５１４】

本実施例の遊技機は、（Ｚｂ１３）に関し、変形例１４のように、回転案内部材Ｚ４０ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４０ａに接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるように構成されている伸縮可能なピンＺ７０を備えている。これにより、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４０ａに接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。

【５５１５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｄ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１ａと、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１ａによって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４と右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態右回転停止姿勢で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成され、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態から、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用することで、右回転とは反対の左回転することが可能である。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、左回転させるので、回転案内部材Ｚ４１ａの動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるとともに、流下領域における遊技球の動きの興趣性が向上するので、好適な流下領域を提供することができる。

【５５１６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５５１７】

本実施例の遊技機は、（Ｚｄ２）に関し、変形例１３のように、上述した運動エネルギーを、左回転停止姿勢で遊技球通路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーとしてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左回転停止姿勢で遊技球流路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを反動として利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口流路Ｚ

２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。

【５５１８】

本実施例の遊技機は、（Ｚｄ３）に関し、運動エネルギーは、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーである。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口通路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。

【実施例３９】

【５５１９】

続いて実施例３９に係るパチンコ機１０について説明する。本例のパチンコ機１０は、上述の実施例１に係るパチンコ機１０と同様であるが、遊技状態が変化していく様子が大きく異なる。より具体的には、本例のパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態と、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態（時短Ａ状態、時短Ｂ状態、時短Ｃ状態）が用意され、これまでにない面白みを提供できる遊技機となっている。

【５５２０】

図４７４を参照して、本例に係る盤面の構成について説明する。本例においては、第３図柄表示装置４２の中央下方にはヘソタイプの特図１用始動入賞装置３３ａが設けられている。通常の遊技が行われる通常状態においては、左側遊技領域３０ａｌを狙う左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞を狙う遊技が行われる。本例においては、右打ちに係る右側遊技領域３０ａｒでの右打ち中の遊技に特徴がある。右側遊技領域３０ａｒには、上流側から順に、スルーゲート３４，Ｖ入賞口３１ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，大入賞口３２ａが設けられている。スルーゲート３４は、右打ちされた遊技球が全て通過できるように構成されている。Ｖ入賞口３１ａは、右打ち遊技中に小当たりが発生した時に遊技者が狙う入賞口であり、Ｖ入賞口３１ａに遊技球が入球すると大当たりとなる。Ｖ入賞口３１ａの上側には出没自在のＶアタッカー３１ｂが設けられており、通常は閉状態となっている。このようにＶアタッカー３１ｂは、小当たり発生前に遊技球がＶ入賞口３１ａに入球することがないように構成されている。

【５５２１】

Ｖアタッカー３１ｂの下流に設けられている特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球すると特図２に係る抽選が実施される入賞口となっている。特図２用始動入賞装置３３ｂの右側には、遊技盤３０の盤面から突き出す突出状態と、遊技盤３０の盤面の奥に退く埋没状態に変化する出没自在の電動役物３３ｂ１が設けられている。電動役物３３ｂ１が埋没状態となると、電動役物３３ｂ１上流付近の遊技球は、電動役物３３ｂ１の下側へ流下して、アウト口３６側に進む。これが、特図２用始動入賞装置３３ｂの閉状態である。電動役物３３ｂ１が突出状態となると、電動役物３３ｂ１上流付近の遊技球は、電動役物３３ｂ１に乗った状態で左側に進み、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球する。これが、特図２用始動入賞装置３３ｂの開状態である。

【５５２２】

電動役物３３ｂ１の下流に設けられている大入賞口３２ａは、大当たりラウンド遊技が実行されるラウンド状態において遊技者が狙う入賞口となっている。大入賞口３２ａの上側には、出没自在のアタッカー３２ｂが設けられており、通常は閉状態となっている。この様にアタッカー３２ｂは、ラウンド状態発生前に遊技球が大入賞口３２ａに入球することがないように構成されている。

【５５２３】

＜特図１大当たり抽選用テーブル＞
本例のパチンコ機１０の動作時に参照される各種テーブルについて説明する。図４７５（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したときに実行される特図１に係る抽選に関する特図１大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が１５０，３００，４５０のいずれかとなった場合、抽選結果は大当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。
【５５２４】
大当たりに係る当たり種別は、大当たり図柄カウンタＣ２の数値により異なる。大当たり発生時に大当たり図柄カウンタＣ２の数値が０～２のとき、第２記号に係る第２大当たりが発生する。このときの当たり種別は６ラウンド時短Ｃ付き大当たりである。また、大当たり発生時に大当たり図柄カウンタＣ２の数値が３～９９のとき、第１記号に係る第１大当たりが発生する。このときの当たり種別は６ラウンド時短Ａ付き大当たりである。いずれの大当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。後述するように、時短Ｃ付き大当たりは、時短Ａ状態を経由せずにいきなり時短Ｃ状態を発生させる契機となる。このようなケースは極めて稀であるため、特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短Ａ付き大当たりに比べて、時短Ｃ付き大当たりの割合を極めて低くしている。
【５５２５】
時短Ａおよび時短Ｃについて説明する。時短とは、時間短縮の略であり、時短状態が発生するとスルーゲート３４通過から普通図柄抽選までに要する時間が短縮される。普通図柄抽選に当選すると、特図２に係る電動役物３３ｂ１が突出状態となることからすれば、遊技者は、時短状態発生に伴い特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技を行うことになる。
【５５２６】
時短Ａ，時短Ｃは、主に時短状態の終期に差異がある。時短Ａ状態は、長くとも特別図柄（特図１，特図２：実際は主に特図２）変動７回が終了すると、終了する。一方、時短Ｃ状態は、長くとも特別図柄変動１０回が終了すると、終了する。また、時短Ｂについては、後述するが、時短Ｂ状態との関連で言えば、時短Ａ状態は、時短Ｂ状態の発生する前に設定される時短Ｂ状態の前提期間として機能する。
【５５２７】
本例においては、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルは複数あり、抽選時の遊技状態に応じていずれかのテーブルが参照される。具体的には、特図２抽選に係る特図２大当たり抽選用テーブルは、時短Ａに関するものと、時短Ｂに関するものと、時短Ｃに関するものとがある。以降、それぞれのテーブルについて順を追って説明する。
【５５２８】
＜時短Ａ状態および時短Ａ，Ｃ状態の残保留において参照される特図２大当たり抽選用テーブル＞
図４７５（ｂ）は、時短Ａ状態中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したときに実行される特図２に係る抽選に関する特図２大当たり抽選用テーブルである。時短Ａ，Ｃ状態の残保留において参照される。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が０～２となった場合、抽選結果は第２記号に係る第２大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の数値に関係なく全て６ラウンド時短Ｃ付き大当たりとなる、いわゆる直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の数値が３～７９となった場合、抽選結果は小当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。特図２における時短Ｃ付き大当たりは、時短Ａ状態を経由せずにいきなり時短Ｃ状態を発生させる契機となる。このようなケースは極めて稀であるため、特図２大当たり抽選用テーブルでは、後述する時短付き小当たりに比べて、時短Ｃ付き大当たりの割合を極めて低くしている

。特図１と特図２での時短Ｃ付き大当たりの振分は、同じでもよいし、異ならせてもよい。

【５５２９】

図４７５（ｂ）を参照すれば分かるように小当たりには２種類あり、小当たりがどちらの種別になるかは大当たり図柄カウンタＣ２の数値によって決定される。大当たり図柄カウンタＣ２が０～７９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第４記号に係る第２小当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２が８０～９９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第３記号に係る第１小当たりとなる。小当たりとは、大当たりとは異なる種別の当たりを説明しており、Ｖ入賞を条件に大当たり状態を発生させることができる当たりである。

【５５３０】

第２小当たりは、通常状態においてＶ入賞が発生すると時短Ａ付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第２小当たりが発生するとその変動終了時点で時短Ａは一旦終了する。従って、遊技者が第２小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第２小当たりにおいて通常状態でＶ入賞があると時短Ａ付き大当たりが発生するように構成されている。Ｖ入賞発生後、ラウンド状態が発生し、ラウンド状態の終了後、再び時短Ａ状態が発生する。

【５５３１】

第１小当たりは、通常状態においてＶ入賞が発生すると時短が付かない通常大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第１小当たりが発生するとその変動終了時点で時短Ａは終了する。従って、遊技者が第１小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第１小当たりにおいて通常状態でＶ入賞があると通常大当たりが発生するように構成されている。Ｖ入賞発生後、ラウンド状態が発生し、ラウンド状態の終了後、通常状態となり、左打ちで遊技を行わなければならない状態となる。

【５５３２】

いずれの大当たり、小当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５５３３】

＜時短Ｂ状態において参照される特図２大当たり抽選用テーブル＞

本発明の特徴である時短Ｂ状態は、時短Ａに続く保留が貯められない時短状態である。この時短状態は、後述する時短Ａ状態の最終変動に伴う特別抽選に当選し、その最終変動が外れを導出すると発生する。時短Ｂは、時短Ｂ状態前に貯められている保留（残保留）に限って有効であって、詳細にはこの保留（残保留）をすべて消化してから次の変動を開始すると終了する。この時短Ｂ状態により本例の遊技がどのように構成されているかについては後述するが、ここでは、時短Ｂ状態において特図２に係る抽選が実行されたときに参照されるテーブルの内容について説明する。

【５５３４】

図４７６（ａ）は、時短Ｂ状態中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したときに実行される特図２に係る抽選に関する特図２大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が０～２となった場合、抽選結果は第２記号に係る第２大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の数値に関係なく全て６ラウンド時短Ｃ付き大当たりとなる、上述した直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の数値が３～７９となった場合、抽選結果は小当たりとなる。この小当たりは、第１小当たり、第２小当たりの両方を合わせたものと見なしてもよい。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。

【５５３５】

図４７６（ａ）を参照すれば分かるように小当たりには１種類しかなく、大当たり図柄カウンタＣ２の数値によらず小当たりは第４記号に係る第２小当たりとなる。

【５５３６】

第２小当たりは、時短Ｂ状態においてＶ入賞が発生すると時短Ｃ付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第２小当たりを生じさせる変動終了が発生しても時短Ｂは終了しない。従って、遊技者が第２小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、時短Ｂ状態のままとなる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第２小当たりにおいて時短Ｂ状態でＶ入賞があると時短Ｃ付き大当たりが発生するように構成されている。

【５５３７】

いずれの大当たり、小当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５５３８】

＜時短Ｃ状態において参照される特図２大当たり抽選用テーブル＞

図４７６（ｂ）は、時短Ｃ状態中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したときに実行される特図２に係る抽選に関する特図２大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が０～２となった場合、抽選結果は第２記号に係る第２大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の数値に関係なく全て６ラウンド時短Ｃ付き大当たりとなる、上述した直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の数値が３～７９となった場合、抽選結果は小当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。

【５５３９】

図４７６（ｂ）を参照すれば分かるように小当たりには２種類あり、小当たりがどちらの種別になるかは大当たり図柄カウンタＣ２の数値によって決定される。大当たり図柄カウンタＣ２が０～７９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第４記号に係る第２小当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２が８０～９９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第３記号に係る第１小当たりとなる。

【５５４０】

第２小当たりは、時短Ｃ状態においてＶ入賞が発生すると時短Ｃ付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第２小当たりが発生しても時短Ｃは終了しない。従って、遊技者が第２小当たりの変動終了に続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、時短Ｃ状態のままとなる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第２小当たりにおいて時短Ｃ状態でＶ入賞があると時短Ｃ付き大当たりが発生するように構成されている。

【５５４１】

第１小当たりは、時短Ｃ状態においてＶ入賞が発生すると時短が付かない通常大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第１小当たりを生じさせる変動終了が発生すると時短Ｃは終了する。従って、遊技者が第１小当たりに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第１小当たりにおいて通常状態でＶ入賞があると通常大当たりが発生するように構成されている。

【５５４２】

いずれの大当たり、小当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５５４３】

＜保留消化中に参照されるテーブル＞

なお、時短Ａ状態中に貯められた保留の消化は通常状態のもと行われるが、この特図２

に係る抽選時に参照されるテーブルは、図４７５（ｂ）で説明した時短Ａに係るテーブルとなる。従って、当該保留消化中は時短状態ではないものの、特図２に係る抽選については、時短Ａ状態のときの同じ条件で実行される。もっとも、当該保留の消化は時短Ｂ状態のもと実行される場合がある。この場合における特図２に係る抽選には、後述のように、図４７５（ｂ）ではなく、図４７６（ａ）で説明した時短Ｂに係るテーブルが参照される。

【５５４４】

また、時短Ｃ状態中に貯められた保留の消化は通常状態のもと行われるが、この特図２に係る抽選時に参照されるテーブルは、図４７６（ｂ）で説明した時短Ｃに係るテーブルとなる。従って、当該保留消化中は時短状態ではないものの、特図２に係る抽選については、時短Ｃ状態のときの同様の条件で実行される。ただし、時短Ｃ状態中に貯められた保留消化中に第２小当たり（時短付き当たり）が発生した場合、遊技者が第２小当たりの変動終了に続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態のままとなり、通常状態でＶ入賞があると時短Ａ付き大当たりが発生するように構成されている。

【５５４５】

＜特別抽選用テーブル＞

図４７７を参照して特別抽選用テーブルについて説明する。特別抽選とは、時短Ａ状態における７回目の特別図柄変動の開始時に合わせて行われる抽選であり、特別図柄変動に係る抽選とは独立した別の抽選である。当該特別抽選により、特別抽選カウンタＣ４（０～９９）の数値が０～２４となれば、特別抽選の結果は当選となり、その後の特図２に係る抽選（時短Ａ状態のときに貯めた特図２保留の消化に係る抽選）は時短Ｂ状態のもと行われる。なお当該特別抽選により、特別抽選カウンタＣ４の数値が２５～９９となれば、特別抽選の結果は落選となり、その後の特図２に係る抽選は、図４７５（ａ）に示す特図２大当たり抽選用テーブルを用いて通常状態のもと行われる。

【５５４６】

＜普通図柄抽選用テーブル＞

図４７８（ａ）は、遊技球のスルーゲート３４通過に伴って実施される普通図柄抽選時に参照される普通図柄抽選用テーブルである。当該図に示すように、普通図柄乱数用カウンタＣＳ３の値が０～１６のとき、抽選結果は落選となり、普通図柄乱数用カウンタＣＳ３の値が１７～２５０のとき抽選結果は当選となる。抽選結果が当選となると、特図２用始動入賞装置３３ｂは、開状態となり、遊技者は、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できるようになる。

【５５４７】

＜普通図柄変動パターンテーブル＞

図４７８（ｂ）は、普通図柄変動時に参照される普通図柄変動パターンテーブルを示している。当該図に示すように、遊技状態が通常状態または大当たりラウンド状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は６０秒であり、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は０．３秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させるのは極めて難しい。その一方、遊技状態が時短Ａ状態または時短Ｃ状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は１０秒であり、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は１．０秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させるのは比較的容易である。また、遊技状態が時短Ｂ状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は５０秒であり、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は０．３秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させるのはかなり難しい。

【５５４８】

＜特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル＞

図４７９（ａ）は、特図１に係る抽選の結果に応じて表示画面４２ａに表示される変動のパターンを決定するときに参照される特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルで

ある。大当たり乱数カウンタの値が１５０，３００，４５０で特図１の抽選結果が大当たりのとき、表示画面４２ａに表示される変動のパターンは、表示に３０秒かかる大当たり変動となる。このとき、大当たりに付けられる時短の種類によらず同じ変動パターンが選択される。大当たり図柄カウンタＣ２の値によっては変動パターンの区別はないからである。一方、大当たり乱数カウンタの値が１５０，３００，４５０以外で特図１の抽選結果がハズレのとき、表示画面４２ａに表示される変動パターンは、表示に３～３０秒かかるハズレ変動となる。

【５５４９】

＜特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル＞

図４７９（ｂ）は、特図２に係る抽選の結果に応じて表示画面４２ａに表示される変動のパターンを決定するときに参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。大当たり乱数カウンタの値が０～２で抽選結果が時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）となった場合、表示画面４２ａに表示される変動のパターンは、表示に３０秒かかる大当たり変動となる。一方、大当たり乱数カウンタの値が３～７９で抽選結果が小当たりとなった場合、表示画面４２ａに表示される変動のパターンは、表示に３０秒かかる小当たり変動となる。このとき、当選した小当たり種類によらず同じ変動パターンが選択される。大当たり図柄カウンタＣ２の値によっては変動パターンの区別はないからである。そして、一方、大当たり乱数カウンタの値が０～７９以外で特図２の抽選結果がハズレのとき、表示画面４２ａに表示される変動パターンは、表示に３～３０秒かかるハズレ変動となる。

【５５５０】

＜遊技の流れ＞

続いて、上述のようなテーブルを参照して実行される本例における遊技の流れについて説明する。遊技は、通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、図４７５（ａ）に示したテーブルが参照され、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選の大当たりは２種類あり、その１つは、時短Ｃ付き大当たりであるが、時短Ｃ付き大当たりに振り分けられることは稀である。もう１つは、時短Ａ付き大当たりであるが、こちらが中心である。

【５５５１】

本例では、上述の特図１に係る抽選において時短Ａ付き大当たりに当選したものとして説明する。この場合、大当たりに係るラウンド遊技の後、時短Ａ状態が発生する。時短Ａ状態は、時短Ｃ状態よりも時短回数が少ないという意味で遊技の有利さが劣る時短状態となってはいるものの、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができる状態なので、右打ち遊技を行うことになる。すると、遊技球はスルーゲート３４を通過して、これに伴い普通図柄抽選が実行される。当該抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができるようになる。特図２に係る入賞が成立すると、特図２に係る抽選が実行されることになる。時短Ａ状態においては、図４７５（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。当該抽選は、大当たりが１種類あり、小当たりが２種類ある。大当たりは、時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）であるが、これは稀である。小当たりの１つは、第１小当たり（通常当たり）であり、もう１つは、第２小当たり（時短付き当たり）である。第１小当たりと第２小当たりは、２対８くらいの割合で振り分けられる。

【５５５２】

遊技者が右打ちを続ければ、遊技球は次々とスルーゲート３４を通過するから、特図２に係る入賞は、比較的容易に成立する。その度に特図２に係る抽選が実行されることになる。本例では、時短Ａ状態中に遊技者が６回連続して特図２に係る抽選でハズレを引いたものとする。ちなみに、時短Ａ状態中に第２小当たり（時短付き当たり）を引いた場合は、その変動終了の時点で時短Ａは終了する。この場合、通常状態においてＶ入賞が成立す

るので、ラウンド遊技の終了後、新たな時短Ａが付く。また、時短Ａ状態中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技なしでラウンド遊技の終了後、時短Ｃが付く。

【５５５３】

時短Ａ状態における最後の変動（７回目の変動）においても、特図２に係る抽選はハズレとなったとする。従って、仮に特別抽選がハズレとなった場合は、時短状態は、通常状態に戻る。通常は、時短Ａ状態中に、特図２抽選に係る保留が４つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図２に係る抽選がなされる。その時の遊技状態は通常状態であるが、時短Ａ状態後にくる保留消化中の通常状態においては、図４７５（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。もちろん、通常状態において新たに特図２に係る保留を貯めることは極めて難しい。

【５５５４】

ここで、本実施例では、時短Ｂ状態を設定するための前提となる期間として時短Ａ状態を機能させているため、特別抽選が時短Ａ状態中に実行される構成について説明を行ってきたが、時短Ｂ状態の前置期間として機能する期間であれば、特別抽選を通常状態中（時短Ａ状態の残保留中）に実施するようにしてもよい。すなわち、通常状態中に特別抽選が実施される例としては、例えば、時短Ａ状態を特図２に係る最終変動が外れになると終了するように設定し、特別抽選を時短Ａ状態が終了した直後の特図２に係る抽選に合わせて実行されるようにしてよい。この例によれば、時短Ａ状態が最終変動で終了すると、遊技状態は時短Ａ状態から通常状態に移行する。このとき特図２に係る保留が貯められている場合は、通常状態で特図２に係る抽選が実行されることになる。特別抽選は、時短Ａ状態が終了した直後の特図２に係る抽選（１つ目の保留に係る抽選）のときに実行される。したがって、特別抽選は、通常状態中（時短Ａ状態の１つ目の残保留中）に特別抽選が実行されることになる。通常状態中に特別抽選に当選すれば、残りの特図２に係る保留は、時短Ｂ状態のもと消化されることになる。

【５５５５】

また、本実施例は、特別抽選が時短Ａ状態中に実行される構成について説明を行うが、特別抽選を時短Ｃ状態の最終変動において実行する様に構成してもよい。

【５５５６】

本実施例の説明に戻る。本例においては、特別抽選が当たりとなった場合を説明する。この場合でも、特図２抽選に係る保留が４つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図２に係る抽選がなされる。ただし、その時の遊技状態は時短Ｂ状態であるから、図４７６（ａ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。当該時短Ｂは、時短状態ではあるものの、特図２用始動入賞装置３３ｂの開閉部材３１ｂ１が開状態となる期間が０．３秒と短く、新たに特図２に係る保留を貯めることは極めて難しい。なお、特別抽選は、図４７７で説明したテーブルが参照されて実行されるものである。

【５５５７】

時短Ｂ状態において、４つの保留のうちのいずれかが当たりとなると、ラウンド遊技の後、時短Ｃが付く。時短Ｂは、時短Ｂ状態前に貯められている保留（残保留）を消化してから次の変動を開始すると終了することからすれば、時短Ｂ状態中に小当たりとなった場合、それに伴うＶ入賞時における遊技状態は、時短Ｂ状態であるということになる。例え４つ目の保留（最後の保留）において小当たりとなったとしても、時短Ｂ状態は、次回の変動の開始まで続いていて、遊技状態は当該小当たりに伴うＶ入賞時においても時短Ｂ状態となっている。従って、時短Ｂ状態中における４つの保留消化に係る特図２の抽選は、いずれの保留でも図４７６（ａ）で説明したテーブルが参照されて実行される。従って時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態と比べて遥かに時短Ｃ状態に移行しやすい。時短Ｂ状態において、４つの保留のうちのいずれもハズレとなった場合、遊技状態は、右打ち遊技から特図１始動入賞装置３３ａを狙う左打ち遊技が行われる通常状態に戻る。保留が消化された時短Ｂ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球することはほぼな

く、特図１始動入賞装置３３ａを狙った方が有利だからである。特図１始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しヘソ入賞が成立すると、これに伴う変動表示が開始され、時短Ｂは終了する。

【５５５８】

時短Ｂ状態における保留の消化中に小当たりが発生すると、Ｖ入賞を経て、時短Ｃ付き大当たりが発生する。本例のパチンコ機１０は、Ｖ入賞時の遊技状態が時短Ｂ状態のとき、Ｖ入賞に伴う大当たりが時短Ｃ付きとなるように設定されているから、時短Ｂにおける小当たりは、Ｖ入賞を経て時短Ｃ付き大当たりとなる。ちなみに、時短Ｂ状態中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技が省略されてラウンド遊技の終了後、新たな時短Ｃが付く。なお、時短Ｂ状態の７回目の変動において、時短Ｃ大当たり（直撃大当たり）に当選した場合は、特別抽選の結果に関わらず、ラウンド遊技の終了後、時短Ｃが付く。このように、時短Ｂ，時短Ｃについての抽選のいずれにも当選した場合は、時短Ｂよりも時短Ｃの方が優先される。

【５５５９】

時短Ｃ付き大当たりが発生すると、大当たりに係るラウンド遊技の後、時短Ｃ状態が発生する。時短Ｃ状態は、時短回数が多いという意味で時短Ａ状態よりも遊技的に有利な時短状態である。遊技者が時短Ｃ状態において右打ち遊技を行うと、遊技球はスルーゲート３４を通過して、これに伴い普通図柄抽選が実行される。当該抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができるようになる。このような特図２に係る入賞が成立すると、特図２に係る抽選が実行されることになる。時短Ｃ状態においては、図４７６（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。

【５５６０】

遊技者が右打ちを続ければ、遊技球は次々とスルーゲート３４を通過するから、特図２に係る入賞は、比較的容易に成立する。その度に特図２に係る抽選が実行されることになる。本例では、時短Ｃ状態中に遊技者が１０回連続して特図２に係る抽選でハズレを引いたものとする。ちなみに、時短Ｃ状態中に小当たりを引いた場合は、時短Ｃ状態においてＶ入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後から新たな時短Ｃが付く。また、時短Ｃ状態中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技が省略されてラウンド遊技の終了後から新たな時短Ｃが付く。

【５５６１】

時短Ｃ状態は、時短Ｃ状態中に１０回の特図２に係る変動が終了すると終了するので、１０回目の変動がハズレとなった時点で時短Ｃは終了する。通常は、時短Ｃ状態中に、特図２抽選に係る保留が４つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図２に係る抽選がなされる。その時の遊技状態は通常状態であるが、当該通常状態においては、図４７６（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。もちろん、通常状態において新たに特図２に係る保留を貯めることは極めて難しい。４つの保留消化において、特図２に係る抽選結果が全てハズレとなると、遊技は、右打ち遊技から特図１始動入賞装置３３ａを狙う左打ち遊技へと戻る。ちなみに、時短Ｃ状態後の保留消化中に小当たりを引いた場合は、通常状態においてＶ入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後、新たな時短Ａが付く。また、時短Ｃ状態後の保留消化中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技なしでラウンド遊技の終了後、新たな時短Ｃが付く。

【５５６２】

＜動作に関するフローチャート＞

上述のような動作をする本実施例に係るパチンコ機１０の動作フローについて説明する。これより示すフローチャートにおける各種処理は、実際には上述した実施例１の図１７に示す通常処理において主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が実行する。

【５５６３】

＜第１図柄変動処理＞

図４８０に示す第１図柄変動処理は、第１図柄表示装置４０の表示を制御するときの処理である。本例における第１図柄変動処理は、図１８に示した処理と同様の処理となっている。ただし、本例の場合、ステップＳ４０１が真の場合、ステップＳ４０３が偽の場合、ステップＳ４０６が終了した場合は、処理は後述の（Ａ）に進み、ステップＳ４１０が終了した場合は、処理は後述の（Ｂ）に進む点が実施例１の第１図柄変動処理とは異なっている。つまり、第１図柄の変動終了時にいくつかの追加の処理が行われる点に特徴がある。

【５５６４】

図４８１は、第１図柄変動処理の一部を図示している。上述の図４８０において処理が（Ａ）に進んだ場合は、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。一方、上述の図４８０において処理が（Ｂ）に進んだ場合は、まず時短Ａフラグが１か否かが判断される（ステップＡａ１０１）。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１０２に進み、偽なら、処理は後述の（Ｄ）に進む。時短Ａフラグの値は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１におけるＲＡＭ５０３に記憶される。特図１に係る抽選の結果が時短Ａ付き大当たりであった場合に、その変動終了後に、時短Ａフラグの値が１になる。

【５５６５】

ステップＡａ１０２では、実行された変動が第２小当たり（時短付き当たり）に関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ａフラグが０にされ、通常フラグが１にされて（ステップＡａ１０３，ステップＡａ１０４）処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。このようにして、遊技状態は、第２小当たりに係る当たり変動終了後からＶ入賞までの期間、一時的に時短Ａ状態から通常状態に切り替わる。ステップＡａ１０２における判断が偽なら、処理はステップＡａ１０５に進む。

【５５６６】

ステップＡａ１０５では、実行された変動が第１小当たり（通常当たり）に関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ａフラグが０にされ、通常フラグが１にされて（ステップＡａ１０６，ステップＡａ１０７）処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。このようにして、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に切り替わる。第１小当たりは通常当たりであるので、Ｖ入賞後も通常状態が続く。ステップＡａ１０５における判断が偽なら、処理はステップＡａ１０８に進む。

【５５６７】

ステップＡａ１０８では、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短カウンタが１だけデクリメントされ（ステップＡａ１０９）、偽なら、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。

【５５６８】

ステップＡａ１１０は、ステップＡａ１０９に続く処理であり、ここで時短カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１１０に進み、時短Ａフラグが０にされる。このようにして時短Ａ状態は終了する。ステップＡａ１１０の判断が偽なら、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。

【５５６９】

ステップＡａ１１２は、ステップＡａ１１１に続く処理であり、ここで特図２に係る保留数が１以上であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＡａ１１３に進む。当該判断が偽なら処理はステップＡａ１１６に進み、通常フラグが１にされる。このようにして通常状態が開始される。ステップＡａ１１６の後、処理は、ステップＡａ１１７に進み、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）がセットされる。このようにして遊技者に対し右打ち遊技を中止して左打ち遊技を開始することを促す表示がなされる。ステップＡａ１１７の後、処理は、後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。

【５５７０】

ステップＡａ１１３では、時短Ｂに係る特別抽選に当選したか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＡａ１１４にて時短Ｂフラグが１にされる。時短Ｂフラグが１で

ある場合、残保留での当たりは、図４７６（ａ）に示すように時短Ｃ状態に移行し易い状態となる。その後、ステップＡａ１１４ａにて時短Ｂ状態移行コマンドがセットされる。このコマンドをもとに遊技者に対し時短Ｂ状態に移行したことの報知が実行される。ステップＡａ１１３の判断が偽ならステップＡａ１１５にて通常フラグが１にされる。この通常フラグが１にされると、残保留での当たりは、図４７５（ｂ）に示すように、時短Ｃ状態に移行し難い状態となる。その後、ステップＡａ１１５ａにて残保留状態移行コマンドがセットされる。このコマンドをもとに遊技者に対し時短Ｂ状態に移行しなかった（通常の残保留状態となった）ことの報知が実行される。このようにして、特別抽選の結果に応じて遊技状態が時短Ｂ状態または通常状態にされる。いずれの場合においても、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図４８２参照）。

【５５７１】

図４８２は、ステップＡａ１０１の判断が偽の場合（時短Ａフラグが０の場合）の処理を説明している。処理は、ステップＡａ１１８から始まり、時短Ｃフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１１９に進み、偽なら処理は後述する（Ｅ）に進む。

【５５７２】

ステップＡａ１１９は、実行された変動が第１小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃフラグが０，通常フラグが１にされて（ステップＡａ１２０，ステップＡａ１２１）処理は終了となる。このようにして遊技状態は、時短Ｃ状態から通常状態に切り替わる。

【５５７３】

ステップＡａ１２２は、ステップＡａ１１９の判断が偽のとき実行される。当該ステップでは、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１２３に進み、時短カウンタが１だけデクリメントされる。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【５５７４】

ステップＡａ１２４は、時短カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃフラグが０にされる（ステップＡａ１２５）。このようにして時短Ｃ状態は終了する。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【５５７５】

ステップＡａ１２６は、ステップＡａ１２５に続く処理であり、ここで特図２に係る保留数が１以上であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＡａ１２７にて通常フラグ（残保留フラグ）が１とされる。通常フラグ（残保留フラグ）が１とされる場合、遊技状態は通常状態に戻る。このとき、時短Ｃ状態での残保留であるが、図４７５（ｂ）に示すように、残保留での抽選が当たり結果となっても、時短Ｃ状態には移行し難い状態となる。その後、ステップＡａ１２７ａにて残保留状態移行コマンドがセットされて、このコマンドをもとに残保留状態に移行することが報知される。ステップＡａ１２８の判断が偽であれば、ステップＡａ１２８にて通常フラグ（ざんねんフラグ）が１とされる。通常フラグ（ざんねんフラグ）が１とされる場合、遊技状態は通常状態に戻る。この場合は、その後、通常状態移行コマンドがセットされる（ステップＡａ１２９）。このようにして遊技者に対し右打ち遊技を中止して左打ち遊技を開始することを促す表示がなされる。いずれの場合も、その後処理は終了となる。

【５５７６】

図４８３は、ステップＡａ１１８の判断が偽の場合（時短Ｃフラグが０の場合）の処理を説明している。処理は、ステップＡａ１２９ａから始まり、残保留フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１２９ｂに進み、偽なら処理は終了する。

【５５７７】

ステップＡａ１２９ａは、実行された変動が第２小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグが０，通常フラグが１にされて（ステップ

Ａａ１２９ｃ，ステップＡａ１２９ｄ）、処理は終了となる。
【５５７８】
ステップＡａ１２９ｆは、実行された変動が第１小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグが０，通常フラグが１にされて（ステップＡａ１２９ｇ，ステップＡａ１２９ｈ）、処理は終了となる。
【５５７９】
ステップＡａ１２９ｊは、ステップＡａ１２９ｆの判断が偽のとき実行される。当該ステップでは、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１２９ｋに進み、残保留カウンタが１だけデクリメントされる。ステップＡａ１２９ｌは、デクリメントされた残保留カウンタの値が０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグは０，通常フラグが１にされ（ステップＡａ１２９ｍ，ステップＡａ１２９ｎ）、通常状態移行コマンドがセットされて、本処理は終了となる。これにより、残保留状態から通常状態に移行される。ステップＡａ１２９ｌの判断が偽（残保留カウンタの値が０でない）のときも、本処理は終了となる。
【５５８０】
＜変動開始処理＞
続いて、図４８４を参照しながら図４８０で説明した変動開始処理Ｓ４０６の内容について説明する。本実施例の変動開始処理は、図１９で説明したステップＳ５０１から始まり、以降、ステップＳ５０８まで実施例１の変動開始処理と同様である。つまり、第１図柄の変動開始時にいくつかの追加の処理が行われる点に特徴がある。
【５５８１】
本実施例においては、ステップＳ５０８の後、時短Ｂフラグが１か否かが判断される（ステップＡａ１３１）。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１３２に進み、偽なら処理は終了となる。
【５５８２】
ステップＡａ１３２では、時短Ｂにおいて現状２回目以降の変動開始時であるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｂカウンタが１だけデクリメント（ステップＡａ１３３）され、偽なら処理は終了となる。
【５５８３】
ステップＡａ１３４は、その後の処理であり、ここで時短Ｂカウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ｂフラグが０にされ（ステップＡａ１３５）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＡａ１３５を介さず処理はそのまま終了となる。
【５５８４】
＜次回遊技状態設定処理＞
続いて、図４８５を参照しながら本実施例における遊技状態の設定に係る次回遊技状態設定処理について説明する。当該処理はステップＡａ１４１から始まり、ここで特図１大当たりが生じたか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ａまたは時短Ｃ状態の移行コマンドがセットされた後、時短Ａまたは時短Ｃフラグが１にされ（ステップＡａ１４２，ステップＡａ１４３）、処理は終了となる。
【５５８５】
ステップＡａ１４４は、ステップＡａ１４１の判断が偽の場合に実行される処理であり、ここで特図２大当たり（直撃大当たり）が生じたか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ｃ状態の移行コマンドがセットされた後、時短Ｃフラグが１にされ（ステップＡａ１４５，ステップＡａ１４６）、処理は、ステップＡａ１４７に進む。
【５５８６】
ステップＡａ１４７では、第２小当たり（時短付き当たり）が生じたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１４８に進み、偽なら処理はステップＡａ１５９に進む。
【５５８７】

ステップＡａ１４８では、Ｖ入賞が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１４９に進み、偽なら処理は終了となる。Ｖ入賞が発生したか否かは、所定のＶ入賞期間（例えば１０秒）にわたって判断される。Ｖ入賞期間にＶ入賞が発生しなければ、第２小当たりは無効となって、大当たりラウンド遊技も時短状態も発生せずに通常状態に戻される。なお、後述する第１小当たりの場合も同じである。

【５５８８】

ステップＡａ１４９では、Ｖ入賞発生時に通常フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ａ状態中に再び時短付き当たりに当選したので、時短Ａ状態継続コマンドがセットされ、通常フラグが０とされ、時短Ａフラグが１とされた後、処理は終了となる（ステップＡａ１５０，ステップＡａ１５１，ステップＡａ１５２）。このようにして遊技状態は、一時的な通常状態から時短Ａ状態に切り替わる。

【５５８９】

一方、ステップＡａ１５３は、ステップＡａ１４９における判断が偽の場合に実行される。ここでは、時短Ｃフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃ状態中に再び時短付き当たりに当選したので、時短Ｃ状態継続コマンドがセットされて処理は終了となる（ステップＡａ１５４）。当該判断が偽なら処理はステップＡａ１５５に進む。

【５５９０】

ステップＡａ１５５では、時短Ｂフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃ状態中に時短付き当たりに当選したので、時短Ｃ状態移行コマンドがセットされ、時短Ｂフラグが０とされ、時短Ｃフラグが１とされた後、処理は終了となる（ステップＡａ１５６，ステップＡａ１５７，ステップＡａ１５８）。当該判断が偽なら、各ステップＡａ１５６，Ａａ１５７，Ａａ１５８を介さず処理はそのまま終了となる。

【５５９１】

ステップＡａ１５９は、ステップＡａ１４７の判断が偽の場合に実行される処理である。ステップＡａ１５９は、第１小当たりが生じたか否かを判断する処理である。また、ステップＡａ１６０は、Ｖ入賞が発生したか否かを判断する処理である。そして、ステップＡａ１６１は、通常フラグが１か否かを判断する処理である。いずれのステップＡａ１５９，Ａａ１６０，Ａａ１６１も真ならば、処理はステップＡａ１６２に進み、通常状態移行コマンドがセットされて処理は、本処理は終了となる。一方、ステップＡａ１５９，Ａａ１６０，Ａａ１６１のいずれかが偽なら、処理はステップＡａ１６２を介さずそのまま終了となる。

【５５９２】

＜第２図柄制御処理＞

続いて図４８６を参照しながら、第２図柄制御処理について説明する。処理は、ステップＡａ１７１から始まり、通常フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１７３に進み、普通図柄の変動時間が６０秒、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が０．３秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＡａ１７２に進み、ラウンド開始フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１７３に進む。つまり、通常状態、大当たりラウンド状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞し難いように普通図柄の変動時間、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が設定されている。なお、通常状態には、時短Ａ状態，時短Ｃ状態の終了後に残保留で遊技が行われる期間を含む。

【５５９３】

ステップＡａ１７２の判断結果が偽なら処理はステップＡａ１７４に進む。当該ステップでは、時短Ａフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１７６に進み、普通図柄の変動時間が１０秒、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が１秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＡａ１７５に進み、時短Ｃフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１７６に進む。つまり、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞し易いように普通図柄の変動時間、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が設定されて

いる。
【５５９４】
ステップＡａ１７５の判断結果が偽なら処理はステップＡａ１７７に進む。当該ステップでは、時短Ｂフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１７８に進み、普通図柄の変動時間が５０秒、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が０．３秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＡａ１７８を介さずそのまま終了となる。なお、遊技状態は、上述した通常状態、大当たりラウンド状態、時短Ａ～Ｃ状態のいずれかに該当するので、ステップＡａ１７７が偽の場合を考慮しなくてもよい。つまり、時短Ｂ状態中は、時短状態ではあるものの、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞し難いように普通図柄の変動時間、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が設定されている。上述した時間は一例であるので、時短Ｂ状態中の普通図柄の変動時間を通常状態と同じにしてもよい。また、時短Ｂ状態中の普通図柄の変動時間を時短Ａ，Ｃ状態と同じにするが、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間を通常状態のように非常に短い時間に設定してもよい。
【５５９５】
＜次回遊技状態表示態様設定処理＞
続いて図４８７を参照しながら、次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。次回遊技状態表示態様設定処理は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、演出管理実行処理の一つとして行う処理である。
【５５９６】
ステップＡａ１８１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態移行コマンドを受信したか、あるいは、時短Ｃ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信した場合は、ステップＡａ１８２に進み、そうでない場合は、ステップＡａ１８３に進む。ステップＡａ１８２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用時短Ａ状態移行コマンドをセットする。表示用時短Ａ状態移行コマンド，表示用時短Ｃ状態移行コマンドは、特図１大当たり，特図２直撃大当たりまたは時短Ｂ状態での小当たり・Ｖ入賞に基づく大当たり状態の終了後、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために、表示制御装置４５に送信するコマンドである。例えば、「時短Ａスタート」「時短Ｃスタート」のような直接的な表示でもよいし、「Ａラッシュスタート」「Ｃラッシュスタート」（ＡやＣは他の言葉に置き換え可能）のような間接的な表示でもよい。
【５５９７】
ステップＡａ１８３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態継続コマンドまたは時短Ｃ状態継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１８４に進み、そうでなければステップＡａ１８５に進む。ステップＡａ１８４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用時短Ａ状態継続コマンドまたは表示用時短Ｃ状態継続コマンドをセットする。表示用時短Ａ状態継続コマンドは、時短Ａ状態，時短Ａ状態の残保留または時短Ｃ状態の残保留において、第２小当たり（時短付き小当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後に、時短Ａ状態の継続を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「時短Ａ継続」「時短Ｃ継続」のような直接的な表示でもよいし、「Ａラッシュ継続」「Ｃラッシュ継続」のような間接的な表示でもよい。単に再び「時短Ａスタート」のように表示するだけでもよい。
【５５９８】
ステップＡａ１８５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（転落コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１８６に進み、そうでなければステップＡａ１８７に進む。ステップＡａ１８６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常状態移行コマンド（転落コマンド）をセットする。表示用通常状態移行コマンド（転落コマンド）は、時短Ａ状態，時短Ｃ状態またはこれらの残保留において第１小当たり（通常当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状

態の終了後に、通常状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「通常状態スタート」のような直接的な表示でもよいし、通常状態の背景を表示させるだけでもよい。また、「左打ちして下さい」のような打ち方が変わったことを知らせる表示でもよい。

【５５９９】

ステップＡａ１８７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残保留状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１８８に進み、そうでなければステップＡａ１８９に進む。ステップＡａ１８８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用残保留状態移行コマンドをセットする。表示用残保留状態移行コマンドは、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、かつ、特別抽選に落選した場合、次の変動開始時に、特図２の残保留の抽選が行われる通常状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「残保留状態スタートのような」直接的な表示でもよいし、特別抽選に落選したのであれば「Ｃラッシュチャレンジスタート」のような間接的な表示でもよい。

【５６００】

ステップＡａ１８９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１９０に進み、そうでなければステップＡａ１９１に進む。ステップＡａ１９０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）をセットする。表示用通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）は、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、かつ、残保留が０である場合に、通常状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「通常状態スタート」のような直接的な表示でもよいし、「ざんねん」「左打ちに戻して下さい」のような間接的な表示でもよい。

【５６０１】

ステップＡａ１９１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１９２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡａ１９２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用時短Ｂ状態移行コマンドをセットする。表示用時短Ｂ状態移行コマンドは、時短Ａ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、且つ、特別抽選に当選していた場合、次の変動開始時に、時短Ｂ状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「時短Ｂスタート」のような直接的な表示でもよいし、「スーパーＣラッシュチャレンジ」のような間接的な表示でもよい。

【５６０２】

このように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技状態が変わるタイミングで、次の遊技状態の開始を遊技者に報知することができる。報知は、第３図柄表示装置４２への表示でも、それ以外の表示装置への表示でも、音出力部２４での音声出力でもよい。なお、報知の具体的な表示態様は、後の実施例で説明するため、本実施例の説明では省略する。

【５６０３】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

【５６０４】

＜変形例１＞

図５１９は、図４８１に示す第１図柄変動処理の別例である。図４８１に示す第１図柄変動処理において、ステップＡａ１１３に示す特別抽選は、時短Ａ状態において時短カウンタが０になった場合、すなわち時短Ａ状態における７回目においてのみ実行されていたが、図５１９に示すように、時短Ａ状態における毎変動において実行されても構わない。ステップＡａ１０１において時短Ａ状態中である（時短Ａフラグが立っている）と判断さ

れた場合に、ステップＡａ２０１では、特別抽選に当選しているか否かを判断する。特別抽選に当選している場合は、時短Ｂフラグを１に設定する（ステップＡａ２０２）。特別抽選に落選している場合は、時短Ｂフラグを０に設定する（ステップＡａ２０２）。なお、現在の時短Ｂフラグが０であれば、そのままである。このように、時短Ａ状態において毎変動行われる特別抽選に当選している場合は、時短Ｂフラグを「１」にした状態でその後の処理が行われる。

【５６０５】

その特別抽選が行われた特図２の抽選結果が第２小当たり（時短）である場合（ステップＡａ１０２）、ステップＡａ２０４では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断される。時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂフラグは０に戻され（ステップＡａ２０５）、時短Ｂフラグが０であればそのまま後段に進む。

【５６０６】

その特別抽選が行われた特図２の抽選結果が第１小当たり（通常）である場合も、ステップＡａ２０６では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断される。時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂフラグは０に戻され（ステップＡａ２０７）、時短Ｂフラグが０であればそのまま後段に進む。

【５６０７】

その特別抽選が行われた特図２の抽選結果が外れである場合は、時短Ａ状態における時短カウンタが０である場合（ステップＡａ１１０）は、ステップＡａ２０８では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断される。時短Ｂフラグが１であれば、時短Ｂ状態移行コマンドがセットされる（ステップＡａ１１４ａ）。時短Ｂフラグが１でなければ、残保留状態っこうコマンドがセットされる（ステップＡａ１１５ａ）。

【５６０８】

ステップＡａ１１０に示す時短Ａ状態における時短カウンタが０でない場合、ステップＡａ２０９に進む。ステップＡａ２０９では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断され、時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂフラグが０に戻される。

【５６０９】

このように、特別抽選は、時短Ａ状態の毎変動ごとに行われるが、時短Ｂフラグが１になったとしても、そのフラグは、時短Ａ状態における時短カウンタが０になった場合にのみ使用できるようにし、時短Ａ状態における時短カウンタが０になっていない場合には使用できなくなるように構成してもよい。

【５６１０】

＜変形例２＞

図４８１に示す第１図柄変動処理において、ステップＡａ１１３に示す特別抽選は、特図２の保留が１以上ある場合にもみ実行されていたが（ステップＡａ１１２）、特図２の保留があるか否かに関わらず実行されてもよい。上述した図５１９に示す特別抽選は、時短Ａ状態における毎変動において実行され、時短Ａ状態における最終変動において特図２の保留が１以上であるか否かにかかわらず、時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂ状態移行コマンドがセットされる構成となっている。時短Ａ状態の最終変動において特図２の保留が０の状態で時短Ｂ状態に移行した場合は、単に遊技者は特図２の抽選を受ける利益を得られない、または、特図２の抽選を受ける利益を得られにくいというだけである。この場合、遊技者は、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させれば、何ら有利にはならないが、時短Ｂ状態を消化することはできる。また、相当多くの数の遊技球を発射することで特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができるのであれば、相当多くの数の遊技球が損失することを引き替えに、特図２にて時短Ｂ状態を消化することもできる。

【５６１１】

＜変形例３＞

上述した実施例では、特別抽選は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１によって実行されていたが、制御負担の分担という観点からは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって実行されても構わない。

【５６１２】
＜変形例４＞
上述した実施例では、時短Ｂ状態は、特図２の変動が４回行われた後、特図１の１回目の変動開始時点で終了していたが、特図２の保留消化にも特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞可能であれば、特図２の５回目の変動開始時点で終了しても構わない。
【５６１３】
＜変形例５＞
上述した実施例では、時短Ｂ状態は、特図２の保留上限数未満の回数（例えば２回）であっても構わない。時短Ｂ状態の終了は、変動開始時点でなくてもよい。例えば、特図２の２回目の変動終了時点としても構わない。
【５６１４】
＜変形例６＞
上述した実施例では、時短Ｂ状態の終了条件は、特図２の変動が４回行われた後、特図１の１回目の変動開始時点で終了するという１つだけであったが、これに加えて、特図１の変動が例えば１００回行われることによって終了するという条件があっても構わない。つまり、時短Ｂ状態になったにも関わらず、右打ちを行わないで左打ちを続けているような遊技者に対しては、特図１の変動が規定回数を超えた時点で、時短Ｂ状態を喪失させることができる。
【５６１５】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２等の値を４個を上限に保留記憶することが可能な主制御装置２６１のＲＡＭ５０３の保留球格納エリアと、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、を備える遊技機であって、当否抽選において外れと決定される場合に、時短Ｂ状態を設定するか否かを決定する特別抽選用テーブルを用いた抽選を実行可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能によって時短Ｂ状態を設定すると決定された場合に時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能を行う機能と、を備え、次回遊技状態設定処理を行う機能は、保留球格納エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が時短Ｂ状態中に実行され、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりとすると判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能である。
【５６１６】
このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。また、当否抽選において外れと決定された場合であっても、時短Ｂ状態を設定するか否かを決定する特別抽選が行われる場合には、時短Ｂ状態が設定される場合があり、時短Ｂ状態において保留球格納エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能

であるので、当否抽選において外れと決定された場合であっても、時短Ｂ状態が設定された場合には、時短Ｃ状態が付与され易くすることができる。その結果、外れと決定された場合であっても時短Ｃ状態が付与され易い状態にすることができる。

【５６１７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ２）に関し、上述した次回遊技状態設定処理を行う機能は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能である。このような遊技機によれば、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合で、特定の特典を付与することができるので、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合ではあるが、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合であっても時短Ｃ状態を付与することができる。

【５６１８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ３）に関し、上述した次回遊技状態設定処理を行う機能は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｃ状態より不利な時短Ａ状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することが可能である。このような遊技機によれば、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｃ状態より不利な時短Ｃ状態より不利な時短Ａ状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することが可能であるので、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ａ状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することができ、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に付与される特典に多様性を持たせることができる

【５６１９】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ４）に関し、特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能は、少なくとも時短Ａ状態が付与された後に特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を実行可能である。このような遊技機によれば、当たりとなり少なくとも時短Ａ状態が付与された後で特別抽選用テーブルを用いた抽選処理が実行されるので、当たりとなる前の状態では時短Ｂ状態を設定されることがないようにすることができる。したがって、時短Ａ状態が付与される前と時短Ａ状態が付与された後で時短Ｃ状態が付与される割合を異ならせることができる。

【５６２０】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ５）に関し、時短Ｂ状態中に当否抽選が残保留の数に相当する回数実行された場合に時短Ｂ状態を解除する主制御装置２６１による変動開始処理における時短Ｂ状態を解除する処理（時短Ｂカウンタが０になることに基づき時短Ｂフラグを下ろすステップＡａ１３４）を行う機能を備える。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態中に当否抽選が残保留の数に相当する回数実行された場合に時短Ｂ状態を解除することができる。したがって、当否抽選が残保留の数に相当する回数実行されるまでに当たりとすると判定されなければ時短Ｃ状態が付与され難い状態にすることができる。

【５６２１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ６）に関し、時短Ｂ状態は、少なくとも時短Ａ状態が付与された後に設定される期間である。このような遊技機によれば、当たりとなり少なくとも時短Ａ状態が付与された後に時短Ｂ状態が設定されるので、当たりとなる前の状態では時短Ｂ状態が設定されることがないようにすることができる。したがって、時短Ａ状態が付与される前と時短Ａ状態が付与された後で時短Ｃ状態が付与される割合を異ならせることができる。

【５６２２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ７）に関し、時短Ｂ状態は、時短Ａ状態が付与されていない状態において設定される期間である。このような遊技機によれば、時

短Ａ状態が付与されていない状態において時短Ｂ状態が設定されるので時短Ａ状態が付与されていない状態においても時短Ｃ状態が付与される割合を高くすることができる。

【５６２３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ８）に関し、時短Ｂ状態とは異なる期間は、当否抽選において当たりとすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち時短Ｃ状態と異なる時短Ａ状態が付与された期間である。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態とは異なる期間を当否抽選において当たりとすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち時短Ｃ状態と異なる時短Ａ状態が付与された期間とすることで、時短Ａ状態が付与された期間と時短Ｂ状態（が付与された期間）とで時短Ｃ状態を付与する割合を異ならせることができる。

【５６２４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ９）に関し、時短Ｂ状態とは異なる期間は、特典が付与されていない通常状態の期間である。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態とは異なる期間を特典が付与されていない通常状態の期間とすることで、通常状態の期間と時短Ｂ状態（が付与された期間）とで時短Ｃ状態を付与する割合を異ならせることができる。

【５６２５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ１０）に関し、時短Ｂ状態とは異なる期間は、特別抽選用テーブルを用いた抽選において時短Ｂ状態を設定しないと決定された場合に、保留球記憶エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が実行される残保留期間である。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態とは異なる期間を残保留期間とすることで、残保留期間と、時短Ｂ状態（が付与された期間）とで、時短Ｃ状態を付与する割合を異ならせることができる。

【実施例４０】

【５６２６】

続いて実施例４０に係るパチンコ機１０について説明する。本例のパチンコ機１０は、上述の実施例３９に係るパチンコ機１０と同様であるが、右打ち遊技を行うことを示す表示、および遊技状態を示す表示を行うことで、遊技者に対して現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くする構成となっていることに大きな違いがある。

【５６２７】

図４８８に示すように本実施例の第１図柄表示装置４０には、右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２が設けられている。右打ちランプＡｂ１は、通常は消灯しているが、大当たり状態、Ｖ入賞口を狙う状態、時短状態のような右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態において、点灯する構成である。もちろん、点灯と消灯は反対であってもよい。右打ちランプＡｂ１には、そのランプの隣接位置に「右打」の文字が付されている。これにより、遊技者は、右打ちランプＡｂ１のランプが点灯すれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを理解することができる。具体的には、右打ちランプＡｂ１は、左打ちで遊技が行われる通常状態において消灯しており、右打ちで遊技が行われる大当たり状態、Ｖ入賞口を狙う状態において点灯し、大当たり状態に続く時短状態においても原則、点灯し続ける。もう少し詳細には、例えば、右打ちランプＡｂ１は、大当たり状態において大当たりオープニング演出の開始と同時に点灯し、大当たりラウンド遊技中，エンディング演出中，時間状態中も点灯し続ける。なお、右打ちランプＡｂ１は、大当たりオープニング演出中やエンディング演出中など、遊技者に右打ちで遊技を行わせる必要がなければ、消灯する構成であっても構わない。

【５６２８】

本実施例では、右打ちランプＡｂ１は、点灯したランプとその隣の「右打」の文字とを見た遊技者に対して、右打ちで遊技を行う必要があることを知らしめる構成であったが、「右打」の文字がない構成であってもよい。この場合、右打ちランプＡｂ１の点灯そのものによって、それを知っている遊技者に対して、右打ちで遊技を行う必要があることを知らしめる構成となる。右打ちランプＡｂ１は、２つ以上のランプや、特定の文字・記号を

表示するＬＥＤや液晶などのセグメントで構成されても構わない。
【５６２９】
状態ランプＡｂ２は、通常は消灯しているが、時短状態において点灯する構成である。つまり、具体的には、状態ランプＡｂ２は、通常状態と大当たり状態おいて消灯しているが、これに続く時短状態において原則、点灯し続ける。もちろん、点灯と消灯は反対であってもよい。これにより、遊技者は、状態ランプＡｂ２が点灯すれば時短状態（遊技者からすれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状態）になったと理解することができる。また、状態ランプＡｂ２が消灯すれば非時短状態（遊技者からすれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球困難状態）になったと理解することができる。このように、状態ランプＡｂ２を点灯、消灯する点灯表示制御は、特図２用始動入賞装置３３ｂが入球容易状態あるいは入球困難状態いずれの入球状況となったかを示す入球状況表示制御として行われているといえる。
【５６３０】
ここまでの説明では、右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２は、一見すると、時短状態においては両方ともに点灯表示をし続けているだけであるように見えるので、右打ちランプＡｂ１さえあれば、遊技者にとって十分であるように見えるかもしれない。しかしながら、本実施例では、時短状態において右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２とが適切に制御されることで、遊技者に対して現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くしている点に特徴がある。以下、この点をさらに詳しく説明する。
【５６３１】
本例における第１図柄表示装置４０に設けられた右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２は、上述したように、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する。図４８９（ａ）は、右打ちランプＡｂ１が右打ち遊技中に点灯し、それ以外のときに消灯する様子を示している。図４８９（ｂ）は、状態ランプＡｂ２が時短Ａ，時短Ｂ，時短Ｃ状態のいずれかのときに点灯し、通常状態において消灯する様子を示している。
【５６３２】
右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２が動作する例として、実施例３９で上述した遊技の流れを例にとって説明する。実施例３９に係る遊技の流れにおいては、遊技状態は通常状態から開始される。このとき、右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２は、いずれも消灯している。
【５６３３】
遊技者が左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるヘソ入賞が成立した場合、特図１に係る抽選が実行される。特図１に係る抽選の結果、時短Ａ付き大当たりに当選した場合、大当たり状態の終了後、実施例３９に係る遊技の流れでは、時短Ａ状態が発生する。また、稀であるが、特図１に係る抽選の結果、時短Ｃ付き大当たりに当選した場合、大当たり状態の終了後、時短Ｃが発生する場合もある。この大当たり状態の開始（例えばオープニング演出の開始）に伴って、消灯していた右打ちランプＡｂ１が点灯する（図４９０（ａ）参照）。そして、右打ちランプＡｂ１は、大当たり状態の終了（例えばエンディング演出の終了）から時短Ａ状態または時短Ｃ状態の発生に亘って点灯を継続する。大当たりラウンド遊技の開始に伴い、遊技者が遊技盤３０の右側領域３０ａｒに位置する特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う方が特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも有利となり、時短Ａ状態の発生後もその有利な状態が継続する。したがって、通常状態中の左打ち遊技は大当たり状態の開始により右打ち遊技に変更され、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の発生により右打ち遊技が継続する。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を開始する。このような構成は、右打ち遊技をどの段階で行えば良いか知らない遊技者に対して右打ち遊技が有利な状態の開始を報知する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の発生に伴い、通常状態中，大当たり状態中に消灯していた状態ランプＡｂ２も点灯する（図４９０（ａ）参照）。状態ランプＡｂ２は、点灯を開始することにより、現在の状態が大当たり状態ではなく時短Ａ状態または時短Ｃ状態であることを遊技者に報知している。

【５６３４】
このように、右打ちランプＡｂ１は、遊技球の発射の仕方がどの段階で左打ちから右打ちに切り替わるか知らない遊技者に対して右打ちの開始を報知する構成であり、状態ランプＡｂ２は、遊技状態がどの段階で大当たり状態から時短Ａ状態または時短Ｃ状態に切り替わるか知らない遊技者に対して時短Ａ状態または時短Ｃ状態の開始を報知する構成であり、右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２とを適切に表示制御することで、現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くすることができる。
【５６３５】
もっとも、この程度であれば、第３図柄表示装置４２において表示画像を見ていれば、通常状態から大当たり状態への切り替わりタイミングや、大当たり状態から時短状態への切り替わりタイミングを容易に理解することができる。右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態以降の遊技の流れにおいて重要な役割を果たしている。
【５６３６】
実施例３９に係る遊技の流れでは、遊技状態は、時短Ａ状態の後、さらに有利な時短Ｃ状態に移行する前に、時短Ｂ状態に移行することがあることを説明した。この時短Ｂ状態は、時短Ａ状態と時短Ｃ状態のような通常の時短状態のような利益は得られない、わずかな時短状態という意味で微時短状態とも呼ばれる。右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態の後、この微時短状態である時短Ｂ状態に移行したか否かを適切に把握させ、それに合わせてどのように遊技を行うべきかを認識し易くすることに特徴がある。
【５６３７】
時短Ａ状態の最終変動において特図２に係る抽選の結果は外れであったが、特別抽選に当選していたとき、時短Ａ状態の最終変動の終了と同時に点灯していた右打ちランプＡｂ１は、点灯を終了する（図４９０（ｂ）参照）。時短Ｂ状態は、時短Ａ状態での残保留に限って有利な状態であるので、時短Ｂ状態の発生に伴い、これ以上右打ちを続けても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球することがなくなる。したがって、時短Ｂ状態において右打ちをすると、右側領域３０ａｒに打ち込まれた遊技球が無駄となってしまう。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短Ｂ状態の移行によっては、点灯状態の状態ランプＡｂ２に変化はない（図４９０（ｂ）参照）。状態ランプＡｂ２は、通常の右打ちを要する時短状態であるか右打ちを要しない微時短状態であるかに関わらず、時短状態の時に点灯する構成だからである。なお、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する直前に遊技状態は一時的に通常状態となるので、状態ランプＡｂ２は、この遊技状態の変化に合わせて一時的に消灯する。ただし、一時的な通常状態であるので、状態ランプＡｂ２を点灯したままにしてもよい。
【５６３８】
図４９０（ｃ）は、時短Ａ状態の後、時短Ｂ状態に移行できなかった場合について示している。この場合とは、具体的な例としては、時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動において、特図２に係る抽選がハズレとなり、特別抽選もハズレとなった場合である。時短Ａ状態後に時短Ｂ状態に移行できない場合は、遊技状態は通常状態に戻る。このとき、点灯していた右打ちランプＡｂ１は、点灯を終了する。時短Ａ状態の終了に伴い、遊技は右打ち遊技から左打ち遊技に戻る。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短状態の終了によって、点灯状態の状態ランプＡｂ２は、消灯状態となる。状態ランプＡｂ２は、時短状態の時に点灯する構成だからである。
【５６３９】
実施例３９に係る遊技の流れでは、遊技状態は、時短Ｂ状態の後、時短Ｃ状態に移行する。このとき、消灯していた右打ちランプＡｂ１は、点灯を再開する（図４９０（ｄ）参照）。時短Ｃ状態の発生に伴い、右打ちを行うことにより特図２用始動入賞装置３３ｂに

遊技球を入球させることが再び可能となる。したがって、時短Ｃ状態においては、右打ちをした方が遊技的に有利となる。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を再開する。このような構成は、右打ち遊技をどの段階で再開すれば良いか知らない遊技者に対して右打ち遊技が有利な状態の再来を報知する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短Ｃ状態の移行によっては、点灯状態の状態ランプＡｂ２に変化はない（図４９０（ｄ）参照）。状態ランプＡｂ２は、時短状態の時に点灯する構成だからである。

【５６４０】

実施例３９に係る遊技の流れでは、遊技状態は、その後、特図２に係る残保留に関する通常状態となる。このとき、点灯していた右打ちランプＡｂ１は、再び点灯を終了する（図４９０（ｅ）参照）。時短Ｃ状態の終了に伴い、遊技は右打ち遊技から左打ち遊技に戻る。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短状態の終了によって、点灯状態の状態ランプＡｂ２は、消灯状態となる（図４９０（ｅ）参照）。状態ランプＡｂ２は、時短状態の時に点灯する構成だからである。

【５６４１】

＜右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理＞

続いて図４９１を参照しながら、右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理について説明する。次回遊技状態表示態様設定処理は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、演出管理実行処理の一つとして行う処理である。なお、この処理では、特図２用始動入賞装置３３ｂが入球容易状態にあるか入球困難状態にあるかを状態ランプＡｂ２の点灯表示態様によって示しているが、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球状態を示すことができるものであれば、他の表示装置（例えば第３図柄表示装置４２）に特図２用始動入賞装置３３ｂが入球容易状態にあるか入球困難状態にあるかを表示する入球状態表示制御が行われる構成であってもよい。その場合、この処理と同様に、入球状態表示態様を設定する処理も行われるものとする。

【５６４２】

ステップＡｂ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態移行コマンドを受信したか、あるいは、時短Ｃ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信した場合は、ステップＡｂ１０２に進み、そうでない場合は、ステップＡｂ１０３に進む。ステップＡｂ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドは、特図１大当たり，特図２直撃大当たりまたは時短Ｂ状態での小当たり・Ｖ入賞に基づく大当たり状態（右打ちランプＡｂ１は点灯、状態ランプＡｂ２は消灯）の終了後、右打ちランプＡｂ１を点灯状態とし、状態ランプＡｂ２を点灯状態とするものである。

【５６４３】

ステップＡｂ１０３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態継続コマンドまたは時短Ｃ状態継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１０４に進み、そうでなければステップＡｂ１０５に進む。ステップＡｂ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドは、時短Ａ状態，時短Ａ状態の残保留または時短Ｃ状態の残保留において、第２小当たり（時短付き小当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後に、右打ちランプＡｂ１を引き続き点灯状態に維持し、状態ランプＡｂ２を点灯状態とするものである。

【５６４４】

ステップＡｂ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（転落コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１０６に進み、そうでなければステップＡｂ１０７に進む。ステップＡｂ１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。

右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短Ａ状態，時短Ａ状態の残保留または時短Ｃ状態，時短Ｃ状態の残保留において、第１小当たり（通常小当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後、右打ちランプＡｂ１を消灯状態にし、状態ランプＡｂ２を消灯状態とするものである。なお、大当たり状態中は、状態ランプＡｂ２は消灯しているので、状態ランプＡｂ２は、消灯状態を継続することになる。

【５６４５】

ステップＡｂ１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残保留状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１０８に進み、そうでなければステップＡｂ１０９に進む。ステップＡｂ１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短Ａ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり且つ特別抽選に落選した場合、または、時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れた場合に、次の変動開始時に、右打ちランプＡｂ１を消灯状態に変化し、状態ランプＡｂ２も消灯状態に変化するものである。

【５６４６】

ステップＡｂ１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１１０に進み、そうでなければステップＡｂ１１１に進む。ステップＡｂ１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、かつ、残保留が０である場合に、右打ちランプＡｂ１を消灯状態に変化し、状態ランプＡｂ２も消灯状態に変化するものである。

【５６４７】

ステップＡｂ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｂ１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ点灯コマンドは、時短Ａ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、且つ、特別抽選に当選していた場合、次の変動開始時に、右打ちランプＡｂを消灯状態に変化するが、状態ランプＡｂ２を引き続き点灯状態とするものである。

【５６４８】

このように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、外見的に遊技が変わることが分かるタイミングで、次の遊技において右打ちを行う必要があるか否か、その際の内部的な遊技状態を遊技者に報知することができる。とくに、通常状態移行コマンド（転落コマンド）、残保留状態移行コマンド、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信した後の遊技の流れを念頭に置けば、これらのコマンドを受信した場合、右打ちランプＡｂ１が消灯状態となった場合は、その後、遊技者にとって良い事象は発生し難いような印象を持ちやすいが、時短Ｂ状態移行コマンドを受信した場合は、右打ちランプＡｂ１が消灯状態となるが、その後、遊技者によって良い事象（時短Ｃ状態）が発生し易くなっている。そこで、このような場合に、状態ランプＡｂ２を設け、前者の場合には右打ちランプＡｂ１の消灯に合わせて状態ランプＡｂ２も消灯するが、後者の場合には敢えて右打ちランプＡｂ１の消灯に合わせて状態ランプＡｂ２を点灯することで、誤った認識を遊技者に与えることを低減できるようにしている。

【５６４９】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

上述の実施例の状態ランプＡｂ２には、点灯状態と消灯状態との２通りの状態しかなく表示できる内容が限定されていたが、状態ランプＡｂ２の点灯色を複数設けることにより、より多くの内容を表示できるようにしてもよい。この様な構成の具体例について図４９２を参照しながら説明する。

【５６５０】
図４９２は、本例の右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２の動作を説明している。本例の右打ちランプＡｂ１の構成は、図４９２（ａ）に示すように時短Ａ状態と時短Ｂ状態である右打ち遊技中は青色に点灯し、通常状態、時短Ｂ状態である非右打ち遊技中は、消灯している。さらに、本例で特徴的なのは、状態ランプＡｂ２における点灯色として青色と赤色の２色があることである（図４９２（ｂ）参照）。これにより、状態ランプＡｂ２は、遊技状態をより詳細に示すことができる。すなわち、本例の状態ランプＡｂ２は青色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ａ状態、または時短Ｃ状態であることを示す。そして、本例の状態ランプＡｂ２は、赤色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ｂ状態であることを示す。そして、状態ランプＡｂ２は、消灯することで現在の遊技状態が通常状態であることを示す。
【５６５１】
＜遊技の流れ＞
以降、図４９３を参照して本例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図４９３（ａ）は、特図１に係る大当たり状態を示している。当該状態における遊技は、アタッカーを狙う右打ち遊技であるので、右打ちランプＡｂ１は青色に点灯しており、状態ランプＡｂ２は、消灯している。現在の遊技状態は時短状態以外の状態だからである。
【５６５２】
図４９３（ｂ）は、特図１に係るラウンド遊技が終了し、遊技状態が時短Ａ状態に移行したときのパチンコ機１０の様子を示している。この時点の遊技は、スルーゲート３４および特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技となっているから、右打ちランプＡｂ１は青色の点灯を継続している。状態ランプＡｂ２は、青色に点灯している。現在の遊技状態は時短Ａ状態だからである。図４９３（ｂ）には、表示画面４２ａにおいて「Ａラッシュスタート」の文字が表示される。この様に、表示画面４２ａには、時短状態に関する情報が明確に現れるわけではない。遊技者は、青色に点灯している状態ランプＡｂ２を参考にして現在の遊技状態が時短Ａ状態であることを知る。時短Ａ状態の開始から特別抽選が行われる回までは、通常状態と同様に時短Ｃ状態が付与され難いため、遊技者にとっては期待感が低い低演出状態である。
【５６５３】
図４９３（ｃ）は、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。主装飾図柄ＳＺの横には、「Ａラッシュ中」という文字が表示されている。この文字は、Ａラッシュが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプＡｂ２が青色に点灯することにより表示される。
【５６５４】
図４９３（ｄ）は、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示の結果が「７」「３」「１」でハズレとなる様子を示している。この時の右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２は、図４９３（ｃ）から変化はない。
【５６５５】
図４９３（ｅ）は、遊技状態が時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行したときのパチンコ機１０の様子を示している。時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態中に貯められた特図２に係る保留を消化する期間であり、図４９３（ｅ）は、主装飾図柄ＳＺが変動することで１つ目の保留の消化に係る変動表示が実行される様子が示されている。このとき、表示画面４２ａにおいては「スーパーＣラッシュ　チャレンジ　スタート」の文字が表示される。この表示は、現在の遊技状態がＣラッシュ（時短Ｃ状態）の前段階の時短Ｂ状態にあることを意味する。このことからすれば、時短Ｂ状態は、時短Ｃ状態が付与され易い状態を導く期間であるから、時短Ａ状態の最終回（７回目）から、時短Ｂ状態の最終回までの演出状態である。しかし、時短Ｂ状態を直接的に示すのは、状態ボタンである。図４９３（ｅ）においては、青色に点灯していた状態ランプＡｂ２は、赤色に点灯する。遊技状態は時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行したからである。なお、時短Ｂ状態においては特図２に係る保留を貯めることができないから、右打ち遊技を行うと、遊技球が無駄になってしまう。

このような事情があるので点灯していた右打ちランプＡｂ１は、時短Ｂ状態中に消灯する。

【５６５６】

図４９３（ｆ）は、時短Ｂ状態になってから３回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺの横には、「スーパーＣラッシュ　チャレンジ中」という文字が表示されている。この文字は、スーパーＣラッシュのチャレンジが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプＡｂ２が赤色に点灯することにより表示される。

【５６５７】

一方、図４９３（ｇ）は、図４９３（ｄ）の時短Ａ状態（時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動表示中の状態）から通常状態に移行したときのパチンコ機１０の様子を示している。通常状態においては、状態ランプＡｂ２は消灯する。なお、時短状態ではない通常状態においては特図２に係る保留を貯めることは非常に難しいから、右打ち遊技を行うと、遊技球が無駄になってしまう。このような事情があるので点灯していた右打ちランプＡｂ１は、通常状態中に消灯する。このとき、表示画面４２ａにおいては「Ｃラッシュ　チャレンジ　スタート」の文字が表示される。この表示は、現在の遊技状態がＣラッシュ状態に移行することが難しい通常状態にあることを意味するが、通常状態を直接的に示すのは、状態ボタンである。図４９３（ｇ）においては、青色に点灯していた状態ランプＡｂ２は、消灯する。遊技状態は時短Ａ状態から通常状態に移行したからである。

【５６５８】

図４９３（ｈ）は、通常状態になってから３回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺの横には、「Ｃラッシュ　チャレンジ中」という文字が表示されている。この文字は、Ｃラッシュのチャレンジが続いていることを意味するが、直接的な通常状態についての表示は状態ランプＡｂ２が消灯することにより表示される。

【５６５９】

なお、本例においては、遊技状態が変化するのに伴い、パチンコ機１０が発する効果音も変化するのでこの点について説明する。特図１に係るラウンド遊技の実行中には、図４９３（ａ）が示す様に、パチンコ機１０の音出力部２４に付属のスピーカーからは「ランランラン」といった音色の効果音が流れる。時短Ａ状態中には、図４９３（ｂ），図４９３（ｃ）が示す様に、パチンコ機１０に付属のスピーカーからは「ジャンジャンジャン」といった音色の効果音が流れる。そして、時短Ａ状態における最後の変動表示（７回目の特図２に係る変動表示）にかかる主装飾図柄ＳＺが「７」「３」「１」でハズレ目となったとき、効果音は一旦止む。

【５６６０】

時短Ｂ状態中には、図４９３（ｅ），図４９３（ｆ）に示す様にパチンコ機１０に付属のスピーカーからは「ダンダンダン」といった音色の効果音が流れる。また、時短Ａ状態にから通常状態に移行した時点では図４９３（ｇ）に示す様にパチンコ機１０に付属のスピーカーからは「ターンターンターン」といった音色の効果音が流れる。

【５６６１】

時短Ａ状態が終了すると、時短Ｃ付き直撃大当たりに当選する希有なケースを除き、新たな時短Ａ状態か、時短Ｂ状態か、通常状態かのいずれかに移行する。時短Ａ状態の終了間際に効果音を流さないようにすれば、時短Ａ状態に係る効果音「ジャンジャンジャン」の後、流れる効果音は何になるのか遊技者の注意を惹くことができる。仮に効果音が「ジャンジャンジャン」ならば、それは新たな時短Ａ状態の発生を意味し、効果音が「ダンダンダン」ならば、それは時短Ｂ状態の発生を意味する。そして、効果音が「ターンターンターン」ならば、それは通常状態への転落を意味する。

【５６６２】

効果音「ターンターンターン」は、時短Ａ状態の終了を意味するものであるから、通常状態中の全期間においてこの効果音が流れるわけではない。通常状態になってから３回目

の特図２に係る変動表示が実行されているときには、効果音「ターンターンターン」は、パチンコ機１０に付属のスピーカーから流れない（図４９３（ｈ）参照）。

【５６６３】

＜変形例２＞

上述の実施例の状態ランプＡｂ２には、点灯状態と消灯状態との２通りの状態しかなく表示できる内容が限定されていたが、状態ランプＡｂ２の点灯色を複数設けることにより、より多くの内容を表示できるようにしてもよい。この様な構成の具体例について図４９４を参照しながら説明する。

【５６６４】

図４９４は、本例の右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２の動作を説明している。本例の右打ちランプＡｂ１の構成は、図４９４（ａ）に示すように上述の変形例１で図４９２を参照して説明した右打ちランプＡｂ１と同様である。本例で特徴的なのは、状態ランプＡｂ２における点灯色として青色と赤色と白の３色があることである（図４９４（ｂ）参照）。これにより、状態ランプＡｂ２は、遊技状態をより詳細に示すことができる。すなわち、本例の状態ランプＡｂ２は青色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ａ状態、または時短Ｃ状態であることを示す。そして、本例の状態ランプＡｂ２は、赤色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ｂ状態であることを示す。本例の状態ランプＡｂ２が白色に点灯するのは、時短Ｂの終了間際（正確には最終変動の図柄確定時）である。状態ランプＡｂ２は、消灯することで現在の遊技状態が通常状態であることを示す。

【５６６５】

＜遊技の流れ＞

以降、図４９５を参照して本例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図４９５（ａ）は、図４９３（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。主装飾図柄ＳＺの横には、「Ａラッシュ中」という文字が表示されている。この文字は、Ａラッシュが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプＡｂ２が青色に点灯することにより表示される。

【５６６６】

図４９５（ｂ）は図４９３（ｄ）に相当する図であり、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示が「７」「３」「１」でハズレ目となった時点を表している。この時、時短Ａは終了していないので、状態ランプＡｂ２は青色の点灯状態のままである。

【５６６７】

本例で特徴的なのは、図４９５（ｃ）の状態における状態ランプＡｂ２の色である。すなわち、図４９５（ｂ）に示したハズレ目での停止表示後、図４９５（ｃ）に示す様に、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示の確定期間（例えば３秒間）が開始される。このとき、時短Ａ状態中には青色に発光していた状態ランプＡｂ２は、白色に発光する。また、「Ａラッシュ中」の文字は、状態ランプＡｂ２が白色に変化したタイミングと同時に、「・・・・」という表示に変化する。「・・・・」という表示によって、この後、「Ａラッシュ」から何か他の遊技状態（具体的には「スーパーＣラッシュチャレンジ」あるいは「Ｃラッシュチャレンジ」）に変化することが示唆されている。したがって、遊技者に対して波、この確定期間の経過をドキドキしながら待たせることができる。

【５６６８】

図４９５（ｄ）は、図４９３（ｅ）に相当する図であり、特別抽選当選に伴って時短Ｂ状態が開始される様子を示している。この状態となると、白色に発光していた状態ランプＡｂ２は、赤色に発光する。また、表示画面４２ａには、「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」と表示され、時短Ｂ状態に移行したことが示唆されている。

【５６６９】

図４９５（ｅ）は、図４９３（ｇ）に相当する図であり、特別抽選落選に伴って通常状態が開始される様子を示している。この状態となると、白色に発光していた状態ランプＡｂ２は、消灯する。また、表示画面４２ａには、「Ｃラッシュチャンレンジスタート」と

表示され、通常状態で特図２の残保留の抽選が行われる状態となったことが示唆されている。

【５６７０】

本例によれば、時短Ａ状態が終了するときに時短状態が新たに発生するか否かが示される直前に状態ランプＡｂ２の発光色を青色，赤色，消灯いずれでもない白色に変更することにより、この瞬間に遊技者の注意を惹くことができる。これにより、面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【５６７１】

＜変形例３＞

上述の変形例１，２では、時短Ａ状態中に遊技者が右打ちを行わず、特図２に係る保留を貯めない場合について言及がなかったが、図４９６（ａ）に示すように、時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動表示中に、右打ちをしない遊技者に対し「右打ちして下さい！！」といった文字を表示画面４２ａに表示させることもできる。図４９６（ｂ）は、それでもなお遊技者が右打ちをせず、時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動が「７」「３」「１」でハズレとなった場合を示している。この場合、右打ちをしない遊技者に対し「ああ・・・」や「ざんねん・・・」といった文字を表示画面４２ａに表示させることもできる。

【５６７２】

図４９６（ｃ）はその後の様子を示しており、遊技状態が通常状態に転落したときの様子を示している。このとき、点灯状態だった右打ちランプＡｂ１は、右打ち遊技の終了とともに消灯する。そしてそのとき、右打ち遊技が終了したことを強調して表示する目的で、表示画面４２ａに「左打ちして下さい」という文字を表示させることもできる。

【５６７３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定することが可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である７回目であることを含み、時短Ｂ状態は、複数回（５回以下）の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる所定の期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であって、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、時短Ａ状態において右打ちランプ点灯を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合、当該時短Ｂ状態に対応している右打ちランプ点灯とは異なる右打ちランプ消灯を実行することが可能な、サブ制御装置２６２による右打ちラン

プ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される右打ちランプＡｂ１と、特図１用始動入賞装置３３ａへ入球させる状況（通常状態）であれば消灯し、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球させる状況（時短Ａ状態、時短Ｃ状態）であれば点灯する状態ランプ点灯表示制御を実行可能な、サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される状態ランプＡｂ２と、を備え、状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態、時短Ｃ状態において点灯表示制御（点灯）を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合、当該時短Ｂ状態においても点灯表示制御（点灯）を実行することが可能に構成される。

【５６７４】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選する条件が成立するか否かが判定されるので、時短Ａ状態において７回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短Ｂ状態が設定され、時短Ｂ状態は５回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、時短Ｂ状態において時短Ｃ状態を付与し易くなっている。また、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、時短Ａ状態において右打ちランプ消灯を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合に時短Ｂ状態に対応している右打ちランプ消灯とは異なる右打ちランプ点灯を実行することが可能であるので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行したことを右打ちランプＡｂ１において確認することができる。また、特図１用始動入賞装置３３ａへ入球させる状況（通常状態）であれば消灯し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状況（時短Ａ状態、時短Ｃ状態）であれば点灯する点灯表示制御を実行可能な状態ランプＡｂ２を備え、状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態において点灯表示制御（点灯）を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合、時短Ｂ状態においても点灯表示制御（点灯）を実行することが可能に構成されているので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する場合（すなわち、右打ちランプＡｂ１が点灯する状況から右打ちランプＡｂ１が消灯する状況へ移行する場合）であっても状態ランプＡｂ２の点灯表示制御（点灯）を継続することができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行した場合に遊技の進行状況に対応した右打ちランプＡｂ１の点灯制御を変えるのであれば、これに応じて状態ランプＡｂ２の点灯制御も変えるべきと思われるところを、遊技の進行状況に対応した右打ちランプＡｂ１の点灯制御を変えつつも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状況を示す状態ランプＡｂ２の点灯表示制御を継続するという状態を敢えて作ることができる。その結果、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行した結果、遊技の進行状況に対応した右打ちランプＡｂ１の点灯制御が変わった場合に、それに応じて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状況までも変わってしまったというような誤った認識を遊技者に与えることを低減できるので、当たりとならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。なお、所定の特典とは、上述した時短Ｂ状態が設定されることであり、その結果、その期間中に行われる当否抽選において当たりとすると決定された場合に高い割合で時短Ｃ状態が付与されることである。

【５６７５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ２）に関し、時短Ａ状態は、当たりとすると決定された場合に終了する期間である。このような遊技機によれば、時短Ａ状態は、当たりとすると決定された場合に終了する期間であるので、時短Ａ状態において最終回である７回目まで外れと決定される場合にのみ時短Ｂ状態を設定することができる。したがって、時短Ａ状態において当たりとならずに特典が付与されずに時短Ａ状態が終了した場合にのみ時短Ｂ状態が設定される場合があるので、特定結果となって特典が付く場合と特定結果とならずに所定の特典が付く場合とのバランスが取れるため、所定の特典が付与される遊技の興趣性を向上することができる。

【５６７６】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ３）に関し、（上述した時短Ｂ状態とは異なる）所定の期間とは、通常状態で遊技を行う通常状態の期間、特図２の残保留で遊技を行う期間を含む。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態で遊技を行う通常状態の期間、特図２の残保留で遊技を行う期間中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することができる。したがって、時短Ｂ状態中の遊技の興趣性を向上することができる。なお、特図２の残保留は、時短Ａ状態での残保留であってもよいし、時短Ｃ状態での残保留であってもよいし、両方であってもよい。
【５６７７】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ４）に関し、（時短Ｂ状態とは異なる）所定の期間とは、遊技者が右打ちで遊技を行う時短Ａ状態、時短Ｃ状態の期間を含む。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、遊技者が右打ちで遊技を行う時短Ａ状態、時短Ｃ状態の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することができる。したがって、時短Ｂ状態中の遊技の興趣性を向上することができる。なお、時短Ａ状態、時短Ｃ状態のうち、一方、例えば時短Ｃ状態が時短Ｂ状態中と同じ割合で時短Ｃ状態を付与するものであってもよい。
【５６７８】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ５）に関し、右打ちランプＡｂ１とは、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを示すものである。このような遊技機によれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを右打ちランプＡｂ１において示すことができる。したがって、遊技者に右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを報知することができる。右打ちランプＡｂ１に限らず、第３図柄表示装置４２において報知するものであってもよいし、第３図柄表示装置４２に併設される他の表示装置において報知するものであってもよい。報知は、音や遊技部品の動きなどの視覚的、聴覚的な報知のいずれでもよい。
【５６７９】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ６）に関し、状態ランプＡｂ２の点灯制御は、時短Ａ状態においては状態ランプＡｂ２の青色点灯として行われ、時短Ｂ状態においては状態ランプＡｂ２の赤色点灯として行われる。このような遊技機によれば、状態ランプＡｂ２が青色点灯をされているときは時短Ａ状態であることを示し、状態ランプＡｂ２が赤色点灯をされているときは時短Ｂ状態であることを示すことができる。したがって、遊技者は、状態ランプＡｂ２を見ることで時短Ａ状態または時短Ｂ状態であることを認識することができる。
【５６８０】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ７）に関し、状態ランプ点灯表示制御を実行中に、時短Ａ状態であることを認識させ易くする時短Ａ状態演出（「Ａラッシュスタート」「Ａラッシュ中」の表示演出）を実行し、時短Ｂ状態に移行した場合は、時短Ｂ状態であることを認識させ易くする時短Ｂ状態演出（「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」「スーパーＣラッシュチャレンジ中」の表示演出）を実行するサブ制御装置２６２による次回遊技状態表示態様設定処理における表示用時短Ａ状態移行コマンド等をセットする機能（ステップＡａ１８２、ステップＡａ１８４），表示用時短Ｂ状態移行コマンドをセットする機能（ステップＡａ１９２）を備える。このような遊技機によれば、状態ランプ点灯表示制御を実行中に、時短Ａ状態演出を実行することで遊技者に時短Ａ状態であることを認識させ易く、時短Ｂ状態演出を実行することで遊技者に時短Ｂ状態であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者は、状態ランプ点灯表示制御だけでなく、サブ制御装置２６２による次回遊技状態表示態様設定処理で行われる演出によっても時短Ａ状態または時短Ｂ状態であることを認識することができる。
【５６８１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ８）に関し、時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出は、状態ランプＡｂ２とは異なる第３図柄表示装置４２によって行われる。このような遊技機によれば、状態ランプＡｂ２とは異なる第３図柄表示装置４２によって時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出が行われるので、状態ランプ点灯表示制御と時短Ａ状態演出・時短Ｂ状態演出制御を異なる手段によって出力することができる。したがって遊技者は、状態ランプＡｂ２による状態ランプ点灯表示制御だけでなく第３図柄表示装置４２によって行われる演出によって時短Ａ状態または時短Ｂ状態であることを認識することができる。

【５６８２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ９）に関し、時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出は、第３図柄表示装置４２とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる音出力部２４によっても行われる。このような遊技機によれば、音出力部２４によっても時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出を行うことができる。例えば、第３図柄表示装置４２で視覚的な演出によって時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出を行っている場合に、音出力部２４では聴覚的な演出によって時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出を行うことができる。したがって遊技者は、視覚的または聴覚的に異なる演出手段によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。なお、演出手段は、電飾部３００であってもよい。この場合、発光パターンや発光色によって、時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出とを区別させることができる。演出手段は、第３図柄表示装置４２とは異なる他の表示装置（サブ液晶）などで行われてもよい。

【５６８３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１０）に関し、時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件）とは異なる残保留が貯まっていること（特別条件）が成立していることを条件として行われる。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件）とは異なる残保留が貯まっていること（特別条件）が成立していることを条件として行われるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選とうい条件が成立した後に、残保留が貯まっているという条件が成立してから時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御を行うことができる。したがって、時短Ｂ状態になってから残保留が貯まっているという条件が成立するまでは時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御を行わないようにすることができる。なお、特別条件は、時短Ａの最終変動停止後、所定の確定時間を経過するという条件でもよい。さらに、特別条件は、時短Ａの最終変動確定後、所定時間を経過するという条件でもよい。例えば、時短Ｂ状態の変動開始時には時短Ｂ状態に移行したことを報知せずに（あるいは分かり難い態様で報知し）、最初の変動から所定時間を経過後に報知する（あるいは分かり易い態様で報知する）という構成である。

【５６８４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１１）に関し、特別条件は、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件（残保留が貯まっていること）が成立していることを条件とし、特別操作条件が成立していない場合は、時短Ｂ状態が設定されないことを示す特別期間未設定演出（「ああ・・・」や「ざんねん・・・」の表示演出。）が実行される。このような遊技機によれば、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立することで特別条件が成立し、特別操作条件が成立していない場合は、特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出を実行することができる。したがって、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立していない場合に特別期間未設定演出を実行することで、遊技者に特別期間が設定されないこと示すことができ、遊技者に遊技球発射操作を促すことができる。

【５６８５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１２）に関し、特別条件は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件）の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定

時間（最終変動の外れ結果の確定時間）を経過したことを条件とする。このような遊技機によれば、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過したこと特別条件を成立させることができる。したがって、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過までは第２の所定表示制御を行わないようにすることができる。所定時間は、最終変動の外れ結果の確定期間でもよいし、時短Ｂ状態の開始から所定時間でもよい。

【実施例４１】

【５６８６】

続いて実施例４１に係るパチンコ機１０について説明する。本例のパチンコ機１０は、上述の実施例３９に係るパチンコ機と同様であるが、保留の先読み機能を利用した演出が実行できるところが大きく異なる。本例のパチンコ機１０は、時短Ｂ状態の移行に係る特別抽選の結果によって、表示画面４２ａに時短Ｂ状態に関する表示を実行する構成となっている。なお、本例のパチンコ機１０の盤面の構造および動作に必要なテーブルは、実施例３９と同様であるので説明を省略する。

【５６８７】

本例のパチンコ機１０は、表示画面４２ａの表示に特徴がある。図４９７は、特別抽選の結果が当選であったときに実行される演出について説明している。図４９７（ａ）は、特図１に係る抽選の結果が時短Ａ付き大当たりとなり、その後のラウンド遊技が終了した後の表示画面４２ａを示している。表示画面４２ａには「時短Ａスタート」という文字が表示され、遊技者に右打ち遊技に係る時短状態が発生したことを知らせる。この時点から遊技は特図１用始動入賞装置３３ａを狙う左打ち遊技から、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技に切り替えられる。

【５６８８】

図４９７（ｂ）は、時短Ａ状態において特図２に係る変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの当該変動は、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球に伴って実行される変動を意味している。時短Ａ状態においては、特図２に係る保留が比較的貯まりやすい。図４９７（ｂ）における当該変動の実行時には、既に４つの保留が貯められているものとする。これら保留に対応する抽選は、保留が貯められた時点で実行されているので、当該変動の最中でも４つの保留に係る抽選がどのような結果となるかは既に決定されている。図４９７の場合は、４つの保留に係る特図２の抽選はいずれもハズレである。

【５６８９】

図４９７（ｃ）は、２つ目の保留が当該変動に移行して、それに伴う変動表示が表示画面４２ａに表示されている状態を示している。したがって、図４９７（ｃ）は、時短Ａ状態における３回目の変動が実行される様子を示している。図４９７（ｃ）においては、図４９７（ｂ）で示した４つの保留のうち１つは既に消化され、代わりに２つの保留が新たに貯められている。この新たな２つの保留に係る特図２の抽選は、いずれもハズレである。従って、図４９７（ｃ）における４つ目の保留は、時短Ａ状態における７回目の変動に係る保留であり、時短Ａ状態における最後の変動となる。この保留に係る特図２の抽選には、特別抽選が付帯する。したがって、この保留に対しては、互いに独立した２つの抽選が実行されることになる。

【５６９０】

図４９７（ｃ）の状態において、７回目の変動については、特図２に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果も確定しているので、パチンコ機１０の先読み機能を用いれば、７回目の変動の結果が表示される前に、大当たり期待度に関する演出に加えて、時短Ｂに関する演出を実行することができる。すなわち、図４９７（ｃ）においては、７回目の変動に対応する保留の表示に対して、大当たり期待度に応じた保留変化表示に加えて、時短Ｂに関する「少なくともＢに行けるよ」と付された吹き出しが表示される。保留変化表示は、大当たり期待度に応じて、白（通常の状態）、青（やや高い期待度）、赤（高い期待度）、虹色（大当たり確定）のように変化させることで、大当たり期待度の高さ

を遊技者に示唆している。ここでは、４つ目の保留は赤色に表示されている。「少なくともＢに行けるよ」の表示は、少なくとも時短Ｂ状態へ移行するための特別抽選に当選するという条件が成立していることを遊技者に示唆している。つまり、図４９７（ｃ）の場合、７回目の変動に係る特図２の抽選の結果は、大当たり期待度が高いものであり、特別抽選の結果は当選となっており、その結果が先読み機能により認識されて、保留変化演出および時短Ｂに関する演出が実行されている。当該演出は、時短Ａ状態における３回目の変動表示実行中にも関わらず実行される。

【５６９１】

遊技者は、４つ目の保留が当たり期待度の高い色を示す表示であり、「少なくともＢに行けるよ」という表示も付されていれば、特図２の当たりも期待できるし、もし外れても時短Ｂ状態に移行できるという二つ期待を持てるので、時短Ａ状態の最終変動への期待をより一層高めることができる。もちろん、４つ目の保留が当たり期待度の低い色を示す表示であっても、「少なくともＢに行けるよ」という表示もされているので、外れても時短Ｂ状態に移行できるという安心感を持って時短Ａ状態の最終変動に臨むことができる。

【５６９２】

このように、本例によれば、７回目の変動に対応する４つ目の保留が貯まったときに、４つ目の保留に関する特図２の抽選の結果に関する先読みの結果が当たりであるか外れであるかに関わらず、特別抽選の結果に基づく時短Ｂの先読み演出が実行される。当該時短Ｂの先読み演出は、７回目の変動に対応する保留が４つ目の位置にあるときに限られず、７回目の変動に対応する保留が３つ目～１つ目の位置にあるときに実行されてもよい。なお、７回目の変動に係る特別抽選に落選した場合は、時短Ｂに関する演出は実行されない。

【５６９３】

図４９７（ｄ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。当該図を参照すれば分かるように、この場合の表示画面４２ａには「外しても大丈夫だよ」という遊技者を安心させる文字が表示される。この表示は、７回目の変動表示の結果が仮にハズレとなったとしても次回の保留消化時から時短Ｂ状態となることを意味するものである。７回目の変動表示が開始された時点において当該変動に付帯する特別抽選の結果を知ることができる。このように、先読み機能を利用すれば、先読みされた特別抽選の結果に基づいて遊技者を安心させる表示を７回目の変動表示の終了前に実行することができる。

【５６９４】

上述したように７回目の変動表示における特図２の抽選はハズレとなる。図４９７（ｅ）は、７回目の変動表示の結果が「７」「１」「３」でハズレとなった様子を示している。この場合でも７回目の変動表示に付帯する特別抽選は当たりとなっているので、特図２に係る保留の消化は時短Ｂ状態のもと行われる。

【５６９５】

図４９７（ｆ）は、時短Ｂ状態が開始したときの表示画面４２ａの表示内容を示している。図４９７（ｇ）は、時短Ｂ状態において時短Ｃ付き小当たりに当選したときの表示画面４２ａの表示内容を示している。図４９７（ｇ）は、時短Ｂ状態中の変動表示の結果が小当たりに係る「７」「７」「７」という当たり目と、次にＶ入賞を狙う遊技を行わせる「おめでとう　Ｖを狙ってね」という文字が表示画面４２ａに表示される様子を示している。その後、図４９７（ｈ）に示すように、Ｖ入賞成立によって、「Ｖ入賞！時短Ｃに行けるよ」という文字が表示画面４２に表示されている。

【５６９６】

実施例１において図２５を参照して説明した主制御装置２６１が行う先読み抽選処理は、本実施例では以下のように行われる。図４９８を参照して、主制御装置２６１が行う先読み抽選処理について説明する。

【５６９７】

ステップＡｃ１００では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選のタイミン

グであるか否かを判断する。先読み抽選のタイミングは、保留の数（すなわち作動保留球数Ｎが１インクリメント（Ｎ＋１）されたタイミングか、１デクリメント（Ｎ－１）されたタイミングである。１インクリメントされたタイミングは、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングであり、このタイミングでは、その入賞に基づく保留に対して先読み処理が実行される。１デクリメントされたタイミングは、特別図柄の変動が終了し、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトするタイミングであり、このタイミングでは、シフト先のエリアに格納された保留に対して先読み処理が実行される。先読み抽選のタイミングであればステップＳ７１１に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【５６９８】

ステップＳ７１１では、実施例１と同様に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアおよび第１～４エリアに格納されているそれぞれの大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たり・小当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。

【５６９９】

ステップＳ７１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。本実施例では、直撃大当たりの場合と小当たりの場合とで異なる大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて決定される。

【５７００】

ステップＳ７１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。つまり、これらの値に基づいて、先読み抽選の結果が当たりである場合の先読み用変動パターンコマンドの期待度が決定される。

【５７０１】

ステップＳ７１１で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。つまり、これらの値に基づいて、先読み抽選の結果が外れである場合の先読み用変動パターンコマンドの期待度が決定される。

【５７０２】

ステップＳ７１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ７１５５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【５７０３】

ステップＳ７１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２，Ｓ７１３を経てきた場合には、ステップＳ７１２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄・小当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。ステップＳ７１５を経てきた場合には、本実施例では特に設定は行われない。

【５７０４】

ステップＡｃ１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留の数（すなわち作動保留球数Ｎ）が１インクリメント（Ｎ＋１）されたタイミングか否かを判断する。作動保留球数Ｎが１インクリメントされたタイミングであれば、時短状態中の処理を実行する

ためにステップＡｃ１０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【５７０５】
ステップＡｃ１０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが立っているか否かを判断する。時短Ａフラグが立っていれば時短状態中であるためステップＡｃ１０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み用時短カウンタから１デクリメントし、ステップＡｃ１０４に進む。先読み用時短カウンタは、通常の時短カウンタと同じように時短状態が発生するとそれに応じたカウント数が設定される。
【５７０６】
ステップＡｃ１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み用時短カウンタが０であるか否かを判断する。先読み用時短カウンタが０であれば、先読み抽選を行っているエリアの値は時短Ａ状態の最終変動に関する先読み対象であるので、ステップＡｃ１０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特別抽選の結果は当たりであるか否かを判断する。特別抽選の結果が当たりであれば、ステップＡｃ１０６に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１０６では、入賞時の先読み用特別抽選当選を報知するために、先読み用特別抽選当選コマンドを設定する。先読み用特別抽選の結果が外れであれば、入賞時の先読み用特別抽選当選を報知しないので、本処理を終了する。なお、先読み用特別抽選結果の当たり、外れに関わらず、先読み用特別抽選当たりの期待度を報知する構成であってもよい。また、積極的に外れをする構成であってもよい。
【５７０７】
次に、実施例１において図４０を参照して説明したサブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理は、本実施例では以下の点が異なっている。以下では、図４９９を参照して本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。
【５７０８】
ステップＳ２４１１では、実施例１と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【５７０９】
ステップＳ２４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。本実施例では、第４エリアである。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【５７１０】
ステップＳ２４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリア（本実施例では第４エリア）に、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。
【５７１１】
ステップＳ２４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。その後、ステップＡｃ１１１へ進む。
【５７１２】
ステップＡｃ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用特別抽選当選コマンドを受信したか否かを判断する。先読み用特別抽選当選コマンドを受信していればステップＡｃ１１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１１２で

は、指定されたエリアに先読み用特別抽選当選コマンドを格納する。ステップＡｃ１１３では、特別抽選当選表示パターンを決定する。特別抽選当選表示パターンは、例えば、入賞時の保留表示に「少なくともＢに行けるよ」という吹き出しを表示するパターンである。ステップＡｃ１１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５のＣＰＵ５５１にこの表示制御を実行させるために、表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する。

【５７１３】

このように、本実施例では、大当たり期待度を示す先読み演出が行われる。時短Ａ状態においては、時短Ａ状態における最終変動までの変動に対しては大当たり期待度を示す先読み演出が行われるに留まるが、時短Ａ状態における最終変動に対しては、時短Ｂ状態への移行の成否を分ける特別抽選の結果を示す先読み演出も行われるので、この２つの先読み演出によって時短Ａ状態における最終変動への期待をより一層高めることができる。

【５７１４】

＜特別抽選実行前に特図２に係る当たりが発生した場合＞

図４９７で説明した例では、保留変化演出と時短Ｂに関する演出とが同時に行われている場合を示している。しかし、実際には、保留変化演出が行われずに、時短Ｂに関する演出が行われる場合もある。

【５７１５】

図５００を参照しながら、この様な場合における表示画面４２ａの表示内容について説明する。図５００（ａ）は、時短Ａ状態において１つ目の保留が貯められた状態を示している。この保留についての特図２に係る抽選の結果は大当たり期待度がやや高いものであり、先読み機能により、図５００（ａ）の段階でその抽選結果が認識される。したがって、図５００（ａ）においては、当該変動の実行中に１つ目の保留の表示に対して当たり期待度がやや高いことを示唆する保留変化表示や、当たり期待度がやや高いことを示唆する「当たるかも」と付された吹き出しを表示画面４２ａに表示させることができる。

【５７１６】

図５００（ｂ）は、当該変動（時短Ａの開始後１回目の変動）が「７」「１」「３」でハズレとなった状態を示している。その後、図５００（ａ）で示した１つ目の保留が当該変動に移行し、それに伴う２回目の変動に係る変動表示が開始される（図５００（ｃ）参照）。当該図を参照すれば分かるように、この場合の表示画面４２ａには当たり期待度を示唆する当該保留表示の変化や、「当たるかも！？」という文字が表示される。２回目の変動表示が開始された時点において先読み機能を利用すれば、このような演出を表示画面４２ａにさせることが可能である。

【５７１７】

図５００（ｄ）は、２回目の変動表示の結果が「６」「２」「６」というリーチ外れ目で表示画面４２ａに表示される様子を示している。当たり期待度がやや高い保留変化表示や文字表示があったことに対応して、リーチ外れとなっている。

【５７１８】

図５００（ｅ）は、３回目の変動表示が開始された表示画面４２ａを示している。このとき、保留は２つ目（時短Ａ状態の５回目の変動に係る保留）まで貯まっていることが表示されている。

【５７１９】

図５００（ｆ）は、この３回目の変動表示中に、保留が４つ目（時短Ａ状態の最終変動（７回目）の変動に係る保留）まで貯まった状態が表示されている。ここで、４つ目の保留では、特図２の抽選に係る先読みが行われた結果、大当たり期待度が低いと判断されたため、保留変化表示は行われていない。例えば、４つ目の保留は白色のままである。これに対し、４つ目の保留に対する特別抽選の先読みが行われた結果、特別抽選に当選と判断されたため、「時短Ｂに行けるよ」という特別抽選当選が先読み表示されている。以降は、上述した本実施例と同じである。

【５７２０】

このように、本実施例では、特図２の抽選結果に関する先読みが行われているが、先読み結果次第では特図２の抽選結果に係る先読み結果が表示されずに、特別抽選結果の先読み表示のみが行われる場合もある。特図２の抽選結果に係る先読み結果が表示されない場合として、大当たり期待度が低いと判断されたことを例に挙げたが、期待度の高低に関わらず特図２の抽選結果に係る先読み表示を行わないと判断された場合であってもよい。

【５７２１】

＜特別抽選実行に係る保留分の入賞時に特図２に係る当たり発生する保留がある場合＞

図５０１は、図５００とは異なり、特別抽選実行に係る保留分の入賞時に特図２に係る当たり発生する保留がある場合について説明している。図５０１（ａ）は、時短Ａ状態において３つ目の保留（時短Ａ状態の４回目の変動に係る保留）が貯められた状態を示している。この保留についての特図２に係る抽選の結果は当たりであり、先読み機能により、図５００（ａ）の段階でその抽選結果が認識される。したがって、図５００（ａ）においては、先読み機能を利用すれば、当該変動の実行中に３つ目の保留の表示に対して「当たりかも？」と付された吹き出しを表示画面４２ａに表示させることができる。「当たりかも？」は、先読みの対象となる保留が当たり期待度が高いものである場合に表示される内容である。これに合わせて、２つ目の保留の表示の色を当たり期待度の高い色に変化させることができる。

【５７２２】

時短Ａの開始後１回目の変動、２回目の変動がハズレとなった後、図５０１（ａ）で示した２つ目の保留が当該変動に移行し、それに伴う３回目の変動に係る変動表示が開始される（図５０１（ｂ）参照）。時短Ａ状態の４回目の変動に係る保留は、１つ目の保留にシフトされている。

【５７２３】

図５０１（ｃ）は、３回目の変動表示中に保留が４つとなった状態を示している。この状態において、７回目の変動（４つ目の保留）については、特図２に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果（特別抽選に当選）も確定している。ここで、上述したように１つ目の保留の先読み結果が当たり当選となっているため、４つ目の保留に関して特別抽選に当選したことを示す演出を行っても、実際には時短Ｂ状態には行くことはない状況となっているが、特別抽選に関する先読み結果の報知は、先行する保留に関する先読み結果に関わらず行われる。そこで、パチンコ機１０の先読み機能を用いれば、７回目の変動の結果が表示される前に時短Ｂに関する演出を実行することができる。すなわち、図５０１（ｃ）においては、７回目の変動に対応する保留の表示に対して「時短Ｂに行けるよ」と付された吹き出しが表示される。つまり、図５０１（ｃ）の場合、７回目の変動に係る特別抽選の結果は当選となっており、その結果が先読み機能により認識されて、時短Ｂに関する演出が実行されている。当該演出は、時短Ａ状態における３回目の変動表示実行中にも関わらず実行される。

【５７２４】

この時短Ａ状態における３回目の変動表示は、外れ結果に終わるものとする。図５０１（ｄ）は、４回目の変動に係る変動表示が開始され、その変動表示の結果が「７」「７」「７」で当たりとなった場合を示している。

【５７２５】

図５０１（ｅ）は、３回目の変動表示中に保留が４つとなった状態の別例を示している。この状態において、７回目の変動（４つ目の保留）については、特図２に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果も確定しており、パチンコ機１０の先読み機能を用いれば、７回目の変動の結果が表示される前に時短Ｂに関する演出を実行することができるが、本例においては、「時短Ｂに行けるよ」と付された吹き出しを表示するなど時短Ｂに関する演出は実行しない。時短Ａにおいて当たりとなった時点で時短Ｂ状態が発生することがないので、本例のパチンコ機１０の演出もそれに合わせて時短Ｂに関する演出を行わない。

【５７２６】

この時短Ａ状態における３回目の変動表示は、７回目の変動（４つ目の保留）に対する特別抽選の結果を報知することなく、外れ結果に終わるものとする。図５０１（ｆ）は、４回目の変動に係る変動表示が開始され、やはり７回目の変動（３つ目の保留）に対する特別抽選の結果を報知することなく、その変動表示の結果が「７」「７」「７」で当たりとなった場合を示している。

【５７２７】

また、図５０１（ｂ）で説明した「当たるかも！？」の表示は、大当たり期待度が高い変動表示に係る抽選結果がハズレとなった後において実行されてもよい。例えば図５０１（ｇ）に示す様に４回目の変動に係る変動表示（大当たり期待度が高い変動表示）が開始される。当該変動表示においては大当たり期待度が高いことを示す演出を行うため、７回目の変動（３つ目の保留）に対する特別抽選の結果は報知されない。そして、図５０１（ｈ）に示す様にその変動表示の結果が「７」「１」「７」でリーチハズレとなる。４回目の変動に係る変動表示の結果がハズレの場合は、図５０１（ｈ）で示す様に、５回目の変動表示の開始時に、７回目の変動に係る保留に対して時短Ｂに関する演出が実行される。すなわち、２つ目の保留に対して「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しが表示される。

【５７２８】

このように、特別抽選の結果の先読み表示は、時短Ａ状態の最終変動に係る保留分の入賞時に、すでに特図２に係る当たり発生する（あるいは当たり期待度が高い）保留があるか否かに関わらず実行することができるので、時短Ａ状態の最終変動までに特図２に係る当たり発生する（あるいは当たり期待度が高い）保留がある場合にはその保留表示に期待を抱かせ、最終変動に係る保留が発生した場合にはその保留表示に加えて特別抽選に当選するか否かの先読み表示にも期待を抱かせることができる。

【５７２９】

上述した最終変動に係る保留分の入賞時に時短Ｂに関する演出を実行しないための具体的構成について説明する。「当たるかも！？」の表示は、大当たり期待度が高い特定の変動パターンコマンドに基づいてなされる演出である。先読み抽選結果として当該変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置のＣＰＵは、その入賞時には特別抽選の結果に関連する演出を実行しない。「当たるかも！？」が表示された変動表示が終了した次の変動表示において時短Ｂに関する演出を行う場合には、当該変動表示に関し大当たり期待度が高い変動パターンコマンドが受信されていないことが条件となる。

【５７３０】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

＜変形例１＞

上述した図４９７（ｃ）の状態（４つ目の保留が時短Ａ期間中の７回目の変動を表す状態）において「時短Ｂに行けるよ」と付された吹き出しが表示される。この吹き出しに、変動回数の残数を合わせて表示するようにしてもよい。図５０２（ａ）は、図４９７（ｃ）に対応する図であり、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと５回で」という回数表示が４つ目の保留に付されている。このときの４つ目の保留は、７回目の変動表示に相当し、特別抽選の結果は、当たりである。したがって、先読み機能により、４つ目の保留には、特別抽選の当選を示唆する吹き出しが表示される。吹き出しに付された「あと５回で」という回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が５回であることを示している。

【５７３１】

図５０２（ｂ）は、図５０２（ａ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、３つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この３つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと４回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が４回であることを示している。図５０２（ｃ）は、図５０２（ｂ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、２つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の

吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この２つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと３回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が３回であることを示している。図５０２（ｄ）は、図５０２（ｃ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、１つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この１つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと２回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が２回であることを示している。

【５７３２】

図５０２（ｅ）は、図５０２（ｄ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、当該保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この当該保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと１回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が１回であることを示している。つまり、当該変動が外れれば時短Ｂ状態に移行することを示している。

【５７３３】

図５０２（ｆ）は、７回目の変動表示の結果が「７」「１」「３」でハズレとなった様子を示している。具体的には、ハズレの確定画面であり、この画面において「外れたけどチャンスが来るよ」という遊技者を安心させる情報が表示されている。７回目の変動表示は外れたが、これに付帯する特別抽選は当たりとなっているので、特図２に係る残保留の消化は時短Ｂ状態のもと行われる。したがって、この「外れたけどチャンスが来るよ」という表示は、特図２に係る抽選に当選すれば、時短Ｃ状態に移行できるチャンスが来たことを遊技者に示唆している。

【５７３４】

当該変形例における「あと５回で」「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」という回数表示は、特図２に係る当たりが発生するか、または、特図２に係る当たり期待度が高い変動が発生すると中止されるのでこの点について説明する。図５０３（ａ）は、図５０２（ａ）と同じ、時短Ａ状態の３回目の変動表示中に４つ目の保留（時短Ａ状態の７回目の保留）が貯まった状況を表している。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと５回で」という回数表示が４つ目の保留に付されている。

【５７３５】

図５０３（ｂ）は、図５０３（ａ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、時短Ａ状態の４回目の変動開始時に、３つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この時の表示画面４２ａの様子は、図５０２（ｂ）と同様である。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと４回で」という回数表示が３つ目の保留に付されている。

【５７３６】

図５０３（ｃ）は、図５０３（ｂ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、時短Ａ状態の５回目の変動開始時に、２つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この時の表示画面４２ａの様子は、図５０２（ｂ）と同様である。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という回数表示が２つ目の保留に付されている。

【５７３７】

図５０３（ｄ）は、図５０２（ｃ）に示す５回目の変動表示において、小当たりが発生したときの様子を示している。このときの装飾図柄ＳＺは「７」「７」「７」で大当たりの表示となっている。具体的には、大当たり図柄の組み合わせが確定表示されている期間を示している。このとき、２つ目の保留に付されていた「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という数字は、表示画面４２ａから消去される。時短Ａ状態において特図２に係る大当たりが発生すると、時短Ｂ状態は発生しない。本変形例は、時短Ｂ状態に移行する可能性がなくなったことが遊技者に認識可能となった時点で、時短Ｂへの

移行に関する表示を表示画面４２ａから消去する構成となっている。
【５７３８】
図５０３（ｅ）は、図５０２（ｃ）に示す５回目の変動表示における別例を示している。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という数字は、５回目の変動表示において大当たり期待度が高いものであることが判明した時点、例えばリーチ演出が発生した時点で、大当たり期待度が表示画面４２ａから消去される。図５０３（ｆ）は、図５０２（ｅ）に示す５回目の変動表示のリーチ演出の結果において、小当たりが発生したときの様子を示している。「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という数字とを消去したまま、大当たり図柄の組み合わせが確定表示されている。
【５７３９】
図５０３（ｇ）は、図５０２（ｅ）（ｇ）に示す５回目の変動表示における別例を示している。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という回数表示が５回目の変動表示の途中で消去された状態で、５回目の変動表示が外れ結果となった場合を示している。この場合、６回目の変動表示が開始された時点で、１つ目の保留（時短Ａ状態の７回目の保留）２対して「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと２回で」という回数表示が再び付される。
【５７４０】
このように、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと○回で」という回数表示は、現在行われている変動表示が当たりである場合や当たり期待度が高い場合には、７回目の変動表示が開始される前に消去されるので、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと○回で」という回数表示が当該変動表示の邪魔になり難くすることができる。
【５７４１】
なお、数字「あと５回で」が表示画面４２ａに表示されているときのみ「時短Ｂに行けるよ」の表示を実行する様にしてもよい。この場合、回数表示「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」が表示されているときは「時短Ｂに行けるよ」の文字は表示画面４２ａに表示されない。また、「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」とうい回数表示の替わりに、数字「４」「３」「２」「１」を表示するに留めてもよい。この様にすることで、演出における過剰な装飾が抑制されたパチンコ機１０が提供できる。
【５７４２】
＜変形例２＞
上述の実施例では、先読み機能を利用することにより時短Ｂ移行に係る特別抽選の結果を７回目の変動表示の前に「時短Ｂに行けるよ」と表示して示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。先読み機能を利用しないで時短Ｂに関する表示を表示画面４２ａに行う様にしてもよい。以降、本例の構成について図５０４を参照しながら説明する。
【５７４３】
図５０４（ａ）は、図４９７（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５０４（ｂ）は、図４９７（ｂ）に相当する図であり、時短Ａにおいて４つの保留を伴って特図２に係る１回目の変動表示が実行される様子を示している。
【５７４４】
図５０４（ｃ）は、図４９７（ｃ）に相当する図であるが、互いに異なる図となっている。すなわち、本例における４つ目の保留が時短Ａ期間中の７回目の変動を表す状態になると、特別抽選の結果に関わらず、４つ目の保留に「時短Ｂに行けるかも」という吹き出しが付される。
【５７４５】
図５０４（ｄ）は、時短Ａ期間中における７回目の変動表示が実行される様子を示している。当該変動に対応する特図２に係る抽選は、特別抽選が付帯するので、特別抽選が付

かない他の特図２に係る抽選とは異なるものである。本例では、この事情を強調するべく「ここは大事だよ」という文字を７回目の変動表示を実行中の表示画面４２ａに表示させるようにしている。もちろん、７回目の変動表示中に特別抽選に係る演出を実行してもよい。

【５７４６】

図５０４（ｅ）は、７回目の変動表示において、特図２に係る抽選はハズレとなったものの、特別抽選は当選の結果となった場合の演出を示している。表示画面４２ａには、「外れたけど大丈夫だよ」といった現在の状況を示唆する表示がされ、その後、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【５７４７】

図５０４（ｆ）は、７回目の変動表示において、特図２に係る抽選がハズレで、特別抽選もハズレの結果となった場合の演出を示している。表示画面４２ａには、「残念だったね」といった現在の状況を示唆する表示がされ、その後、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。

【５７４８】

＜変形例３＞

変形例２では、７回目の変動表示に係る保留に対して吹き出しを表示することで時短Ｂ状態への移行を遊技者に期待させるような構成となっていたが、本例では、７回目の変動表示に係る保留が貯まる前に時短Ｂ状態への移行を遊技者に期待させる表示を行うことが特徴的である。本例の構成について図５０５を参照しながら説明する。

【５７４９】

図５０５（ａ）は、図４９７（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５０５（ｂ）は、図４９７（ｂ）に相当する図であるが、保留を伴わずに特図２に係る１回目の変動表示が実行されている点で図４９７（ｂ）とは異なる。

【５７５０】

本例で特徴的なのは、７回目の変動表示が実行されるか否か未確定の状態である特図２に係る１回目の変動表示において表示画面４２ａに「あと７回で時短Ｂに行けるかも」という表示を行うことにある。このように遊技者に保留を貯めることを促すようにすることで、遊技者に飽きを感じさせない演出が実行できるパチンコ機１０が提供できる。この「あと７回で時短Ｂに行けるかも」という表示は、１回目の変動表示が終了すると消去される。なお、「あと７回で時短Ｂに行けるかも」という表示は、変動開始時には表示画面４２ａの中央に大きく表示しているが、変動中には表示画面４２ａの左上隅など変動表示の邪魔にならない位置に縮小されているものとする。

【５７５１】

図５０５（ｃ）は、図４９７（ｃ）に相当する図であるが、７回目の変動に係る４つ目の保留に時短Ｂについての吹き出しが表示されていない点で図４９７（ｃ）と異なる。図５０５（ｄ）は、図４９７（ｄ）に相当する図であるが、７回目の変動中に「外れても大丈夫だよ」の表示がない点で図４９７（ｄ）と異なる。７回目の変動において特図２に係る抽選が外れて時短Ｂ状態が開始されるときの表示画面４２ａの表示は、図４９７で説明した表示画面４２ａの表示と同様である（図５０５（ｅ），図５０５（ｆ）参照）。

【５７５２】

＜変形例４＞

変形例３では、７回目の変動表示に係る保留が成立していない時点、例えば１回目の変動表示において、７回目の変動表示における時短Ｂ状態への移行を遊技者に期待させる表示を行うのみであったが、本例は、変形例３の構成に加えて、変形例２で説明したような「あと５回で」「あと４回で」・・・といった数字を付す構成である。本例の構成について図５０６を参照しながら説明する。

【５７５３】

図５０６（ａ）は、図５０５（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点にお

ける表示画面４２ａの表示について説明している。図５０６（ｂ）は、図５０５（ｂ）に相当する図であるが、表示画面４２ａにおける表示が図５０５（ｂ）とは異なる。本例で特徴的なのは、特図２に係る１回目の変動表示において「時短Ｂに行けるかも」という表示と「あと７回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されることにある。当該「あと７回で」という回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係るハズレ変動の回数が７回であることを示している。

【５７５４】

図５０６（ｃ）は、特図２に係る１回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図２に係る２回目の変動表示が開始された時の様子を示している。本例では、「時短Ｂに行けるかも」と「あと○回で」という表示は、７回目の変動表示に係る保留において特別抽選に当選するまで続く。もし７回目の変動表示に係る保留において特別抽選に落選していれば、「時短Ｂに行けるかも」と「あと○回で」という表示は、７回目の変動表示まで続けてもよい。そして、「あと○回で」という回数表示は、新たな変動表示が開始される度に１ずつ減っていく。従って、図５０６（ｃ）においては、回数表示「あと６回で」が表示画面４２ａに表示される。当該「あと６回で」という表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係るハズレ変動の回数があと６回であることを示している。

【５７５５】

図５０６（ｄ）は、特図２に係る２回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図２に係る３回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図２に係る３回目の変動表示において「時短Ｂに行けるかも」という表示と「あと５回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されている。図５０６（ｅ）は、３回目の変動表示中に４つ目の保留が貯まった様子を示している。３回目の変動表示中は、「あと５回で」という回数表示のみを表示している。このとき、４つ目の保留に対する特別抽選の先読みが行われる。特別抽選の先読みの結果が当たりであったので、４つ目の保留には「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しが表示される。なお、特別抽選の先読みの結果を示す表示は、保留表示に付することに限られない。

【５７５６】

図５０６（ｆ）は、特図２に係る３回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図２に係る４回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図２に係る４回目の変動表示においては、すでに時短Ｂに行けることが報知されているので、「時短Ｂに行けるチャンスだよ」という表示と「あと４回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されている。「時短Ｂに行けるチャンスだよ」という表示は、４～６回目の変動表示がハズレであれば、７回目の変動表示の結果は外れで且つ特別抽選に当選しているので、時短Ｂ状態に移行し易い状態となっていることを示唆している。

【５７５７】

図５０６（ｄ）は、特図２に係る４回目～６回目の変動表示が全てハズレとなって終了して、特図２に係る７回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図２に係る７回目の変動表示においては、すでに７回目の変動表示の結果は外れで且つ特別抽選に当選することが決まっているので、「時短Ｂに行けるよ」という表示と「あと１回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されている。「時短Ｂに行けるよ」と「あと１回で」の表示は、この変動表示が終われば、時短Ｂ状態に移行することを示唆している。７回目の変動において特図２に係る抽選が外れて時短Ｂ状態が開始されるときの表示画面４２ａの表示は、図５０５で説明した表示画面４２ａの表示と同様である（図５０６（ｈ），図５０６（ｉ）参照）。

【５７５８】

＜変形例５＞

変形例１では、図５０２を参照して示した様に、「あと５回で」「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」という数字を表示画面４２ａに表示することにより、特別抽選への当選が先読みによって判別された時点から、時短Ｂ状態が次第に近づいていることを示す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、数字を表示する代

わりに表示画面４２ａの色を次第に変化させるようにしてもよい。本例の構成について図５０７を参照しながら説明する。

【５７５９】

本例では、変動表示の背景色を変化させる構成について説明するが、変動表示に付随して登場するキャラクター画像の色であってもよい。また、変動表示の背景が切り替わる構成であってもよい。また、本例では、背景色の変化の仕方が、変動回数の残回数に応じて変化する構成について説明するが、背景色の変化の仕方が一定であってもよい。

【５７６０】

図５０７（ａ）は、図５０２（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５０７（ｂ）は、特図２に係る１回目の変動表示が実行される様子を示している。この時には、表示画面４２ａの背景の配色に変化はない。１回目の変動表示画面には、「１／７回目」という時短残回数を示す画像が表示されている。

【５７６１】

図５０７（ｃ）は、特図２に係る１回目の変動がハズレとなり、特図２に係る２回目の変動表示が実行される時の様子を示している。この時にも、表示画面４２ａの配色に変化はない。２回目の変動表示画面には、「２／７回目」との画像が表示されている。

【５７６２】

図５０７（ｄ）は、特図２に係る２回目の変動がハズレとなり、特図２に係る３回目の変動表示が実行される時の様子を示している。３回目の変動表示画面には、「３／７回目」との画像が表示されている。図５０７（ｅ）は、特図２に係る３回目の変動表示中において４つ目の保留（時短Ａ状態の７回目の変動に係る保留）が貯まった時の様子を示している。本例の場合、７回目の変動に関する特別抽選の結果が当たりの場合、先読み機能により、時短Ｂ状態への移行に関する示唆がなされる。図５０２（ｂ）の場合は、４つ目の保留に「時短Ｂに行けるよ」といった吹き出しを表示するようにしていたが、本例では、この表示をする代わりに、表示画面４２ａの配色に変化を加える構成となっている。例えば、表示画面４２ａには、変動表示の背景色が、時短Ｂ状態に一つ近付いたことを示す第１背景色で表示されている。

【５７６３】

背景色の決め方を説明する。最も早いケース、すなわち、３回目の変動表示において７回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、３回目のその時点で背景色が第１背景色になり、４回目の変動表示では第２背景色になり、５回目の変動表示では第３背景色になり、６回目の変動表示では第４背景色になり、７回目の変動表示では第５背景色になり、時短Ｂ状態の変動表示では第６背景色になる。時短Ｂ状態での変動表示の背景色は、第６背景色とすることが決まっている。そのため、特別抽選が当選すると先読みされた時点から背景色の変化を開始して最終的に第６背景色となるように、最初に変化する際の背景色を決定すればよい。例えば、４回目の変動表示において７回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、最初の変化は第２背景色から始まるとすればよい。

【５７６４】

図５０７（ｆ）は、特図２に係る３回目の変動がハズレとなり、特図２に係る４回目の変動表示が実行される時の様子を示している。４回目の変動表示画面には、「４／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５０７（ｄ）から一段階変化し、第２背景色で表示されている。図５０７（ｇ）は、特図２に係る４回目の変動がハズレとなり、特図２に係る５回目の変動表示が実行される時の様子を示している。５回目の変動表示画面には、「５／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５０７（ｆ）から一段階変化し、第３背景色で表示されている。

【５７６５】

図５０７（ｈ）は、特図２に係る５回目の変動がハズレとなり、特図２に係る６回目の変動表示が実行される時の様子を示している。６回目の変動表示画面には、「６／７回目

」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５０７（ｇ）から一段階変化し、第４背景色で表示されている。図５０７（ｉ）は、特図２に係る６回目の変動がハズレとなり、特図２に係る７回目の変動表示が実行される時の様子を示している。７回目の変動表示画面には、「７／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５０７（ｈ）から一段階変化し、第５背景色で表示されている。

【５７６６】

図５０７（ｊ）は、特図２に係る７回目の変動がハズレとなり、時短Ｂ状態において残保留に係る１回目の変動表示が実行される時の様子を示している。残保留に係る１回目の変動表示画面には、７回目の変動表示において残保留が４個であったので、「１／４回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５０７（ｉ）から一段階変化し、第６背景色で表示されている。

【５７６７】

なお、本例は、特別抽選に落選したときに、特別抽選に当選したときとは異なる態様でも背景色を変化させる構成としてもよい。すなわち、本例では、３回目の変動表示中に７回目の変動に係る保留が貯まった時点で、特別抽選に当選しているか否かに関わらず、背景変化を開始する。この場合、例えば、図５０７（ｉ）に示す７回目の変動表示において、第５背景色に変化しなければ、特別抽選の落選を示唆し、第６背景色に変化すれば特別抽選の当選を示唆する構成とすることもできる。なお特別抽選が落選となった場合、７回目の変動表示が終了すると、表示画面４２ａの背景色は、第５背景色のまま、残保留に係る抽選に移行する。

【５７６８】

＜変形例６＞

変形例５では、背景色の変化は１変動毎に行われていたが、時短Ａ状態の終了が近付くにつれて変化の頻度を多くしてもよい。この変形例５を、図５０８を用いて説明する。

【５７６９】

例えば、変形例５と同様に、３回目の変動表示において７回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、３回目のその時点で背景色が第１背景色になり（図５０８（ｅ））、４回目の変動表示では同じ第１背景色のままになり（図５０８（ｆ））、５回目の変動表示でも同じ第１背景色のままになり（図５０８（ｇ））、６回目の変動表示では第４背景色になり（図５０８（ｈ））、７回目の変動表示では第５背景色になり（図５０８（ｉ））、時短Ｂ状態の変動表示では第６背景色になる（図５０８（ｊ））。これにより、時短Ａ状態の終了が近付くにつれて、時短Ｂ状態への移行の期待感を高めることができる。

【５７７０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示（図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等）が実行される第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定することが可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップ

Ａａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である７回目であることを含み、時短Ｂ状態は、複数回（５回以下）の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる所定の期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であって、当否抽選が実行されるよりも前に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて当たりとするか否かを事前判別することが可能な主制御装置２６１による先読み抽選処理を行う機能と、事前判別の結果を参照することなく、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるよりも前に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）と、を備え構成される。

【５７７１】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かが判定されるので、時短Ａ状態において７回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短Ｂ状態が設定され、時短Ｂ状態は５回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、時短Ｂ状態において時短Ｃ状態を付与し易くなっている。また、第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２に遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示（図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等）を実行することができるので第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２において遊技の進行状況を確認することができる。主制御装置２６１による先読み抽選処理を行う機能によって当否抽選が実行されるよりも前に当否抽選の結果を判別することができる。サブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）は、主制御装置２６１による先読み抽選処理を行う機能による当否抽選の結果を参照することなく、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目となるよりも前に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能であるので、特別期間の設定に係る特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目となるよりも前から期待させることができる。したがって、時短Ｂ状態（所定の特典）を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【５７７２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ２）に関し、本実施例または変形例３のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定が実行されるよりも前に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短Ａ状態の開始時になったか否かを判別することが可能なサブ制御装置２６２による先読み抽

選処理におけるステップＡｃ１０４、ステップＡｃ１０２の処理を行う機能を備え、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、時短Ａ状態の開始時に行われる。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定が実行されるよりも前に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短Ａ状態の開始時に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を行うことができ、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短Ａ状態の開始時になるときを遊技者に期待させることができる。

【５７７３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ３）に関し、変形例１または変形例５のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）を異ならせることができる。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知は、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）を異ならせることで、吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの当否抽選の実行回数が減ることにより特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。その結果、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知がされた後の遊技において当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

【５７７４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ４）に関し、変形例３のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知の態様は、時短Ａ状態における当否抽選の実行に応じて時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるまでに実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示すことができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態における当否抽選の実行に応じて時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるまでに実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までに実行される当否抽選の実行回数を報知することができ、遊技者は、あと何回当たりとならなかったら時短Ｂ状態が設定されるのかを把握することができ、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

【５７７５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ５）に関し、変形例５のように特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて表示画面４２ａの背景色の変化が多くすることができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて背景色の変化が多くなるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）が近づいてきたことを認識させることができ、遊技者は、時短Ａ状態における最初のうちは当否抽選が当たりとなることを期待することができ、当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するために当たりとならないことを期待することができる。その結果、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。なお、表

示画面４２ａの背景色の変化は、時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示の変化であってもよい。

【５７７６】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ６）に関し、変形例４のように、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短Ａ状態の開始時に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行することができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短Ａ状態の開始時に時短Ｂ状態が設定される可能性が有ることを報知することができ、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短Ａ状態の開始時を遊技者に期待させることができる。

【５７７７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ７）に関し、変形例１または変形例５のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされた場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）を異ならせることができる。このような遊技機によれば、遊技者は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示、または、表示画面４２ａの背景色によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。

【５７７８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ８）に関し、変形例４のように、７回目の変動表示に係る保留が成立していない時点で特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示を異ならせることができる。このような遊技機によれば、遊技者は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。

【５７７９】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ９）に関し、変形例４のように、時短Ａ状態における当否抽選の実行に応じて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの当否抽選の実行回数を示すことができる。このような遊技機によれば、遊技者は、あと何回当たりとならなかったら特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性があるのかを把握することができ、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

【５７８０】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ１０）に関し、変形例６のように、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて表示画面４２ａの背景色の変化の頻度を多くすることができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて背景色の変化が多くなるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）が近づいてきたことを認識させることができ、遊技者は、時短Ａ状態における最初のうちは当否抽選が当たりとなることを期待することができ、当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するために当たりとならないことを期待することができる。その結果、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。なお、表示画面４２ａの背景色の変化は、時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示の変化であってもよい。

【実施例４２】

【５７８１】

続いて、実施例４２に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例に係るパチンコ

機１０は、実施例４１に係るパチンコ機１０と多くの共通点を有しているが、特別抽選の結果の表示方法の仕方が異なる点に特徴がある。

【５７８２】

図５０９は、実施例４２に係る表示用特別抽選用テーブルを説明している。実施例３９～実施例４１では、特別抽選の結果の表示方法には当選の間で区別はなかったが、本実施例では、図５０９のテーブルに示すように、当選結果の表示パターンとして第１当選表示パターン、第２当選表示パターン、第３当選表示パターンというように当選結果の表示方法に３パターンが用意されている。同様に実施例３９～実施例４１においては、落選結果は表示しないかあるいはその表示方法に区別はなかったが、図５０９のテーブルでは、落選結果の表示パターンとして第１落選表示パターン、第２落選表示パターンというように落選結果の表示方法に２パターンが用意されている。

【５７８３】

このような表示用特別抽選用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が記憶しているものである。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から特別抽選当選コマンドを受信した場合に、これのテーブルを読み出し、受信したコマンドに応じた抽選結果の表示パターンを決定する。

【５７８４】

図５０９を参照して表示用特別抽選用テーブルについて具体的に説明する。特別抽選カウンタＣ４の値が０～９のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第１当選表示パターンとなる。第１当選表示パターンとなった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「最後だよ」である。この文字は、実施例３９で説明した「外れても大丈夫だよ」の代わりに表示される文字である。特別抽選カウンタＣ４の値が１０～１９のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第２当選表示パターンとなる。第２当選となった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「いいことあるかも」である。この文字は、実施例３９で説明した「外れても大丈夫だよ」の代わりに表示される文字である。特別抽選カウンタＣ４の値が２０～２４のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第３当選表示パターンとなる。第３当選となった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「外れても大丈夫だよ」である。

【５７８５】

特別抽選カウンタＣ４の値が２５～９０のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第１落選表示パターンとなり、特別抽選カウンタＣ４の値が９１～９９のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第２落選表示パターンとなる。

【５７８６】

本実施例においては、特別抽選に落選していても７回目の変動表示中に「最後だよ」または「いいことあるかも」の文字が表示画面に表示される。すなわち、第１落選表示パターンとなった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「最後だよ」である。第２落選表示パターンとなった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「いいことあるかも」である。

【５７８７】

従って、７回目の変動表示中に「最後だよ」が表示された場合、時短Ｂに係る特別抽選に当選したかどうかは遊技者には分からない。特別抽選カウンタＣ４の値からすれば、「最後だよ」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％となる。一方、７回目の変動表示中に「いいことあるかも」が表示された場合も時短Ｂに係る特別抽選に当選したかどうかは遊技者には分からない。特別抽選カウンタＣ４の値からすれば、「いいことあるかも」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％となる。従って、表示画面４２ａに「いいことあるかも」が表示された方が「最後だよ」と表示されるよりも時短Ｂに移行する可能性が高い。遊技者としては、「いいことあるかも」の表示が有する遊技的価値は、「最後だよ」の表示が有する遊技的価値よりも高い。一方、「外れても大丈夫だよ」の表示が有する遊技的価値は、「いいことあるかも」に係る遊技的価値よりも更に高い。特別抽選カウンタＣ４の値からすれば、「外れても大

丈夫だよ」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、１００％となる。
【５７８８】
＜遊技の流れ＞
図５１０を参照して、本実施例の基本的な遊技の流れについて説明する。図５１０（ａ）は、図４９７（ａ）に相当する図であり、時短Ａ状態が開始したときの表示を説明している。図５１０（ｂ）は、図４９７（ｂ）に相当する図であり、時短Ａ状態における１回目の変動表示が実行される様子を示している。図５１０（ｃ）は、図４９７（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態における３回目の変動表示が実行される様子を示している。図５１０（ｃ）は、「時短Ｂに行けるよ」の文字が表示画面４２ａに表示されないところが図４９７（ｃ）とは異なる。本実施例は、７回目の変動が実際に実行されるまで時短Ｂ状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。
【５７８９】
図５１０（ｄ）～図５１０（ｆ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。このとき表示画面４２ａに表示される内容は、７回目の変動表示に係る特別抽選の結果により変化する。特別抽選の結果表示パターンが第１当選表示パターンまたは第１落選表示パターンのときは、表示画面４２ａには、「最後だよ」の表示がなされ（図５１０（ｄ）参照）、特別抽選の結果表示パターンが第２当選表示パターンまたは第２落選表示パターンのときは、表示画面４２ａには、「いいことあるかも」の表示がなされる（図５１０（ｅ）参照）。特別抽選の結果が第３当選表示パターンのときは、表示画面４２ａには、「外れても大丈夫だよ」の表示がなされる（図５１０（ｆ）参照）。
【５７９０】
表示画面４２ａの表示により、遊技者に時短Ｂの発生のしやすさが示唆される。すなわち、表示画面４２ａに「最後だよ」の表示がされた場合、遊技者には、単に７回目の変動が時短Ａ状態における最後の変動であることしか分からない。この表示は、他の２つの表示と比べて最も遊技的価値が低い。表示画面４２ａに「いいことあるかも」の表示がされた場合、遊技者は、７回目の変動が他の６変動とは異なる特別は変動であることが分かる。この表示は、「最後だよ」の表示と比べて遊技的価値が高い。表示画面４２ａに「外れても大丈夫だよ」の表示がされた場合、遊技者は、７回目の変動の結果がハズレとなっても遊技的に有利な状態が用意されていることが分かる。この表示は、他の２つの表示と比べて最も遊技的価値が高い。
【５７９１】
７回目の変動において特別抽選と特図２に係る抽選は互いに独立しているので、特別抽選が第１当選となった場合でも第１落選となった場合でも特図２に係る抽選が当たりとなる場合もあるし、ハズレとなる場合もある。従って、図５１０（ｄ）の表示では、特図２に係る抽選の結果までの情報は備えられていない。具体的に、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合、特図２に係る抽選結果がハズレとなる場合がある。この場合で更に特別抽選が第１当選となっているとき、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。一方、特別抽選が第１落選となっているとき、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。時短Ａ状態は変動７回で終了するからである。
【５７９２】
また、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合、特図２に係る抽選結果が第１小当たりになる場合と第２小当たりになる場合がある。第１小当たりは、特別抽選の抽選結果に関わらずＶ入賞を経て通常大当たりに発展する。第２小当たりは、特別抽選の抽選結果に関わらずＶ入賞を経て時短Ａ付き大当たりとなる。つまり、第２小当たりの場合は、時短Ａ状態が継続することになる。
【５７９３】
そして、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合、特図２に係る抽選結果が第２大当たりとなる場合がある。この場合、特別抽選の抽選結果に関わらず時短Ｃ付き大当たりに関する演出が実行される。その後、特図２に係る保留は、時短Ｃ状態のもと消化される。

【５７９４】
「いいことあるかも」の表示が表示画面４２ａになされた場合も、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合と同様に、特図２に係る抽選結果がハズレとなった場合は、特別抽選の結果が第２当選か、それとも第２落選かによって時短Ｂ状態が発生するか否かが定まる。特図２に係る抽選結果が第１小当たり、第２小当たり、第２大当たりとなった場合も「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合と同様に、特別抽選の結果はその後の遊技状態に影響しない。
【５７９５】
「外れても大丈夫だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合は、特別抽選の抽選結果は、第３当選であるから、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ｂ状態が発生する。特図２に係る抽選結果が第１小当たり、第２小当たり、第２大当たりとなった場合は「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合と同様に、特別抽選の結果はその後の遊技状態に影響しない。
【５７９６】
本実施例は下記の様に変形実施が可能である。
＜変形例１＞
上述の実施例に加えて「外れても大丈夫だよ」等の表示に、特図２に係る抽選の結果についての示唆を加えるようにしてもよい。当該変形例の具体例について図５１１を参照しながら説明する。
【５７９７】
図５１１（ａ）は、図５１０（ａ）に相当する図であり、時短Ａ状態が開始したときの表示を説明している。図５１１（ｂ）は、図５１０（ｂ）に相当する図であり、時短Ａ状態における１回目の変動表示が実行される様子を示している。図５１１（ｃ）は、図５１０（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態における３回目の変動表示が実行される様子を示している。本例も７回目の変動が実際に実行されるまで時短Ｂ状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。
【５７９８】
図５１１（ｄ）～図５１１（ｆ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。図５１０とは異なり、表示画面４２ａが図５１１（ｄ）～図５１１（ｆ）のようになった場合は、特別抽選の結果は第３当選となっているので、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が表示される。
【５７９９】
図５１１（ｄ）は、７回目の変動で特図２に係る抽選の結果が第１小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには細字の「外れても大丈夫だよ」が表示される。図５１１（ｅ）は、特図２に係る抽選の結果が第１小当たりよりも有利な第２小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が太字で表示される。図５１１（ｆ）は、特図２に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第２大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が極太の太字で表示される。このように、本例によれば、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を変更させることにより、特図２に係る当たり種別が示唆される構成となっている。
【５８００】
なお、７回目の変動で特図２に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面４２ａは、図５１１（ｄ）または図５１１（ｅ）のようになる。特図２に係る抽選で大当たり乱数カウンタＣ１が８０～５９９のとき抽選はハズレとなるが、この抽選結果は第１ハズレと第２ハズレの２パターンに分かれており、第１ハズレが生じたときには、図５１１（ｄ）に係る表示が実行され、第２ハズレが生じたときには、図５１１（ｅ）に係る表示が実行される。
【５８０１】
図５１１（ｄ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第１小

当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【５８０２】

図５１１（ｅ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第２小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ａ付き大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【５８０３】

図５１１（ｆ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果は第２大当たりだから、遊技状態は、時短Ｃ付き大当たり状態となる。

【５８０４】

この様な文字の表示方法を変化させて特図２に係る抽選結果を示唆する手法は、「いいことあるかも」、「最後だよ」の表示にも適用できる。

【５８０５】

「いいことあるかも」の表示を例にとって説明する。図５１２（ａ）～図５１２（ｃ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。図５１１とは異なり、図５１２（ａ）～図５１２（ｃ）はいずれも特別抽選の結果が第２当選または第２落選に関するものなので、表示画面４２ａには「いいことあるかも」が表示される。

【５８０６】

図５１２（ａ）は、７回目の変動で特図２に係る抽選の結果が第１小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには細字の「いいことあるかも」が表示される。図５１２（ｂ）は、特図２に係る抽選の結果が第１小当たりよりも有利な第２小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「いいことあるかも」が太字で表示される。図５１２（ｃ）は、特図２に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第２大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「いいことあるかも」が極太の太字で表示される。このように、本例によれば、「いいことあるかも」の表示方法を変更させることにより、特図２に係る当たり種別が示唆される構成となっている。

【５８０７】

なお、７回目の変動で特図２に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面４２ａは、図５１２（ａ）または図５１２（ｂ）のようになる。特図２に係る抽選で大当たり乱数カウンタＣ１のうち８０～５９９の範囲を２つに分けて、一方を図５１２（ａ）の表示に振分け、もう一方を図５１２（ｂ）の表示に振分ける構成については「外れても大丈夫だよ」の表示に係る図５１１と同様である。

【５８０８】

図５１２（ａ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第１小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２当選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２落選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。

【５８０９】

図５１２（ｂ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第２小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ａ付き大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２当選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２落選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。

【５８１０】

図５１２（ｃ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果は第２大当たりだから、遊技状態は、特別抽選の結果に関わらず時短Ｃ付き大当たり状態となる。

【５８１１】

なお、「最後だよ」の表示により特図２の抽選結果を示唆する方法については、「いい

ことあるかも」で説明した方法と同様であるので説明を省略する。
【５８１２】
＜変形例２＞
上述の変形例１では、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を３通り設けた構成であったが、時短Ｃ付きの直撃大当たりとなったことを強調して示唆する構成とすることもできる。本例の具体的構成を図５１２（ｄ）～図５１２（ｈ）を用いて説明する。
【５８１３】
図５１２（ｄ）は、変形例１に係る図５１１（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態における３回目の変動表示が実行される様子を示している。本例も７回目の変動が実際に実行されるまで時短Ｂ状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。
【５８１４】
図５１２（ｅ）～図５１２（ｈ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。図５１１と同様に、図５１２（ｅ）～図５１２（ｈ）はいずれも特別抽選の結果が第３当選となっている場合に関している。
【５８１５】
図５１２（ｅ）は、７回目の変動で特図２に係る抽選の結果が第１小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには細字の「外れても大丈夫だよ」が表示される。図５１２（ｆ）は、特図２に係る抽選の結果が第１小当たりよりも有利な第２小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が太字で表示される。
【５８１６】
なお、７回目の変動で特図２に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面４２ａは、図５１２（ｅ）～図５１２（ｇ）のようになる。特図２に係る抽選で大当たり乱数カウンタＣ１のうち８０～５９９の範囲を３つに分けて、第１の区分を図５１２（ｅ）の表示に振分け、第２の区分を図５１２（ｆ）の表示に振分け、第３の区分を図５１２（ｇ）の表示に振分ける構成となっている。
【５８１７】
図５１２（ｇ）の状態においては、特図２に係る抽選の結果はハズレである。しかし、特別抽選には当選している。そこで、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が極太の太字で表示される。図５１２（ｇ）の状態は、図５１２（ｅ），図５１２（ｆ）の状態よりも遊技者にとって有利である。図５１２（ｇ）の状態となれば、通常状態に移行したり、時短Ｂ状態よりも遊技的に不利な時短Ａ状態に移行したりすることもある図５１２（ｅ），図５１２（ｆ）の状態とは異なり、時短Ｂ状態が確実に発生するからである。このように、本例によれば、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を変更させることにより、特図２に係る当たり種別が示唆される構成となっている。
【５８１８】
図５１２（ｈ）は、特図２に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第２大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「熱いぜ！」の文字が表示される。図５１２（ｈ）の状態においては、特図２に係る抽選がハズレの結果となることはない。従って、本例は、「外れても大丈夫だよ」という表示をせず、より有利さを際立たせる表示を表示画面４２ａに行うような構成となっている。
【５８１９】
図５１２（ｅ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第１小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。
【５８２０】
図５１２（ｆ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第２小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ａ付き大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。
【５８２１】

図５１２（ｇ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果はハズレであっても特別抽選には当選しているから、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【５８２２】

図５１２（ｈ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果は第２大当たりだから、遊技状態は、時短Ｃ付き大当たり状態となる。

【５８２３】

＜変形例３＞

上述の実施例に加え、表示画面４２ａに「外れても大丈夫だよ」が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図６４１を参照して説明する。

【５８２４】

図６４１（ａ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示において、特別抽選が第３当選となったときの表示画面４２ａを説明している。特別抽選は、第３当選となっているので、表示画面４２ａは「外れても大丈夫だよ」の文字が表示される。

【５８２５】

図６４１（ｂ）は、その後、特図２に係る変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、これよりバトル演出が開始されることを示す「バトルだ！」の文字が表示される。

【５８２６】

図６４１（ｃ）は、バトル演出が勝利濃厚となったときの様子を示している。このような勝利濃厚演出は、特図２に係る抽選が当たり（第１小当たり、第２小当たり、第２大当たり）のときに実行される。図６４１（ｄ）は、バトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示しており、変動表示が終了し主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で当たり目となったときの様子を示している。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。ここで、時短Ａ状態は終了するが、特図２に係る当たりの種別に応じてその後の遊技状態は、通常状態、時短Ａ状態または時短Ｃ状態となり、いずれかの状態のもと残存した保留の消化が行われる。

【５８２７】

図６４１（ｅ）は、バトル演出に係るバトルに敗北したときの様子を示しており、このときの表示画面４２ａには「敗北か・・・」の文字と、ハズレ目の装飾図柄「７」「１」「３」が表示される。このような敗北演出は、特図２に係る抽選がハズレのときに実行される。図６４１（ｄ）は、敗北演出の後、復活演出が実行される様子が示されている。主装飾図柄ＳＺは変動を終え確定しているからハズレ目「７」「１」「３」から変化はないが、バトル演出は、敗北の状態から復活の状態となって終了する。その後のバトル演出は、復活するところで終了してもよいし、勝利演出を実行して終了してもよい。この復活演出は、特別抽選の当選を示唆している。バトル演出が実行されると、時短Ｂ状態が発生し、この状態のもと残存した保留の消化が行われる。この様に本例によれば、特図２に係る抽選の結果と特別抽選に係る抽選の結果を２段階の演出を行うことによりそれぞれを個別に示唆することが可能な構成となっている。

【５８２８】

＜変形例４＞

本例は変形例３で説明した「外れても大丈夫だよ」が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成の別例である。本例の具体的な構成について図６４２を参照して説明する。

【５８２９】

図６４２（ａ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示において、特別抽選が第３当選となったときの表示画面４２ａを説明している。特別抽選は、第３当選となっているので、表示画面４２ａは「外れても大丈夫だよ」の文字が表示される。

【５８３０】

図６４２（ｂ）は、その後、特図２に係る変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、これよりバトル演出が開始されることを示す「バトルだ！」の文字が表示される。

【５８３１】

図６４２（ｃ）は、バトル演出が勝利濃厚となったときの様子を示している。このような勝利濃厚演出は、特図２に係る抽選の結果に関わらず実行される。図６４２（ｄ）は、バトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示している。この時点で変動表示は終了し主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で当たり目となる。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。このような勝利演出は、特図２に係る抽選が当たり（第１小当たり、第２小当たり、第２大当たり）のときに実行される。図６４２（ｅ）は、その後、「勝利！」に代えて「おめでとう」の文字が表示画面４２ａに表示されたときの様子を示している。ここで、時短Ａ状態は終了するが、特図２に係る当たりの種別に応じてその後の遊技状態は、通常状態、時短Ａ状態または時短Ｃ状態となり、いずれかの状態のもと残存した保留の消化が行われる。

【５８３２】

図６４２（ｆ）もバトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示している。この時点で変動表示は終了し主装飾図柄ＳＺが「７」「１」「３」でハズレ目となる。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。このような勝利演出は、特図２に係る抽選がハズレのときに実行される。この様な構成とすることにより、主装飾図柄ＳＺの表示とバトル演出の結果が食い違うかのような状態が実現し、遊技者の関心を惹くことができる。図６４２（ｇ）は、その後、「勝利！」に代えて「いいことあるよ」の文字が表示画面４２ａに表示されたときの様子を示している。この表示は、これより遊技状態が時短Ｂ状態となることを示唆している。

【５８３３】

「いいことあるよ」の表示に係る図６４２（ｇ）で特徴的なのは、主装飾図柄ＳＺ「７」「１」「３」の数字が太文字に変化していくことである。主装飾図柄ＳＺはハズレ目なのであるから特図２に係る抽選の結果はハズレである。しかし、その後、主装飾図柄ＳＺの数字が強調される演出がなされると、遊技者としてはこれから何か遊技的に有利な状態になるかもしれないという期待を持つことができる。その期待は、時短Ｂ状態の開始により現実のものとなる。

【５８３４】

＜変形例５＞

本実施例の「最後だよ」の表示は、特別抽選の抽選結果が落選である場合に選択され易く構成されている（特別抽選の抽選結果の当選確率約１３％）が、特別抽選の抽選結果が落選である場合にのみ表示されるように構成してもよい。表示内容が「最後だよ」であるので、特別抽選の抽選結果が落選である場合にのみ表示されるに適している。

【５８３５】

＜変形例６＞

上述の変形例３に加え、表示画面４２ａに復活演出が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図５１５，図５１６を参照して説明する。図５１５は、実施例３に係る図５１３に相当する図であり、図５１６は、復活演出の後バトルに敗北し、遊技状態が通常状態に戻る場合について説明する図である。

【５８３６】

図５１５（ａ）は、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る変動表示が実行される様子を示している。表示画面４２ａには、変動状態の主装飾図柄ＳＺが表示されている。

【５８３７】

図５１５（ｂ）は、７回目の変動表示が「７」「↓」「７」のリーチ状態となってバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、「バトルだ」の文字が表示される。

【５８３８】
図５１５（ｃ）は、バトル演出中の表示画面４２ａに「敗北か・・・」という文字が表示されたときの様子を示している。このとき、主装飾図柄ＳＺは、変動状態となっているが、遊技者からすれば、当該変動はハズレの結果になるであろうという予想ができる。
【５８３９】
図５１５（ｄ）は、表示画面４２ａに敗北に関する表示が表示された後、復活演出が実行されるときの様子を示している。表示画面４２ａには、「復活！」という文字が表示され、一度敗北に関する表示を視認した遊技者は、特図２に係る抽選に当たるかもしれないという期待を持つ。この例では、図５１５（ｃ）に係る「敗北か・・・」の表示からバトル演出は直ちに敗北の結果とはならない。図５１５（ｄ）以降のバトル演出は勝利のチャンスがある状態で続行することになる。
【５８４０】
本例で最も特徴的なのは、復活演出の後、遊技状態が必ず時短Ｂ状態に移行するわけではないことである。図５１５（ｅ）は、表示画面４２ａに「勝利！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て、勝利の状態で終了する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「７」「７」で停止し、特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。
【５８４１】
図５１５（ｆ）は、表示画面４２ａに「バトルだ」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て再開する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」となっているが、結局ハズレ目で停止する。この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選がハズレで、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る抽選時に実行される特別抽選に当選したときである。
【５８４２】
図５１６（ａ）～図５１６（ｃ）は、上述の図５１５（ａ）～図５１５（ｃ）と同様なので説明を省略する。図５１６（ｄ）は、表示画面４２ａに敗北に関する表示が表示された後、復活演出が実行されるときの様子を示している。表示画面４２ａには、「復活？」という文字が表示され、一度敗北に関する表示を視認した遊技者は、特図２に係る抽選に当たるかもしれないという期待を持つ。しかし、この例では、図５１６（ｃ）に係る「敗北か・・・」の表示からのバトル演出は、そのまま敗北の結果となる場合がある。図５１６（ｄ）以降のバトル演出は勝利のチャンスがある状態で続行することになる。
【５８４３】
図５１６（ｅ）は、表示画面４２ａに「勝利！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て、勝利の状態で終了する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「７」「７」で停止し、特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。
【５８４４】
図５１６で最も特徴的なのは、復活演出の後、バトルに敗北することがあることである。図５１６（ｆ）は、表示画面４２ａに「敗北！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て敗北で完結する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「３」「７」のハズレ目で停止している。この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選がハズレで、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る抽選時に実行される特別抽選に落選したときである。
【５８４５】
＜変形例７＞
上述の変形例３に加え、表示画面４２ａに勝利濃厚演出が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構

成について図５１７，図５１８を参照して説明する。図５１７は、実施例３に係る図５１３に相当する図であり、図５１８は、図５１７の続きとなっている。

【５８４６】

図５１７（ａ）は、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る変動表示が実行される様子を示している。表示画面４２ａには、変動状態の主装飾図柄ＳＺが表示されている。

【５８４７】

図５１７（ｂ）は、７回目の変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、「バトルだ」の文字が表示される。

【５８４８】

図５１７（ｃ）は、バトル演出が勝利濃厚演出に移行したときの様子を示している。このとき、主装飾図柄ＳＺは、変動状態となっているが、遊技者からすれば、当該変動は当たりの結果になるであろうという予想ができる。

【５８４９】

図５１７（ｄ）は、バトルの勝利演出が実行されるときの様子を示している。表示画面４２ａには、「勝利！」という文字が表示され、主装飾図柄ＳＺは「７」「■」「７」で停止する。このようにしてバトルの勝利が確定する。

【５８５０】

図５１８（ｆ），図５１８（ｇ）はその後の様子を説明している。図５１８（ｆ）は、表示画面４２ａに「おめでとう」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

【５８５１】

図５１８（ｇ）は、表示画面４２ａに「いいことあるかも」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図２に係る抽選の結果はハズレであるものの、特別抽選は当選となっている。従って、その後の遊技状態は、時短Ｂ状態に移行する。

【５８５２】

図５１７（ｅ）は、図５１７（ｃ）の後、図５１７（ｄ）とはならない場合について説明している。表示画面４２ａには、「勝利？」という文字が表示され、主装飾図柄ＳＺは「７」「■」「７」で停止する。この場合におけるバトルの勝利は未確定である。このように、主装飾図柄ＳＺの停止図柄「７」「■」「７」は、通常の当たり目「７」「７」「７」や通常のハズレ目「７」「３」「１」等とは異なり、当たりとハズレの両方を同じ停止図柄で表すことができる。

【５８５３】

図５１８（ｈ），図５１８（ｉ）はその後の様子を説明している。図５１８（ｈ）は、表示画面４２ａに「おめでとう」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

【５８５４】

図５１８（ｉ）は、表示画面４２ａに「敗北！」の文字が表示された様子が示されている。このようにしてバトルの敗北が確定する。このときの特図２に係る抽選の結果はハズレであり、特別抽選も落選となっている。従って、その後の遊技状態は、通常状態に移行する。

【５８５５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態

、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定することが可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である７回目であることを含み、時短Ｂ状態は、複数回（５回以下）の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる所定の期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であって、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）と、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与することが可能である。

【５８５６】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かが判定されるので、時短Ａ状態において７回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短Ｂ状態が設定され、時短Ｂ状態は５回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、時短Ｂ状態において時短Ｃ状態を付与し易くなっている。また、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）により、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る状況を確認することができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」

（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与することが可能である。したがって、「外れても大丈夫だよ」というような特に良い報知がされた後の当否抽選の結果がいずれであっても、好適な態様で遊技者を落胆させ難くすることができるので、当否抽選に当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【５８５７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ２）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により当たりとは異なる外れと決定された場合、遊技者に時短Ａ状態、時短Ｃ状態とは異なる時短Ｂ状態を付与する。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合に時短Ｂ状態を付与することができる。

【５８５８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ３）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態、または、時短Ｂ状態を付与する。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態、または、時短Ｂ状態のいずれかを付与することができる。

【５８５９】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ４）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）の表示は、時短Ｂ状態を付与することを示唆するものである。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」を表示することで時短Ｂ状態が付与されることを示唆することができる。

【５８６０】

また、本実施例の変形例４に係る遊技機は、上述の（Ａｄ５）に関し、外れ結果が時短Ｂ状態が付与されることを認識させることが可能な太文字の態様で表示される。このような遊技機によれば、外れ結果が特別な態様（太文字の態様）で表示することで、時短Ｂ状態が付与されることを認識させることができる。なお、この特別な態様は、チャンス目（例えば「３」「４」「１」）のような特定の外れ結果であってもよい。

【５８６１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ６）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与しないことが可能である。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に外れていることもあるので、当否抽選により外れであった場合でも時短Ｂ状態を付与しないようにすることができる。

【５８６２】

また、本実施例の変形例５に係る遊技機は、上述の（Ａｄ７）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立

）するか否かに係る報知が「最後だよ」である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与しないように構成してもよい。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に外れていることもあるので、当否抽選により外れであった場合でも時短Ｂ状態を付与しないようにすることができる。

【５８６３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ８）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難いことを認識させる態様である。このような遊技機によれば、「最後だよ」、「いいことあるかも」の表示がされた場合に時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難いことを認識させることができ、時短Ｂ状態が付与されない場合があることで、時短Ｂ状態を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【５８６４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ９）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知される。このような遊技機によれば、遊技者に時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難いことを当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に認識させることができ、当否抽選が当たりとなり大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態されることを期待して遊技を行うことができる。

【５８６５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１０）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知される。このような遊技機によれば、当否抽選の結果が外れとなった場合においても時短Ｂ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【５８６６】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１１）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示される場合に「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）などを行ってもよい。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難い場合であっても、他の演出によって時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させることができる。

【５８６７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１２）に関し、大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させることができる。

【５８６８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１３）に関し、大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させることができる。

【５８６９】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１４）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）が表示される場合に、「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）の演出が行われる。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」が表示される場合は、時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。
【５８７０】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１５）に関し、「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）の演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。
【５８７１】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１６）に関し、「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）の演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。
【５８７２】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１７）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）の表示は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性が高いことを示す報知の態様である。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」が表示されると時短Ｂ状態が付与されやすいことを示唆することができる。
【５８７３】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１８）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）の表示よりも特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性が低いことを示す報知の態様である。このような遊技機によれば、「最後だよ」、「いいことあるかも」が表示されると時短Ｂ状態が付与され難いことを示唆することができる。
【５８７４】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１９）に関し、時短Ｂ状態は当否抽選において当たりとすると決定された場合には付与されない。このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合は時短Ｂ状態を付与されないようにすることができる。
【実施例４３】
【５８７５】
本実施例は、上述の実施例３９に関し、右打ちエラーを表示画面４２ａに表示させる構成の具体例となっている。本実施例の構成は、実施例３９の構成に準じているが、本実施例に設けられたサブ制御装置のＣＰＵは、図５２０，図５２１で説明するフローチャートに従って右打ちエラーを表示する構成である。なお、ここで言う右打ちエラーとは、左打ちをすべき遊技状態において遊技者が右打ち遊技を行った場合に発生するエラーであり、

遊技者に右打ちを中止して左打ちを行うように警告を行う契機となるエラーである。
【５８７６】
図５２０は、本実施例における右打ちエラーフラグ設定処理について説明するフローチャートである。右打ちエラーフラグがオンになると、遊技者による右打ちの監視が開始され、遊技者が右打ちを行えば、右打ちエラーが発生する。右打ちエラーフラグがオフとなると、遊技者による右打ちは許容され、遊技者が右打ちを行っても右打ちエラーは発生しない。
【５８７７】
以降、図５２０を参照しながら、右打ちエラーフラグ設定処理について具体的に説明する。右打ちエラーフラグ設定処理は、ステップＡｅ１０１から始まり、遊技状態が通常状態か否かが判断される。当該判断が真なら、右打ちエラーフラグがオンされ（ステップＡｅ１２１）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１０２に進む。
【５８７８】
ステップＡｅ１０２，ステップＡｅ１０３，ステップＡｅ１０４では、遊技状態が右打ち遊技に関するものであるか否かが判断される。具体的には、ステップＡｅ１０２では、特別抽選落選による残保留消化（図中では「非時短Ｂ」または「非時短Ｂ状態」と呼ぶ。以下同じ）が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１０３に進む。当該判断が真（非時短Ｂ状態中）なら、処理はステップＡｅ１０２ａに進む。
【５８７９】
ステップＡｅ１０２ａでは、表示用打つなコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１０２ｂに進む。表示用打つなコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「打つな」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１０２ｂでは、非時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。当該判断が偽ならば、右打ちエラーフラグがオンされ（ステップＡｅ１２１）、処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１０２ｃ）、処理はステップＡｅ１２１に進む。表示用左を狙ってねコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「左を狙ってね」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１２１では、すでに右打ちエラーフラグがオンされているので、そのまま処理を終了する。
【５８８０】
ステップＡｅ１０３では、Ｖ入賞またはラウンド遊技中であるかが判断され、ステップＡｅ１０４では、遊技状態が時短Ａ状態、時短Ｃ状態が消化中であるかが判断される。これらの判断が全て偽なら、処理はステップＡｅ１０５に進み、いずれかが真なら、処理は、ステップＡｅ１０４ａに進む。ステップＡｅ１０４ａでは、表示用右打ちコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１２２に進む。表示用右打ちコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に右矢印の画像を表示するよう指示するコマンドである。最初に「右を狙ってね」の文字と右矢印の画像を表示し、その後、右矢印の画像のみを画面上部に表示してもよい。ステップＡｅ１２２では、右打ちエラーフラグがオフされて、処理は終了となる。
【５８８１】
ステップＡｅ１０５では、時短Ｂ状態が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、そのまま処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１０６に進む。ステップＡｅ１０６では、時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。時短Ｂ状態中において、１回目～４回目における残保留の消化が実行されている最中は、ステップＡｅ１０６の判断は偽となり、処理はステップＡｅ１０６ａに進む。ステップＡｅ１０６ａでは、表示用打つなコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１２２に進む。ステップＡｅ１２２では、すでに時短Ａ状態から右打ちエラーフラグがオフされているので、そのまま処理は終了となる。ステップＡｅ１０６の判断が真（時短Ｂ状態中）なら、処理はステップＡｅ１２０に進む。

【５８８２】
ステップＡｅ１０６の判断が真ならば、４回目における残保留の消化が終了したので、表示用左を狙ってねコマンドがセットされる（ステップＡｅ１２０）。表示用左を狙ってねコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「左を狙ってね」の画像を表示するよう指示するコマンドである。そして、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップＡｅ１２３）処理は終了となる。当該判断が真となるのは、時短Ｂ状態であって４回目の残保留の消化が終了した時点である。
【５８８３】
このように、本実施例によれば、時短Ｂ状態において「左を狙ってね」画像が表示されてからは通常状態となっており、通常状態、非時短Ｂ状態において遊技者が右打ちを行うと、右打ちエラーが生じる構成となっている。そして、本実施例によれば、遊技状態が、右打ち遊技に係る状態（Ｖ入賞のための遊技状態、ラウンド遊技状態、時短状態）のとき、遊技者の右打ちは許容され、右打ちエラーは、発生しない。ただし、時短Ｂについては、全期間において右打ちが許容されているわけではなく、時短Ｂの最終盤である４つ目の保留の消化後においては、右打ちが禁止され、遊技者が右打ちを行うと右打ちエラーが発生する。また、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態においては、「打つな」を表示しているが、時短Ｂ状態においてはこれに反して右打ちを行ってもそれが４つ目の保留消化前であれば右打ちエラーが発生しないが、非時短Ｂ状態においてはこれに反して右打ちを行うと右打ちエラーが発生する。
【５８８４】
図５２１は、右打ちエラーの報知を表示画面４２ａに表示させる処理を説明するフローチャートである。当該処理は、ステップＡｅ２０１から始まり、右打ちエラーフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ２０２に進み、偽なら処理は終了となる。
【５８８５】
ステップＡｅ２０２では、遊技球が遊技盤３０の右側領域に位置するスルーゲート３４を通過したか否かの判断がなされる。当該判断が真なら、遊技者が右打ちをしていることになり、右打ちエラー表示コマンドがセットされる（ステップＡｅ２０３）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。
【５８８６】
ステップＡｅ２０４は、ステップＡｅ２０３後の処理であり、上述したコマンドのセットから１０秒が経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、報知終了コマンドがセットされ（ステップＡｅ２０５）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＡｅ２０５を介さず処理は終了となる。
【５８８７】
右打ちエラー表示コマンドがセットされると、表示画面４２ａには、遊技者に対して右打ち遊技が禁止されていることを報知する右打ちエラーの表示がなされる。右打ちエラーの表示開始後、１０秒が経過すると、報知終了コマンドがセットされ、表示画面４２ａから右打ちエラーの表示は終了する。
【５８８８】
＜右打ちエラーフラグ設定処理の別例＞
右打ちエラーフラグ設定処理は、図５２０の構成に限られず複数の態様を取ることができる。以降、右打ちエラーフラグ設定処理の別例について説明する。
＜別例１＞
図５２２は、別例１に係る右打ちエラーフラグ設定処理を説明している。処理は、図５２０と同様、ステップＡｅ１０１から始まる。図５２２は、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態における処理が図５２０とは異なるので、この点を中心に説明する。
【５８８９】
ステップＡｅ１０２では、特別抽選落選による残保留消化（非時短Ｂ状態）が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１０３に進む。当該判断

が真（非時短Ｂ状態中）なら、処理はステップＡｅ１０２ａａに進む。なお、このステップＡｅ１０２ａａ以下が上述の例と異なる。

【５８９０】

ステップＡｅ１０２ａａでは、表示用右打ちいいけどコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１０２ｂに進む。表示用右打ちいいけどコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「右打ちしてもいいけど・・・」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１０２ｂでは、非時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。当該判断が偽ならば、上述の例とは異なり、右打ちエラーフラグがオフされ（ステップＡｅ１２２）、処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１０２ｃ）、処理はステップＡｅ１２１に進む。ステップＡｅ１２１では、右打ちエラーフラグがオンされて、そのまま処理を終了する。

【５８９１】

ステップＡｅ１０５では、時短Ｂ状態が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、そのまま処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１０６に進む。ステップＡｅ１０６では、時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。時短Ｂ状態中において、１回目～４回目における残保留の消化が実行されている最中は、ステップＡｅ１０６の判断は偽となり、処理はステップＡｅ１０６ａａに進む。なお、このステップＡｅ１０６ａａ以下が上述の例とは異なる。

【５８９２】

ステップＡｅ１０６ａａでは、表示用右打ちいいよコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１２２に進む。表示用右打ちいいよコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「右打ちしてもいいよ」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１２２では、すでに時短Ａ状態から右打ちエラーフラグがオフされているので、そのまま処理は終了となる。

【５８９３】

ステップＡｅ１０６の判断が真ならば、４回目における残保留の消化が終了したので、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１２０）、処理はステップＡｅ１２０ａに進む。なお、ステップＡｅ１２０ａ以下の処理も上述の例とは異なる。

【５８９４】

ステップＡｅ１２０ａでは、時短Ｂが終了したか否かが判断される。つまり時短Ｂ状態における５回目の変動が開始したか否かが判断される。ここ状態では、左打ちによって特図１始動入賞装置３３ａを狙う方が入球し易いので特図１の変動とするが、特図２の変動でも構わない。当該判断が偽であれば、右打ちエラーフラグをオンせず、そのまま処理を終了する。つまり、時短Ｂ状態においては、表示用左を狙ってねコマンドがセットされてからも、時短Ｂ状態における５回目の変動が開始するまでは、右打ちが可能な状態となっている。当該判断が真になれば、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップＡｅ１２３）処理は終了となる。つまり、時短Ｂ状態においては、時短Ｂ状態における５回目の変動が開始すると、右打ちが禁止される状態となる。

【５８９５】

このように別例１では、図５２０と異なり、特別抽選に落選した場合の非時短Ｂ状態における残保留消化中も右打ち遊技を行うことができる。また、時短Ｂ状態においては、図５２０で説明した動作よりも、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングが遅い。すなわち、別例１によれば、時短Ｂ状態中は、全期間において右打ちが可能である一方、図５２０に係る例によれば、時短Ｂ状態の最終盤については、右打ちが不可となっている。別例１のように構成すれば、時短Ｂ状態における４回目の残保留を消化した後においても、特図２始動入賞装置３３ｂに入賞するまで右打ち遊技をねばり行うこともできる。もちろん、時短Ｂ状態中は右打ちしてもあまり特図２始動入賞装置３３ｂに入賞しないように設定されているので、損失を伴うことになるが、それでも右打ちしたいという遊技者の意思を尊重することができる。

【５８９６】
＜別例２－１＞
別例２－１は、図示は省略するが、図５２０におけるステップＡｅ１０２ｂに示す非時短Ｂ状態における４回転終了、ステップＡｅ１０６に示す時短Ｂ状態における４回転終了を判断する処理が、残保留の枯渇を判断する処理に置き換わった制御方法の例である。このように構成すれば、非時短Ｂ状態、時短Ｂ状態において残保留が０になった時点で、実質的に非時短Ｂ状態、時短Ｂ状態が終了するので、時短Ａ状態において保留を満タンにし続ける遊技を遊技者に行わせることができる。
【５８９７】
このように別例２－１では、図５２０で説明した動作よりも、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングが同じか、それよりも早い。すなわち、別例２は、時短Ｂ状態となる前の時短Ａ状態において、いくつ保留が貯められたによって右打ちができる期間が長短する構成となっている。例えば、時短Ｂ状態開始時点で保留が２つしか貯められていない場合は、この２つの保留が消化された時点で、右打ち遊技が禁止され、遊技状態は通常状態に戻る。
【５８９８】
＜別例２－２＞
図５２３に係る別例２－２は、図５２２におけるステップＡｅ１０２ｂに示す非時短Ｂ状態における４回転終了、ステップＡｅ１０６に示す時短Ｂ状態における４回転終了を判断する処理が、残保留の枯渇を判断するステップＡｅ１１１ａ、ステップＡｅ１１１ｂに置き換わった制御方法の例である。すなわち、別例２によれば、非時短Ｂ状態が開始されたか否かの判断（ステップＡｅ１０２）が真となった場合、残保留が０となったか否かが判断される（ステップＡｅ１１１ａ）。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１２１に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１２２に進み、右打ちエラーフラグがオフされる。つまり、残保留が０にならなければ非時短Ｂ状態を継続することができるので、遊技者は、非時短Ｂ状態中は多少の損失を覚悟しても右打ちし続け、残保留が０になるまでに１球でも特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞することを狙う遊技を楽しむことができる。
【５８９９】
また、時短Ｂ状態が開始されたか否かの判断（ステップＡｅ１０５）が真となった場合、残保留が０となったか否かが判断される（ステップＡｅ１１１ｂ）。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１２３に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１２２に進み、右打ちエラーフラグがオフされる。つまり、残保留が０にならなければ時短Ｂ状態を継続することができるので、遊技者は、時短Ｂ状態中は多少の損失を覚悟しても右打ちし続け、残保留が０になるまでに１球でも特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞することを狙う遊技を楽しむことができる。また、上述の変形例１と同様に、残保留が０になってからも、右打ちし続けていても、５回目の変動が開始されるまでは右打ちエラーにはならないので、多少の損失を覚悟しても特図２用始動入賞装置３３ｂへ１球入賞するまで右打ちし続ける遊技を楽しむことができる。
【５９００】
このように別例２－２では、図５２２で説明した動作よりも、遊技者の操作次第では、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングを遅くすることができる。すなわち、別例２－２は、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状体において、いくつ保留を増やせたかによって特図２用抽選テーブルを使用できる期間が長短する構成となっている。例えば、時短Ｂ状態、非時短状態開始時点で保留が２つしか貯められていない場合はもちろんのこと、保留が３つ貯まっている場合でもさらに保留数の上乗せを狙う遊技を楽しませることができる。
【５９０１】
＜別例３＞
図５２４に係る別例３は、図５２０に係る構成と別例２とを組み合わせた構成となっており、図５２３のステップＡｅ１１１ｂの下流に、時短Ｂ状態において残保留が０でない

にも関わらず特図２に係る５回目の変動が開始された（時短Ｂ状態が終了した）か否かを判断するステップＡｅ１１２を有する。すなわち、ステップＡｅ１１１ｂにおいて、残保留が０でなければ（判断が偽であれば）、処理はステップＡｅ１１２に進み、時短Ｂ状態中に５回目の変動表示が開始されたか否かが判断される。時短Ｂ状態中において、１回目～４回目における残保留の消化が実行されている最中は、当該ステップの判断は偽となり、表示用右打ちいいよコマンドがセットされ（ステップＡｅ１０６ａａ）、右打ちエラーフラグがオフされて（ステップＡｅ１２２）処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１１２ａ）、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップＡｅ１２３）処理は終了となる。なお、上述のステップＡｅ１１１ｂにおいて、残保留が０であれば（判断が真ならば）、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１１２ａ）、時短Ｂ状態の終了が成立すれば（ステップＡｅ１２０ａが真）、処理はステップＡｅ１２３に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。

【５９０２】

このように、別例３では、時短Ｂ状態中に残保留が満タンまで増えたときなどのように、残保留が０でないにも関わらず、時短Ｂ状態が終了したときは、右打ちエラーフラグがオン状態となる。したがって、別例３は、時短Ｂ状態中に右打ち遊技が可能な時間を適切に設定することができる。

【５９０３】

＜右打ちエラー表示の実際＞

以降、本実施例における右打ちエラー表示の実際について説明する。図５２５は、右打ちエラーが表示画面４２ａに表示される前の前提となる演出の流れから説明している。また、図５２５及び後述する図５２６に示すエラー表示は、上述した図５２０に示す右打ちエラーフラグ設定処理に従って行われている。なお、右打ちランプＡｂ１、状態ランプＡｂ２については、実施例４０の構成を参照することができる。

【５９０４】

図５２５は、時短Ａ付き小当たりに当選後、Ｖ入賞があったときの表示画面４２ａの様子から説明されている。図５２５（ａ）は、最終ラウンドにおける表示画面４２ａである。このときの表示画面４２ａには、「第６ラウンド」という最終ラウンドの表示が表示画面４２ａの中央に表示されており、遊技者の右打ちを促す右矢印が表示画面４２ａの上部に表示されている。なお、ラウンド中、右打ちエラーフラグは、オフ状態であり（図５２０参照）、右打ちランプＡｂ１は、点灯状態である。現状、時短状態ではないから、状態ランプＡｂ２は消灯となっている。

【５９０５】

図５２５（ｂ）は、ラウンド遊技の後の様子を示している。当該ラウンド遊技は、時短付き小当たりについてのものであるから、ラウンド遊技が終わると、時短Ａ状態が開始される。このときの表示画面４２ａには、「Ａラッシュスタート！」という時短Ａ開始の表示と、遊技者の右打ちを促す右矢印が表示されている。なお、図５２５（ｂ）の状態においては、特図２用始動入賞装置３３ｂに１球の遊技球が入球しており、特図２に関する主装飾図柄ＳＺの変動と、右打ちを促す右矢印が表示画面４２ａの上部に表示されている。なお、このとき、遊技状態は時短状態となるから、状態ランプＡｂ２は点灯状態となる。

【５９０６】

図５２５（ｃ）は、時短Ａ状態中に特図２に係る保留が貯められていく様子を示している。時短Ａ状態中には、「Ａラッシュ中」の文字が右打ち遊技を促す右矢印の下部に表示される。

【５９０７】

図５２５（ｄ）は、時短Ａ状態における７回目の変動において、特図２に係る抽選がハズレとなった場合を示している。図５２５（ｄ）は、時短Ａ状態の最終盤であるので、右打ちランプＡｂ１および状態ランプＡｂ２はいずれも点灯状態となる。時短Ａ状態における７回目変動には特別抽選も実行される。以降、当該特別抽選に当選した場合と、特別抽選に落選した場合の２通りについてそれぞれ説明する。

【５９０８】
図５２５（ｅ）は、時短Ａ状態７回目の変動表示において特別抽選に当選した場合である。このときの遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しており、表示画面４２ａの中央には時短Ｂ状態の発生を示す「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」の文字が表示される。時短状態は種別こそ違え、図５２５（ｄ）の状態から続いているので、図５２５（ｅ）における状態ランプＡｂ２は点灯状態となっている。一方、時短Ｂ状態は、特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が極めて発生しにくいので、それを示すために、右打ちランプＡｂ１は、消灯され、表示画面４２ａには図５２５（ｄ）の右矢印に代えて「打つな」の文字が表示される。また、表示画面４２ａにおける「打つな」の文字の下側には、時短Ｂ状態の期間を示す「あと４回」の文字が表示される。この表示は、残保留の回数と一致している。

【５９０９】
図５２５（ｅ）の時点では、右打ちエラーフラグはオフ状態となっているので（図５２０参照）、遊技者の右打ちは許可されている。しかしながら、実施例４０で説明したように、時短Ｂ状態において右打ちを行っても遊技球が無駄となってしまう。したがって、本実施例のパチンコ機１０は、親切な表示として「打つな」の文字を表示画面４２ａに表示させ、右打ちランプＡｂ１を消灯する。しかし、右打ちエラーフラグはオフ状態のため、遊技者がこの状態で右打ちを行っても、特に右打ちエラーに係る警告が表示画面４２ａに表示されるわけではない。

【５９１０】
図５２５（ｆ）は、図５２５（ｅ）に続く説明であり、時短Ｂ状態における特図２の保留が残り１つになった状態を示している。当該図においては、時短Ｂ状態中であるから、表示画面４２ａには、「打つな」の表示の下に「スーパーチャレンジ中」といった時短Ｂ状態中を示す表示がなされる。図５２５（ｆ）では、特図２に係る変動表示は「５」「１」「２」ではハズレの結果となった状態を表している。しかし、この時点で時短Ｂ状態は終了せず、時短Ｂ状態は、特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球するまで継続する。

【５９１１】
図５２５（ｇ）は、４つの保留が全て消化されたものの遊技球が未だ特図１用始動入賞装置３３ａに入賞していない状態を表している。このとき、表示画面４２ａの中央には、「左を狙ってね」といった左打ちを促す表示がなされている。図５２０によれば、時短Ｂ状態において４つの保留が消化されたこの時点で、右打ちエラーフラグはオンされるので、この図５２５（ｇ）の時点で、遊技者による右打ちは禁止されることになる。当該図においては、「打つな」の文字が表示画面４２ａから消去されている。この動作は、「左を狙ってね」の表示を行ったことに対応するものである。なお、「左を狙ってね」に替えて、「左打ちしかダメだよ」や「左打ち以外はエラーだよ」などの表示によって、右打ちが禁止されていることを示唆ないし報知してもよい。また、当該図においては、変動表示に係る主装飾図柄ＳＺが消去されている。この動作は、「左を狙ってね」が表示されたことに対応するものである。

【５９１２】
図５２５（ｈ）は、保留消化後に係る時短Ｂの最終盤において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞したときの様子を示している。この時点で時短Ｂは、終了となり、表示画面４２ａには、「スーパーチャレンジ終了」といった時短Ｂが終了したことの表示がなされる。時短Ｂ状態後の遊技状態は通常状態であり、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しているので、画面の中央では、当該入賞に伴う変動表示が実行される。従って、状態ランプＡｂ２は点灯状態から消灯状態に遷移する。

【５９１３】
図５２５（ｉ）は、図５２５（ｄ）の段階において特別抽選に落選した後における表示画面４２ａの表示内容を表したものである。このときの遊技状態は、時短Ａ状態から残保留消化中の通常状態（非時短Ｂ状態）に移行しており、表示画面４２ａの中央には残保留

消化中の通常状態の開始を示す「Ｃラッシュチャレンジスタート」の文字が表示される。この時点で時短状態が終了したので、図５２５（ｉ）における状態ランプＡｂ２は点灯状態から消灯状態に切り替わる。一方、通常状態においては、遊技者による右打ちは禁止されているので、それを示すために、右打ちランプＡｂ１は、消灯され、表示画面４２ａには図５２５（ｄ）の右矢印に代えて「打つな」の文字が表示される。なお、「打つな」に替えて、「右にだけは打つな」や「右打ち禁止」を表示することによって、右打ちが禁止されていることを示唆ないし報知しても構わない。また、表示画面４２ａにおける「打つな」の文字の下側には、時短Ｂ状態の期間を示す「あと４回」の文字が表示される。この表示は、残保留の回数と一致している。

【５９１４】

図５２５（ｉ）の時点では、右打ちエラーフラグはオン状態となっているので（図５２０参照）、遊技者の右打ちは禁止されている。したがって、遊技者がこの状態で右打ちを行うと、右打ちエラーに係る警告が表示画面４２ａに表示される。

【５９１５】

図５２５（ｊ）は、図５２５（ｉ）の続きであり、上述の図５２５（ｆ）に対応している。同様に、図５２５（ｋ）は、図５２５（ｊ）の続きであり、上述の図５２５（ｇ）に対応している。そして、図５２５（ｌ）は、図５２５（ｇ）の続きであり、上述の図５２５（ｈ）に対応している。異なる点は、図５２５（ｆ）～図５２５（ｈ）における表示画面４２ａに表示されていた時短Ｂに係る「スーパーチャレンジ」が、残保留中の通常状態に係る「チャレンジ」に置き換わっていることと、図５２５（ｅ）～図５２５（ｇ）における時短Ｂ状態中を示す状態ランプＡｂ２が消灯していることである。なお、図５２５（ｋ）においては、通常状態（非時短Ｂ状態）において残保留の消化が終了しているので、Ｃラッシュチャレンジは終了している。図５２５（ｋ）では、この遊技状態の変更が分かるように、「チャレンジ終了」といったＣラッシュチャレンジが終了したことを表示画面４２ａに表示している。この点は、図５２５（ｋ）と図５２５（ｇ）の間の差異点となっている。このように図５２５（ｉ）～図５２５（ｌ）における遊技状態は、全て通常状態（非時短Ｂ状態）となっている。

【５９１６】

図５２５（ｌ）は、図５２５（ｋ）の状態で遊技者が右打ちを行った場合について説明している。右打ち遊技は、図５２５（ｉ）の段階から既に禁止されているので、図５２５（ｋ）の状態で遊技者が右打ちを行うと、図５２５（ｌ）において、表示画面４２ａに右打ちエラーを示す表示がなされる。

【５９１７】

続いて、右打ちエラーが実際に表示画面４２ａに表示される様子について説明する。図５２６（ａ）は、図５２５（ｇ）と同じ図であり、時短Ｂ状態中において、先の時短Ａ状態で貯めた４つの保留を消化し終えた状態を示しているが、時短Ｂ状態中であればこれ以前でも構わない。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞することが時短Ｂ終了の条件となっているので、それを示す目的で表示画面４２ａには「左を狙ってね」の文字が表示される。この状態では、右打ちエラーフラグはオン状態なので（図５２０参照）、遊技者による右打ちは禁止されている。つまり、時短状態の終了よりも前に右打ちエラーフラグがオン状態となるように設定されている。

【５９１８】

この状態で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、サブ制御装置のＣＰＵは、遊技者による右打ちを検出する。すると、ＣＰＵは、図５２１で説明したフローチャートに従い、表示画面４２ａの中央に「右打ちエラー」の文字を表示させる（図５２６（ｂ）参照）。図５２６（ｃ）は、図５２６（ｂ）の状態から例えば１０秒経過した時点の様子を示している。このときには、表示画面４２ａから「右打ちエラー」の表示は消去され、表示画面４２ａは、図５２６（ａ）の状態に戻る。図５２６（ｄ）は、右打ちエラーを視認した遊技者が左打ちを行い、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したときの様子を表しており、図５２５（ｈ）と同じ図である。

【５９１９】
このように、本実施例によれば、時短Ｂ状態中において４つの保留が消化されるまで遊技者の右打ちは許容される。図５２６（ｅ）は、図５２５（ｅ）と同じ図であり、時短Ｂ状態中において、右打ちエラーフラグがオンされる前の状態（すなわち、右打ちエラーフラグがオフ状態）を表している。この時点で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、サブ制御装置のＣＰＵは、遊技者による右打ちを検出する。すると、ＣＰＵは、図５２１で説明したフローチャートに従い動作するが、右打ちエラーフラグはオフ状態なので、表示画面４２ａの中央には「右打ちエラー」の文字は表示されない（図５２６（ｆ）参照）。なお、本実施例においては、時短Ｂ状態中において、実質的に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する可能性はほぼないが、時短Ｂ状態中における時短の条件を緩和することにより、時短Ｂ状態中に保留を貯めることができる構成としてもよい。
【５９２０】
＜変形例１＞
上述実施例では、時短Ｂ状態および非時短Ｂ状態（特別抽選落選後の残保留）中に特図２に係る保留を増やすことが極めて難しい構成であったが、時短Ｂ状態および非時短Ｂ状態中において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を少し入球し易くする構成とすることもできる。この様な例において、時短Ｂ状態の終期を決めるのは、時短Ａ状態中に貯められた保留数であり、時短Ｂ状態中に貯められた保留は、時短Ｃ状態に移行する場合や時短Ａ状態に戻る場合は、その時短状態で消化される。通常状態に戻った場合は、特図１優先変動の条件下であれば、次に時短Ａ状態に移行したときに消化される。本例によれば、右打ちエラーフラグがオンされるのは、時短Ｂ状態または非時短Ｂ状態から通常状態に移行した時点、すなわち、時短Ｂ状態であれば５回目の特図変動が開始される時点、非時短Ｂ状態であれば最後の保留を消化した時点である（図５２２参照）。
【５９２１】
このような場合における右打ちエラー表示の実際について図５２７を参照して説明する。　ラウンド遊技の終了から時短Ａの終了までにおける表示画面４２ａの表示内容は、図５２５（ａ）～図５２５（ｄ）と同様であるので説明を省略し、図５２５（ｅ）に対応する図５２７（ｅ）から説明を始める。なお、図５２７では、非時短Ｂ状態での右打ちエラー表示について説明し、時短Ｂ状態での右打ちエラー表示は、後述する図５２８で説明する。
【５９２２】
図５２７（ｅ）は、図５２５（ｅ）に対応する図であるので、時短Ａ状態の７回目の変動に伴い実行される特別抽選に当選した場合である。本例の場合、時短Ｂ状態においては右打ちを行えば（時短Ａ状態よりは難しいが）通常状態よりも容易に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する可能性があるので、表示画面４２ａにおいて「打つな」の表示はなされない代わりに、「右打してもいいよ」の表示がなされている。「右打してもいいよ」の表示は、上述した大きな右矢印の画像のように積極的に右打ちを要求している訳ではなく、多少の損失を覚悟するならば右打ちをしても構わないと促している。「右打してもいいよ」の代わりに小さな右矢印の画像を表示してもよい。これに対応して、右打ちランプＡｂ１は点灯した状態となる。
【５９２３】
図５２７（ｆ）は、図５２７（ｅ）に続く説明であり、時短Ｂ状態における特図２の保留が残り１つになった状態を示している。図５２７（ｆ）では、特図２に係る変動表示は「５」「１」「２」ではハズレの結果となった状態を表している。しかし、この時点で時短Ｂ状態は終了せず、時短Ｂ状態は、５回目の特別図柄の変動が開始されるまで（つまり、特別図柄に係る遊技球の入賞があるまで）継続する。
【５９２４】
図５２７（ｇ）は、４つの保留が全て消化されたものの遊技球が未だ特図１用始動入賞装置３３ａに入賞していない状態を表している。このとき、表示画面４２ａの中央には、

親切のため「左を狙ってね」といった左打ちを促す表示がなされているが、右打ちを行ってよい状態であるため上述した「右打ちをしてもいいよ」の表示は継続している。図５２２によれば、時短Ｂ状態において４つの保留が消化されたこの時点でも右打ちエラーフラグはオフの状態のままなので、この図５２７（ｇ）の時点で、遊技者による右打ちは許容されていることになる。当該図においては、変動表示に係る主装飾図柄ＳＺが消去されている。この動作は、「左を狙ってね」の表示がなされたことに対応するものであるので、主装飾図柄ＳＺが表示されていも構わない。また、表示画面４２ａにおける「左を狙ってね」の上方には、現時点が時短Ｂ状態であることを示す「スーパーチャレンジ中」といった表示がなされる。

【５９２５】

図５２７（ｈ）は、保留消化後に係る時短Ｂの最終盤において、特図１用始動入賞装置３３ａまたは、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したときの様子を示している。この時点で時短Ｂは、終了となり、表示画面４２ａには、「右打ちをしてもいいよ」の表示は消去され、「スーパーチャレンジ終了」といった時短Ｂが終了したことの表示がなされる。これに加えて、左打ちを強く促す「左打ちしかダメだよ」のような表示を行っても良い。時短Ｂ状態後の遊技状態は通常状態であり、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しているので、画面の中央では、当該入賞に伴う変動表示が実行される。従って、時短状態を表示する状態ランプＡｂ２は点灯状態から消灯状態に遷移する。

【５９２６】

図５２７（ｉ）は、図５２５（ｉ）に対応する図であるので、時短Ａ状態の７回目の変動に伴い実行される特別抽選に落選した場合である。本例の場合、通常状態であるので右打ちを行っても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する可能性は少ないが、特図２の残保留の変動中であるので、表示画面４２ａにおいて「打つな」の表示はなされない代わりに「右打ちしてもいいけど・・・」の表示がなされている。「右打ちしてもいいけど・・・」の表示は、上述した大きな右矢印の画像のように積極的に右打ちを要求している訳ではなく、右打ちしても損失が出るばかりで入球する可能性は低いが、遊技者の意思での右打ちは妨げないことを示唆している。これに対応して、右打ちランプＡｂ１は点灯した状態となる。図５２７（ｉ）の遊技状態は、時短Ａ状態中に貯めた残保留を消化する通常状態である。従って、時短状態を表示する状態ランプＡｂ２は消灯される。

【５９２７】

図５２７（ｊ）は、図５２７（ｉ）の続きであり、上述の図５２５（ｊ）に対応している。異なる点は、図５２７（ｊ）における表示画面４２ａに表示されていた時短Ｂに係る「スーパーチャレンジ」が、残保留中の通状態に係る「チャレンジ」に置き換わっていることと、右打ちランプＡｂ１が点灯していること、「打つな」の表示がないことである。図５２７（ｋ），図５２７（ｌ）は、図５２５（ｋ）および図５２５（ｌ）の各々と同様であるので説明を省略する。

【５９２８】

次に、図５２８を参照して時短Ｂ状態における右打ちエラー表示の例を説明する。

【５９２９】

図５２８（ａ）は、図５２７（ｇ）と同じ図であり、時短Ｂ状態において先の時短Ａ状態中に貯めた残保留の消化が終了した時点を表している。この時点の遊技状態は、時短Ｂ状態なので、遊技者の右打ちは許容されている（図５２２参照）。従って、表示画面４２ａが図５２８（ａ）となっている状態で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４に通過したとしても、右打ちエラーの警告は表示画面４２ａに表示されず、表示画面４２ａは図５２８（ａ）から変化はない（図５２８（ｂ）参照）。

【５９３０】

先の時短Ａ状態中に貯めた保留に係る残保留が０となった時短Ｂ最終盤である図５２８（ｂ）の状態で特別図柄に関する遊技球の入賞が発生すると、時短Ｂ状態は終了し、表示画面４２ａは図５２５（ｈ）と同様となる（図５２８（ｃ）参照）。特図１用始動入賞装置３３ａでの入賞が発生していれば、図５２８（ｃ）での変動は特図１の変動となる。し

かし、特別図柄に関する遊技球の入賞が特図２用始動入賞装置３３ｂで発生していれば、この変動は特図２の変動となる。つまり、最後の入賞が特図２用始動入賞装置３３ｂで発生していれば、有利な特図２用抽選テーブルでの当否抽選を行うことができるので、時短Ｂ状態は終了したとしても、最後のまで諦めずに特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をねばるという遊技も楽しませることができる。

【５９３１】

この変動開始後から遊技状態は時短Ｂ状態から通常状態に移行するので、右打ちエラーフラグがオンされる。この時点で残保留は０だからである（図５２２参照）。したがって、図５２８（ｃ）の状態において遊技者が右打ち遊技を行い遊技球がスルーゲート３４に通過すると、右打ちエラーとなり、図５２８（ｄ）に示す様に右打ちエラーに係る警告が表示画面４２ａに表示される。

【５９３２】

このように、本実施例によれば、時短Ｂ状態が終了するまで遊技者の右打ちは許容される。図５２８（ｅ）は、図５２７（ｅ）と同じ図であり、時短Ｂ状態中において、右打ちエラーフラグがオンされる前の状態（すなわち、右打ちエラーフラグがオフ状態）を表している。この時点で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、サブ制御装置のＣＰＵは、遊技者による右打ちを検出する。すると、ＣＰＵは、図５２１で説明したフローチャートに従い動作するが、右打ちエラーフラグはオフ状態なので、表示画面４２ａの中央には「右打ちエラー」の文字は表示されない（図５２８（ｆ）参照）。

【５９３３】

したがって、遊技者は、時短Ｂ状態中において保留を減るに任せるのではなく、多少の損失は覚悟しても、時短Ｂ状態中から積極的に右打ちを続けることで、時短Ｂ状態の終了後にも特図２用抽選テーブルでの当否抽選を行われる状態を作る、という遊技を楽しむこともできる。

【５９３４】

＜変形例２＞

上述の変形例１においては、時短Ｂ状態において保留を増やすことができるとしても、時短Ｂ状態の終期は、依然として時短Ａ状態に貯めた保留数で決定されるような構成となっていたが、本発明は当該構成に限られず、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態中に貯められた保留についても時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態のもと消化するような構成としてもよい。つまり、上述の実施例によれば、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態の移行時において貯められている保留数が時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態の継続期間となっている。上述の実施例では、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態に移行する前に最大数である４つの保留が先の時短Ａ状態中に貯められている構成となっていたが、時短Ａ状態中に貯められた保留が４つよりも１つ少ないと、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態は、３つの保留消化後、特図１に係る変動表示が開始されると終了する。時短Ａ状態中に貯められた保留が４つよりも２つ少ないと、時短Ｂ状態は、２つの保留消化後、特図１に係る変動表示が開始されると終了する。しかも、実施例の構成によれば、時短Ｂ状態中に保留を貯めることはできない。

【５９３５】

一方、変形例１によれば、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態中に保留を増やすことができる。すなわち、時短Ａ状態中に貯められた保留が４つよりも１つ少ないとき、時短Ｂ状態中に運良く保留を１つ増やすことができれば、時短Ｂ状態での特図２の変動は４回行うことができる。また、時短Ａ状態中に貯められた保留が４つであって、時短Ｂ状態中に運良く保留を１つ増やすことができれば、時短Ｂ状態での４回目の特図２の変動が終了した後、５回目の特別図柄の変動を特図２において行うことができる。しかしながら、時短Ｂ状態中に保留が増えたからといって特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる時間をそれほど長くすることはできない。すなわち、変形例１では、４回目の特図２の変動が終了した後は、５回目の特別図柄の変動が開始されれば、それ以降は右打ちができなくなる。

【５９３６】

これに比べて本例によれば、別例２－２（図５２３参照）に従うので、上述した時短Ｂ

状態中に保留を増やすことができるばかりでなく、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる時間を長くすることができる。すなわち、時短Ｂ状態において残保留が０になるまでは右打ちを継続することができるので、時短Ｂ状態が終了したとしても残保留が０になるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞した分だけ特図２の変動を続けることができる。もちろん、時短Ｂ状態の終了後は、時短Ｂ状態の利益は得られないので、時短Ｃ状態に移行し易い状態ではない。しかし、遊技者にとって有利な特図２に係る抽選テーブルで当否抽選が行われるというメリットがある。なお、時短Ｂ状態の終了後は、残保留が０になれば、直ちに右打ちエラーフラグが立つので、時短Ｂ状態の終了後は特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易でないことから、時短Ｂ状態の終了後に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞を狙える時間を際限なく長引かせることができるわけではない。

【５９３７】

図５２９を参照して、変形例２に係る右打ちエラー表示の実際について説明する。なお、以下の説明は、時短Ｂ状態を念頭に説明するが、非時短Ｂ状態でも共通である。

【５９３８】

図５２９（ａ）は、時短Ｂ状態において保留がない場合について説明している。時短Ｂ状態において保留がない場合は、時短Ｂ状態の開始時点から保留がない場合でもよいし、時短Ｂ状態の途中（例えば１回目の変動を終えた時点）で保留がなくなった場合でもよい。図５２９では後者の例を採用する。表示画面４２ａには、保留枯渇に伴い「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」の文字が表示されている。この「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」の表示は、右打ちが禁じられていることを示すものではなく、左打ちにて特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が遊技球の損失が少ないことを示す親切な表示であるが、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞機会があるのだから、右打ちにて特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことも促している。

【５９３９】

そのため、図５２９（ａ）に示す様に、本例に係る表示画面４２ａにおいては、時短Ｂ状態の残数「残り４回」および「右打ちしてもいいよ」の文字が表示される。この「右打ちしてもいいよ」の文字に従って右打ちを行えば、多少の損失はあれども、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく保留を増やすことができる。ここでは、遊技球の損失を嫌って、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ続ける場合もあるので、その場合について説明する。

【５９４０】

図５２９（ａ）の状態は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しても、時短Ｂ状態は終了せず、図５２９（ｂ）に示すように、特図１の変動が時短Ｂ状態のもと実行される。このとき、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数減少するので、表示画面４２ａには「残り３回」「右打ちしてもよいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。この状態から特図１始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞すると、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数減少するので、図５２９（ｃ）に示すように表示画面４２ａには「残り２回」「右打ちしてもよいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。この状態から特図１始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞すると、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、再び１度数減少するので、図５２９（ｄ）に示すように表示画面４２ａには「残り１回」「右打ちしてもよいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。

【５９４１】

図５２９（ｅ）は、図５２９（ｄ）に示した残り１回の変動表示（４回目の変動表示）の終了（「５」「１」「２」の外れ組合せ）を示している。図５２９（ｆ）は、４回目の変動表示の終了後、保留が０になったことに基づき、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」「スーパーチャレンジ中」の文字が表示されている。図５２９（ｇ）は、この後、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞があった場合に、時短Ｂ状態の５回目の変動表示が開始される様子を表している。表示画面４２ａには「スーパーチャレンジ終了」の文字が表示されている。この状態で、遊技者が右打ちを行い遊技球がスル

ーゲート３４を通過すると、表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。
【５９４２】
時短Ｂ状態中に保留が０になった後も、「右打ちしてもいいよ」の表示があることから分かるように、遊技者に右打ちが禁じられている訳ではないので、時短Ｂ状態中に保留が０になった後も、遊技者は右打ちを続けることができる。以降、時短Ｂ状態において遊技者が、「でもまだ右も狙えるよ。」の表示に従って右打ちを続けた場合、表示画面４２ａはどのようになるかについて図５３０を参照して説明する。
【５９４３】
図５３０（ａ）は、図５２９（ａ）と同じ図である。図５３０（ａ）を参照すれば分かるように、表示画面４２ａには、「残り４回」といった時短Ｂ状態の残り回数と、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」といった、右を狙うより左を狙う方が安全であることを示す表示がなされている。この状態において遊技者が右打ちをして遊技球がスルーゲート３４を通過させることができる。
【５９４４】
遊技者が更に右打ちを続け、特図２始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができたとすれば、図５３０（ｂ）に示すように表示画面４２ａは、表示画面４２ａの上部において、特図２に係る変動表示が実行される。特図２始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数減少するので、図５３０（ｃ）に示すように表示画面４２ａには「残り３回」といった文字が表示される。以降、特図２に係る変動表示が実行される度に、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数ずつ減少していくので、表示画面４２ａには、「残り２回」「残り１回」というように、表示される保留の残り回数が減少していく（図５３０（ｃ）（ｄ）参照）。
【５９４５】
図５３０（ｅ）は、残り１回の変動表示の終了（「５」「１」「２」の外れ組合せ）を示している。図５３０（ｆ）は、この時短Ｂ状態の４回目の変動表示の終了に基づき、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」「スーパーチャレンジ中」の文字が表示されている。図５３０（ｇ）は、時短Ｂ状態の５回目の変動表示が開始される様子を表している。このとき、表示画面４２ａには、「スーパーチャレンジ終了」の表示がなされる。すると、右打ちエラーフラグがオンとなり（図５２３参照）、遊技者の右打ちが禁止される。この状態で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。
【５９４６】
時短Ｂ状態において遊技者が、「でもまだ右も狙えるよ。」の表示に従って右打ちを続けて、保留が２以上増加した場合、表示画面４２ａはどのようになるかについて図５３１を参照して説明する。
【５９４７】
＜変形例３＞
図５３１は、別例３に対応する、時短Ｂ状態中に保留が満タンまで増えた場合について説明している。図５３１（ａ）は、時短Ｂ状態の４回目の変動表示が実行されている。時短Ｂ状態中に貯められた残りの４つの保留は、時短Ｂ状態が通常状態に移行した後で消化される。４回目の特図２に係る変動表示はハズレとなったとする。図５３１（ｂ）は、時短Ｂ状態中に貯められた残りの４つの保留が１つシフトし、５回目の特図２に係る変動表示が開始されている。図５３１（ｃ）は、５回目の特図２に係る変動表示の開始から、表示画面４２ａには「左を狙ってね」の表示が実行される。この時点から、遊技者による右打ちは禁止される。時短Ｂ状態が開始されてから４つの保留が消化されたからである（図５２４参照）。図５３１（ｄ）は、実際に遊技者が右打ちを行って右打ちエラーが表示される様子を示している。
【５９４８】
＜変形例４＞

上述の実施例では、時短Ｂ状態の終期は、特別図柄変動４回消化後であって次回の特別図柄変動の開始時点となっていたが、遊技者にとって価値の異なる時短Ｂ状態を複数種類設ける構成としてもよい。

【５９４９】

図５３２は、本変形例に係る特別抽選用テーブルを示している。特別抽選カウンタＣ４が０～２４のとき、抽選結果は当選（第１特別当選）であるが、この当選は、時短Ｂ１に係るものである。時短Ｂ１状態の終期は、実施例の時短Ｂ状態よりも早い段階に到来し、具体的には、３回目の特別図柄変動の開始時点である。特別抽選カウンタＣ４が２５～３０のとき、抽選結果は当選（第２特別当選）であり、この当選は、終期が上述の時短Ｂと同じ条件となっている時短Ｂ２に関するものである。特別抽選カウンタＣ４が３１～９９のとき、抽選結果は落選である。

【５９５０】

本例によれば、時短Ｂ状態における所定の段階で左打ちを促す表示が表示画面４２ａに現れるか否かによって、当選した時短状態が時短Ｂ１状態か、それとも時短Ｂ２状態かが判明する構成となっていることが特徴的である。以降、本例の具体的構成について図５３３を参照して説明する。図５３３は、上述した図５２５の処理において、ステップＡｅ１０６において、時短Ｂ１であれば２回転終了か否かを判断し、時短Ｂ２であれば４回転終了か否かを判断するものとする。

【５９５１】

図５３３（ａ）は、時短Ｂ状態が開始されたときの様子を示しており、図５２５（ｅ）に対応している。すなわち、図５３３（ａ）は、遊技状態が時短Ａ状態から時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態のいずれかに移行した直後における表示画面４２ａの表示内容を示している。すなわち、当該図の表示画面４２ａには、スーパーＣラッシュチャレンジスタートといった時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態が開始されたことを示す表示と、「１回目」といった時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態の開始から特別図柄変動が何回転したかを示す表示がされている。この時点で遊技者は、自身が時短Ｂ１に関する当選をしたのか、それとも時短Ｂ２に関する当選をしたのか判別できない。

【５９５２】

図５３３（ｂ）は、遊技状態が時短Ｂ状態（時短Ｂ１または時短Ｂ２状態）となってから２回目の特図２変動が「５」「１」「２」の停止図柄でハズレの結果となった状態を示している。ここまで、時短Ｂ１状態と時短Ｂ２状態との間に演出上の差異はない。当該図の表示画面４２ａには、「２回目」といった時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態の開始から特別図柄変動が何回転したかを示す表示がされている。

【５９５３】

図５３３（ｃ）は、その後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ１状態であったときの表示内容である。時短Ｂ１状態中に２回転の特図２に係る変動が完了したので、時短Ｂ１は、特図１に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。本例によれば、この時点で表示画面４２ａに左打ちを促す表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図５３３（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ１状態であったことを知ることになる。時短Ｂ１状態においては、２つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図５３３（ｃ）の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、図５３３（ｄ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。なお、本例は、図５３３（ｃ）に示す様に表示画面４２ａにおいて「スーパーチャレンジ終了」といった時短Ｂ終了に関する表示を明示的に行うように構成することもできる。

【５９５４】

図５３３（ｅ）は、図５３３（ｂ）の後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ２状態であったときの表示内容である。以降の表示内容は、本実施例の構成と同様である。すなわち、当該図の表示画面４２ａには、「３回目」といった時短Ｂ２状態の開始から数えて特別図柄変動が何回目かを示す表示がされている。この表示を視

認した遊技者は、図５３３（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ２状態であったことを知ることになる。なお、本例は、図５３３（ｅ）に示す様に表示画面４２ａにおいて「スーパーチャレンジ中」といった時短Ｂ継続に関する表示を明示的に行うように構成することもできる。

【５９５５】

本例では、時短Ｂから数えて３回目の特図２変動表示中に「スーパーチャレンジ中」を表示する構成であるが、この表示方法は、最も早いタイミングで時短Ｂ継続に関する表示を明示的に行う例である。時短Ｂから数えて４回目の特図２変動表示中に「スーパーチャレンジ中」を表示することで時短Ｂ継続に関する表示を行うタイミングを遅らせ、遊技者を焦らすような構成とすることもできる。

【５９５６】

図５３３（ｆ）は、その後における表示画面４２ａの表示内容を示している。当該図によれば、時短Ｂ２状態のもと表示画面４２ａに表示された特図２に係る変動表示が「３」「５」「１」で停止し、特図２に係る抽選がハズレの結果となった場合について説明している。時短Ｂ２状態中に４回転の特図２に係る変動が完了したので、時短Ｂ２は、特図１に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。従って、この時点で表示画面４２ａに左打ちを促す表示が実行されることになる。時短Ｂ２状態においては、４つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図５３３（ｇ）の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、図５３３（ｆ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。

【５９５７】

図５３４は、時短Ａの段階で貯められた保留が少なく、時短Ｂの開始時点で、保留が２つしか存在しない場合について説明している。図５３４（ａ）は、時短Ｂ状態開始時点を表しており、その意味で図５３３（ａ）に対応しているが、保留数は、４ではなく２となっている点が図５３３（ａ）と異なっている。図５３４（ｂ）は、図５３４（ａ）の状態から１つの保留が消化されたときの様子を示している。

【５９５８】

図５３４（ｃ）は、その後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ１状態であったときの表示内容である。時短Ｂ１状態中に２回転の特図２に係る変動が完了したので、時短Ｂ１は、特図１に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。本例によれば、この時点で表示画面４２ａには、時短Ｂ１状態の終了を示す「スーパーチャレンジ終了」の表示と、左打ちを促す「左を狙ってね」の表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図５３４（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ１状態であったことを知ることになる。時短Ｂ１状態においては、２つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図５３４（ｃ）の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、図５３４（ｄ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。

【５９５９】

図５３４（ｅ）は、図５３４（ｂ）の後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ２状態であったときの表示内容である。当該図の表示画面４２ａには、時短Ｂ２状態の実行中を示す「スーパーチャレンジ中」の表示と、左打ちを促す「左を狙ってね」の表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図５３４（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ２状態であったことを知ることになる。

【５９６０】

図５３４（ｆ）は、図５３４（ｅ）において、右打ちがあったときの様子を示している。この場合は、当該図を参照すれば分かるように、遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過しても、図５３４（ｆ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示されない。

【５９６１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技に関する表示を行う第３図柄表示装置４２と、を備え、時短Ａ状態の最終変動で特別抽選に当選が成立すると遊技者が右打ち操作を行うことが可能な時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理を行う機能（特別期間設定手段）と、時短Ｂ状態中に遊技者に対して右打ち操作を促す「右打ちしてもいいよ」の表示を前記表示手段に実行させ、前記特別期間中に特定条件（時短Ｂ状態における４回目の変動終了）が成立すると遊技者に対して前記所定の操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置２６２による右打ちエラーフラグ設定処理における表示用左を狙ってねコマンドをセットする機能（ステップＡｅ１２０））と、を備える。これによれば、時短Ｂ状態中は右打ち操作を行うものと認識している遊技者に対しても、時短Ｂ状態中に特定条件が成立したときには、右打ち操作とは異なる左打ち操作を促すことで、時短Ｂ状態中の操作を的確に行わせることができる。その結果、右打ち操作が行われる時短Ｂ状態が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる。

【５９６２】

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ２）に関し、時短Ｂ状態中に左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示がされた後、特図１用始動入賞装置３３ａ等への入賞までの期間を空けてから、右打ちエラーフラグのオン状態とする。これによれば、時短Ｂ状態中はずっと右打ち操作を行うことができると認識している遊技者に、時短Ｂ状態中であっても右打ち操作が禁止されている場合があることを好適に認識させる間を作ることができる。

【５９６３】

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ３）に関し、時短Ｂ状態の終了後、遊技者が右打ち操作を行うと、右打ち操作を禁止する「右打ちエラー」の表示を第３図柄表示装置４２に実行させる。これにより、右打ち操作が禁止されている期間は、少なくとも時短Ｂ状態の終了後であると遊技者に認識し易くなる。したがって、時短Ｂ状態中に右打ち操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を出す必要性が生じる。

【５９６４】

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ４）に関し、時短Ｂ状態中において左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示の後、右打ちの操作が許可された状態する。これによれば、時短Ｂ状態中は右打ち操作を行うものだという遊技者の認識に基づく行動を可能な限り尊重することができる。なお、右打ち操作が許可された状態は、特別期間中において異なる操作を促す表示の後ずっとでもよいし、特別期間中において異なる操作を促す表示の後の一部の期間でもよい。

【５９６５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ５）に関し、時短Ｂ状態中における左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示がなされると、右打ち操作を禁止する右打ちエラーフラグを立てた状態とする。これよれば、時短Ｂ状態中における左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を認識して左打ち操作を行った遊技者が、左打ち操作を行わずに右打ち操作を続けた遊技者に比べて損をすることを低減することができる。

【５９６６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ６）に関し、特典の付与前である通常状態中に遊技者が右打ち操作を行うと、右打ち操作を禁止する「右打ちエラー」の表示を第３図柄表示装置４２に実行させる。これによれば、右打ち操作が禁止されている期間は、少なくとも通常状態であると遊技者に認識させ易くなる。したがって、時短Ｂ状態中に右打ち操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を出す必要性が生じる。

【実施例４４】

【５９６７】

続いて、実施例４４に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０は、上述した実施例３９～本実施例までに係るパチンコ機１０と多くの共通点を有しているが、変動表示演出に特徴がある。

【５９６８】

図５３５は、実施例４４に係る特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。上述した実施例３９では、第３図柄（主装飾図柄）として表示される大当たり図柄、小当たり図柄は、大当たり・小当たりの種別に関わらず決定されるものであったが、本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルともに、大当たり・小当たり種別ごとに、大当たり図柄、小当たり図柄が予め定められている。（ａ）に示す特図１大当たり抽選用テーブルでは、「７」による大当たり組合せが第２大当たり（時短Ｃ付き大当たり）を示し、それ以外の図柄による大当たり組合せが第１大当たり（時短Ａ付き大当たり）を示す。（ｂ）に示す特図２大当たり抽選用テーブルでは、「７」による大当たり組合せが第２大当たり（時短Ｃ付き大当たり）を示し、「７」を除く奇数図柄による小当たり組合せが第２小当たり（時短Ａ付き小当たり）を示し、偶数図柄による小当たり組合せが第１小当たり（通常小当たり）を示す。なお、（ｂ）に示すテーブルは、時短Ａ状態及びその残保留（時短Ｂ状態を除く）中に使用されるテーブルであったが、時短Ｂ状態や時短Ｃ状態やその残保留中に使用されるテーブルも同様である。

【５９６９】

図５３６は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示している。上述した実施例では、時短Ａ最終変動における特図２の大当たり変動時間は、３０秒で一定であり、ハズレ変動時間は、３～３０秒としていたが、本実施例では、大当たりの種別ごとに、また、外れであっても特別抽選に当選しているか否かによって変動時間が異なる例を示している。例えば、時短Ａ状態の最終変動で参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは、大当たり変動パターンの変動時間が６０秒に設定され、時短Ａ付き小当たり変動パターンの変動時間が３０秒に設定され、通常小当たり変動パターンの変動時間が６０秒に設定され、特別変動パターン（特図２の抽選結果は外れであるが特別抽選に当選している場合の変動パターン）の変動時間が２０秒に設定され、ハズレ変動パターン（特図２の抽選結果も特別抽選も外れである場合の変動パターンの変動時間が３～１０秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動においては、変動時間が１０秒まではハズレ変動パターンのみであるが、変動時間が１０秒を越えると、大当たり、小当たり、または、特別抽選当選のいずれかの変動パターンであるという期待感を持つことができる。

【５９７０】

図５３７は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外）を示している。上述した実施例では、時短Ａ最終変動以外における特図２の大当たり変動時間は、最終変動と区別していなかったが、本実施例では、最終変動の変動時間とは異なる部分がある例を示している。例えば、時短Ａ状態の最終変動以外で参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは、大当たり変動パターンの変動時間が６０秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも３０秒に設定されているものがある。また、時短Ａ付き小当たり変動パターンの変動時間が３０秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも４０秒に設定されているものがある。また、通常小当たり変動パターンの変動時間が３０秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも３０秒に設定されているものがある。ハズレ変動パターンの変動時間には、１０秒、２０秒が設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動以外においては、変動時間が１０秒を越えても、ハズレ変動である場合があるので、最後の瞬間間で大当たり・小当たりかハズレかというドキドキ感を持つことができる。

【５９７１】

＜変動表示態様＞

次に、本実施例での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図５３８は、時

短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。

【５９７２】

図５３８（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。

【５９７３】

図５３８（ｂ）以降は、時短Ａ状態の最終変動であって、特図２の保留が４つ貯まった状態を示している。図５３８（ｂ）（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１０秒経過した状態を示している。（ｃ）は、ハズレ変動パターンであるため、この１０秒経過時点でハズレ組合せ（例えば「７」「１」「３」）が確定している。（ｂ）は、ハズレ変動パターンではないため、この１０秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

【５９７４】

図５３８（ｄ）（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した状態を示している。（ｅ）は、ハズレ組合せであるが、特別抽選に当選しており、時短Ｂ状態へ移行することが報知されている状態を示している。例えば、主装飾図柄ＳＺが特別な態様でハズレ組合せを示している。ここでは、特別な態様として白抜きの太字で「７」「１」「３」を示している。その他にも、主装飾図柄ＳＺに、特別抽選に当選したことを示す色や模様（虹色、虎柄など）を施してもよい。また、主装飾図柄ＳＺの他に、特別抽選に当選したことを示す表示演出の結果（バトルに勝利する等）を表示してもよい。（ｄ）は、特別抽選に当選していないため、この２９秒経過時点で変動表示が続いている。ここでは、単に変動中である状態を示している。その他にも、主装飾図柄ＳＺが特別な態様でハズレ組合せを示さない状態（左右の主装飾図柄が白抜き太文字であるが真ん中の停止図柄が通常字体である状態）で仮停止し、さらに再変動を表示してもよい。また、特別抽選が行われていることを示す演出の結果が特別抽選に当選していないことを示す結果（例えばバトルに敗北する等）で表示してもよい。

【５９７５】

図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が奇数図柄、例えば「１」「１」でリーチ停止し、時短Ａ付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。これにより、遊技者は、時短Ｃ付き大当たりのリーチではないことに落胆はするが、通常小当たりではないことに安心し、時短Ａ状態が続くのであればよいという期待感を持つことができる。

【５９７６】

図５３８（ｆ）（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した状態を示している。ここで、（ｇ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「１」「１」「１」の第２小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短Ａ状態へ移行することが示唆される。（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「１」「３」「１」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ付き小当たり以上の特典が得られるので嬉しいが、時短Ｃ付き大当たりかあるいは通常小当たりのいずれかであるというドキドキ感を持つことができる。

【５９７７】

図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「２」「２」で再びリーチ停止し、通常小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。これにより、遊技者は、時短Ｃ付き大当たりではなく通常小当たりに当選するかもしれないリーチであることにまずは落胆するかもしれないが、リーチ演出中に「７」「７」のリーチ停止に昇格する可能性

があることや、大当たり停止後の昇格演出で時短Ｃ付き大当たりに当選する可能性はまだ残されているという期待感を持つことができる。もちろん、「７」「７」でのリーチ停止した場合は、時短Ｃ付き大当たりに当選確定としてもよい。

【５９７８】

図５３８（ｈ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が５５秒経過した状態を示している。ここで、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【５９７９】

図５３８（ｉ）（ｊ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｊ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（
）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「２」「２」「２」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【５９８０】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

【５９８１】

なお、変動時間は、大当たり変動と通常小当たり変動とを同一の時間（６０秒）に設定したが、昇格演出への当選報知が追加される分だけ大当たり変動の時間を長い時間（例えば６５秒）設定しても構わない。他の同一の時間に設定された変動時間も同様である。

【５９８２】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

本実施例では、上述した特別抽選への当選の種別が１つであったが、２以上の種別があっても構わない。例えば、特別抽選への当選の種別が２つである場合を説明する。

【５９８３】

図５４０は、変形例１に係る特別抽選用テーブルを示す図である。変形例１に係る特別抽選用テーブルには、特別抽選カウンタＣ４の値に応じて、時短Ｂ状態の回数が異なる複数の特別当選が設定されている。例えば、時短Ｂ５回付き特別当選（第１特別当選）と、時短Ｂ１００回付き特別当選（第２特別当選）である。第１特別当選は、特別抽選カウンタＣ４が１～２４に設定され、第２特別当選は、特別抽選カウンタＣ４が２５～３０に設定され、それ以外は特別抽選外れに設定されている。時短Ｂ状態の回数は任意であるが、時短Ｂ１００回は、実施例３９から説明してきた例であれば、時短Ｂ状態中に必ず１回は小当たり当選し、時短Ｃ状態に移行することが見込めるという、実質的に時短Ｃ状態への移行確定の状態であると言える。したがって、時短Ｂ１００回付き特別当選に当選した場合の特典は、時短Ｃ状態付き大当たりに当選した場合の特典に匹敵する、遊技者にとって価値の大きい特典である。

【５９８４】

また、第１特別当選と第２特別当選とは、第３図柄（装飾図柄）の停止組合せにおいて、その種別を識別可能な態様で表示される。例えば、第１特別当選は、白抜き太文字（例えば「７」「１」「３」等）で表示され、第２特別当選は、黒色太文字（例えば「６」「５」「６」等）で表示される。これにより、遊技者は、その停止組合せによって第１特別当選か第２特別当選かを識別することができる。また、変動表示中に、第１特別当選に当選しそうか、第２特別当選に当選しそうかを、第３図柄の表示態様で識別することもできる。特別当選の種別を識別可能な態様は、この他にも、第１特別当選であれば銀色の数字、第２特別当選であれば金色の数字で表示されてもよい。また、変動表示演出によって、第１特別当選か第２特別当選かを識別させるものであってもい。

【５９８５】
図５４１は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。変形例１に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第１特別当選と第２特別当選とに応じた変動時間が設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、通常小当たりは、変動時間が４０秒のものと、変動時間が６０秒のものとが設定されている。また、時短Ｂ５回付き特別当選は、変動時間が２０秒であり、時短Ｂ１００回付き特別当選は、変動時間が４０秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動においては、変動時間が１０秒まではハズレ変動パターンのみであるが、変動時間が１０秒を越えると、大当たり、小当たり、または、第１特別当選あるいは第２特別当選のいずれかの変動パターンであるという期待感を持ち、変動時間が２０秒を越えると、大当たり、小当たり、または、第２特別当選のいずれかの変動パターンであるというお期待感を持つことができる。
【５９８６】
＜変形例１の変動表示態様＞
次に、図５４２、図５４３を参照して本実施例の変形例１での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図５４２は、時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。図５４３は、図５４２に続く時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。
【５９８７】
図５４２（ａ）は、変形例１での時短Ａ状態の開始画面を示している。
【５９８８】
図５４２（ｂ）以降は、時短Ａ状態の最終変動であって、特図２の保留が４つ貯まった状態を示している。図５４２（ｂ）（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１０秒経過した状態を示している。（ｃ）は、ハズレ変動パターンであるため、この１０秒経過時点でハズレ組合せ（例えば「７」「１」「３」）が確定している。（ｂ）は、ハズレ変動パターンではないため、この１０秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。
【５９８９】
図５４２（ｄ）（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した状態を示している。（ｅ）は、ハズレ組合せであるが、特別抽選の結果、第１特別当選に当選しており、５回の時短Ｂ状態へ移行することが報知されている状態を、上述した白抜きの太字で「７」「１」「３」で示している。（ｄ）は、特別抽選の結果、第１特別当選に当選していないため、この２０秒経過時点で変動表示が続いている。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した時点において、第１特別当選でない場合は、時短Ａ付き小当たり、時短Ｂ１００回付き小当たり、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。
【５９９０】
図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が奇数図柄、例えば「１」「１」でリーチ停止し、時短Ａ付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。
【５９９１】
図５４２（ｆ）（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した状態を示している。ここで、（ｇ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「１」「１」「１」の第２小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短Ａ状態へ移行することが示唆される。（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「１」

「９」「１」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した時点において、時短Ａ付き小当たりでない場合は、時短Ｂ１００回付き特別当選、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

【５９９２】

図５４３（ｈ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「２」「２」であって、第２特別当選の可能性を示す黒色太文字で再びリーチ停止し、第２特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。ここでは、「２」「２」「２」で小当たり当選すると通常小当たりであり、外れれば第２特別当選（時短Ｂ１００回付き特別当選）であるので、遊技者は、外れて欲しい（第２特別当選に当選して欲しい）ことを期待することができる。

【５９９３】

図５４２（ｉ）（ｊ）（ｋ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した状態を示している。ここで、（ｋ）では、上述した第２特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に当選せずに、通常小当たりに当選したことを示す演出を行い、「６」「６」「６」の小当たり組合せで停止した状態を示している。ここでは主装飾図柄ＳＺは通常太さの文字で示されているが、黒色太文字で停止してもよいし、黒色太文字の図柄で停止し、通常太さの図柄で確定してもよい。（ｊ）では、上述した第２特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に当選したことを示す演出を行い、黒色太文字で「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止した状態を示している。（ｉ）では、上述した第２特別当選のリーチ表示演出が、通常小当たりにも、第２特別当選にも当選せずに、黒色太文字で「６」「５」「６」で仮停止した状態を示している。この後、再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した時点においても変動が終わっていない場合は、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

【５９９４】

図５４３（ｌ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「２」「２」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。図５４３（ｍ）は、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【５９９５】

図５４３（ｎ）（ｏ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｏ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（ｎ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「４」「４」「４」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【５９９６】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、時短Ａ状態の最終変動において２０秒経過時点で第１特別当選に当選しなかった場合は、実質的に時短Ｃ状態への移行が確定する当選（第２特別当選か、時短Ｃ付き大当たり）か、通常小当たりのいずれかの特典が得られるというドキドキ感を持つことができる。

【５９９７】

＜変形例２＞

本実施例の変形例１では、２つの特別当選変動パターンの変動時間は明確に異なっていたが、変動時間が近くてもよい。

【５９９８】
図５４４は、変形例２に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。変形例２に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第１特別当選と第２特別当選とが近似した変動時間に設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、第１特別当選の変動時間が４０秒に設定され、第２特別当選の変動時間が４５秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動での表示演出において、第１特別当選、第２特別当選のいずれに当選するのかという期待感を持つことができる。なお、変形例２では、通常小当たり変動の変動時間は、６０秒のみに設定されている（変動時間４０秒がない）ので、遊技者は、時短Ａ最終変動での変動時間４０秒～４５秒において、いずれの種別の特別当選に当選するかという期間を持つことができる。
【５９９９】
＜変形例２の変動表示態様＞
次に、図５４５，図５４６を参照して本実施例の変形例２での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図５４５は、時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。図５４６は、図５４５に続く時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。
【６０００】
図５４５（ａ）は、変形例１での時短Ａ状態の開始画面を示している。
【６００１】
図５４５（ｂ）以降は、時短Ａ状態の最終変動であって、特図２の保留が４つ貯まった状態を示している。図５４５（ｂ）（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１０秒経過した状態を示している。（ｃ）は、ハズレ変動パターンであるため、この１０秒経過時点でハズレ組合せ（例えば「７」「１」「３」）が確定している。（ｂ）は、ハズレ変動パターンではないため、この１０秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。
【６００２】
図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が奇数図柄、例えば「１」「１」でリーチ停止し、時短Ａ付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。
【６００３】
図５４５（ｄ）（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した状態を示している。ここで、（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「１」「１」「１」の第２小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短Ａ状態へ移行することが示唆される。（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「１」「９」「１」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した時点において、時短Ａ付き小当たりでない場合は、時短Ｂ１００回付き特別当選、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。
【６００４】
図５４５（ｆ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した状態を示している。ここで、（ｆ）では、変動表示が続いている状態を示しているが、この時点から、後述する図５４６（ｇ）に示す演出が開始されてもよい。
【６００５】

図５４６（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「６」「６」であって、第１特別当選の可能性を示す白色太文字で再びリーチ停止し、第１特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。ここでは、白色太文字でリーチ外れとなると第１特別当選であり、黒色太文字でリーチ外れとなると第２特別当選であるので、遊技者は、黒色太文字に変化して欲しい（第２特別当選に当選して欲しい）ことを期待することができる。

【６００６】

図５４６（ｈ）（ｉ）（ｊ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した状態を示し、図５４６（ｋ）（ｌ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。

【６００７】

ここで、（ｊ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に変化せずに、第１特別当選のままであることを示す演出を行い、「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止した状態を示している。（ｉ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、第１特別当選に当選したように見せる白色太文字の「６」「５」「６」で仮停止した状態を示している。この後、特別当選の昇格演出が行われる。（ｌ）では、特別当選の昇格演出の結果、第２特別当選に当選したことを示す黒色太文字の「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止した状態を示している。（ｈ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止しそうになった状態を示している。この後、「６」「５」「６」で仮停止せずに再変動が行われる。

【６００８】

図５４６（ｋ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「２」「２」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。図５４６（ｍ）は、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【６００９】

図５４６（ｎ）（ｏ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｏ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（ｎ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「４」「４」「４」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【６０１０】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒～４５秒経過するまでの期間において、第１特別当選または第２特別当選のいずれに当選するかというドキドキ感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過しても変動が終わっていない場合は、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選するかというドキドキ感を持つことができる。

【６０１１】

＜変形例３＞

本実施例および変形例１、変形例２では、第１特別当選であるか第２特別当選であるかは、変動時間の長さと、それに伴う演出内容によって示唆ないし報知されていたが、第１特別当選であるか第２特別当選であるかを同じ変動時間で表示しても構わない。この点を、本実施例の変形例３では、遊技者の操作を介して第１特別当選であるか第２特別当選であるかを示唆ないし報知する。

【６０１２】

図５４７は、変形例３に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最

終変動）を示す図である。変形例３に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第１特別当選と第２特別当選とが近似した変動時間に設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、第１特別当選と第２特別当選の変動時間が４０秒、４５秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動での表示演出において、第１特別当選、第２特別当選のいずれに当選するを同時に知ることができる。

【６０１３】

＜変形例３の変動表示態様＞

次に、図５４８を参照して本実施例の変形例３での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図５４８は、変形例２の図５４６に対比される時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。なお、図５４８は、（ｇ）から説明を開始している。（ｇ）以前の変動表示態様は、図５４５と同じであり、重複記載を避けるため説明を省略している。

【６０１４】

図５４８（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「６」「６」であって、第１特別当選の可能性を示す白色太文字で再びリーチ停止し、第１特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。

【６０１５】

図５４８（ｈ）（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した状態を示し、図５４８（ｋ）（ｌ）（ｊ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。

【６０１６】

ここで、（ｉ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に変化せずに、第１特別当選のままであるように見せる演出を行い、「６」「５」「６」の第１特別当選組合せで仮停止した状態を示している。遊技者は、特別当選に当選したのではないかという期待を持つことになるが、第１特別当選、第２特別当選のいずれに確定したのかはまだ分かっていない。この時、表示画面４２ａには、「ボタンを押せ」という決定ボタン８１の押下を促す画像が表示される。この「ボタンを押せ」画像に従って決定ボタン８１を押下すると、表示画面４２ａには、第１特別当選に当選している場合であれば、（ｊ）に示すように「時短Ｂ５回当選！」という時短Ｂ５回付き特別当選に当選したことを示す画像が表示され、白色太文字で示された「６」「５」「６」の第１特別当選組合せが確定表示される。第２特別当選に当選している場合であれば、（ｌ）に示すように「時短Ｂ１００回当選！」という時短Ｂ１００回付き特別当選に当選したことを示す画像が表示され、黒色太文字で示された「６」「５」「６」の第２特別当選組合せが確定表示される。これにより、（ｉ）に示した特別抽選の当選が示唆された状態から、いずれの種別の特別抽選に当選したかを知ることができる。

【６０１７】

なお、「ボタンを押せ」画像に従わずに遊技者が決定ボタン８１を押下しなかった場合は、時短Ｂ５回付き特別当選に当選していることを示す画像も、時短Ｂ１００回付き特別当選に当選していることを示す画像も表示されず、そのまま時短Ｂ状態へ移行する。この場合、少なくとも時短Ｂ状態に移行したことを報知するが、何回まで時短Ｂ状態が続くかは時短Ｂ状態中の演出で行うようにしてもよい。また、時短Ｂ状態に移行したことも報知せずに、残保留での抽選を行う演出を行っても構わない。

【６０１８】

（ｈ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止しそうになった状態を示している。この後、「６」「５」「６」で仮停止せずに再変動が行われる。

【６０１９】

（ｋ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「２」「２」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出

が実行される。（ｍ）は、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【６０２０】

（ｎ）（ｏ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｏ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（ｎ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「１」「１」「１」等の奇数図柄からなる時短Ａ付き小当たり図柄で停止した状態を示している。

【６０２１】

また、上述までの時短Ａ状態の最終変動において付与される特典の種別に応じた変動時間の違いを変動表示演出に用いる場合は、図５４９に示すように、時短Ａ状態の最終変動までにおいても、当たり確定のものを除けば、最終変動と同じ時間で外れる変動パターンが設定されていることが好ましい。

【６０２２】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過時点における「ボタンを押せ」画像を表示する演出によって、４５秒経過時点で第１特別当選または第２特別当選のいずれに当選したか分かるというドキドキ感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過しても変動が終わっていない場合は、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選するかというドキドキ感を持つことができる。

【６０２３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、当否抽選の変動表示を行う第３図柄表示装置４２と、変動表示が複数回実行される時短Ａ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ａ状態を設定する処理を行う機能）と、を備える遊技機であって、特典を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２等と、変動表示を第３図柄表示装置４２に実行させるサブ制御装置２６２や表示制御手段４５とを備え、サブ制御装置２６２や表示制御手段４５は、時短Ａ状態における変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則（図５３７に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外））に基づいて異ならせ、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則（図５３６に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動））に基づいて異ならせる。これによれば、時短Ａ状態における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異なるが、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて異なるので、時短Ａ状体における最後の変動表示の面白味を向上することができる。したがって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる。

【６０２４】

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ２）に関し、変動表示の結果が特典を付与しない外れの場合、変動表示の結果が特典を付与する当たりの場合と比べて、変動表示の時間が短い。これによれば、時短Ａ状態における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているが、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているので、最後

の変動表示の面白味を向上することができる。
【６０２５】
本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ３）に関し、最後の変動表示において、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与される。これによれば、時短Ａ状態における変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過しても変動表示の結果が特典を付与しない結果となる場合があるが、時短Ａ状態における最後の変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与されるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【６０２６】
本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ４）に関し、時短Ａ状態における最後の変動表示において変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させる構成となっている。これによれば、時短Ａ状態におけるにおける変動表示においては、変動時間が長くても特典の価値が高いことを遊技者に期待させることができない場合もあるが、時短Ａ状態における最後の変動表示においては、変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【６０２７】
本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ５）に関し、所定の規則は、変動時間が所定の長さ（２０秒以上）となっても特典を付与しない場合があり、異なる規則は、変動時間が所定の長さ（２０秒以上）となると特典を付与する。これによれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が所定の長さとなっても特典を付与しない場合があるが、最後の変動表示においては、変動時間が所定の長さとなると特典を付与するので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【実施例４５】
【６０２８】
続いて、実施例４５に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０は、上述した実施例３９から本実施例までに係るパチンコ機１０と多くの共通点を有しているが、時短Ａ状態の最終変動において行われる先読み演出に特徴がある。
【６０２９】
まず、図５４９を参照して、この先読み演出を決定するための特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルについて説明する。図５４９は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ状態）を示す図である。
【６０３０】
本実施例では、特図２主装飾図柄変動パターンは、概ね、大当たり・小当たり確定を示す変動パターンと、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンと、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンとに分けられる。
【６０３１】
大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄カウンタＣ２と、停止パターン選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ２の分け方は、上述した実施例４４の特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外）のものと同じであるが、上述した期待度を示すために、変動種別カウンタＣＳ１の分け方が異なっている。
【６０３２】
具体的には、大当たり変動（６０秒），時短Ａ付き小当たり変動（４０秒），通常小当たり変動（３０秒）の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１が０～１３９までの変動パターンＡ１（図示の略号は「丸Ａ１」。以下同じ）と、１４０～１８９までの変動パターンＡ２（図示の略号は「丸Ａ２」。以下同じ）と、１９０～１９８までの変動パターンＡ３とを有する。リーチ外れ変動（６０秒），リーチ外れ変動（４０秒），リーチ外れ変動（３０秒）の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１が０～１３９までの変動パターンＡ２と、１４０～１９８までの変動パターンＡ３（図示の略号は「丸Ａ３」。以下同じ）とを有する。完全外れ変動（２０秒），完全外れ変動（１０秒）の変動パターンは、変

動種別カウンタＣＳ１が０～４９までの変動パターンＡ２と、５０～１９８までの変動パターンＡ３とを有する。

【６０３３】

つまり、大当たり変動（６０秒），時短Ａ付き小当たり変動（４０秒），通常小当たり変動（３０秒）において変動パターンＡ１は、大当たり・小当たり確定を示す変動パターンであり、変動パターンＡ２は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターンＡ３は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。また、リーチ外れ変動（６０秒），リーチ外れ変動（４０秒），リーチ外れ変動（３０秒）においては、変動パターンＡ２は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターンＡ３は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。また、完全外れ変動（２０秒），完全外れ変動（１０秒）においては、変動パターンＡ２は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターンＡ３は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。

【６０３４】

次に、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを参照して行われる先読み抽選の結果を保留表示において表示する際に参照されるテールについて説明する。図５５０は、最終変動における特別当選保留表示パターン選択用テーブル、保留表示パターン選択用テーブルを示す図である。このようなテーブルは、主制御装置から変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置によって参照される。

【６０３５】

図５５０（ａ）に示すように、最終変動での特別当選したことを示す保留表示パターンとしては、第１特別当選に当選したことを示す保留表示の周りに所定の表示（一重丸。略号は「丸Ｓ」。）を付した第１特別当選表示パターンと、第２特別当選に当選したことを示す保留表示の周りに上述した所定の表示とは異なる特定の表示（二重丸。略号は「丸Ｄ」）を付した第２特別当選表示パターンと、特別抽選に外れたことを示す保留表示の周りに所定の表示も特定の表示も行わない特別抽選落選表示パターンとがある。第１特別当選表示パターンは、時短Ｂ状態が３回（３回目の変動開始時点で時短Ｂが終了するもの）であることを示し、第２特別当選表示パターンは、時短Ｂ状態が５回（５回目の変動表示時点で時短Ｂが終了するもの）であることを示す。

【６０３６】

図５５０（ｂ）に示す様に、保留表示パターンとしては、当該保留表示ｔｈ，第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４までの先読み抽選の結果、変動パターンＡ１に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターンＡ１が設定され、変動パターンＡ２に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターンＡ２が設定され、変動パターンＡ２に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターンＡ２が設定される。保留表示パターンＡ１は、直撃大当たり、小当たり確定を示唆し、保留表示パターンＡ２は、直撃大当たり、小当たりの期待度が高いことを示唆し、保留表示パターンＡ３は、直撃大当たり、小当たりの期待度が低いことを示唆する。また、先読みの結果がいずれであっても、それを表示しない保留表示パターンもある。

【６０３７】

次に、時短Ａ状態の最終変動中に保留が満タンになった時点で、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル、特別抽選用テーブルを参照して行われる先読み抽選の結果をコメントとして表示する際に参照されるテールについて説明する。図５５１は、最終変動中保留満タン時メッセージパターン選択用テーブルを示す図である。このようなテーブルは、主制御装置から先読み用の変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置によって参照される。なお、サブ制御装置から先読み用の変動パターンコマンドを受信した表示制御装置によって参照されてもよい。

【６０３８】

図５５１に示すように、最終変動で第２特別当選（時短Ｂ５回）に当選し、第１保留か

ら第４保留までに先読み用の変動パターンＡ１に相当するカウント値が保留されている場合、「激あつ」というメッセージ表示が設定される。「激あつ」のメッセージ表示は、５回付く時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Ｃ確定であることを示唆する。

【６０３９】

最終変動で第１特別当選（時短Ｂ３回）に当選し、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ２に相当するカウント値が保留されている場合、「あつい」というメッセージが表示される。「あつい」のメッセージ表示は、２回付く時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Ｃに移行する可能性が高いことを示唆する。

【６０４０】

最終変動で第２特別当選（時短Ｂ５回）に当選し、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ２，変動パターンＡ３に相当するカウント値が保留されている場合、「ぬるい」というメッセージが表示される。「ぬるい」のメッセージ表示は、５回付く時短Ｂ状体中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Ｃに移行する可能性が低いことを示唆する。なお、「ぬるい」のメッセージ表示は、変動パターンＡ２と変動パターンＡ３の両方に対応するものであったが、別々に対応するものでもよい。

【６０４１】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ１に相当するカウント値が保留されている場合、「もう１回チャンス」というメッセージが表示される。「もう１回チャンス」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たり確定であるため、時短Ｃに移行する可能性が低いことを示唆する。

【６０４２】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ２に相当するカウント値が保留されている場合、「がんばって」というメッセージが表示される。「がんばって」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たりの期待度が高いので、大当たり・小当たりの可能性が高いことを示唆する。

【６０４３】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ３に相当するカウント値が保留されている場合、「残念」というメッセージが表示される。「残念」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たりの期待度が低いので、大当たり・小当たりの可能性が低いことを示唆する。

【６０４４】

＜先読み表示態様＞

図５５２を参照して時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する。なお、図５５２（ａ）から（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図であり、（ｆ）から（ｊ）は、（ａ）から（ｅ）とは異なる先読み表示態様を説明する図である。

【６０４５】

図５５２（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）から（ｅ）は、それぞれ最終変動において第４保留が貯まった時点（保留満タン時）に表示される先読み表示態様を示している。

【６０４６】

（ｂ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選の結果、第１特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第１特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ１とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定によって時短Ｃ状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。つまり、（ｂ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であって

も、良くない方の特別抽選に当選したことと、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。

【６０４７】

（ｃ）は、（ｂ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第１特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「あつい」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「あつい」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が高い「あつい」状態であると理解できる。

【６０４８】

（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第２特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ１とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定によって時短Ｃへの移行確定の状況であると理解できる。つまり、（ｄ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、特別当選の良い方に当選したことと、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行確定の高い状況であると理解できる。

【６０４９】

（ｅ）は、（ｄ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「激あつ」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「激あつ」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態への移行確定の「激あつ」状態であると理解できる。

【６０５０】

図５５２（ｆ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｇ）から（ｊ）は、それぞれ最終変動において第４保留が貯まった時点（保留満タン時）に表示される、（ａ）から（ｅ）とは異なる先読み表示態様を示している。

【６０５１】

（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選の結果、第１特別当選に当選しており、少なくとも第１特別当選による利益を受ける第１保留、第２保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第１特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１、第２保留表示ｈ２における保留表示パターンＡ３とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たりの期待度が低いことによって時短Ｃ状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。つまり、（ｇ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、良くない方の特別抽選に当選したことと、保留内に大当たり・小当たりの期待度が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。

【６０５２】

（ｈ）は、（ｇ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第１特別当選に当選しており、第１保留、第２保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「激ぬる」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「激ぬる」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が低い「激ぬる」状態であると理解できる。

【６０５３】

（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第２特別当選による利益を受ける第１保留から第４保留に変動パターンＡ２または変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第２特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ３、第２保留表示ｈ２における保留表示パターンＡ２、第３保留表示ｈ３における保留表示パターンＡ３、第４保留表示ｈ４における保留表示パターンＡ２とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たりの可能性が低いことによって時短Ｃへの移行可能性が低い状況であると理解できる。つまり、（ｉ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、特別当選の良い方に当選したが、保留内に大当たり・小当たりの可能性が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。

【６０５４】

（ｊ）は、（ｉ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「ぬるい」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「ぬるい」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態への移行する可能性が低い「ぬるい」状態であると理解できる。ここで、上述したメッセージ表示「激ぬる」と、このメッセージ表示「ぬるい」とは、「ぬるい」の方が時短Ｃへの移行可能性がやや高いと言える。これは、「ぬるい」が表示されている場合は、良い方の特別抽選に当選しているので、仮に小当たり当選が発生した場合には時短Ｃへ移行し易いからである。

【６０５５】

次に、図５５３を参照して時短Ａ状態の最終変動における別の先読み表示態様を説明する。なお、図５５３（ａ）から（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【６０５６】

図５５３（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）から（ｅ）は、それぞれ最終変動において第４保留が貯まった時点（保留満タン時）に表示される、図５５２とは異なる先読み表示態様を示している。

【６０５７】

（ｂ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選の結果は落選であるが、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける特別抽選落選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ１とを見て、時短Ｂ状態に移行しないため、大当たり・小当たり確定によって時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短Ａ状態に移行する可能性は高い状況であると理解できる。つまり、（ｂ）では、特別抽選に落選しているが、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短Ａ状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。

【６０５８】

（ｃ）は、（ｂ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が落選であるが、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「もう１回チャンス」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「もう１回チャンス」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短Ａ状態に移行できる可能性が高い「もう１回チャンス」の状態であると理解できる。

【６０５９】

（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が落選しており、第１保留から第４保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける特別抽選落選表示パターンと、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４における保留表示パターンＡ３とを見て、時短Ｂ状態に移行せず、大当たり・小当たりの可能性が低いことによって時短Ｃへの移行確定の状況でわずかであり、再び時短Ａ状態に移行する可能性も低いと理解できる。つまり、（ｄ）では、特別抽選に落選しており、保留内に大当たり・小当たりの期待度が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであり、時短Ａ状態に移行する可能性も低い状況であると理解できる。

【６０６０】

（ｅ）は、（ｄ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が落選であり、第１保留から第４保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「残念」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「残念」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態への移行する可能性がわずかであり、再び時短Ａ状態に移行する可能性も低い「残念」な状態であると理解できる。

【６０６１】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

本実施例では、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する表示は、遊技者の意思に関わらず表示されていたため、遊技者にとって酷な表示（例えば「残念」のような、時短Ｃ状態への移行する可能性がわずかであり、再び時短Ａ状態に移行する可能性も低いことを示唆ないし報知するメッセージ表示）を強いて見せる場合もあった。そこで、変形例１のように、遊技者の操作を介して、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する構成を採用してもよい。以下、この構成について図５５４を参照して説明する。図５５４は、変形例１に係る時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。なお、遊技者の操作を介する構成は、時短Ａ状態の最終変動などにおいて１回行う構成でもよいし、時短Ａ状態の最終変動および時短Ｂ状態の各変動に毎回行う構成でもよい。

【６０６２】

図５５４（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。その後、（ｂ）に示すように、時短Ａ状態の最終変動において特別抽選結果先読みを見るか見ないかを遊技者に選択させる画面が表示される。具体的には、遊技者が演出ボタン８１、選択ボタン８２，８３を操作することによって、画面上での「見る」「見ない」を選択・決定する。遊技者が「見る」を選択すると、本実施例で上述したように、時短Ａ状態の最終変動の確定前（例えば開始時や保留が満タンに貯まった時点など）に、特別抽選結果の先読み結果が表示される。「見ない」を選択すると、特別抽選結果の先読み結果が表示されない。

【６０６３】

（ｂ）に示す選択を終えると、（ｃ）に示すように、時短Ａ状態の最終変動において保留先読みを見るか見ないかを遊技者にせんたくさせる画面が表示される。具体的には、遊技者が演出ボタン８１、選択ボタン８２，８３を操作することによって、画面上での「見る」「見ない」を選択・決定する。遊技者が「見る」を選択すると、本実施例で上述したように、時短Ａ状態の最終変動の確定前に、最終変動中の保留に対する大当たり・小当たり抽選の先読み結果が表示される。「見ない」を選択すると、大当たり・小当たり抽選の先読み結果が表示されない。

【６０６４】

なお、特別抽選結果の先読み結果、大当たり・小当たり抽選の先読み結果は、時短ａ状体の最終変動だけでなく、最終変動までの時短Ａ状態中を含んでもよい。

【６０６５】

＜変形例２＞
本実施例では、時短Ａ状態の最終変動において保留が満タンに貯まった時点で、時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する表示を行う構成を説明したが、時短Ａ状態の最終変動におけるその他の時点、例えば時短Ａ状態の最終変動開始時に行う構成であっても構わない。以下、変形例２に係る構成を図５５５、図５５６を参照して説明する。なお、図５５５は、変形例２に係る時短Ａ状態の最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。図５５６は、変形例２に係る時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【６０６６】
時短Ａ状態の最終変動開始時は、第１保留から第３保留までしか保留が貯まっていない。そのため、時短Ａ状態の最終変動開始時のメッセージ表示は、それを考慮した表示となっている。

【６０６７】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中（図示では「時短Ｂ中」と表記。以下、同じ）に、変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ確定」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に時短Ｃへの移行が確定であると理解することができる。

【６０６８】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ行くかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に時短Ｃに移行するかもしれない（その可能性が高い）という示唆を得ることができる。

【６０６９】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に時短Ｃに移行することは難しい（その可能性が低い）という示唆を得ることができる。

【６０７０】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中（図示では「時短Ｂ外」と表示。以下、同じ）に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも絶対良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりには当選しているという示唆を得ることができる。

【６０７１】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中（図示では「時短Ｂ外」と表示。以下、同じ）に変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりの期待度が高いという示唆を得ることができる。

【６０７２】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　良い事ないかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に、時短Ｃに移行することは難しいし、大当たり・小当たりにも当選している

可能性も低いという示唆を得ることができる。
【６０７３】
次に、図５５６を参照して変形例２の時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する。
【６０７４】
図５５６（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）から（ｅ）は、それぞれ最終変動の変動開始時に表示される先読み表示態様を示している。先読み表示態様は、上述の通り、時短Ａ状態の最終変動開始時において先読みできる最大範囲である第３保留までの先読み結果に基づいて定まる。なお、（ｂ）（ｄ）では、第１保留には変動パターンＡ１、第２、第３保留には変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。（ｃ）（ｄ）では、第１、第２保留には変動パターンＡ３、第３保留には変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。
【６０７５】
（ｂ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留中に、変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ確定」が表示されている例である。（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、この範囲内の第２、第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているが、メッセージ表示として「時短Ｃ確定」が表示されている例である。
【６０７６】
（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留、第２保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない第３保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも絶対良い事あるよ」が表示される。（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１、第２保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているが、この範囲内の第３保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ確定」が表示されている例である。
【６０７７】
このように、（ｂ）（ｄ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において、特別抽選に当選している場合に、いずれの特別当選でも利益を受ける範囲内に変動パターンＡ１が入っているので、同じ報知を受けることができる。また、（ｃ）（ｅ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において第１保留から第３保留に入っている変動パターンは同じであるが、特別抽選の当選結果に応じて異なる報知ができる。従って、特別当選の結果と、保留先読みの結果の種別に応じて、時短Ａの最終変動をより一層楽しいものとすることができる。
【６０７８】
図５５６（ｆ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｇ）から（ｊ）は、それぞれ最終変動の変動開始時に表示される先読み表示態様を示している。先読み表示態様は、上述の通り、時短Ａ状態の最終変動開始時において先読みできる最大範囲である第３保留までの先読み結果に基づいて定まる。なお、（ｇ）から（ｊ）では、第１保留から第４保留には変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。
【６０７９】
（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留から第２保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ難しいかも」が表示されている例である。（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選

の利益を受ける範囲内の第１保留から第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ難しいかも」が表示されている例である。
【６０８０】
（ｈ）は、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留、第２保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　良い事ないかも」が表示される。（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１から第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ難しいかも」が表示されている例である。
このように、（ｇ）（ｉ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において、特別抽選に当選している場合に、いずれの特別当選でも利益を受ける範囲内に変動パターンＡ３が入っているので、同じ報知を受けることができる。また、（ｈ）（ｊ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において第１保留から第３保留に入っている変動パターンは同じであるが、特別抽選の当選結果に応じて異なる報知ができる。従って、特別当選の結果と、保留先読みの結果の種別に応じて、時短Ａの最終変動をより一層楽しいものとすることができる。
【６０８１】
＜変形例３＞
時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する構成として、時短Ａ状態の最終変動中の保留が満タンに貯まった時点や、時短Ａ状態の最終変動中の変動開始時に行う構成を説明してきたが、その他の時点として、例えば時短Ａ状態の最終変動中の第１から第３保留入賞時に行う構成であっても構わない。もちろん、第４保留入賞時は、上述した保留満タン時と同じであるが、変形例３のように表示しても構わない。以下、変形例３に係る構成について、図５５７を参照して説明する。なお、図５５７は、変形例３に係る時短Ａ状態の最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。
【６０８２】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ確定」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ行くかも」や「時短Ｃ難しいかも」といった報知を受けていたとしても、変動パターンＡ１が入った時点で、時短Ａ状態の最終変動中に時短Ｃへの移行が確定であると理解することができる。
【６０８３】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ行くかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ２が入った時点で、時短Ｃに移行するかもしれない（その可能性が高い）という示唆を得ることができる。
【６０８４】
なお、時短Ａ状態の最終変動開始時に表示される「時短Ｃ行くかも」と区別するために、「時短Ｃ行くかも　入りました」のような異なる表示をしてもよい。後述する他のメッセージ表示も同様である。
【６０８５】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ３が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しい（その可能性が低い）という示唆を得る

ことができる。
【６０８６】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも絶対良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ１が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりには当選しているという示唆を得ることができる。
【６０８７】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ２が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりの期待度が高いという示唆を得ることができる。
【６０８８】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　良い事ないかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ３が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しいし、大当たり・小当たりにも当選している可能性も低いという示唆を得ることができる。
【６０８９】
このように、時短Ａ状態の最終変動において保留が増えるごとに、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知が実行されるので、時短Ａ状態の最終開始時に良い示唆ないし報知が実行されなかったとしても、その後の時短Ａ状態の最終変動における保留入賞の楽しさを向上することができる。
【６０９０】
＜変形例４＞
本実施例および変形例では、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する画像は、最終変動開始時や、最終変動中の保留入賞時に短い時間（例えば３秒間程度）表示されるものを念頭において説明していたが、この示唆ないし報知する画像は、より長い時間表示されるものであってもよい。
【６０９１】
より長い時間表示される時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する画像としては、時短Ａ状態の最終変動において特別抽選に当選した場合に、時短Ａ状態の最終変動中、時短Ｂ状態に移行し得る状態であることを示す所定の示唆ないし報知を実行することが考えられる。以下、図５５８を参照して、具体的な表示態様について説明する。なお、図５５８は、変形例３に係る時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。
【６０９２】
図５５８（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）（ｃ）（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動において第２特別当選に当選している場合の例である。この変形例３では、時短Ａ状態の最終変動において第２特別当選に当選していれば、第１保留から第４保留に入る変動パターンの種別に関わりなく、所定の示唆ないし報知を行う。
【６０９３】
（ｂ）は、第２特別当選に当選している場合の最終変動の変動開始時の画面である。表

示画面４２ａには、第２特別当選に当選したことを示唆ないし報知する「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「激あつモード」の画像は、内部的には、時短Ａ状態の最終変動においては第２特別当選に当選していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り、時短Ｃ状態に移行し易い時短Ｂ状態に移行し得る状態が続いていることを、遊技者に示唆している。

【６０９４】

なお、この帯状の表示領域において、最終変動の変動開始時や、最終変動の変動中の保留入賞時に、上述した「時短Ｃ確定」「時短Ｃ行くかも」「時短Ｃ難しいかも」などのようなメッセージを表示させても構わない。

【６０９５】

（ｃ）は、時短Ｂ状態（時短３回目）における変動表示中の画面である。表示画面４２ａには、引き続き「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「激あつモード」の画像は、内部的には、時短Ｂ状態が発生していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り時短Ｃ状態に移行し得る状態が続いていることを遊技者に示唆している。

【６０９６】

なお、この帯状の表示領域において、時短Ｂ状態の変動開始時において、その変動が変動パターンＡ１であれば「時短Ｃ確定」、変動パターンＡ２であれば「時短Ｃ行くかも」、変動パターンＡ３であれば「時短Ｃ難しいかも」などのようなメッセージを表示しても構わない。

【６０９７】

（ｄ）は、時短Ｂ状態（時短３回目）における変動表示において小当たり当選が確定した場合の画面である。表示画面４２ａには、引き続き「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。これにより、特図２の変動表示の結果が「２」「２」「２」の小当たり組合せであることが遊技者に示唆されている。この後、Ｖ入賞に基づく大当たりラウンドの終了後、時短Ｃ状態が発生する。

【６０９８】

なお、この帯状の表示領域において、時短Ｂの大当たり組合せの停止表示中に「時短Ｃ獲得」のようなメッセージを表示しても構わない。

【６０９９】

（ｅ）（ｆ）（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選に当選している場合の例である。この変形例３では、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選に当選していれば、第１保留から第４保留に入る変動パターンの種別に関わりなく、上述とは異なる示唆ないし報知を行う。なお、第１特別当選に当選した場合に、第２特別当選に当選した場合と同じ示唆ないし報知（上述した「激あつモード」の表示）を行っても構わない。この場合、特別当選（時短Ｂ状態）の種別は、時短Ｂ遊技中に認識されるものとなる

【６１００】

（ｅ）は、第１特別当選に当選している場合の最終変動の変動開始時の画面である。表示画面４２ａには、第１特別当選に当選したことを示唆ないし報知する「あついモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「あついモード」の画像は、内部的には、時短Ａ状態の最終変動においては第１特別当選に当選していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り、時短Ｃ状態に移行し易い時短Ｂ状態に移行し得る状態が続いていることを、遊技者に示唆している。

【６１０１】

なお、この帯状の表示領域において、最終変動の変動開始時や、最終変動の変動中の保留入賞時に、上述した「時短Ｃ確定」「時短Ｃ行くかも」「時短Ｃ難しいかも」などのようなメッセージを表示させても構わない。

【６１０２】

（ｆ）は、時短Ｂ状態（時短Ｂ状態の開始から数えて３回目）における変動表示中の画面である。ここで第１特別当選は、時短Ｂ３回であり、時短Ｂ状態の開始から数えて３回

目の変動開始時に終了する。そのため、表示画面４２ａには、３回目の変動開始時に「あついモード」と表示された帯状の画像が消去されている。これにより、内部的には、一度発生した時短Ｂ状態が終了していることを、外部的には、時短Ｃ状態に移行し得る状態が終了したことを遊技者に示唆している。

【６１０３】

（ｇ）は、時短Ｂ状態（時短Ｂ状態の開始から数えて３回目）における変動表示において小当たり当選が確定した場合の画面である。時短Ｂ状態は終了しているので、この小当たり当選は、通常小当たりである。そのため、Ｖ入賞に基づく大当たりラウンドの終了後、通常状態に戻る。

【６１０４】

このように、変形例３では、時短Ａ状態の最終変動において第２特別当選に当選している場合は、この最終変動から、最大で時短Ｂ状態が終了する５回目の変動表示が開始されるまで、時短Ｃ状態に容易に移行し得る状態が続いていることを示唆ないし報知する「激あつモード」画像を表示し続ける表示演出が実行される。また、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選に当選している場合は、この最終変動から、最大で時短Ｂ状態が終了する３回目の変動表示が開始されるまで、時短Ｃ状態に容易に移行し得る状態が続いていることを示唆ないし報知する「あるいモード」画像を表示し続ける表示演出が実行される。いずれの場合でも、遊技者は、この期間中、この「激あつモード」「あるいモード」画像を目にすることで、小当たり当選すれば小当たり当選の種別を問わず時短Ｃ状態に移行するという時短Ｃ状態に容易に移行し得る状態が続いているとの示唆ないし報知を受けることができる。

【実施例４６】

【６１０５】

実施例４６に係るパチンコ機１０の構成を説明する。図５５９は、実施例４６に係るパチンコ機１０の背面図である。

【６１０６】

実施例４６に係るパチンコ機１０は、実施例１の電源装置３１３と同様に、内枠１２の下部背面に電源装置ＢａＡを備えている。ただし、実施例１では、払出装置３５８とともに電源スイッチ基板３８２および電源スイッチ３８２ａが備えられていたが、本実施例では、電源装置ＢａＡに後述する電源スイッチＢａ３６が備えられている点が異なる。

【６１０７】

電源装置ＢａＡは、パチンコ機１０の背面視で、払出制御装置３１１の奥側に重なっている。電源装置ＢａＡは、後述する電源基板Ｂａ１０が基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されたものである。払出制御装置３１１は、払出制御基板３１１ａが基板ボックス３１１ｂの内部空間に収容されたものである。つまり、電源基板Ｂａ１０は、払出制御基板３１１ａの奥側に重なるように配設されている。なお、本実施例では、とくに説明がない限り、パチンコ機１０の背面視を基準に上下左右、前後を説明する。

【６１０８】

電源基板Ｂａ１０は、後述するようにパチンコ機１０の電源をＯＮ／ＯＦＦするためにホール等の従業員によって操作される電源スイッチＢａ３６を備えている。なお、電源スイッチＢａ３６は、ホール等の従業員が内枠１２を外枠１１に対して開いた状態とすることで、操作することが可能となるものである。そのため、電源装置ＢａＡは、払出制御装置３１１の奥側に重なった状態であっても、電源スイッチＢａ３６を含む右端部が内枠１２の背面に露出するように、電源スイッチ用開口部Ｂａ３６Ａが基板ボックスＢａＢに形成されている。

【６１０９】

基板ボックスＢａＢの右端部には、電源スイッチＢａ３６の近傍に後述するガラス管ヒューズＢａ３７が設けられている。ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源スイッチＢａ３６とは異なり、基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されている。すなわち、電源スイッチＢａ３６は、そのＯＮ・ＯＦＦ操作部が基板ボックスＢａＢの外部に露出しており、その

ハウジング部が基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されている。ガラス管ヒューズＢａ３７は、この電源スイッチＢａ３６のハウジング部に隣り合うように設けられている。図５５９では、図示の便宜のため、透明樹脂で形成された基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されたガラス管ヒューズＢａ３７を、破線で囲んだ四角形で図示している。

【６１１０】

ガラス管ヒューズＢａ３７を交換する際には、電源装置ＢａＡを内枠１２の背面から取り外し、基板ボックスＢａＢをベース部とカバー部とに分離した状態で、交換作業が行われる。この取り外し・分離作業は大変面倒であるので、通常、この取り外し・分離は行わず、内枠１２を外枠１１に対して開いた状態でガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業が行われる。これにより、ホール等の従業員が内枠１２を外枠１１に対して開いた状態とすることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行うことも可能となっている。

【６１１１】

図５６０は、基板ボックスＢａＢに収容された電源装置ＢａＡを示している。内枠１２を外枠１１に対して開いた状態で、電源装置ＢａＡが正面から視認された状態を示す。基板ボックスＢａＢは、そのカバー部のうちガラス管ヒューズＢａ３７の前面を覆う領域に、ホール等の従業員がガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行い易いように平坦面ＢａＢ２を位置させている。つまり、基板ボックスＢａＢのカバー部は、ガラス管ヒューズＢａ３７の前面において、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業の妨げになるような仕切り壁ＢａＢ３などがかからないように構成されている。さらに、本実施例では、電源基板Ｂａ１０上にガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に暗色領域Ｂ７と呼ばれる部位を設けて、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易くなるようにしているが、この説明は後に回し、まず、この電源基板Ｂａ１０について詳しく説明する。

【６１１２】

実施例４６に係るパチンコ機１０は、図５６１（ａ）に示す様な電源基板Ｂａ１０を備えている。電源基板Ｂａ１０は、外部電源としての商用電源から電圧変換器を介して主電源として供給された２４Ｖの交流電圧を２４Ｖの直流電圧に変換し、さらにその２４Ｖの直流電圧から複数の直流電圧を作成する各種の電子部品を備え、パチンコ機１０の主制御装置２６１のＣＰＵ５０１や払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１等に電力を供給する目的で設けられている。以降、図５６１（ａ）を参照しながら電源基板Ｂａ１０の構成について説明する。

【６１１３】

電源基板Ｂａ１０は、例えば所定部が緑色となっているプリント基板Ｂａ１に各種電子部品が半田付けされて構成される。この緑色は、プリント基板Ｂａ１の銅の回路パターンを保護する絶縁膜となるインク（ソルダーレジスト）の色である。電源基板Ｂａ１０は、交流電圧が供給される交流回路と、交流回路から供給された交流電圧を直流電圧に変換する整流回路と、整流回路から供給された直流電圧から任意の大きさの直流電圧を作る直流回路とを備えており、これらの回路は次のような電子部品から構成されている。電解コンデンサ群Ｂａ２は、円筒形状をした茶色で、１０個の電解コンデンサで構成され、プリント基板Ｂａ１の中央部に配置されている。電解コンデンサ群Ｂａ２を構成する電解コンデンサよりも電気容量の小さなコンデンサとしては、平板状で青色のフィルムコンデンサＢａ５，Ｂａ７や個粒状で緑色のセラミックコンデンサＢａ４，Ｂａ６がプリント基板Ｂａ１上に設けられている。その他、プリント基板Ｂａ１には、後述のＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３１を囲むように電解コンデンサＢａ１１，Ｂａ１２，Ｂａ１３，Ｂａ１４，Ｂａ１５，Ｂａ１６，Ｂａ１７，Ｂａ１８，Ｂａ１９，Ｂａ２０が備えられている。また、電源基板Ｂａ１０には２つのバリスタＢａ３が後述するヒートシンクＢａ４１の右側に設けられている。電源基板Ｂａ１０の所定部とは、ガラス管ヒューズＢａ３７を囲むプリント基板Ｂａ１上の板面の領域であって、本例の所定部は、ソルダーレジストの緑色をしており且つ他の情報（部品名や取付箇所を示す線など）が表示されていない領域を意味している。

【６１１４】

インダクタＢａ３０は、ドーナツ形状の白色で、電源基板Ｂａ１０上において電解コンデンサ群Ｂａ２の右側に設けられている電子部品である。電解コンデンサ群Ｂａ２の左側には、銀色で大型のＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３１が備えられている。電源基板Ｂａ１０は、この他、ＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３１の付近に４つの黒色で比較的小型なＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３２，Ｂａ３３，Ｂａ３４，Ｂａ３５を備えている。

【６１１５】

電源スイッチＢａ３６は、黒色で電源基板Ｂａ１０の右端に設けられており、電源基板Ｂａ１０をオン・オフする機能を有している。電源基板Ｂａ１０はパチンコ機１０の遊技に関する制御を実行する電子基板に電力を供給する基板であることからすれば、電源スイッチＢａ３６は、パチンコ機１０全体の起動スイッチであることになる。電源スイッチＢａ３６は、両端が上方に反るような形状のボタンを有しており、突出している一端を押下すると、回動して他端が突出した状態となるロッカスイッチである。電源スイッチＢａ３６が有するボタンの回動軸は、電源基板Ｂａ１０の長手方向となっている。

【６１１６】

ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられており、長手方向が電源スイッチＢａ３６の伸びる方向（電源スイッチＢａ３６が有するボタンの回動軸と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズＢａ３７は、入力端子が電源スイッチＢａ３６の電源ＯＮ時に閉じる出力端子側に接続され、出力端子が交流回路側に接続される。ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０を過電流から保護することで、パチンコ機１０が有する遊技に関する各種基板を保護する目的で設けられている。

【６１１７】

ヒートシンクＢａ４１は、インダクタＢａ３０の付近に設けられた銀色の部材であり、４つのレギュレータＢａ４２を冷却する目的で設けられている。ヒートシンクＢａ４１は、レギュレータＢａ４２が装着される平面部と、平面部の裏面からレギュレータＢａ４２に離間する方向に伸びた複数の放熱板とを有している。放熱板は、所定の間隔を隔てて黒色のレギュレータＢａ４２の配列方向に配列されている。ヒートシンクＢａ４１は、平面部がインダクタＢａ３０を向くように電源基板Ｂａ１０上に配置されている。

【６１１８】

電源基板Ｂａ１０には、その左右両端に複数のコネクタが設けられているのでこの点について説明する。コネクタＢａ５１，Ｂａ５２，Ｂａ５３は、白色の比較的小型であり、電源基板Ｂａ１０の右端に設けられている。コネクタＢａ５１，Ｂａ５２，Ｂａ５３は、電圧変換器に変換されたＡＣ２４Ｖが供給される電線と交流回路とを接続するコネクタである。コネクタＢａ５４，Ｂａ５５，Ｂａ５６は、比較的大型であり、電源基板Ｂａ１０の左端に設けられている。コネクタＢａ５４，Ｂａ５５，Ｂａ５６は、直流回路と、この直流回路から異なる大きさに変換された直流電圧が供給される電線とを接続するコネクタである。コネクタＢａ５４，Ｂａ５５，Ｂａ５６は、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に接続されており、その接続先に応じてオレンジ色、灰色、黒色などのように色分けされている。このように各コネクタは、電源基板Ｂａ１０が整流した電流を出力するのに必要である他、電源基板Ｂａ１０の制御に関する信号を送受信、例えば電源投入時のリセット信号の送信や停電時の停電信号の受信をするのに用いられる。

【６１１９】

その他、電源基板Ｂａ１０には、コネクタＢａ５６の近傍に符号Ｂａ６１で示す４つのＬＥＤが備えられている。ＬＥＤは、電源基板Ｂａ１０が正常に動作しているか否かを判断するのに用いられる。

【６１２０】

このように、電源基板Ｂａ１０には、各種の電子部品やコネクタが実装されており、これらの電子部品やコネクタは、電源基板Ｂａ１０上で見易く且つそれぞれの電子部品を区別し易くできるように形状と色彩を異ならせて設けられている。電源基板Ｂａ１０上では、多様な外観の電子部品が密に配設されているため、内枠１２を開放して行う薄暗い環境下においてガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行うことは容易でない。そこで、電源

基板Ｂａ１０上には、ガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に後述する暗色領域Ｂ７が設けられている。

【６１２１】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０における電源スイッチＢａ３６の近傍以外の箇所に設けられてもよい。

【６１２２】

図５６１（ｂ）は電源基板Ｂａ１０のうち、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する構成について説明している。電源基板Ｂａ１０には、ガラス管ヒューズＢａ３７の両端の各々を支持する一対のヒューズホルダＢａ３８が配置されている。ヒューズホルダＢａ３８は金属製となっており、電源基板Ｂａ１０に挿入されるガラス管ヒューズＢａ３７を支持する。ヒューズホルダＢａ３８の各々には、ガラス管ヒューズＢａ３７が長手方向に移動するのを制止する突起状の係止体Ｂａ３９が設けられている。

【６１２３】

図５６１（ｃ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７の概略を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７の両端は、口金Ｂ１が設けられており、各口金Ｂ１は、円筒形のガラス管Ｂ２の一端と他端に嵌合される。ヒューズ線Ｂ３は、白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。ヒューズ線Ｂ３は、各口金Ｂ１を架橋するように設けられており、過剰な電流が流れると切断される溶断部Ｂ４を備えている。溶断部Ｂ４は、例えば、ヒューズ線Ｂ３の中央部に位置している。図５６１（ｄ）は、過剰な電流により溶断部Ｂ４が破壊されたガラス管ヒューズＢ３７を表している。当該図によれば、ヒューズ線Ｂ３が溶断部Ｂ５により分断されている。

【６１２４】

ガラス管ヒューズＢａ３７の一方端から他方端までの長さは、例えば約３．０センチメートルであるとすると、両側の口金Ｂ１の間で視認可能な溶断部Ｂ３の長さは、１．５～２．０センチメートルほどである。そうすると、ヒューズ線Ｂ４に溶断が生じたときの溶断部Ｂ４の長さは、大きくても１．０センチメートル程度になる。つまり、ガラス管ヒューズＢａ３７とくにその溶断部Ｂ４は、非常に小さい部品および部位である。また、パチンコ機１０は、内枠１２の右側（正面視では左側）に外枠１１に対して内枠１２を開閉する開閉軸Ｊ１が設けられているので、ガラス管ヒューズＢａ３７は、内枠１２の背面部の開閉軸Ｊ１に近い箇所に位置しており、内枠１２の影に入り易い。さらに、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ホール等の従業員が内枠１２の背面側の確認作業を行う際に、従業員から遠くに位置している。このようにガラス管ヒューズＢａ３７は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がしにくい状態で配置されている。

【６１２５】

＜本実施例の特徴＞

本実施例の特徴は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易いように、すなわち具体的にはヒューズ線Ｂ３の切断が分かりやすいように、電源基板Ｂａ１０にプリント基板Ｂａ１よりも暗い特定領域としての暗色領域Ｂ７が設けられていることである。以降、暗色領域Ｂ７の具体的な構成の例について説明する。

【６１２６】

＜例１＞

例１は、本実施例で上述した暗色領域の構成である。図５６２（ａ），図５６２（ｂ）は、例１に係る暗色領域の構成について説明している。図５６２では、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジストの部分を右斜め下がりのハッチングで示し、回路パターン部分を点点で示している。また、各電子部品の周囲に付された濃い枠線や文字は、白色のシルク印刷が施された部分を示している。ソルダーレジストの部分とは、このシルク印刷が施された部分を除く領域である。図５６２（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。具体的には、電源基板Ｂａ１０のうち、口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域が暗色領域Ｂ７となっている。この領域の長手方向は、口金Ｂ１に隠

れた部分を除くヒューズ線Ｂ３の長さと同じ長さである。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２と同じ領域で暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６１２７】

図５６２（ｂ）は、例１に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６２（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。プリント基板Ｂａ１は、熱硬化性樹脂等から構成されるベース板Ｂ９と、ベース板Ｂ９の表面に設けられた例えば緑色の絶縁層Ｂ８を有しているが、本例のプリント基板Ｂａ１には、ガラス管ヒューズＢａ３７の溶断部Ｂ４に対応する位置に例えば黒色の層が絶縁層Ｂ８の表面に積層され、暗色領域Ｂ７を構成している。暗色領域Ｂ７は、例えば黒色の塗料をプリント基板Ｂａ１に塗布（ベタ塗り）して構成されている。そのため、暗色領域Ｂ７は、黒色一色の無地の領域となっている。

【６１２８】

このように暗色領域Ｂ７が形成されることによって、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、薄暗い環境下で離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも暗い色であるため、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１２９】

また、暗色領域Ｂ７が黒色一色の無地の領域とされていることで、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６１３０】

なお、暗色領域Ｂ７は、その他の方法で構成されても構わない。電源基板Ｂａ１０上には、文字、記号、線図などの情報（例えば「ＦＵＳＥ１」やガラス管ヒューズＢａ３７の周囲を口金Ｂ１とガラス管Ｂ２とに分けて囲む四角枠線）はプリント基板Ｂａ１に対して白色のインクを用いてシルク印刷されている。暗色領域Ｂ７は、黒色のインクを用いてプリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷（ベタ塗り）を行うことで構成することもできる。このような構成であれば、プリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷という電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスにおいて暗色領域Ｂ７を形成することができる。

【６１３１】

また、黒色のシール（ベタ塗りシール）をプリント基板Ｂａ１に貼り付けて暗色領域Ｂ７を構成することもできる。このような構成であれば、従来の電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスを変える必要がなくて済む。

【６１３２】

また、暗色領域Ｂ７に相当する部分にだけ黒色のソルダーレジストを塗布する構成にすることもできる。このような構成であれば、暗色領域Ｂ７にもスルーホールを設けることができるので、ヒューズホルダＢａ３８を電源基板Ｂａ１に取り付ける作業の邪魔にならない。

【６１３３】

なお、暗色領域Ｂ７には、プリント基板Ｂａ１上に描かれる記号などが記載されておらず、スルーホールのような構造物も設けられていないが、上述のように暗色領域Ｂ７にスルーホールを設けても構わない。そして、暗色領域Ｂ７は、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されている領域の色よりも暗く、プリント基板Ｂａ１における金属配線が

付設されていない領域の色よりも暗い。
【６１３４】
なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、口金Ｂ１に隠れた部分を除くヒューズ線Ｂ３の長さと同じ長さに形成されているが、これより短くても、少なくとも溶断部Ｂ４の長さを超える長さであれば、そのように形成されていてもよい。暗色領域Ｂ７は、ガラス管Ｂ２の一端または両端から突出する構成となっていてもよく、暗色領域Ｂ７は、一方の口金または両方の口金から突出する構成となっていてもよい。
【６１３５】
＜例２＞
図５６２（ｃ），図５６２（ｄ）は、例２に係る暗色領域の構成について説明している。図５６２（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。
【６１３６】
図５６２（ｄ）は、例２に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６２（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅の暗色領域Ｂ７がガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２における底部に設けられている。暗色領域Ｂ７は、黒色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、黒色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、黒色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて暗色領域Ｂ７を構成することもできる。
【６１３７】
なお、この例では、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えているが、溶断部Ｂ４が発生しそうな位置に相当する部位のみを暗色領域Ｂ７としてもよい。
【６１３８】
＜例３＞
図５６３（ａ），図５６３（ｂ）は、例３に係る暗色領域の構成について説明している。図５６３（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が部分的に暗色領域Ｂ７となっている。
【６１３９】
図５６３（ｂ）は、例３に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６３（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２よりも幅狭の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７を極力小さくできるので、暗色領域Ｂ７がプリント基板Ｂａ１に形成されるとき、暗色領域Ｂ７が他の文字や記号や枠線などシルク印刷が施される領域の妨げとなりにくい。なお、他の特徴については、例１と同様である。
【６１４０】
＜例４＞
図５６３（ｃ），図５６３（ｄ）は、例４に係る暗色領域の構成について説明している。図５６３（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６１４１】
図５６３（ｄ）は、例４に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６３（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の右辺においてガラス管Ｂ２から突出した暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、暗色領域Ｂ７が例１よりも幅広に設けられているので、溶断部Ｂ４が暗色領域Ｂ７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に暗色領域Ｂ７が遠ざかる方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。本例では、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の右辺において突出させる構成に関していたが、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の左辺において突出させる構成としてもよい。このように、暗色領域Ｂ７は、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業時に、ガラス管ヒューズＢａ３７の背後に視認される特定視認領域となるものであれば、電源基板Ｂａ１０上のガラス管ヒューズＢａ３７の真後ろから外れた領域に形成されてもよい。
【６１４２】
また、本例は例３と組み合わせることもできる。すなわち、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の一辺において例３で示した構成とし、ガラス管Ｂ２の他辺において例４で示した構成とすることもできる。この例では、暗色領域Ｂ７は、ガラス管Ｂ２の一辺では、ガラス管Ｂ２の内側に位置し、ガラス管Ｂ２の他辺では、ガラス管Ｂ２の外側に突出している。なお、他の特徴については、例１と同様である。
【６１４３】
＜例５＞
図５６４（ａ），図５６４（ｂ）は、例５に係る暗色領域の構成について説明している。図５６４（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。
【６１４４】
図５６４（ｂ）は、例５に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６４（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の両辺においてガラス管Ｂ２から突出した暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、暗色領域Ｂ７が例１よりも幅広に設けられているので、溶断部Ｂ４が暗色領域Ｂ７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に一方向または一方向とは逆方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。なお、他の特徴については、例１と同様である。
【６１４５】
＜例６＞

図５６４（ｃ），図５６４（ｄ）は、例６に係る暗色領域の構成について説明している。図５６４（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６１４６】

図５６４（ｄ）は、例６に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６４（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部において暗色領域Ｂ７を有する板部材がガラス管Ｂ２の底部に設けられている。ガラス管Ｂ２と板部材は硬化した接着剤Ｂ１０により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部Ｂ４を強調することができる。なお、本例は、上述の例１，例３，例４，例５と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例５に相当する構成について説明している。

【６１４７】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えていてもよい。

【６１４８】

＜例７＞

図５６５（ａ），図５６５（ｂ）は、例７に係る暗色領域の構成について説明している。図５６５（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６１４９】

図５６５（ｂ）は、例１に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６５（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７がガラス管ヒューズＢａ３７の底部を避けてガラス管Ｂ２に設けられている。暗色領域Ｂ７は、黒色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、黒色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、黒色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて暗色領域Ｂ７を構成することもできる。

【６１５０】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えていてもよい。

【６１５１】

＜例８＞

図５６５（ｃ），図５６５（ｄ）は、例８に係る暗色領域の構成について説明している。図５６５（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６１５２】

図５６５（ｄ）は、例８に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６５（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置とは異なる位置設けられている。このように構成すれば、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見ることが予め分かっている時に、効果的に視線の先に暗色領域Ｂ７とガラ

ス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【６１５３】
なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えていてもよい。暗色領域Ｂ７は、ガラス管Ｂ２の一端または両端から突出する構成となっていてもよく、暗色領域Ｂ７は、一方の口金または両方の口金から突出する構成となっていてもよい。
【６１５４】
＜例９＞
図５６６（ａ），図５６６（ｂ）は、例９に係る暗色領域の構成について説明している。図５６６（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この例では、暗色領域Ｂ７は、プリント基板Ｂａ１に白色でシルク印刷された文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａに重ならないように設けられている。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。しかも、暗色領域Ｂ７が情報Ｂ８Ａの識別を妨げになりにくいので、プリント基板Ｂａ１にヒューズホルダＢａ３８等を取り付ける作業にも影響を与えにくい。
【６１５５】
図５６６（ｂ）は、例９に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６６（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置のうち、白色でシルク印刷された文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａに重ならないように設けられている。具体的には、例えばガラス管ヒューズＢａ３７を示す情報Ｂ８Ａは、２つのヒューズホルダＢａ３８の取付位置を示す情報Ｂ８Ａ－１，情報Ｂ８Ａ－２と、これらに挟まれた箇所（ガラス管Ｂ７が位置する箇所）を示す情報Ｂ８Ａ－３とで構成されている。暗色領域Ｂ７は、情報Ｂ８Ａ－３の枠線に沿って、情報Ｂ８Ａ－３の枠線に重ならないように、所定間隔を開けて印刷されている。また、暗色領域Ｂ７は、その下にある配線パターンを確認できる程度の濃さとしてもよい。このように構成すれば、暗色領域Ｂ７が情報Ｂ８Ａの識別を妨げになりにくいので、プリント基板Ｂａ１にヒューズホルダＢａ３８等を取り付ける作業にも影響を与えにくくすることができる。
【６１５６】
＜例１０＞
図５６６（ｃ），図５６６（ｄ）は、例１０に係る暗色領域の構成について説明している。図５６６（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この例では、暗色領域Ｂ７は、プリント基板Ｂａ１にシルク印刷される文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａが重なるように設けられているが、これらの情報Ｂ８Ａは、暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の確認の妨げにならないように形成されている。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。しかも、情報Ｂ８Ａが暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の識別の妨げになりにくいので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業にも影響を与えにくい。
【６１５７】
図５６６（ｄ）は、例９に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５６６（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、プリント基板Ｂａ１にシルク印刷される文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａは、暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の確認の妨げにならないように、暗色領域Ｂ７と同じ色（あるいは暗色領域Ｂ７よりも濃い色）で暗色領域Ｂ７に重なるように設けられている。具体的には、例えばガラス管ヒューズＢａ３７を示す情報Ｂ８Ａは、暗色領域Ｂ７と同じ色の濃さ（あるいは暗色領域Ｂ７よりも濃い色）のインクで印刷されている。このとき、情報Ｂ８Ａは

、上塗りされたインクの分だけ暗色領域Ｂ７から盛り上がることで、そこへの光の当たり具合によって、文字や線として認識されるものでもよい。この他に、暗色領域Ｂ７内の情報Ｂ８Ａは、電源基板Ｂａ１０よりも暗い色で暗色領域Ｂ７よりも明るい色としてもよい。このように構成すれば、暗色領域Ｂ７に情報Ｂ８Ａが表示されていても、情報Ｂ８Ａが暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の識別の妨げになりにくいので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業にも影響を与えにくくすることができる。

【６１５８】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

【６１５９】

＜変形例１＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、基板ボックスＢａＢの右端部には位置する電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられていたが、ガラス管ヒューズＢａ３７が設けられる位置はこれに限らない。図５６７（ａ）に示すように、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４の近傍に設けられている。

【６１６０】

具体的には、ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向（コネクタＢａ５４が有する端子孔の配列方向と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズＢａ３７は、入力端子が電源基板Ｂａ１０の直流回路側に接続され、出力端子がコネクタＢａ５４側に接続される。ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４に接続される他の制御装置を過電流から保護することで、パチンコ機１０が有する遊技に関する各種基板を保護することができる。

【６１６１】

ここで、上述した暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０上のこのガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に設けられている。つまり、暗色領域Ｂ７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向に平行に設けられている。暗色領域Ｂ７は、本実施例と同様に黒色ベタ塗りで構成されている。さらに具体的な構成は、例１～例１０と同様にすることができる。図５６７（ｂ）では、例１に示した口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域を暗色領域Ｂ７とする構成を示した。

【６１６２】

ガラス管ヒューズＢａ３７と暗色領域Ｂ７を電源基板Ｂａ１０のコネクタＢａ５４の近傍に設けた場合は、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態でホール等の従業員の近くに位置する。したがって、より一層、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１６３】

また、コネクタＢａ５４の近傍のガラス管ヒューズＢａ３７は、ＬＥＤＢａ６１の近傍でもある。ＬＥＤＢａ６１は、＋５Ｖ，＋８．５Ｖ等の直流電圧を供給していることを示すライトであるので、電源スイッチＢａ３６のＯＮに伴って、これらのＬＥＤＢａ６１が点灯する。これにより、ＬＥＤＢａ６１からの光によってヒューズ線Ｂ３が反射されて、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１６４】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の右端部や左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４以外のコネクタの近傍に設けられても構わない。また、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０に取り付けられるコネクタ以外の上述した各種部品の近傍に設けられても構わない。

【６１６５】

＜変形例２＞

上述した本実施例では、基板ボックスＢａＢは、ガラス管ヒューズＢａ３７を内部空間に収容した状態で、その前面を完全に覆っていたが、図５６８に示すように、前面の一部

が開口されているものであってもよい。すなわち、基板ボックスＢａＢは、電源基板Ｂａ１０から発生する熱を逃がすための通気口ＢａＢ１が設けられており、通気口ＢａＢ１の一部は、少なくとも電源基板Ｂａ１０に直交する方向から見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の一部が露出する構成となっている。具体的には、通気口ＢａＢ１は、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４が露出する位置に形成されている。通気口ＢａＢ１は、内枠１２が開放された状態で、ホール等の従業員が通気口ＢａＢ１によって溶断部Ｂ４を見易くなるように、基板ボックスＢａＢの長手方向に長軸が向くように形成することが望ましい。これにより、ホール等の従業員は、内枠１２が開放された状態で、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行い易くなる。

【６１６６】

＜変形例３＞

上述した変形例２では、通気口ＢａＢ１は、電源基板Ｂａ１０の長手方向に平行に形成されていた。そのため、通気口ＢａＢ１とガラス管ヒューズＢａ３７とが重なった（取り付け状態で前後に重なった）ときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の溶断部Ｂ４が露出するに留まっていた。ここで、図５６９に示す様に、通気口ＢａＢ１は、電源基板Ｂａ１０の長手方向と直交して形成されてもよい。この場合、通気口ＢａＢ１とガラス管ヒューズＢａ３７とが重なった（取り付け状態で前後に重なった）ときに、少なくとも変形例２よりも広くガラス管ヒューズＢａ３７を露出させることが可能となる。具体的には、視認可能なガラス管Ｂ２の全体か、好ましくは、ガラス管ヒューズＢａ３７の全体である。

【６１６７】

＜変形例４＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０に設けられていたが、その他の基板に設けられても構わない。図５７０，図５７１は、カードユニット接続基板３１４にガラス管ヒューズＢａ７８が備えられている構成を示す。カードユニット接続基板３１４は、実施例１に示すカードユニット接続基板３１４と同じものである。

【６１６８】

カードユニット接続基板３１４は、図５５９に示すように、パチンコ機１０の背面視で電源装置ＢａＡの右側、つまり、内枠１２の最も開閉軸Ｊ１に近い側に配設されている。

【６１６９】

カードユニット接続基板３１４は、実施例１で説明したものと同様に、パチンコ機前面の貸球操作部１２０（図１参照）及び図示しないカードユニットに電気的に接続されている。カードユニット接続基板３１４は、遊技者による球貸し操作の指令に基づき、球貸しを求める信号をカードユニットに送信し、カードユニットからは所定数の球貸しを行ったことを示す信号を受信するための送受信用コネクタＢａ７１を備えている。送受信用コネクタＢａ７１は、ケーブルを備えた２５ピンＤ－ｓｕｂコネクタが挿入される挿入孔群Ｂａ７２が２列に形成されており、ハウジングＢａ７３を介してカードユニット接続基板３１４に電気的に接続されている。この他、カードユニット接続基板３１４は、複数の抵抗Ｂａ７２Ａなどの電子部品も備えられている。なお、挿入孔群Ｂａ７２の上下両端部には、接続されたコネクタの脱落を防ぐクリップＢａ７４が設けられている。

【６１７０】

カードユニット接続基板３１４は、上述したカードユニット、主制御装置２６１、電源装置ＢａＡと接続するためのコネクタＢａ７５，Ｂａ７６，Ｂａ７７を備えている。ガラス管ヒューズＢａ７８は、送受信用コネクタＢａ７１の長手方向（挿入孔群Ｂａ７２が延びる方向）に平行に配設されており、例えば、入力端子が送受信用コネクタＢａ７１側、出力端子がコネクタＢａ７６（例えば主制御装置２６１に接続されるコネクタ）側に接続されている。これにより、ガラス管ヒューズＢａ７８は、コネクタＢａ７６に接続される他の制御装置（例えば主制御装置２６１）を過電流から保護することができる。

【６１７１】

カードユニット接続基板３１４は、上述した実施例と同様に、ガラス管ヒューズＢａ７８と対向する箇所に暗色領域Ｂａ７９が設けられている。暗色領域Ｂａ７９は、本実施例

と同様に、ホール等の従業者が内枠１２を開けた状態でガラス管ヒューズＢａ７８の確認作業を行ったときに、ヒューズ線Ｂａ８０（とくに溶断部Ｂａ８１）と重なるように配設されている。ここでは、暗色領域Ｂａ７９は、本実施例の例１のように、ガラス管Ｂａ８２が見える箇所に対応して設けられているが、その他の例２～例１０のように設けられていても構わない。

【６１７２】

これにより、カードユニット接続基板３１４においてヒューズ線Ｂａ８０が切れていないかを確認する確認作業を行う際、電源基板Ｂａ１０よりもさらに薄暗い環境下で離れた位置からカードユニット接続基板３１４を見ても、ヒューズ線Ｂａ８０の溶断部Ｂａ８１と対向位置にいる暗色領域Ｂａ７９の配色が、ガラス管ヒューズＢａ７８を支持するカードユニット接続基板３１４の配色（電源基板Ｂａ１０と同じ緑色）よりも暗い色（黒色）であるため、暗色領域Ｂ７９の色とヒューズ線Ｂａ８０の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うカードユニット接続基板３１４上のガラス管ヒューズＢａ７８の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１７３】

＜変形例５＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の右端部であって、電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられていたが、電源スイッチＢａ３６の異なる箇所に設けられても構わない。図５７２は、電源基板Ｂａ１０の右端部と左端部の拡大図であるが、電源基板Ｂａ１０は、上述した本実施例の電源基板Ｂａ１０を反転させた位置にそれぞれ電子部品が配設されている。そのため、図５７２（ａ）に示すように、電源基板Ｂａ１０の左端部に電源スイッチＢａ３６が取り付けられており、その近傍にガラス管ヒューズＢａ３７が設けられている。これにより、電源スイッチＢａ３６の近傍のガラス管ヒューズＢａ３７は、ホール等の従業員が内枠１２を開放したときに、従業員に近付くので、より一層、確認作業を行い易くなる。

【６１７４】

また、図５７２（ｂ）に示すように、コネクタＢａ５４の近傍に設けられた（直流回路側の）ガラス管ヒューズＢａ３７は、開放軸Ｊ１に近い方に位置することになる。この場合、コネクタＢａ５４の近傍のガラス管ヒューズＢａ３７は、ホール等の従業員が内枠１２を開放したときに、従業員から離れるが、上述したように暗色領域Ｂ７によって、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認しやすさを損ないにくくすることができる。

【６１７５】

＜変形例６＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の実装面に設けられていたが、異なる箇所に設けられても構わない。例えば、図５７３（ａ）に示すように、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＢのカバー部材に設けられている。外観的には、基板ボックスＢａＢ上に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７は、電源スイッチＢａ３６とほぼ同じ高さに突出している。そのため、開放した状態の内枠１２をのぞき込んだときに、本実施例よりもさらにガラス管ヒューズＢａ３７が見易くなっている。

【６１７６】

ここで、基板ボックスＢａＢのカバー部材には、平坦面ＢａＢ２に相当する領域が暗色領域Ｂ７として形成されている。このカバー部材の暗色領域Ｂ７は、この部位のみに透過性を有する黒色樹脂で形成してもよいし、透明な樹脂の上に黒色のシールを貼り付けてもよい。この暗色領域Ｂ７は、長手方向および短手方向においてガラス管ヒューズＢａ３７よりも長く形成されている。このように、基板ボックスＢａＢ上から暗色領域Ｂ７がどの位置にあるかを見付けやすくすることができる。暗色領域Ｂ７によるガラス管ヒューズＢａ３７の確認のし易さは上述と同様である。

【６１７７】

図５７３（ｂ）に示すように、基板ボックスＢａＢのカバー部材は、上述した本実施例

のものとは異なり、電源基板Ｂａ１０に電気的にガラス管ヒューズＢａ３７を接続するための入力端子と出力端子とを有するコネクタＢａＣを備えている。このコネクタＢａＣは、基板ボックスＢａＢ上に設けられたヒューズホルダに電気的に接続されている。基板ボックスＢａＢ上に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７は、このコネクタを介して、電源基板Ｂａ１０に電気的に接続されている。

【６１７８】

なお、基板ボックスＢａＢにおいて、確認し易い位置であれば基板ボックスＢａＢの表面でなくても裏面でもよいし、側面でもよい。また、電源スイッチＢａ３６の近傍以外の箇所であってもよい。

【６１７９】

＜変形例７＞

上述した本実施例では、電源基板Ｂａ１０は、その直交する方向から見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７に対向する箇所を黒色にすることを除き、緑色の基板面が見えるように構成されていたが、電源基板Ｂａ１０の全部を黒色の基板面としてもよい。黒色の基板面は、黒色のソルダーレジストによって形成することができる。このような構成においても、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行う電源基板Ｂａ１０上のガラス管ヒューズＢａ７８の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１８０】

＜変形例８＞

上述した本実施例では、暗色領域Ｂ７は、黒色として構成したが、電源基板Ｂａ１の基板面の所定部よりも濃い色、すなわち、ヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなるような色であれば、他の色であっても構わない。すなわち、ヒューズ線Ｂ３は、白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしているので、暗色領域Ｂ７の異なる色が赤色、橙色、青色、茶色などであれば、コントラストを高くすることができる。暗色領域Ｂ７は、基板面の所定部よりも明度が低い色となっていればよく、暗色領域Ｂ７の彩度および色相は、特に限定されない。例えば、緑色の明度であれば、白色，薄い緑色，通常の緑色，濃い緑色，黒色のように移り変わるので、ソルダーレジストの緑色を通常の緑色とすれば、濃い緑色や黒色はこれより暗い色である。また、例えば、緑色の彩度であれば、ソルダーレジストの緑色を鮮やかな緑色とすれば、くすんだ緑色はこれより暗い色である。また、例えば、色相（色み）が異なる色の比較であれば、例えば、ある色相と異なる色相とを所定段階の明度で分けたときに、色相が異なっていても、明度が低い方が暗い色である。これは、例えばソルダーレジストと、暗色領域Ｂ７との白黒画像を撮影し、その画像における明度の違いを見ることで、暗い色であることを識別することが可能である。

【６１８１】

＜変形例９＞

上述した本実施例及び変形例４では、ガラス管ヒューズＢａ３７，Ｂａ７８及び暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０及びカードユニット接続基板３１４に備えられる例を説明したが、ガラス管ヒューズＢａ３７，Ｂａ７８は、主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ、サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ、払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａなど他の電子基板に備えられるものであっても構わない。また、実施例１のように払出装置３５８とともに電源スイッチ基板３８２が設けられる場合は、その電源スイッチ基板３８２に設けられた電源スイッチ３８２ａの近傍に本実施例のガラス管ヒューズＢａ３７，Ｂａ７８及び暗色領域Ｂ７が備えられる構成であっても構わない。

【６１８２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１）に関し、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒ

ューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ３を備え、パチンコ機１０は、少なくとも所定方向視で溶断部Ｂ４の奥側の位置に対応する、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分とは異なる配色がされた暗色領域Ｂ７を備え、暗色領域Ｂ７の配色は、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分の配色よりも暗い色となっている。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４の奥側の位置する暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分の配色よりも暗い色であるため、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１８３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ２）に関し、暗色領域Ｂ７は、少なくとも溶断部Ｂ４に対向する部位が無地となっている。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見たときに、ヒューズ線Ｂ３の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる暗色領域Ｂ７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６１８４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ３）に関し、暗色領域Ｂ７は、黒色である。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【６１８５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ４）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の一部である。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７の色は、電源基板Ｂａ１０の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を交換しても通常、ヒューズ線Ｂ３の色は変わらないので、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【６１８６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ５）に関し、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能である。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に暗色領域Ｂ７がいる状態を発生させることができる。

【６１８７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ６）に関し、所定方向は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向である。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、内枠１２を全開することができず、正面からガラス管ヒューズＢａ３７を確認できなくても、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に暗色領域Ｂ７がいる状態を発生させることができる。したがって、内枠１２を全開することができない状況下でも、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１８８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ７）に関し、暗色領域Ｂ７は、平滑な平面または曲面となっている。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、例えば電源基板Ｂａ１０の一部などのような平滑な平面に設けることもできるし、例えば例２のように、ガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である暗色領域Ｂ７は、平滑な平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６１８９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ８）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、例えば例２，例５のように、ガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面に設けられている暗色領域Ｂ７よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向からヒューズを見易くすることができる。

【６１９０】

また、本実施例の例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ９）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下となっている。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７の幅がガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下であっても、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見た時に、暗色領域Ｂ７の手前側にヒューズ線Ｂ３があることが分かる程度に暗色領域Ｂ７の幅が構成されていれば、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストによって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす暗色領域Ｂ７の幅は、ガラス管Ｂ２の直径より小さくヒューズ線Ｂ３の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅よりも小さくてもよい。

【６１９１】

また、本実施例の例４～例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１０）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径よりも広い。このようなパチンコ機１０によれば、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から電源基板Ｂａ１０を見ることができず、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６１９２】

また、本実施例の例２，例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１１）に関し、暗色領域Ｂ７は、ヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材（ガラス管Ｂ２、ガラス管Ｂ２に貼り付けられるシール）に設けられている。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、例えばヒューズ線Ｂ３を収容するガラス管Ｂ２のようなヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である暗色領域Ｂ７は、平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６１９３】

また、本実施例の変形例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１２）に関し、暗色領域Ｂ７の長さは、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向の長さよりも長くてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６１９４】

また、本実施例及び変形例２，変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１３）に関し、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７を覆う透明な電源装置ＢａＡのカバー部材を有し、カバー部材は、カバー部材の奥側に位置する暗色領域Ｂ７に相当する部位を視認し易く形成された領域（カバー部材の平坦面ＢａＢ２，熱を逃すための通風孔ＢａＢ１）を有している。このようなパチンコ機１０によれば、カバー部材を介してヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６１９５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電子部品が実装された電源基板Ｂａ１０に備えられている。本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電子部品が実装されたカードユニット接続基板３１４に備えられている。

【６１９６】

また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１５）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電子部品が実装された電源基板Ｂａ１０に電気的にガラス管ヒューズＢａ３７を接続するための入力端子と出力端子とを備える基板ボックスＢａＢのカバー部材に設けられており、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）。このようなパチンコ機１０によれば、ガラス管ヒューズＢａ３７は、そのガラス管ヒューズＢａ３７が保護する電源基板Ｂａ１０よりも外部から視認し易い基板ボックスＢａＢのカバー部材に設けられているので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業をさらに行い易くなる。

【実施例４７】

【６１９７】

実施例４７に係るパチンコ機１０の構成を説明する。

【６１９８】

本実施例の特徴は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易いように、すなわち具体的にはヒューズ線Ｂ３の切断が分かりやすいように、電源基板Ｂａ１０にプリント基板Ｂａ１よりも明るい特定領域となる明色領域Ｂ１７が設けられていることである。以降、明色領域Ｂ１７の具体的な構成の例について説明する。

【６１９９】

＜例１＞

図５７４（ａ），図５７４（ｂ）は、例１に係る明色領域Ｂ１７の構成について説明している。図５７４（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。具体的には、電源基板Ｂａ１０のうち、口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域が明色領域Ｂ１７となっている。この領域の長手方向は、口金Ｂ１に隠れた部分を除くヒューズ線Ｂ３の長さと同じ長さである。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２と同じ領域で明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２００】

図５７４（ｂ）は、例１に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７４（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅の明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。プリント基板Ｂａ１は、熱硬化性樹脂等から構成されるベース板Ｂ９と、ベース板Ｂ９の表面に設けられた例えば緑色の絶縁層Ｂ８を有しているが、本例のプリント基板Ｂａ１には、ガラス管ヒューズＢａ３７の溶断部Ｂ４に対応する位置に例えば白色の層が絶縁層Ｂ８の表面に積層され、明色領域Ｂ１７を構成している。明色領域Ｂ１７は、例えば白色の塗料をプリント基板Ｂａ１に塗布（ベタ塗り

）して構成されている。そのため、明色領域Ｂ１７は、白色一色の無地の領域となっている。なお、図視では、他のシルク印刷された文字、記号、枠線を黒色で表示しているため、明色領域Ｂ１７も黒色で表示している。

【６２０１】

このように明色領域Ｂ１７が形成されることによって、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、薄暗い環境下でも電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも明るい色であるため、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６２０２】

また、明色領域Ｂ１７が白色一色の無地の領域とされていることで、薄暗い環境下でも光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から明色領域Ｂ１７を見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６２０３】

なお、明色領域Ｂ１７は、その他の方法で構成されても構わない。電源基板Ｂａ１０上には、文字、記号、線図などの情報（例えば「ＦＵＳＥ２」やガラス管ヒューズＢａ３７の周囲を口金Ｂ１とガラス管Ｂ２とに分けて囲む四角枠線）はプリント基板Ｂａ１に対して白色のインクを用いてシルク印刷されている。明色領域Ｂ１７は、同じ白色のインクを用いてプリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷（ベタ塗り）を行うことで構成することもできる。このような構成であれば、プリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷という電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスにおいて他の文字、記号、線図などの情報と同時に明色領域Ｂ１７を形成することができる。

【６２０４】

また、白色のシール（ベタ塗りシール）をプリント基板Ｂａ１に貼り付けて明色領域Ｂ１７を構成することもできる。このような構成であれば、従来の電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスを変える必要がなくて済む。

【６２０５】

また、明色領域Ｂ１７に相当する部分にだけ白色のソルダーレジストを塗布する構成にすることもできる。このような構成であれば、明色領域Ｂ１７にもスルーホールを設けることができるので、ヒューズホルダＢａ３８を電源基板Ｂａ１に取り付ける作業の邪魔にならない。

【６２０６】

なお、明色領域Ｂ１７には、プリント基板Ｂａ１上に描かれる記号などが記載されておらず、スルーホールのような構造物も設けられていないが、上述のように明色領域Ｂ１７にスルーホールを設けても構わない。そして、明色領域Ｂ１７は、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されている領域の色（銅があるためやや明るい緑色に見える）よりも明るく、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されていない領域の色（銅がないためやや濃い緑色に見える）よりも明るい。

【６２０７】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上に印刷される他の白色の文字、記号、枠線その他の識別情報表示領域よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０には、ガラス官ヒューズＢａ３７の左下に、白色ベタ塗りの横長の矩形領域内に「ＡＢＣＤ」という文字だけ抜き取られた（つまり文字部分は基板面と同じ

緑色）識別情報表示領域Ｂ１８が設けられている。しかし、明色領域Ｂ１７は、識別情報表示領域Ｂ１８よりもはるかに縦長に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たとしても、明色領域Ｂ１７と識別情報表示領域Ｂ１８とを明確に区別することができる。仮に、識別情報表示領域Ｂ１８の文字部分がヒューズ線Ｂ３と似たような色で印刷されていれも、明色領域Ｂ１７と識別情報表示領域Ｂ１８との大きさ・形状の違いから明確に区別することができる。

【６２０８】

なお、電源基板Ｂａ１０上には、必ずしも識別情報表示領域Ｂ１８が印刷されていなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例１での説明と同じである。

【６２０９】

＜例２＞

図５７４（ｃ），図５７４（ｄ）は、例２に係る明色領域の構成について説明している。図５７４（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２１０】

図５７４（ｄ）は、例２に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７４（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅で且つガラス管Ｂ２の視認可能な部分と同じ長さの明色領域Ｂ１７がガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２における底部に設けられている。明色領域Ｂ１７は、白色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、白色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、白色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて明色領域Ｂ１７を構成することもできる。

【６２１１】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０に、白色のコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３が設けられているとする。しかし、明色領域Ｂ１７は、コネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３よりもはるかに縦長に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たとしても、明色領域Ｂ１７とコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３とを明確に区別することができる。なお、内枠１２を開放した状態で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たときにガラス管ヒューズＢａ３７の周囲に見える範囲には、明色領域Ｂ１７と同程度の長さの部品は配設されていないものとする。

【６２１２】

なお、電源基板Ｂａ１０に取り付けられるコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例２での説明と同じである。

【６２１３】

＜例３＞

図５７５（ａ），図５７５（ｂ）は、例３に係る明色領域の構成について説明している。図５７５（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が部分的に明色領域Ｂ１７となっている。

【６２１４】

図５７５（ｂ）は、例３に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７５（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２よりも幅狭の明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス

管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７を極力小さくできるので、明色領域Ｂ１７がプリント基板Ｂａ１に形成されるとき、明色領域Ｂ１７が他の文字や記号や枠線などシルク印刷が施される領域の妨げとなりにくい。

【６２１５】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に配設される銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃの幅よりも目立つように構成されていることが好ましい。電源基板Ｂａ１上の銅配線部分は、緑色のソルダーレジストが塗布されているが、銅配線がない部分と比べて薄い緑色になりやすい。そのため、銅配線の色と明色領域Ｂ１７の色とのコントラストが付きにくい恐れもある。しかし、明色領域Ｂ１７は、銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃの幅よりも十分に幅広に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７と銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃとを明確に区別することができる。

【６２１６】

なお、明色領域Ｂ１７は、必ずしも電源基板Ｂａ１上に配設される銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃよりも幅広でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例３での説明と同じである。

【６２１７】

＜例４＞

図５７５（ｃ），図５７５（ｄ）は、例４に係る明色領域の構成について説明している。図５７５（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２１８】

図５７５（ｄ）は、例４に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７５（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の右辺においてガラス管Ｂ２から突出した明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、明色領域Ｂ１７が例１よりも幅広に設けられているので、溶断部Ｂ４が明色領域Ｂ１７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に明色領域Ｂ１７が遠ざかる方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６２１９】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０に、白色のバリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５が設けられているとする。しかし、明色領域Ｂ１７は、バリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５よりもはるかに横長に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７とバリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５とを明確に区別することができ

る。なお、内枠１２を開放した状態で斜めから電源基板Ｂａ１を見たときにガラス管ヒューズＢａ３７の周囲に見える範囲には、明色領域Ｂ１７と同程度の横幅の部品は配設されていないものとする。

【６２２０】

なお、電源基板Ｂａ１に取り付けられるバリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例４での説明と同じである。

【６２２１】

＜例５＞

図５７６（ａ），図５７６（ｂ）は、例５に係る明色領域の構成について説明している。図５７６（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２２２】

図５７６（ｂ）は、例５に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７６（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の両辺においてガラス管Ｂ２から突出した明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、明色領域Ｂ１７が例１よりもはるかに幅広に設けられている。そのため、明色領域Ｂ１７は、その背後に位置する部位（銅配線分とそれ以外の部分。文字や枠線など）が視認できるようなやや透過性のあるインクで形成されている。明色領域Ｂ１７が幅広であることで、溶断部Ｂ４が明色領域Ｂ１７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に一方向または一方向とは逆方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６２２３】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０に、白色のコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３が設けられているとする。しかし、明色領域Ｂ１７は、コネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３よりもはるかに幅広（横方向だけでなく縦方向にも幅広）に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７とコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３とを明確に区別することができる。なお、内枠１２を開放した状態で斜めから電源基板Ｂａ１を見たときにガラス管ヒューズＢａ３７の周囲に見える範囲には、明色領域Ｂ１７と同程度の幅広の部品は配設されていないものとする。

【６２２４】

なお、電源基板Ｂａ１に取り付けられるコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例５での説明と同じである。

【６２２５】

＜例６＞

図５７６（ｃ），図５７６（ｄ）は、例６に係る明色領域の構成について説明している。図５７６（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向か

ら見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２２６】

図５７６（ｄ）は、例６に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７６（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部において明色領域Ｂ１７を有する板部材がガラス管Ｂ２の底部に設けられている。ガラス管Ｂ２と板部材は硬化した接着剤Ｂ１０により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部Ｂ４を強調することができる。なお、本例は、上述の例１，例３，例４，例５と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例５に相当する構成について説明している。

【６２２７】

なお、その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例６での説明と同じである。

【６２２８】

＜例７＞

図５７７（ａ），図５７７（ｂ）は、例７に係る明色領域の構成について説明している。図５７７（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２２９】

図５７７（ｂ）は、例１に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７７（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、明色領域Ｂ１７がガラス管ヒューズＢａ３７の底部を避けてガラス管Ｂ２に設けられている。明色領域Ｂ１７は、白色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、白色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、白色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて明色領域Ｂ１７を構成することもできる。

【６２３０】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に白色でシルク印刷される太枠線Ｂ２０の幅よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０にシルク印刷された太枠線Ｂ２０は、上述までに図示された枠線よりもやや太く形成されている。しかし、明色領域Ｂ１７は、太枠線Ｂ２０の幅よりも十分に幅広に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７と太枠線Ｂ２０とを明確に区別することができる。

【６２３１】

なお、太枠線Ｂ２０でなくても上述までに図示された通常太さの枠線であっても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例７での説明と同じである。

【６２３２】

＜例８＞

図５７７（ｃ），図５７７（ｄ）は、例８に係る明色領域の構成について説明している。図５７７（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６２３３】

図５７７（ｄ）は、例８に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５７７（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を

横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置とは異なる位置設けられている。このように構成すれば、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見ることが予め分かっている時に、効果的に視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６２３４】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上に白色でシルク印刷される幅広文字Ｂ２１よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０にシルク印刷された幅広文字Ｂ２１は、「感電注意」が「ＦＵＳＥ１」よりも大きく太い文字で印刷されており、明色領域Ｂ１７と同じ方向に印刷されている。しかし、明色領域Ｂ１７は、幅広文字Ｂ２１よりも十分に幅広に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たとしても、明色領域Ｂ１７と幅広文字Ｂ２１とを明確に区別することができる。

【６２３５】

なお、電源基板Ｂａ１上には幅広文字Ｂ２１が印刷されてなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ１７の例８での説明と同じである。

【６２３６】

なお、暗色領域Ｂ１７の例９，例１０の構成は、本実施例にも適用できるものである。

【６２３７】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

【６２３８】

＜変形例１＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、基板ボックスＢａＢの右端部には位置する電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられていたが、ガラス管ヒューズＢａ３７が設けられる位置はこれに限らない。図５７８（ａ）に示すように、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４の近傍に設けられている。

【６２３９】

具体的には、ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向（コネクタＢａ５４が有する端子孔の配列方向と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズＢａ３７は、入力端子が電源基板Ｂａ１０の直流回路側に接続され、出力端子がコネクタＢａ５４側に接続される。ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４に接続される他の制御装置を過電流から保護することで、パチンコ機１０が有する遊技に関する各種基板を保護することができる。

【６２４０】

ここで、上述した明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上のこのガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に設けられている。つまり、明色領域Ｂ１７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向に平行に設けられている。明色領域Ｂ１７は、本実施例の例１～例８と同様に構成することができる。図５７８（ｂ）では、例１に示した口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域を明色領域Ｂ１７とする構成を示した。

【６２４１】

ガラス管ヒューズＢａ３７と明色領域Ｂ１７を電源基板Ｂａ１０のコネクタＢａ５４の近傍に設けた場合は、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態でホール等の従業員の近くに位置する。したがって、より一層、明色領域Ｂ１７が光の反射を受けやすく、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６２４２】
なお、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の右端部や左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４以外のコネクタの近傍に設けられても構わない。また、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０に取り付けられるコネクタ以外の上述した各種部品の近傍に設けられても構わない。
【６２４３】
＜変形例２＞
基板ボックスＢａＢのカバー部には、電源装置ＢａＡに関する注意情報や装置名称を示す文字が印刷されている場合がある。例えば、基板ボックスＢａＢのカバー部には、「感電注意」という注意情報を示す文字が明色領域Ｂ１７と同じ色（白色）のインクで印刷されている場合がある。そのため、ガラス管ヒューズＢａ３７を見る方向によっては、明色領域Ｂ１７がこのような文字の下に隠れてしまい、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行いにくくなる場合がある。ここでは、図５７９に示すように、「感電注意」という注意情報を示すカバー部文字Ｂａ２２は、明色領域Ｂ１７を避けて設けられている。また、カバー部文字Ｂａ２２は、電源基板Ｂａ１０に直交する方向とは異なる方向から見られた場合にも、明色領域Ｂ１７を避けて設けることができる位置に印刷されている。これによって、
基板ボックスＢａＢに収容された状態のガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを損ないにくくすることができる。
【６２４４】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ３を備え、少なくとも溶断部Ｂ４と対向する位置に電源基板Ｂａ１０とは異なる配色がされた明色領域Ｂ１７を備え、明色領域Ｂ１７の配色は、電源基板Ｂａ１０の配色よりも、明るい色となっている。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、薄暗い環境下でも電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも明るい色であるため、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。
【６２４５】
本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、少なくとも溶断部Ｂ４に対向する部位が無地となっている。このようなパチンコ機１０によれば、薄暗い環境下でも光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、（Ｂａ２）と同様に、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。
【６２４６】
本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、白色である。このようなパチンコ機１０によれば、薄暗い環境下でも光を最も発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、白色は、電源基板Ｂａ１０の基板面（例えば電源基板Ｂａ１０の電子部品の実装面）において例えば部品名称・番号を示す文字や部品の取付位置を示す線図などの基板情報を印刷する際に用いられやすい色であ

るので、これらの基板情報の印刷と同じ工程で明色領域Ｂ１７を形成することができる。また、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７の配色が、ヒューズ線Ｂ３を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも最も明るい色であるため、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【６２４７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の一部である。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７の色は、電源基板Ｂａ１０の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を交換しても通常、ヒューズ線Ｂ３の色は変わらないので、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【６２４８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能である。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、薄暗い環境下でのヒューズ線Ｂ３の奥側であっても光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に明色領域Ｂ１７がいる状態を発生させることができる。

【６２４９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、所定方向は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向である。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、内枠１２を全開することができず、正面からガラス管ヒューズＢａ３７を確認できなくても、薄暗い環境下で光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に明色領域Ｂ１７がいる状態を発生させることができる。したがって、内枠１２を全開することができない状況下でも、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６２５０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、平滑な平面または曲面となっている。このようなパチンコ機１０によれば、よれば、明色領域Ｂ１７は、例えば例１のように電源基板Ｂａ１０の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えば例２のようにガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である明色領域Ｂ１７は、平滑な平面である明色領域Ｂ１７よりも多方向に向いている分、多方向から光を反射し易くなり、より一層、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６２５１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、例えば例２，例５のようにガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の板面に設けられている明色領域Ｂ１７よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、より一層光を反射し易くなり、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６２５２】

本実施例の例３に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７の幅は、ガラス管ヒューズＢ

ａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下となっている。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７の幅がガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下であっても、光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見た時に、明色領域Ｂ１７の手前側にヒューズ線Ｂ３があることが分かる程度に明色領域Ｂ１７の幅が構成されていれば、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストによって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす明色領域Ｂ１７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７の直径より小さくヒューズ線Ｂ３の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅よりも小さくてもよい。

【６２５３】

本実施例の例４に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径よりも広い。このようなパチンコ機１０によれば、光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管Ｂ２と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から電源基板Ｂａ１０を見ることができず、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管Ｂ２とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６２５４】

本実施例の例２，例５に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、ヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材（ガラス管Ｂ２、ガラス管Ｂ２に貼り付けられるシール）に設けられている。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、例えばヒューズ線Ｂ３を収容するガラス管Ｂ２のようなヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。これにより、多方向からの光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、湾曲部材である明色領域Ｂ１７は、平面である明色領域Ｂ１７よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６２５５】

本実施例の変形例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７の長さは、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向の長さよりも長くてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、より広い範囲で光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とヒューズとを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６２５６】

本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７を覆う透明なカバー部材を有し、カバー部材は、カバーの奥側に位置する明色領域Ｂ１７に相当する部位に、所定の情報を表す文字（例えば「感電注意」）、図形、記号が付されていない領域を有している。このようなパチンコ機１０によれば、カバー部材を介してヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、カバー部材の奥側に位置する明色領域Ｂ１７に相当する部位に付された所定の情報を表す文字、図形、記号が、ヒューズの確認作業の邪魔になり難くすることができる。

【実施例４８】

【６２５７】

実施例４８に係るパチンコ機１０の構成を説明する。

【６２５８】

本実施例の特徴は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易い構成に関している。以降、本実施例の具体的構成について説明する。本実施例は

、基板上のガラス管ヒューズに関するものである。従って、本実施例は、パチンコ機１０に設けられたガラス管ヒューズの各々に適用ができる。本実施例では、適用の例として、ガラス管ヒューズが電源基板Ｂａ１０における電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられている構成について説明する。（電源スイッチＢａ３６に関しては、図５６１（ａ）参照。）

【６２５９】

＜例１＞

図５８０（ａ），図５８０（ｂ）は、例１に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図５８０（ａ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図５８０（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。

【６２６０】

本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のヒューズ線Ｂ１３は、導電性を有する当初の状態では、明るい色（例えば銀色）であるが、絶縁状態となると、ヒューズ線Ｂ１３に含まれる有機化合物が変性して暗い色（例えば黒色）となる。

【６２６１】

ヒューズ線Ｂ１３に含まれる導電性の有機化合物としては、例えば、ヨウ素がドープされたポリアセチレン等の導電性ポリマーを使用できる。ヒューズ線Ｂ１３は、導電性ポリマー層により被覆されたガラス線であり、過剰電流が流れると、導電性ポリマー層が発熱により変性して変色し、導電性を失う。一方、ガラス線は、過剰電流の影響を受けないので、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、絶縁状態となっても、ヒューズ線Ｂ１３自体は破断しない。

【６２６２】

特定背後領域となる変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図５８０（ａ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図５８０（ｂ）に示す様にヒューズ線Ｂ１３全体の色が暗い色となる。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるヒューズ線Ｂ１３全体を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。

【６２６３】

＜例２＞

図５８０（ｃ），図５８０（ｄ）は、例２に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図５８０（ｃ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図５８０（ｄ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。

【６２６４】

本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線Ｂ１３，または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のガラス管Ｂ２は、ヒューズ線Ｂ１３が導電性を有する当初の状態では、透明であるが、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると、ガラス管Ｂ２の内面にヒューズ線Ｂ１３に含まれる有機化合物が変性したことで生じる粒子が付着して着色し、例えば白色、または黒色となる。

【６２６５】

変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図５８０（ｃ）で説明されている本例のガラス管

ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図５８０（ｄ）に示す様にガラス管Ｂ２全体が着色する。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるガラス管Ｂ２全体を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。

【６２６６】

＜例３＞

図５８０（ｅ），図５８０（ｆ）は、例３に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図５８０（ｅ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図５８０（ｆ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。

【６２６７】

本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線Ｂ１３，または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のヒューズ線Ｂ１３は、導電性を有する当初の状態では、明るい色（例えば銀色）であるが、絶縁状態となると、ヒューズ線Ｂ１３の中央部に含まれる有機化合物が変性して暗い色（例えば黒色）となる。

【６２６８】

変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図５８０（ｅ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図５８０（ｆ）に示す様にヒューズ線Ｂ１３における中央部の色が暗い色となる。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるヒューズ線Ｂ１３の中央部を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。

【６２６９】

＜例４＞

図５８１（ａ），図５８１（ｂ）は、例４に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図５８１（ａ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図５８１（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。

【６２７０】

本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線Ｂ１３，または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のガラス管Ｂ２は、ヒューズ線Ｂ１３が導電性を有する当初の状態では、透明であるが、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると、ガラス管Ｂ２中央部の内面にヒューズ線Ｂ１３に含まれる有機化合物が変性したことで生じる粒子が付着して着色し、例えば白色、または黒色となる。

【６２７１】

変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図５８１（ａ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図５８１（ｂ）に示す様にガラス管Ｂ２中央部が着色する。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるガラス管Ｂ２中央部を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたも

のに限られない。
【６２７２】
＜変形例１＞
本実施例は、上述した実施例４６，実施例４７と組み合わせることもできる。図５８１（ｃ），図５８１（ｄ）は、組み合わせの例として、実施例４７で説明した例１に本実施例における例２を適用したときの構成を説明している。図５８１（ｃ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図５８１（ｄ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。
【６２７３】
変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図５８１（ｃ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図５８１（ｄ）に示す様にガラス管Ｂ２全体が着色する。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるガラス管Ｂ２全体を含んだ領域となっている。ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となることで黒色に着色するガラス管Ｂ２は、ガラス管Ｂ２の奥側に位置している明色領域Ｂ１７により強調されて視認されるので、本例によれば、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を一層視認しやすいパチンコ機１０が提供できる。
【６２７４】
上述したように、図５８１（ｃ），図５８１（ｄ）は取りうる組み合わせの一例を示したに過ぎない。ガラス管ヒューズＢａ３７の構成等に応じて、本実施例における各例と実施例４６における各例の間でどのような組み合わせをするかは適宜に選択することができる。同様に、本実施例における各例と実施例４７における各例の間でどのような組み合わせをするかは適宜に選択することができる。
【６２７５】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ１）に関し、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、前記電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７が電気的に絶縁状態となると、電源基板Ｂａ１０上で変色する変色領域Ｂ２７を備えている。このようなパチンコ機１０によれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていれば、電源基板Ｂａ１０上の変色領域Ｂ２７に相当する領域が変色するので、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、電源基板Ｂａ１０上で変色した変色領域Ｂ２７を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、内枠１２を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【６２７６】
本実施例の例１，例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ２）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、内部が視認可能な状態を維持したまま電気的に絶縁状態となる。
【６２７７】
本実施例の例１，例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ３）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を備え、ヒューズ線Ｂ１３は、絶縁状態となると、変色する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズＢａ３７を全体的に観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７内での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認する

ことができる。
【６２７８】
本実施例の例２，例４，例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を密閉する透明なガラス管Ｂ２を備え、ガラス管Ｂ２は、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると、着色する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管Ｂ２を観察することができれば、ガラス管Ｂ２での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【６２７９】
本実施例の例３，例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ５）に関し、変色領域Ｂ２７は、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向における中心部に位置する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心部を部分的にでも観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心部での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【６２８０】
本実施例の例１～例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ６）に関し、変色領域Ｂ２７は、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態になると、電源基板Ｂａ１０の色よりも暗い色に変色する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズＢａ３７が電源基板Ｂａ１０の色よりも暗い色に変色したか否かだけでも観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【６２８１】
本実施例の例１～例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ７）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、円柱形状となっており、変色領域Ｂ２７は、視認方向に応じた箇所に発生する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、円柱形状となっているガラス管ヒューズＢａ３７のいずれかの箇所を観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【６２８２】
本実施例の例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ８）に関し、変色領域Ｂ２７は、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７と対向する位置に特定の配色がされた暗色領域Ｂ１７を備え、暗色領域Ｂ１７は、導電状態のガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態のガラス管ヒューズＢａ３７よりも目立つ色に配色されている。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、特定の配色がされた暗色領域Ｂ１７を奥側に置いた状態でヒューズを観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【実施例４９】
【６２８３】
続いて、実施例４９に係るパチンコ機１０について説明する。実施例４９に係るパチンコ機は、実施例４６に係るパチンコ機１０と同様な構成となっているが、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成する溶断部Ｂ４が過電流により溶断したときに形成される溶断発生部Ｂ４ａが好適な態様で視認されやすい構成となっている点が特徴的である。以降、溶断発生部Ｂ４ａを好適な態様で目立たせる構成の具体例について説明する。
【６２８４】

＜例１＞
図５８２（ａ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４が溶断したときの様子を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４があった部分は、過電流により溶断部Ｂ４が溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。溶断発生部Ｂ４ａは、ヒューズ線Ｂ３の中央に位置し、その部分でヒューズ線Ｂ３が分断されている。なお、溶断発生部Ｂ４ａは、実施例４６においても発生するものであるため、溶断発生部Ｂ４ａが発生する構成は実施例４６においても当てはまるのであるが、本実施例においてはとくに実施例４６において当てはまらない構成を明示的に示している。
【６２８５】
図５８２（ａ）に示すように、例１における電源基板Ｂａ１０上には、電源基板Ｂａ１０と直交する方向から電源基板Ｂａ１０を見たとき、溶断発生部Ｂ４ａの奥側の位置に黒色の配色がされた暗色領域Ｂ７を備えている。暗色領域Ｂ７は、黒色一色の無地の領域となっている。暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅とほぼ同じであり、暗色領域Ｂ７の長さは、溶断発生部Ｂ４ａの長さとほぼ同じとなっている。なお、暗色領域Ｂ７の幅をヒューズ線Ｂ３の幅よりもやや広くしてもよく、暗色領域Ｂ７の長さを溶断発生部Ｂ４ａの長さよりもやや長くしてもよい。このようにすれば、溶断発生部Ｂ４ａの大きさが多少変わっても、これに対応させることができる。また、溶断発生部Ｂ４ａを目立たせ易くできれば、暗色領域Ｂ７の幅をヒューズ線Ｂ３の幅よりも狭くしてもよく、暗色領域Ｂ７の長さを溶断発生部Ｂ４ａの長さよりも狭くしてもよい。
【６２８６】
なお、暗色領域Ｂ７の幅をヒューズ線Ｂ３の幅と同じにするときには、実際の寸法を同一にしてもよいし、電源基板Ｂａ１０に向き合う作業者が見かけ上、暗色領域Ｂ７の幅がヒューズ線Ｂ３の幅があたかも同一であるかのように暗色領域Ｂ７の幅を設定してもよい。作業者にとって暗色領域Ｂ７は、ヒューズ線Ｂ３よりも遠い位置にあることからすれば、暗色領域Ｂ７の実際の幅をヒューズ線Ｂ３の幅よりもやや広くすると、暗色領域Ｂ７の幅が見かけ上、ヒューズ線Ｂ３の幅と同様になってよい。暗色領域Ｂ７の長さをヒューズ線Ｂ３の実際の長さの寸法としてもよく、作業者の見かけ上、暗色領域Ｂ７の長さをヒューズ線Ｂ３の実際の長さと同じとするように暗色領域Ｂ７の長さを設定してもよい点は、暗色領域Ｂ７の幅と同じである。
【６２８７】
本例によれば、過電流によりヒューズ線Ｂ３が断線したとき、ヒューズ線Ｂ３の断線部に相当する溶断発生部Ｂ４ａ付近のみが白色に近いヒューズ線Ｂ３とは異なる黒色として認識できる。つまり、断線前はヒューズ線Ｂ３が白一色の線のように見えたが、断線後はヒューズ線Ｂ３と溶断発生部Ｂ４ａとを含めて白・黒・白の線に変わったように見える。このように、本例のパチンコ機１０は、ガラス管ヒューズＢａ３７におけるヒューズ線Ｂ３が断線したか否かが分かりやすい構成となっている。とくに、上述した実施例４６では、暗色領域Ｂ７は、基板に直交する方向から見て、ガラス管Ｂ２を覆う領域であったり、ヒューズ線Ｂ３を覆う領域であったり、これらより広い範囲を覆う領域であったりと、基板面において広い領域であった。つまり、これらの領域が基板面よりも暗い色であるために、ヒューズ線Ｂ３の断線の有無を除く他の確認作業はしづらく、このような領域を悪用して電源基板Ｂａ１０を介した不正行為が発生しないとも限らない。本実施例は、暗色領域Ｂ７を極力小さい構成とすることで、このような不正行為の発生を低減する好適な態様で、ガラス管ヒューズＢａ３７におけるヒューズ線Ｂ３が断線したか否かが分かりやすい構成とすることができる。
【６２８８】
図５８２（ｂ）は、例１に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図５８２（ｂ）は、断線前のヒューズ線Ｂ３の中央部を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、基板面に直交する方向から見て溶断発生部Ｂ４ａ（図示では溶断後の端

面を示す）の奥側に、ヒューズ線Ｂ３と等幅の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６と同様である。このような態様であるため、例１では、ヒューズの確認作業時に、基板に直交する方向から確認できる構成となっている場合に有効である。

【６２８９】

＜例２＞

図５８２（ｃ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６２９０】

図５８２（ｄ）は、例２に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である。当該図に示すように、例２におけるガラス管ヒューズＢａ３７におけるガラス管Ｂ２の底部には、ガラス管Ｂ２の表面に暗色領域Ｂ７が備えられている。従って、電源基板Ｂａ１０と直交する方向から電源基板Ｂａ１０を見たとき、溶断発生部Ｂ４ａの奥側の位置に黒色の配色がされた暗色領域Ｂ７をガラス管ヒューズＢａ３７は備えている。暗色領域Ｂ７は、黒色一色の無地の領域となっている。暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅とほぼ同じであり、暗色領域Ｂ７の長さは、溶断発生部Ｂ４ａの長さとほぼ同じとなっている。つまり、図５８２（ｄ）を参照すれば分かるように、ヒューズ線Ｂ３と等幅の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に設けられている。したがって、本例によれば、過電流によりヒューズ線Ｂ３が断線したとき、ヒューズ線Ｂ３の断線部に相当する溶断発生部Ｂ４ａが白色に近いヒューズ線Ｂ３とは異なる黒色として認識できる。このように、本例のパチンコ機１０は、ガラス管ヒューズＢａ３７におけるヒューズ線Ｂ３が断線したか否かが分かりやすい構成となっている。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６および本実施例の例１と同様である。

【６２９１】

＜例３＞

図５８３（ａ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６２９２】

例３は、例１に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７の幅が溶断発生部Ｂ４ａよりも広い構成に関している。図５８３（ｂ）は、例３に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向から傾斜していても、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３の奥側に位置させることができる。ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域Ｂ７の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。

【６２９３】

＜例４＞

図５８３（ｃ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６２９４】

例４は、暗色領域Ｂ７の幅がヒューズ線Ｂ３の幅よりも広い例３に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７の左端の位置がヒューズ線Ｂ３の左端の位置に一致している構成に関している。図５８３（ｄ）は、例４に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向から傾斜していても、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３の奥側に位置させることができる。本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域Ｂ７の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６および本実施例の例１と同様である。このように構成であれば、ヒューズ線の断線の有無の確認作業をする際の作業者の視線（確認体勢）がある程度定まっている場合には、暗色領域Ｂ７を例４よりも小さくすることができる。

【６２９５】

＜例５＞

図５８４（ａ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６２９６】

例５は、例３に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７の幅がガラス管ヒューズＢａ３７よりも広い構成に関している。図５８４（ｂ）は、例５に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向から傾斜していても、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３の奥側に位置させることができる。本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。例５の所定角度は、例３の所定角度よりも大きい。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６と同様である。なお、本例では、暗色領域Ｂ７がヒューズ線Ｂ３から右方向はみ出していたが、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３から左方向はみ出した構成としてもよい。このように構成であれば、ヒューズ線の断線の有無の確認作業をする際の作業者の視線（確認体勢）があまり定まっていない場合であっても、実施例４６と比べてれば、暗色領域Ｂ７を極力小さくすることができる。

【６２９７】

＜例６＞

図５８４（ｃ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６２９８】

例６は、例３に類似した具体例であるが、ガラス管Ｂ２の底部において暗色領域Ｂ７を有する板部材を有する構成に関している。図５８４（ｄ）は、例６に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部において暗色領域Ｂ７を有する板部材が設けられている。ガラス管Ｂ２と板部材は硬化した接着剤Ｂ１０により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部Ｂ４を強調することができる。なお、本例は、上述の例１，例３，例４，例５と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例５に相当する構成に

ついて説明している。
【６２９９】
本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域Ｂ７の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６と同様である。
【６３００】
＜例７＞
図５８５（ａ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。
【６３０１】
例７は、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２表面に設けられている例２に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２の底部から右方向にずれた位置に設けられている構成に関している。このように構成すれば、ガラス管Ｂ２の底部を極力隠さない暗色領域Ｂ７を提供できる。図５８５（ｂ）は、例７に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部右側表面において暗色領域Ｂ７が設けられている。本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向である直交方向を所定角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向であればよい。この傾斜方向からヒューズ線Ｂ３を観察すれば、例１で説明した効果と同様の効果を得ることができる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６と同様である。なお、本例では、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２の底部から右方向にずれた位置に設けられていたが、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の底部から左方向にずれた位置に設ける構成としてもよい。
【６３０２】
＜例８＞
図５８５（ｃ）は、実施例４９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図５８２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。
【６３０３】
例８は、暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０に設けられている例３に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７がガラス管ヒューズＢａ３７の右方向にずれた位置に設けられている構成に関している。このように構成すれば、ガラス管ヒューズＢａ３７の右方向にずれた位置において電源基板Ｂａ１０の板面の情報（例えば図示ではガラス管ヒューズＢａ３７の取り付け線）を極力隠さない暗色領域Ｂ７を提供できる。図５８５（ｄ）は、例７に係る構成についての模式図であり、図５８２（ｂ）に対応する図である本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向である直交方向を所定角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向であればよい。この傾斜方向からヒューズ線Ｂ３を観察すれば、例１で説明した効果と同様の効果を得ることができる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例４６と同様である。
【６３０４】
＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１）に関し、遊技に関する制御を行う電源装置３１３などに搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ３を備える遊技機であって、ヒューズ線Ｂ３は、過電流が流れ溶断部Ｂ４が溶断して溶断発生部Ｂ４ａを形成し、パチンコ機１０は、少なくとも所定方向視で溶断発生部Ｂ４ａの奥側の位置に対応する、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分とは異なる配色がされた暗色領域Ｂ７を備え、暗色領域Ｂ７の配色は、電源基板Ｂａ１０におけるソルダーレジスト部分の配色よりも、暗い色となっている。これによれば、ヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａを確認する際、少し離れた位置から基板を見ても、少なくともヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置する暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも暗い色であるため、少なくとも溶断発生部Ｂ４ａの奥側の暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の扉を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業においてヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａを発見し易くすることができる。

【６３０５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ２）に関し、暗色領域Ｂ７は、少なくとも溶断発生部Ｂ４ａに対向する部位が無地となっている。これによれば、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置する暗色領域Ｂ７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６３０６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ３）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分よりも明度が低い色（例えば黒色）である。これによれば、ヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置する暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも最も暗い色であるため、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【６３０７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ４）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の一部である。これによれば、暗色領域Ｂ７の色は、電源基板Ｂａ１０の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を交換しても通常、ヒューズ線Ｂ３の色は変わらないので、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【６３０８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ５）に関し、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たとき溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置した状態で視認可能である。これによれば、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たとき溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、溶断発生部Ｂ４ａの確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たとき溶断発生部Ｂ４ａの奥側に暗色領域Ｂ７がいる状態を発生させることができる。

【６３０９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ６）に関し、所定方向は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向である。これによれば、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、パチンコ機１０の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき少なくとも溶断発生部Ｂ４の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。

したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６３１０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ７）に関し、暗色領域Ｂ７は、平滑な平面または曲面となっている。これによれば、暗色領域Ｂ７は、例えば電源基板Ｂａ１０の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばガラス管ヒューズＢａ３７（ヒューズ管Ｂ２）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である暗色領域Ｂ７は、平滑な平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６３１１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ８）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している。これによれば、暗色領域Ｂ７は、例えばヒューズ管Ｂ２の側面のような電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面に設けられている暗色領域Ｂ７よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向から溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６３１２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ９）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅以下となっている。これによれば、暗色領域Ｂ７の幅がヒューズ線Ｂ３の幅以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、暗色領域Ｂ７の手前側に断発生部Ｂ４があることが分かる程度に暗色領域Ｂ７の幅が構成されていれば、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストによって、パチンコ機１０の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において、溶断発生部Ｂ４の発見し易さを向上することができる。

【６３１３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１０）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅よりも広い。これによれば、パチンコ機１０の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７と溶断発生部Ｂ４とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６３１４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１１）に関し、暗色領域Ｂ７は、ヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている。これによれば、暗色領域Ｂ７は、例えばヒューズ線Ｂ３を収容するガラス管ヒューズＢａ３７のようなヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である暗色領域Ｂ７は、平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６３１５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１２）に関し、暗色領域Ｂ７の長さは、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向の長さよりも長くてもよい。これによれば、パチンコ機１０の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７と溶断発生部Ｂ４とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６３１６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１３）に関し、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７を覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、カバーは、カバーの奥側に位置する溶断発生部Ｂ４を発見し易く形成された領域（カバー部材の平坦面

，熱を逃すための通風孔）を有していてもよい。これによれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業において溶断発生部の発見し易さを向上することができる。

【６３１７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１４）に関し、電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０（支持基板）は、電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ，サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ，払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａ，電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０など）であってもよい。これによれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。

【６３１８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１５）に関し、支持基板は、電子部品が実装された所定の電子基板に電気的にヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、所定の電子基板よりもヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）。これによれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業において溶断発生部をさらに発見し易くなる。

【実施例５０】

【６３１９】

続いて、実施例５０に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５０に係るパチンコ機は、実施例４８に係るパチンコ機１０と同様な構成となっているが、発光を利用して溶断部Ｂ４の溶断が発見しやすくなっている点が特徴的である。以降、発光の具体例について説明する。

【６３２０】

＜例１＞

図５８６（ａ）は、例１に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部に溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ１３と、所定電流が流れると発光する発光線Ｂｄ１１を備える。発光線Ｂｄ１１は、電源基板Ｂａ１０上において発光領域Ｂ２８を構成している。発光線Ｂｄ１１は、例えばフィラメントである。

【６３２１】

図５８６（ａ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。ヒューズ線Ｂ１３と発光線Ｂｄ１１は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線Ｂ１３を流れ、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高い発光線Ｂｄ１１を流れない。この状態においては発光線Ｂｄ１１には電圧が印加されていないので、発光線Ｂｄ１１が発光することはない。

【６３２２】

図５８６（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光線Ｂｄ１１を通じて、ガラス管ヒューズＢａ３７内を流れる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これにより発光線Ｂｄ１１は発熱して図５８６（ｂ）の符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６３２３】

＜例２＞

図５８６（ｃ）は、例２に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部に溶断部Ｂ４を有す

るヒューズ線Ｂｄ１２が発光する構成となっている。ヒューズ線Ｂｄ１２は、電源基板Ｂａ１０上において発光領域Ｂ２８を構成しているヒューズ線Ｂｄ１２は、一般的なヒューズ線と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これによりヒューズ線Ｂｄ１２は発熱して符号Ｂｄ１で示す様に発光する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態で発光している。

【６３２４】

図５８６（ｄ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂｄ１２が断線して、それに伴い、ヒューズ線Ｂｄ１２の発光が終了する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、切れた（飛んだ）状態では消光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６３２５】

＜例３＞

図５８６（ｅ）は、例３に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁が有機ＥＬによる発光面となっている構成である。有機ＥＬによる発光面は、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁に対応して設けられている。つまり、図５８６（ｅ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。ヒューズ線Ｂ１３と発光面Ｂｄ１５の電源端子は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線Ｂ１３を流れ、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高い発光面Ｂｄ１５を流れない。この状態においては発光面Ｂｄ１５には電圧が印加されていないので、発光面Ｂｄ１５が発光することはない。なお、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁を有機ＥＬによる発光面とする代わりに、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２を、有機ＥＬによる発光面を有する発光ガラス管で覆う構成であってもよい。また、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁全体を有機ＥＬによる発光面とする代わりに、ガラス管ヒューズＢａ３７のヒューズ線Ｂ１３に対応する箇所（例えば所定方向視でヒューズ線Ｂ１３に重なる箇所）を有機ＥＬによる発光面とする構成であっても構わない。

【６３２６】

図５８６（ｆ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光面Ｂｄ１５の電源端子は、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光面Ｂｄ１５に供給され、発光面Ｂｄ１５は符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。つまり、発光面Ｂｄ１５は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６３２７】

＜例４＞

図５８７（ａ）は、例４に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７が有するガラス管Ｂ２の内壁が有機ＥＬによる発光面となっている構成である。図５８７（ａ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７の通電状態では、ガラス管Ｂ２は透明であるので、ヒューズ線Ｂ１３の確認作業が容易である。ヒューズ線Ｂ１３と発光面Ｂｄ１５の電源端子は直列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、発光面Ｂｄ１５は符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。ガラス管ヒューズＢａ３７の断線状態では、ヒューズ線Ｂ１３を目視し難いが、発光状態によって断線発生を容易に知ることができる。なお、本例では、ガラス管Ｂ２の内壁全体が有機ＥＬによる発光面になっている構成であったが、ガラス管Ｂ２の内壁の一部であっても構わない。ガラス管Ｂ２の内壁の一部は、基

板に直交する方向から見て、ヒューズ線Ｂ１３の背面全体であってもよいし、溶断発生部に対応する部分であっても構わない。

【６３２８】

図５８７（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光面Ｂｄ１５の電源端子は、ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光面Ｂｄ１５に供給されず、発光面Ｂｄ１５は発光を終了する。つまり、発光面Ｂｄ１５は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光し、切れた（飛んだ）状態では発光しない構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６３２９】

＜例５＞

図５８７（ｃ）は、例５に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に例えば砲弾型のＬＥＤ２５Ｂが設けられている構成である。ＬＥＤ２５Ｂが設けられる電源基板Ｂａ１０上の位置としては、特に限定されないが、ガラス管ヒューズＢａ３７の端部近傍の位置がよい。ヒューズ線Ｂ１３や溶断部Ｂ４の近傍位置でもよい。ＬＥＤ２５Ｂとガラス管ヒューズＢａ３７は、並列に接続されていてもよく、直列に接続されていてもよい。ＬＥＤ２５Ｂとガラス管ヒューズＢａ３７が並列に接続されている場合は、ＬＥＤ２５Ｂの挙動は、例３で説明した発光面Ｂｄ１５と同様となる。つまり、ＬＥＤ２５Ｂは、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。

【６３３０】

ＬＥＤ２５Ｂとガラス管ヒューズＢａ３７が直列に接続されている場合は、ＬＥＤ２５Ｂの挙動は、例４で説明した発光面Ｂｄ１５と同様となる。つまり、ＬＥＤ２５Ｂは、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光し、切れた（飛んだ）状態では発光しない構成となっている。

【６３３１】

図５８７（ｄ）は、ＬＥＤ２５Ｂを支持するハウジングＢｄ２６を説明している。ハウジングＢｄ２６は、ＬＥＤ２５Ｂの配線を覆う構成であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持するクリップＢａ３９と同程度の高さを有している。この様な構成とすることで、ＬＥＤ２５Ｂを電源基板Ｂａ１０上に設けられた他の部品に妨げられることなく、確実に作業者に視認させることができる。

【６３３２】

また、その他の例としては、ハウジングＢｄ２６の取付箇所を溶断発生部の近傍とし、ハウジングＢｄ２６の高さを、ヒューズ線Ｂ１３と同程度の高さ、あるいは、これよりやや低い高さとしてもよい。この場合、砲弾型のＬＥＤは指向性が高いので、ＬＥＤ２５Ｂに拡散キャップを被せるか、チップＬＥＤを採用するなどして、光を拡散させることが好ましい。このように構成すれば、ヒューズ線Ｂ１３の溶断の有無を、ヒューズ線Ｂ１３の奥側にＬＥＤ２５Ｂの発光が見えるか（はっきりと見えるか）否かによって判断することもできる。

【６３３３】

＜例６＞

図５８７（ｅ）は、例６に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に基板実装型のＬＥＤ２６Ｂが設けられている構成である。ヒューズ線Ｂ１３や溶断部Ｂ４の近傍位置でもよい。このように、本実施例は、例５で説明した砲弾型のＬＥＤ２５Ｂに代えて、基板実装型のＬＥＤ２６Ｂを使用することができる。基板実装型のＬＥＤ２６Ｂは、図５８７（ｆ）に示すように、電源基板Ｂａ１０に直接的に装着されている。この様に構成することで、ＬＥＤ２６Ｂを配置するときのコストを抑制することがで

きる。
【６３３４】
　また、その他の例としては、ＬＥＤ２６Ｂの取付箇所を溶断発生部の近傍としてもよい。このように構成すれば、ヒューズ線Ｂ１３の溶断の有無を、ヒューズ線Ｂ１３の奥側にＬＥＤ２６Ｂの発光が見えるか（はっきりと見えるか）否かによって判断することもできる。例５と同様に、ＬＥＤ２６Ｂに拡散キャップを被せるか、チップＬＥＤを採用するなどして、光を拡散させることが好ましい。
【６３３５】
＜例７＞
　図５８８（ａ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。本例では、ヒューズ線Ｂ１３は、通常状態で消灯し、断線状態で発光するように構成されている。すなわち、ヒューズ線Ｂ１３は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと、ヒューズ線本体Ｂ１３ａに巻き付けられた発光線Ｂｄ１１とで構成されている。ヒューズ線本体Ｂ１３ａと発光線Ｂｄ１１は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線本体Ｂ１３ａを流れ、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと比較して抵抗値が高い発光線Ｂｄ１１を流れない。この状態においては発光線Ｂｄ１１には電圧が印加されていないので、発光線Ｂｄ１１が発光することはない。なお、ヒューズ線本体Ｂ１３ａに発光線Ｂｄ１１を巻き付ける構成ではなくとも、例えば、ヒューズ線本体Ｂ１３ａの背面に発光線Ｂｄ１１を配設する構成でもよい。
【６３３６】
　図５８８（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線本体Ｂ１３ａが断線して、ヒューズ線本体Ｂ１３ａを通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光線Ｂｄ１１を通じて、ガラス管ヒューズＢａ３７内を流れる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これにより発光線Ｂｄ１１は発熱して図５８８（ｂ）の符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。
【６３３７】
＜例８＞
　図５８８（ｃ）は、パチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態となっているときのガラス管ヒューズＢａ３７の様子を示している。本例では、ヒューズ線Ｂ１３は、通常状態で第１発光態様Ｂｄ１ａ（図５８８（ｄ）参照）となり、断線状態で第１発光態様よりも明るさが弱い第２発光態様Ｂｄ１ｂ（図５８８（ｅ）参照）となるように構成されている。すなわち、ヒューズ線Ｂ１３は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと直列に電気接続され、ヒューズ線本体Ｂ１３ａに巻き付けられた通常時発光線Ｂｄ１１ａと、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと並列に電気接続され、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと平行に取り付けられた断線時発光線Ｂｄ１１ｂとで構成されている。
【６３３８】
　図５８８（ｄ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。通常時の電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線本体Ｂ１３ａを流れ、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと比較して抵抗値が高い断線時発光線Ｂｄ１１ｂを流れない。つまり、通常状態では、通常時発光線Ｂｄ１１ａは電圧が印加されるので、第１発光態様Ｂｄ１ａで発光するが、断線時発光線Ｂｄ１１ｂは電圧が印加されないので、発光しない。
【６３３９】

図５８８（ｅ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線本体Ｂ１３ａが断線して、ヒューズ線本体Ｂ１３ａを通じてこれ以上の電流は流れなくなる。通常時発光線Ｂｄ１１ａは、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと直列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、通常時発光線Ｂｄ１１ａに供給されず、その代わりに、断線時発光線Ｂｄ１１ｂに供給される。つまり、段電状態では、通常時発光線Ｂｄ１１ａは第１発光態様Ｂｄ１ａでの発光を終了し、断線時発光線Ｂｄ１１ｂは第２発光態様Ｂｄ１ｂでの発光を開始する。

【６３４０】

このように、通常状態および断線状態のいずれもガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８は発光しているので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業をし易くすることができる。また、断線状態を示す第２発光態様Ｂｄ１ｂは通常状態を示す第１発光態様Ｂｄ１ａに比べて明るさが弱いので、ガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８からの発光が強いか弱いかによって断線状態を発見し易くすることができる。なお、断線状態を示す第２発光態様Ｂｄ１ｂを、通常状態を示す第１発光態様Ｂｄ１ａに比べて明るさが強くなるようにしてもよい。通常状態を示す第１発光態様Ｂｄ１ａと断線状態を示す第２発光態様Ｂｄ１ｂとで発光色を異ならせてもよい。

【６３４１】

＜例９＞

図５８９（ａ）は、例９に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁が有機ＥＬによる第１発光面Ｂｄ１５ａとなっており、ガラス管Ｂ２を覆う発光ガラス管の内壁も有機ＥＬによる第２発光面Ｂｄ１５ｂとなっている構成である。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ヒューズ線Ｂ１３に直列に電気接続された第１発光面Ｂｄ１５ａと、ヒューズ線Ｂ１３に並列に電気接続された第２発光面Ｂｄ１５ｂとで構成されている。ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線Ｂ１３を流れ、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高い第２発光面Ｂｄ１５ｂを流れない。この状態においては、第１発光面Ｂｄ１５ａには電圧が印加されるので、第１発光面Ｂｄ１５ａは第１発光態様Ｂｄ１ｃで発光し、第２発光面Ｂｄ１５ｄには電圧が印加されていないので、第２発光面Ｂｄ１５ｄが第２発光態様Ｂｄ１ｄ発光することはない。第２発光態様Ｂｄ１ｄは、第１発光態様Ｂｄ１ｃとは異なる発光態様であって、例えば、第１発光態様Ｂｄ１ｃよりも明るさが弱い。第１発光態様Ｂｄ１ｃと第２発光態様Ｂｄ１ｄとで発光色を異ならせてもよい。なお、ヒューズ線Ｂ１３と第１発光面Ｂｄ１５ａおよび第２発光面Ｂｄ１５ｂとの直列・並列関係は逆にしても構わない。

【６３４２】

図５８９（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。第２発光面Ｂｄ１５ｂの電源端子は、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、第２発光面Ｂｄ１５ｂに供給され、第２発光面Ｂｄ１５ｂは第２発光態様Ｂｄ１ｄで発光を開始する。つまり、第１発光面Ｂｄ１５ａ，第２発光面Ｂｄ１５ｂは、発光領域Ｂ２８を構成しており、通常状態では第１発光面Ｂｄ１５ａが第１発光態様Ｂｄ１ｃで発光し、ヒューズが切れた（飛んだ）状態では第２発光面Ｂｄ１５ｂが第２発光態様Ｂｄ１ｄで発光する構成となっている。これにより、作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６３４３】

＜例１０＞

図５８９（ｃ）は、例１０に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に例えば砲弾型のＬＥＤ２５Ｂ１とＬＥＤ２５Ｂ２が設けられている構成である。ＬＥＤ２５Ｂ１，ＬＥＤ２５Ｂ２が設けられる電源基板Ｂａ１０上の位置としては、

特に限定されないが、ガラス管ヒューズＢａ３７の端部近傍の位置であって、周辺の部品が少ないなど確認作業時に確認し易い箇所がよい。ＬＥＤ２５Ｂ１とガラス管ヒューズＢａ３７は、直列に接続されており、ＬＥＤ２５Ｂ２とガラス管ヒューズＢａ３７は、並列に接続されている。つまり、ＬＥＤ２５Ｂ１，ＬＥＤ２５Ｂ２は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８は、通常状態では第１発光態様Ｂｄ１ｅで発光し、図５８９（ｄ）に示すように、切れた（飛んだ）状態では第２発光態様Ｂｄ１ｆで発光する構成となっている。例えば、第１発光態様Ｂｄ１ｅは、第２発光態様Ｂｄ１ｆよりも明るい発光態様であるが、発光色を異ならせる態様でもよい。これにより、作業者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺の基板面から少し離間した確認し易い箇所で、発光領域Ｂ２８の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。なお、２つのＬＥＤ（ＬＥＤ２５Ｂ１とＬＥＤ２５Ｂ２）を備えているが、１つのＬＥＤで２つの発光態様ができるものであってもよい。

【６３４４】

＜例１１＞

図５８９（ｅ）は、例６に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ１とＬＥＤ２６Ｂ２が設けられている構成である。このように、本実施例は、例１０で説明した砲弾型のＬＥＤ２５Ｂ１，ＬＥＤ２５Ｂ２に代えて、基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ１，ＬＥＤ２６Ｂ２を使用することができる。基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ１は、ガラス管ヒューズＢａ３７に直列に電気接続されており、基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ２は、ガラス管ヒューズＢａ３７に並列に電気接続されている。つまり、ＬＥＤ２６Ｂ１，ＬＥＤ２６Ｂ２は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８は、通常状態では第１発光態様Ｂｄ１ｅで発光し、図５８９（ｆ）に示すように、切れた（飛んだ）状態では第２発光態様Ｂｄ１ｆで発光する構成となっている。例えば、第１発光態様Ｂｄ１ｅは、第２発光態様Ｂｄ１ｆよりも明るい発光態様であるが、発光色を異ならせる態様でもよい。これにより、作業者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺の基板面上の確認し易い箇所で、発光領域Ｂ２８の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。なお、２つのＬＥＤ（ＬＥＤ２６Ｂ１とＬＥＤ２６Ｂ２）を備えているが、１つのＬＥＤで２つの発光態様ができるものであってもよい。

【６３４５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ１）に関し、遊技に関する制御を行う主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する例えば電源基板Ｂａ１０のような支持基板を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を備えるパチンコ機１０であって、パチンコ機１０は、ガラス管ヒューズＢａ３７が電気的に絶縁状態となると、発光状態が変化する例えば発光線Ｂｄ１１などのような発光部を備えている。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていれば、発光状態が変化する発光部を備えているので、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、発光状態が変化した発光部を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【６３４６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ２）に関し、発光部は、ヒューズ線Ｂｄ１２（通常状態において発光するヒューズ線Ｂｄ１２）に対応して設けられ、ヒューズ線Ｂｄ１２は電気的に絶縁状態になると、発光状態から消光状態に変化する。または、発光部は、ヒューズ線Ｂｄ１３（並列に電気接続されたヒューズ線本体Ｂｄ１３ａとこれに巻き付けられた発光線Ｂｄ１１とからなるヒューズ線Ｂｄ１３）に対応して設けられ、ヒ

ューズ線Ｂｄ１３は電気的に絶縁状態になると、消灯状態から発光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、発光状態から消光状態、または、消光状態から発光状態に変化したヒューズ線Ｂｄ１２を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３４７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ３）に関し、発光部は、ヒューズ線Ｂ１３に対応して設けられ（ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに巻き付けられた通常時発光線Ｂｄ１１ａと、ヒューズ線本体）Ｂｄ１３ａに平行に設けられた断線時発光線Ｂｄ１１ｂとして設けられ）、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、発光部は、通常時発光線Ｂｄ１１ａによる第１発光態様Ｂｄ１ａから断線時発光線Ｂｄ１１ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｂに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光態様Ｂｄ１ａから第２発光態様Ｂｄ１ｂに変化したヒューズ線Ｂ１３を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３４８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ヒューズ線Ｂｄ１３を収容するガラス管Ｂ２を備え、発光部は、ガラス管Ｂ２（ヒューズ線Ｂ１３と並列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５）に対応して設けられ、発光部は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したガラス管Ｂ２を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３４９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ５）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ヒューズ線Ｂｄ１３を収容するガラス管Ｂ２を備え、発光部は、ガラス管Ｂ２（ヒューズ線Ｂ１３に直列に電気接続された第１発光面Ｂｄ１５ａと、ヒューズ線Ｂ１３に並列に電気接続された第２発光面Ｂｄ１５ｂ）に対応して設けられ、発光部は、ヒューズ線Ｂｄ１３が電気的に絶縁状態になると、第１発光面Ｂｄ１５ａによる第１発光態様Ｂｄ１ｃから第２発光面Ｂｄ１５ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｄに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ガラス管Ｂ２に対応して設けられた発光部の第１発光面Ｂｄ１５ａによる第１発光態様Ｂｄ１ｃから第２発光面Ｂｄ１５ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｄへの変化を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３５０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ６）に関し、発光部は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ）に設けられ、周辺領域は、ヒューズ線Ｂｄ１３が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３５１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ７）に関し、発光部は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３

７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ２）に設けられ、周辺領域は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、ＬＥＤ２５Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅからＬＥＤ２５Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光態様Ｂｄ１ｅから第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化したガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３５２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ８）に関し、発光部は、電源基板Ｂａ１０上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ）に設けられ、特定領域は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化した電源基板Ｂａ１０上の特定領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６３５３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ９）に関し、発光部は、電源基板Ｂａ１０上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ２）に設けられ、特定領域は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、ＬＥＤ２６Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅからＬＥＤ２６Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光態様Ｂｄ１ｅから第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化した電源基板Ｂａ１０上の特定領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【実施例５１】

【６３５４】

続いて、実施例５１に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５１に係るパチンコ機１０は、第３図柄表示装置４２の一部を覆う位置に回動可能な役物を有する点が特徴的である。

【６３５５】

図５９０は、実施例５１に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例５１に係るパチンコ機１０は、実施例１に係るパチンコ機１０と同様な構成であるが、第３図柄表示装置４２の上方に、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第３表示装置４２の一部を覆うように回動自在の支持部材Ｃ１と、支持部材Ｃ１の先端に設けられた、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成された回動自在の装飾部材Ｃ２が設けられている。装飾部材Ｃ２には「突撃！」の文字が付されており、支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２が回動することで、実施例５１に係るパチンコ機１０は、遊技上のチャンスが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。以下では、支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃ２を総称する場合は可動役物Ｃ１，Ｃ２と呼ぶ。

【６３５６】

支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２の回動を実現する各種機構について説明する。図５９１（ａ）は、支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２の回動に係る各部材を上方から見下ろしたときの模式図である。長板状の支持部材Ｃ１は、基端部に設けられたモータＣａ１の駆動によって、基端部に位置する回動中心を中心に回動する。モータＣａ１は、支持部材Ｃ１の奥側に設けられており、第３表示装置４２の前の遊技者は、当該モータＣａ１を視認することはできない。モータＣａ１の回転軸Ｃａ２は、支持部材Ｃ１の基端部に接続されており、モータＣａ１の回転軸Ｃａ２が右回りに回転すると、水平状態となっていた支持部材Ｃ１が傾斜する。この状態でモータＣａ１の回転軸Ｃａ２が左回りに回転すると、傾斜

状態となっていた支持部材Ｃ１が水平状態に戻る。
【６３５７】
支持部材Ｃ１の先端には、「突撃！」と付された板状の装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１の先端部の手前側に設けられている。装飾部材Ｃ２における支持部材Ｃ１の先端側には、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動するときの回転中心となる回動軸Ｃａ３が設けられており、支持部材Ｃ１は、回動軸Ｃａ３を介して装飾部材Ｃ２を回動自在に支持する。なお、回動軸Ｃａ３は、装飾部材Ｃ２に一体化している。
【６３５８】
役物駆動ソレノイドＣａ４は、遊技者に視認されることがないように支持部材Ｃ１の奥側に設けられた部材であり、装飾部材Ｃ２を移動させる駆動ピンＣａ５と、駆動ピンＣａ５を駆動させる駆動部とを有している。駆動部は、支持部材Ｃ１の先端に付設されているが、回動軸Ｃａ３よりも支持部材Ｃ１の基端側に設けられている。駆動ピンＣａ５は、駆動部の動作により、図５９１（ａ）の紙面奥側に伸び、紙面手前側に縮むことができる伸縮自在の部材である。駆動ピンＣａ５の先端には、装飾部材Ｃ２に向けて伸びた連接部材Ｃａ６が設けられており、この連接部材Ｃａ６が役物駆動ソレノイドＣａ４の駆動力を装飾部材Ｃ２に伝達する構成となっている。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、装飾部材Ｃ２に設けられた構成であり、遊技者に視認されることがないように装飾部材Ｃ２の裏面に設けられている。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、連接部材Ｃａ６の先端を案内する構成となっており、連接部材Ｃａ６の先端は、抵抗式ポジションセンサＣａ７が有する端子に接続されている。端子は、抵抗式ポジションセンサ本体上をスライドすることができる構成である。抵抗式ポジションセンサＣａ７の出力によれば、連接部材Ｃａ６が抵抗式ポジションセンサＣａ７のスライド可能領域のどこに位置するかを知ることができる。したがって、抵抗式ポジションセンサＣａ７は、特定可動部材である可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に伴って生じる連接部材Ｃａ６の移動という所定事象を検出することができる。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、リミットスイッチであっても構わない。
【６３５９】
図５９１（ｂ）は、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１と平行な位置にあるときに支持部材Ｃ１を遊技者にとっての奥側から見たときの模式図である。当該図における駆動ピンＣ５は、支持部材Ｃ１の伸びる方向と直交する方向に伸縮する構成である。つまり、駆動ピンＣ５は、図５９１（ｂ）の紙面下方向に伸長し、紙面上方向に収縮する。一方、連接部材Ｃａ６は、紙面奥側に伸びる構成であって、駆動ピンＣ５と連接部材Ｃａ６は２つでＬ形状を成している。
【６３６０】
所定事象検出部品である抵抗式ポジションセンサＣａ７は、役物２の下部において、支持部材Ｃ１の伸びる方向に伸びた部材である。支持部材Ｃ１の短手方向の幅は、装飾部材Ｃ２の短手方向の幅よりも狭くなっているので、上辺が同じ位置にある支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃ２を比較すると、装飾部材Ｃ２の下辺は、支持部材Ｃ１の下辺よりも下に位置する。したがって、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１を遊技者にとっての奥側から見たとき、支持部材Ｃ１に隠れる被覆部と、支持部材Ｃ１から露出する露出部を有することになる。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、装飾部材Ｃ２の露出部に設けられている。抵抗式ポジションセンサＣａ７には、両端が閉塞している支持部材Ｃ１の伸びる方向に伸びた溝が設けられており、連接部材Ｃａ６の先端部は、当該溝に嵌め込まれている。従って、図５９１（ｂ）の状態にある駆動ピンＣａ５が伸長すると、連接部材Ｃａ６の先端は、抵抗式ポジションセンサＣａ７に設けられた溝に案内されて、装飾部材Ｃ２に対して右方向に移動する。
【６３６１】
図５９１（ｂ）の状態から駆動ピンＣａ５が伸長すると、支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃ２の位置関係が変化することになるが、装飾部材Ｃ２は回動軸Ｃａ３を介して支持部材Ｃ１に回動自在に支持されていることからすれば、駆動ピンＣａ５が伸長し、抵抗式ポジションセンサＣａ７の左側にあった連接部材Ｃａ６の先端部が抵抗式ポジションセンサＣａ７

の右側に移動していくに連れ、支持部材Ｃ１に対して装飾部材Ｃ２が回動することになる。図５９１（ｃ）は、図５９１（ｂ）の状態から駆動ピンＣａ５が伸長状態となることで装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して傾斜したときの様子を表している。

【６３６２】

なお、図５９１（ｂ），図５９１（ｃ）を参照すれば分かるように、装飾部材Ｃ２の回動に合わせて支持部材Ｃ１の先端が遊技者に対して露出することがないように支持部材Ｃ１の先端形状に工夫がされている。すなわち、支持部材Ｃ１の先端には、角取りがなされており、これにより、支持部材Ｃ１の先端上部の角が装飾部材Ｃ２の回動によって遊技者に視認されることがない。

【６３６３】

図５９２は、第３図柄表示装置４２上において支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２がどのように動作するかについて説明している。図５９２（ａ）は、支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２の初期状態を表しており、支持部材Ｃ１は、第３図柄表示装置４２の上辺に対して水平となった状態（０度傾いた状態）であり、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１に対し水平となった状態（０度傾いた状態）である。

【６３６４】

装飾部材Ｃ２に付された「突撃！」の文字が第３図柄表示装置４２の中央に移動される役物落下演出が実行されるときには、まず、図５９２（ｂ）に示す様に、図５９２（ａ）の状態にあった支持部材Ｃ１が所定角度（例えば２５度）だけ第３図柄表示装置４２の上辺に対して傾く。このとき、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１に対し水平となった状態（０度傾いた状態）である。この様な可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を落下動作とよぶ。

【６３６５】

図５９２（ｃ）は、図５９２（ｂ）の状態にあった装飾部材Ｃ２が所定角度（例えば－２５度）だけ）だけ支持部材Ｃ１に対して傾いた様子を示している。この様に支持部材Ｃ１の傾斜角度をキャンセルするように装飾部材Ｃ２を支持部材Ｃ１の傾斜方向と逆方向に傾ける構成とすることにより、装飾部材Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行となった状態で第３図柄表示装置４２の中央の位置まで移動される。この様な可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を回転動作とよぶ。

【６３６６】

なお、図５９２（ｃ）で説明した装飾部材Ｃ２が図５９２（ａ）で説明した初期状態に戻る場合は、図５９２（ｂ）の状態を経由する。つまり、まず、図５９２（ｃ）の状態の装飾部材Ｃ２が所定角度（例えば２５度）だけ支持部材Ｃ１に対して回動して図５９２（ｂ）の状態となった後、支持部材Ｃ１が所定角度（例えば－２５度）だけ回動して、図５９２（ａ）に示す初期状態となる。図５９２（ｃ）から図５９２（ｂ）に至る可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を逆回転動作とよび、図５９２（ｂ）から図５９２（ａ）に至る可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を上昇動作とよぶ。

【６３６７】

なお、本実施例の構成としては、図５９３（ａ）に示す様に、初期位置にある可動役物Ｃ１，Ｃ２の上部が表示画面４２ａを囲む枠の裏に隠れる構成とし、初期位置の可動役物Ｃ１，Ｃ２を遊技者にとってより見えにくい構成とすることもできる。当該構成によれば、図５９３（ｂ）に示すように、落下動作後の装飾部材Ｃ２は、図５９２（ｂ）で説明した装飾部材Ｃ２よりも上方の位置にあり、図５９３（ｃ）に示すように、回転動作後の装飾部材Ｃ２は、図５９２（ｃ）で説明した装飾部材Ｃ２よりも上方の位置にある。すなわち、本発明は、遊技者から隠れる位置から遊技者に見えやすい位置までの間を往復する往復動作役物に適用することができる。

【６３６８】

＜役物落下演出の実際＞

続いて、本実施例に係る役物落下演出の実際について説明する。図５９４は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルであり、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したのに伴う各種抽選を実行するときに参照されるテーブルである。特図１主装飾図柄

変動パターン選択用テーブルは、主制御装置２６１によって参照されるテーブルであるが、主制御装置２６１によって変動パターンが選択された場合に、サブ制御装置２６２によって選択される期待演出（例えば役物落下演出）についても記載している。当該図を参照すれば分かるように、抽選結果が大当たりまたは前後外れスーパーリーチＥが選択されたという所定動作条件が成立したときに、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を行う役物落下演出が実行される。いずれのスーパーリーチも他の変動パターンよりも変動時間が１２０秒と長いので、演出に装飾部材Ｃ２を落下させる役物落下演出を組み入れることができる。本例では遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したのに伴う抽選結果がスーパーリーチＥ以外の変動パターンに対応するものである場合は、装飾部材Ｃ２の落下にかかる役物落下演出は実行されないが、他の変動パターンにおいても役物落下演出が実行されても構わない。なお、本実施例に係る役物落下演出は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞を契機とするに限らず、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞を契機とするものでも構わない。

【６３６９】

続いて、役物落下演出の際に表示画面４２ａに表示されるエフェクトについて説明する。図５９５（１）～図５９５（５），図５９６（６）～図５９６（９）は、本実施例に係る役物落下演出を図５９２よりも詳細に説明するものであり、特に、落下動作、回転動作、逆回転動作、上昇動作に伴って表示画面４２ａに表示される所定動作対応表示である落下エフェクトｅｆ１，装飾エフェクトｅｆ２，上昇エフェクトｅｆ３のような所定の表示について説明している。本実施例のエフェクトとは、役物落下演出に連動して表示画面４２ａに表示される図形等のことであり、装飾部材Ｃ２の動作を盛り上げることを目的として表示画面４２ａに表示される。本実施例の役物落下演出は、落下エフェクト、装飾エフェクト、上昇エフェクトという３種類のエフェクトを使い分ける構成となっているので、これらについて順を追って説明する。

【６３７０】

図５９５（１）は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図５９５（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動部材Ｃ１，Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。

【６３７１】

図５９５（２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、初期状態にあった支持部材Ｃ１が傾斜して、装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央に現れる。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２の落下動作を盛り上げる目的で下方へ回動する装飾部材Ｃ２の残像を示す所定形状（例えば　　状）の落下エフェクトｅｆ１が装飾部材Ｃ２の背後に表示される。この落下エフェクトｅｆ１は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図５９５（２）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、落下エフェクトｅｆ１の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【６３７２】

なお、図５９５（１）において表示画面４２ａの中央に表示されていた主装飾図柄は、図５９５（２）以降、しばらくは画面の左下に小さく表示される。役物落下演出は、リーチ演出中に実行される演出なので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作は、主装飾図柄が「７」「↓」「７」と表示されている間に実行される。

【６３７３】

図５９５（３）は、役物落下演出が回転動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、支持部材Ｃ１とともに傾斜していた装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央で回動して、水平状態となる。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２を盛り上げる目的で水平状態の装飾部材Ｃ２の周囲を囲む所定形状（例えば爆発形状）の装飾エフェクトｅ

ｆ２が装飾部材Ｃ２の背後に表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されるはずの時刻が到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図５９５（３）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトｅｆ２の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。図５９５（４），図５９５（５），図５９６（６）は、図５９５（３）の状態が維持される様子を説明している。

【６３７４】

図５９６（７）は、役物落下演出が逆回転動作まで進んだときの様子を示している。図５９５（３）～図５９５（５），図５９６（６）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２は、この時点で消去される。この装飾エフェクトｅｆ２の消去動作は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた動作であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の逆回転動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図５９６（７）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトｅｆ２の消滅が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【６３７５】

図５９６（８）は、役物落下演出が上昇動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、傾斜していた支持部材Ｃ１が装飾部材Ｃ２とともに上昇し始める。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２の上昇動作を盛り上げる目的で上方へ回動する装飾部材Ｃ２の残像を示す所定形状（例えば　　状）の上昇エフェクトｅｆ３が装飾部材Ｃ２の背後に表示される。この上昇エフェクトｅｆ３は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図５９６（８）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、上昇エフェクトｅｆ３の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【６３７６】

図５９６（９）は、支持部材Ｃ１が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。表示画面４２ａ中央には、「７」「７」「７」で揃いそうな主装飾図柄ＳＺが表示される。図５９５（１）～図５９５（５），図５９６（６）～図５９６（９）は、大当たりスーパーリーチＥに関する動作説明であったので、主装飾図柄ＳＺは、結局「７」「７」「７」で揃って大当たりが発生することになる。

【６３７７】

＜役物落下演出の実際：装飾部材Ｃ２が動作しない場合＞

図５９５（１１）～図５９５（１５），図５９６（１６）～図５９６（１９）は、大当たりスーパーリーチＥに係る演出中に装飾部材Ｃ２が故障により動作しない場合について説明している。大当たりスーパーリーチＥにおける表示画面４２ａの表示は、装飾部材Ｃ２の動作が不良かどうかによって変化しない。本例の場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、回転動作、逆回転動作ができないので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬が生じてしまう。本実施例によれば可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作パターンに工夫を加えることで、エフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作との間の矛盾を遊技者に極力感じさせない構成となっている。

【６３７８】

まず、大当たりスーパーリーチＥにおける表示画面４２ａの表示は、図５９５（１）～図５９５（５），図５９６（６）～図５９６（９）で説明した表示画面４２ａ上の表示と同じものとなる。例えば、図５９５（１１）の表示は図５９５（１）の表示と同様である。以降、図５９５（１２）～図５９５（１５）の表示は、図５９５（２）～図５９５（５

）の表示の各々と同様であり、図５９６（１６）～図５９６（１９）の表示は、図５９６（６）～図５９６（９）の表示の各々と同様である。

【６３７９】

ただし、図５９５（１４），図５９６（１６）に示す様に、装飾エフェクトｅｆ２は、図５９５（４），図５９６（６）に示されている表示画面４２ａにおいて支持部材Ｃ１により隠されている部分にも表示されている。これは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障したことにより装飾エフェクトｅｆ２の態様が変化したわけではなく、装飾エフェクトｅｆ２自体は図５９５（１４）と図５９５（４）との間で変化はない。図５９５（４）においては、装飾エフェクトｅｆ２の一部が支持部材Ｃ１によって視認不能になっているに過ぎない。この様な事情は、図５９６（１６），図５９６（６）についても同様である。

【６３８０】

以降、図５９５（１１）より本例の動作について順を追って説明する。図５９５（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図５９５（１）と比べて特に変化はない。図５９５（１２）は、落下動作が実行される様子を示しており、図５９５（２）と比べて特に変化はない。

【６３８１】

図５９５（１３）は、本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【６３８２】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、すなわち役物落下演出が未達成で終わってしまう場合に、図５９５（１４），図５９５（１５），図５９６（１６），図５９６（１７）に示すように装飾部材Ｃ２の回動動作を行えていない未到達状態の可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作の往復動作を繰り返す、未到達制御である繰り返し往復制御を行うことにより、遊技者の注意をこの可動役物Ｃ１，Ｃ２の繰り返し往復動作に向けさせる構成となっている。この様な構成とすれば、正常に役物落下演出が行われている状態では見ることがない繰り返し往復動作に遊技者の注意が集められるため、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６３８３】

なお、本例では、落下エフェクトｅｆ１，装飾エフェクトｅｆ２，上昇エフェクトｅｆ３は、上昇動作、落下動作のような特定の動作との間に齟齬を生じる場合でも傾斜状態の装飾部材Ｃ２の背後の近傍や重なる位置に表示されていたが、装飾部材Ｃ２の特定の動作に対応して表示される特定動作対応表示であれば、装飾部材Ｃ２から離れた位置に表示される画像であっても構わない。例えば、装飾部材Ｃ２が落下動作から回転動作を実行した場合に、水平状態の装飾部材Ｃ２から鉛直下方に離れた表示画面４２ａの下辺付近に、何かが水平状態のまま落下するような画像を表示させる構成であっても構わない。水平状態のまま落下する何かは、装飾部材Ｃ２に対応する画像でもよいし、別の画像でもよい。

【６３８４】

図５９６（１７）は、可動役物Ｃ１，Ｃ２における２回目の往復運動の終了後に装飾エフェクトｅｆ２が消去されるときの様子を示している。したがって、このときの支持部材Ｃ１は、傾斜状態となる。このような構成とすれば、図５９６（１８）において表示画面４２ａ上に表示される上昇エフェクトｅｆ３に同期して可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作を実現できる。上昇エフェクトｅｆ３は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行されるはずの時刻が到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。

【６３８５】
図５９６（１８）においては、この時刻に可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行される様子が説明されている。上昇エフェクトｅｆ３の出現時に予定されている通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、上昇エフェクトｅｆ３の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。
【６３８６】
図５９６（１９）は、支持部材Ｃ１が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。表示画面４２ａ中央には、「７」「７」「７」で揃いそうな主装飾図柄ＳＺが表示される。図５９５（１１）～図５９５（１５），図５９６（１６）～図５９６（１９）は、大当たりスーパーリーチＥに関する動作説明であったので、主装飾図柄ＳＺは、結局「７」「７」「７」で揃って大当たりが発生することになる。
【６３８７】
＜落下演出に係る制御処理＞
以降、可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させるための制御を示すフローチャートについて説明する。以下のフローチャートの各々は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行するものである。図５９７は、本例のパチンコ機１０が各種の演出を実行するときに参照される演出実行管理に関するフローチャートである。当該フローチャートは、図３９を用いて説明した演出実行管理とほぼ同様であるが、変動表示対応設定ステップＳ２４０３と次回遊技状態表示態様設定ステップＳ２４０４との間に期待演出制御処理ステップＳ２４０３Ｃａが挿入されている点が大きく異なる。期待演出とは、遊技者に大当たり等の特典の付与を予期させる演出であり、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に関する落下演出を含んでいる。
【６３８８】
＜期待演出制御処理＞
図５９８は、図５９７で説明した期待演出制御処理の実際を説明するフローチャートである。当該フローチャートに係る処理は、ステップＣ１０１から始まり、現在の遊技状態が例えばスーパーリーチＥであるか否かが判断される。なお、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作（所定動作）の前提となる所定動作前提条件であれば、スーパーリーチＥのような変動パターンコマンドの他に、ラウンド開始コマンドであっても構わない。当該判断が真なら処理はステップＣ１０２に進み、偽なら処理は、ステップＣ１０１に戻る。なお、本実施例および本実施例に係る変形例を説明するフローチャートにおいて、所定の条件が成立するか否かを判断するときのステップは、判断が偽のとき、処理は当該ステップの入力に戻る構成として説明するが、本実施例等は、この様な構成に限られず、判断が偽のとき、処理を終了するように構成することもできる。
【６３８９】
ステップ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。期待演出実行許可フラグは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあるときにオンとなるフラグであり、可動役物Ｃ１，Ｃ２に付属のセンサの出力に基づいてオン・オフが切り替わる。演出実行許可フラグの管理は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。可動役物Ｃ１，Ｃ２に付属するセンサとしては、具体的には、例えばモータＣａ１に付属のエンコーダ、および、役物駆動ソレノイドＣａ４の動作を監視する支持部材Ｃ１に付属の抵抗式ポジションセンサＣａ７で実現できる。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、少なくとも可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作開始時点において連接部材Ｃａ６が確実に移動したということを検出できる特定事象検出部品であれば、所定位置から傾いたことを検出する傾きセンサあってもよい。検出される事象は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作開始から所定時間経過後の可動役物Ｃ１，Ｃ２が確実に動作しているタイミング（例えば動作開始から０．５ミリ秒後）に起こる連接部材Ｃａ６の移動である。具体的には、抵抗式ポジションセンサＣａ７が検出する事象としては、可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作されるときに生じると予想される連接部材Ｃａ６の移動に関する事象（例えば動作開始から０．５ミリ秒後に相当する抵抗値）である。検出される事象としては、可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作されるときに生じると予想される他の事象（例えば、傾きセンサに検出される動作開始から０．５ミリ秒後の傾斜角度

）であってもよい。ステップ１０２の判断が真なら、処理はステップＣ１０３に進み、偽なら処理はステップ１０２に戻る。

【６３９０】

ステップＣ１０３では、表示様期待演出コマンドがセットされる。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行される。その後、処理はステップＣ１０４に進み、スーパーリーチＥに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣ１０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【６３９１】

ステップＣ１０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７に進み、偽なら処理はステップＣ１０６に戻る。ステップＣ１０７では、支持部材Ｃ１を回動させる支持部材回動処理が実行される。

【６３９２】

ステップＣ１０８は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０９に進み、偽なら処理はステップＣ１０８に戻る。ステップＣ１０９では、装飾部材Ｃ２を回転させる装飾部材回転処理が実行される。

【６３９３】

ステップＣ１１０はその後の処理であり、装飾部材Ｃ２が実際に回転したか否かが判断される。当該判断は、装飾部材Ｃ２を駆動させる役物駆動ソレノイドＣａ４の動作を監視する支持部材Ｃ１に付属の抵抗式ポジションセンサＣａ７の出力に基づいて成される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１１１に進み、期待演出開始時間を参照して装飾部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１１２に進み、装飾部材Ｃ２が逆回転される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１１１に戻る。

【６３９４】

ステップＣ１１３は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１１４に進み、支持部材Ｃ１が初期位置まで回動され、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１１３に戻る。上述のステップＣ１０７は、落下動作に対応し、ステップＣ１０９は、回転動作に対応する。そして、上述のステップＣ１１２は、逆回転動作に対応し、ステップＣ１１４は、上昇動作に対応する。

【６３９５】

ステップＣ１１５は、ステップＣ１１０の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、支持部材Ｃ１の往復回動が実行される。そして、処理は、ステップＣ１１６に進み、支持部材Ｃ１の往復回動がもう一度実行される。その処理は、上述のステップＣ１１３に進んで、ステップＣ１１４が実行されると終了する。ステップＣ１１５，ステップＣ１１６のような特定の制御は、可動役物Ｃ１，Ｃ２を最終的に初期位置まで戻すものであれば他の制御でもよい。例えば、支持部材Ｃ１が伸縮可能な構成であって、装飾部材Ｃ２の故障により回転ができず、装飾部材Ｃ２の配置と表示画面４２ａに表示されるエフェクトに齟齬が発生したときに、特定の制御により、支持部材Ｃ１が伸縮して当該齟齬を目立たせなくすることができる構成において、支持部材Ｃ１は、最終的に初期状態まで伸長（または収縮）し、その状態で特定の制御は完了となる。

【６３９６】

＜表示モード等切り換え処理＞

続いて、表示画面４２ａの制御に関する表示モード等切り換え処理について説明する。本例の表示モード等切り換え処理は、上述の図４６で説明されたフローチャートと同様の動作を行うが、特定操作画面表示処理Ｓ３１０８と、ステップＳ３１０９との間に、２つのステップが挿入されていることが大きく異なる。挿入されたステップは、表示用期待演出コマンドが受信されたか否かを判断するステップＳ３１０７Ｃａと、当該判断が真の場

合実行される期待演出表示処理に関するステップＳ３１０８Ｃａである。ちなみにステップＳ３１０７Ｃａの判断が真なら、処理は、ステップＳ３１０９に進む。

【６３９７】

＜期待演出表示処理＞

図６００は、図５９９で説明した期待演出表示処理の実際を説明するフローチャートである。当該フローチャートに係る処理は、ステップＣ２０２から始まり、上述した期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣ２０３に進み、偽なら処理は、ステップＣ２０２に戻る。

【６３９８】

ステップＣ２０３では、期待演出開始時間を参照して支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０４に進み、落下エフェクトｅｆ１が表示画面４２ａに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０３に戻る。ステップＣ２０５はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０６に進み、落下エフェクトｅｆ１が表示画面４２ａから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０５に戻る。

【６３９９】

ステップＣ２０７はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０８に進み、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０７に戻る。ステップＣ２０９はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２１０に進み、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０９に戻る。

【６４００】

ステップＣ２１１はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２１２に進み、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２１１に戻る。ステップＣ２１３はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材Ｃ１が初期位置に到達するタイミングである初期位置到達タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２１４に進み、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａから消去され、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２１３に戻るが、初期位置到達タイミングが到来すると、処理はステップＣ２１４を介して終了となる。

【６４０１】

このように、役物落下演出において可動役物Ｃ１，Ｃ２が支持部材Ｃ１の落下動作を終えたものの装飾部材Ｃ２の回動動作を行えず、最終目標としていた水平となった状態となるに至らなかった場合に行われる未達成制御であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回動動作における上昇動作と落下動作の往復動作を繰り返す制御の他に、この予定されていた時間を使って、可動役物Ｃ１，Ｃ２を回動動作できる範囲で上下に微動させる制御や、可動役物Ｃ１，Ｃ２を通常とは異なるタイミング・異なる速さで上昇動作させる制御であってもよい。これにより、正常に役物落下演出が行われている状態では見ることがない動作制御に遊技者の注意が集められるため、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６４０２】

本発明のパチンコ機１０は、上述の構成に限られず、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

上述の構成では、装飾部材Ｃ２に「突撃！」の文字が付された構成となっていたが、装

飾部材Ｃ２を表示内容が変更可能な表示可変パネルＣ２ａで構成し、表示可変パネルＣａ２の表示内容を工夫することにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２ａの移動様式と表示画面４２ａの表示内容との齟齬を目立たせなくする構成としてもよい。なお、本例においても、表示可変パネルＣ２ａが動作したか否かにより表示画面４２ａに表示される各エフェクトが変更されることはない。

【６４０３】

表示可変パネルＣａ２は、具体的には、ＬＥＤが縦横に配列されて構成できる。表示可変パネルＣａ２は、ＬＥＤの点灯を制御することにより、文字や模様などを表示することが可能である。

【６４０４】

まず、本例における通常の演出内容について説明する。図６０１（１）は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６０１（１）は、図５９５（１）と同様であるが、表示可変パネルＣ２ａに「突撃！」などの表示がされていないことが大きく異なる。

【６４０５】

図６０１（１）は、図５９５（２）に対応する図であり、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、初期状態にあった支持部材Ｃ１が傾斜して、表示可変パネルＣ２ａが表示画面４２ａの中央に現れ、表示画面４２ａには、落下エフェクトｅｆ１が現れる。この時にも表示可変パネルＣ２ａには、何の表示もなされていない。

【６４０６】

図６０１（３）は、図５９５（３）に対応する図であり、役物落下演出が回転動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、支持部材Ｃ１とともに傾斜していた表示可変パネルＣ２ａが表示画面４２ａの中央で回動して、水平状態となり、表示画面４２ａには、落下エフェクトｅｆ１に代えて装飾エフェクトｅｆ２が現れる。この時点で表示可変パネルＣ２ａには、「トツゲキ」の表示Ｃ２ｂが現れる。図６０１（４），図６０１（５），図６０２（６）は、図５９５（４），図５９５（５），図５９６（６）に対応する図であり、図６０１（３）の状態が維持される様子を説明している。

【６４０７】

図６０２（７）は、図５９６（７）に対応する図であり、役物落下演出が逆回転動作まで進んだときの様子を示している。この時点で表示可変パネルＣ２ａ上の「トツゲキ」の表示Ｃ２ｂは消去される。

【６４０８】

図６０２（８）は、図５９６（８）に対応する図であり、役物落下演出が上昇動作まで進んだときの様子を示している。図６０２（９）は、図５９６（９）に対応する図であり、支持部材Ｃ１が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。

【６４０９】

以降、表示可変パネルＣ２ａが故障により回転動作しない場合について説明する。図６０１（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６０１（１）と比べて特に変化はない。図６０１（１２）は、落下動作が実行される様子を示しており、図６０１（２）と比べて特に変化はない。

【６４１０】

図６０１（１３）は、本来は回転動作が実行されるときに、表示可変パネルＣ２ａを動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【６４１１】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７に付属の位置センサが連接部材

Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、支持部材Ｃ１を傾斜させたままの状態で、図６０１（１３）～図６０１（１５），図６０２（１６）に示すように装飾エフェクトｅｆ２における表示可変パネルＣ２ａにより隠れて見えない部分を、表示可変パネルＣ２ａに表示する構成となっている。このときに表示可変パネルＣ２ａに表示されるのは、装飾エフェクトｅｆ２の輪郭と、輪郭よりも内側の内部のそれぞれを装飾エフェクトｅｆ２に類似させたエフェクト補完表示Ｃ２ｃである。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２ａとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６４１２】

図６０２（１７）は、装飾エフェクトｅｆ２が消去されるときの様子を示している。この図は、上述の図６０２（７）と特に異なる点はない。したがって、エフェクト補完表示Ｃ２ｃは、表示可変パネルＣ２ａが逆回転される際に消去される。以降、図６０２（１８），図６０２（１９）もそれぞれ対応する図６０２（８），図６０２（９）と特に異なる点はない。

【６４１３】

以降、変形例１の動作を実現する制御に係るフローチャートについて説明する。図６０３は、変形例１に係る期待演出制御処理である。図６０３のフローチャートは、図５９８で説明した期待演出制御処理とほぼ同じ内容となっているが、ステップＣ１１０以降が図５９８のフローチャートと異なる。すなわち、ステップＣ１１０において、抵抗式ポジションセンサＣａ７の出力に基づいて表示可変パネルＣ２ａが実際に回転したと判断された場合、処理は、ステップＣ１１０ａに進み、「トツゲキ」の文字が表示可変パネルＣ２ａに表示される。ステップＣ１１１以降は、その後の処理であり、図５９８で説明した対応する各ステップと同様である。ただし、変形例１に係る図６０３のフローチャートにおいては、ステップＣ１１２の前に表示可変パネルＣ２ａから「トツゲキ」の文字を消去するステップＣ１１１ａを有している点が図５９８のフローチャートと異なる。

【６４１４】

ステップＣ１１５ａは、ステップＣ１１０において、表示可変パネルＣ２ａが実際には回転しなかったと判断された場合に実行される処理であり、当該処理によりエフェクト補完表示Ｃ２ｃが表示可変パネルＣ２ａに表示される。ステップＣ１１５ｂはその後の処理であり、期待演出開始時間の計測結果に基づいて、表示可変パネルＣ２ａが逆回転されるタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１１６ａに進み、エフェクト補完表示Ｃ２ｃが表示可変パネルＣ２ａから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１１５ｂに戻る。ステップＣ１１６ａが終了すると、処理は、図５９８を用いて説明したステップＣ１１３に進む。その後の処理の様子は、図５９８を用いた説明と同様である。

【６４１５】

＜変形例２＞

変形例１の構成に基づけば、支持部材Ｃ１の故障により、可動役物Ｃ１，Ｃ２ａが初期位置から動作しない場合についても対応が可能である。以降、この構成を変形例２として説明する。

【６４１６】

図６０４（１）～図６０４（５），図６０５（６）～図６０５（９）は、実施例５１に係る可動役物Ｃ１，Ｃ２ａに故障がなく、設定通りに落下演出が実行されるときの様子を示しており、具体的には、図６０１（１）～図６０１（５），図６０２（６）～図６０２（９）との間で違いはない。

【６４１７】

以降、表示可変パネルＣ２ａが故障により回転動作しない場合について説明する。図６０４（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６０４（１）と比べて特に変化はない。

【６４１８】

図６０４（１２）は、本来は落下動作が実行されるときに、支持部材Ｃ１を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａに落下エフェクトｅｆ１が表示される。この落下エフェクトｅｆ１は、支持部材Ｃ１が傾斜状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、傾斜できずに初期位置のままの可動役物Ｃ１，Ｃ２ａと一致しない。

【６４１９】

そこで、本例によれば、モータＣａ１に付属のエンコーダが回転軸Ｃａ２の回転を検出しなかった場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２ａを初期位置に位置させたままの状態で、図６０４（１２）に示す様に、「ココみて」の文字を表示可変パネルＣ２ａに表示させる様にしている。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２ａとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。この「ココみて」の文字は、本来表示可変パネルＣ２ａに表示される「トツゲキ」の文字よりも目立つ態様で表示される。具体的には、「ココみて」の文字を「トツゲキ」の文字よりも太く表示したり、「ココみて」の文字を「トツゲキ」の文字よりも明るく表示したりすることで当該表示は実現できる。

【６４２０】

なお、図６０４（１３）～図６０４（１５），図６０５（１６）に示す様に「ココみて」の文字は、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａに表示されている間にも表示可変パネルＣ２ａに表示される。同様に、図６０５（１８）に示す様に「ココみて」の文字は、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａに表示されている間にも表示可変パネルＣ２ａに表示される。なお、図６０５（１７）においては、表示画面４２ａ上にはエフェクトが表示されていないから、表示可変パネルＣ２ａでは何も表示されていない。図６０５（１９）は、主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃う直前を表している。このタイミングでは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が正常に動作する構成においても可動役物Ｃ１，Ｃ２は初期位置にあるから、図６０５（１９）と図６０５（９）との間で違いはない。

【６４２１】

以降、変形例２の動作を実現する制御に係るフローチャートについて説明する。図６０６は、変形例２に係る期待演出制御処理である。図６０６のフローチャートは、図６０３で説明した期待演出制御処理を基本としているが、ステップＣ１０７以降が図６０３のフローチャートと異なる。すなわち、ステップＣ１０７において、支持部材Ｃ１の回動処理が実行された後、ステップＣ１０７ａにおいて、モータＣａ１に付属のエンコーダの出力に基づいて支持部材Ｃ１が実際に回動したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０８以降に進み、その後、図６０３で説明した各ステップを実行して処理は終了となる。

【６４２２】

ステップＣ１０７ａの判断が偽の場合（支持部材Ｃ１が実際には回動しなかった場合）、処理は、ステップＣ１０７ｂに進んで表示可変パネルＣ２ａに「ココみて」の文字が表示される。ステップＣ１０７ｃはその後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、支持部材Ｃ１の戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７ｄに進み、「ココみて」の表示が表示可変パネルＣ２から消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１０７ｃに戻る。

【６４２３】

ステップＣ１０７ｅは、その後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、上昇エフェクトｅｆ３の表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７ｆに進み、「ココみて」の文字が再び表示可変パネルＣ２に表示される。当該判断が偽なら処理は、ステップＣ１０７ｅに戻る。

【６４２４】

ステップＣ１０７ｇは、ステップＣ１０７ｆの後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、上昇エフェクトｅｆ３が消去されるタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７ｈに進み、「ココみて」の文字が再び

表示可変パネルＣ２から消去され、処理は終了となる。当該判断が偽ならば、処理はステップＣ１０７ｇに戻る。

【６４２５】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、支持部材Ｃ１が動作しない場合、表示可変パネルＣ２ａに「ココみて」の文字が表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。例えば、表示可変パネルＣ２ａに虹を模したグラデーション像を文字の代わりに表示してもよく、当該グラデーション像を表示可変パネルＣ２ａ上において移動させるようにＬＥＤの配色を変化させるようにしてもよい。また、「ココみて」などの文字を表示可変パネルＣ２ａに表示させ、あたかも文字が左方向等の所定方向に移動するかのようにＬＥＤの点灯・消灯を変化させるようにしてもよい。

【６４２６】

＜変形例４＞

上述の実施例５１では、支持部材Ｃ１が動作しない場合、表示可変パネルＣ２ａに「ココみて」の文字が表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。例えば、図６０４（１２）において落下エフェクトｅｆ１の出現に合わせて「ヒュッ」といった落下を連想させるような文字を表示可変パネルＣ２ａ表示させる様にしてもよい。また、図６０４（１３）において装飾エフェクトｅｆ２の出現に合わせて「バーン」といったエフェクトの出現を表現する文字を表示可変パネルＣ２ａ表示させる様にしてもよい。そして、図６０５（１８）において上昇エフェクトｅｆ３の出現に合わせて「シュッ」といった上昇を連想させるような文字を表示可変パネルＣ２ａ表示させる様にしてもよい。

【６４２７】

＜変形例５＞

上述の変形例１，変形例２の特徴をいずれも備えた構成を本実施例のパチンコ機１０に適用してもよい。当該構成によれば、表示可変パネルＣ２ａの回転動作の不具合、支持部材Ｃ１の回動動作の不具合のいずれにも対応が可能なパチンコ機１０が提供できる。

【６４２８】

＜変形例６＞

上述の実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が協働して装飾部材Ｃ２を表示画面４２ａの中央に位置させる構成となっていたが、本発明は、この様な機構を有する構成に限られない。本発明は、図６０７（ａ）に示す様に表示画面４２ａの上部から移動せず、回転することにより遊技者の注意を引く円盤状の回転役物Ｃ１０を備えるパチンコ機１０に適用することができる。図６０７（ａ）を参照すれば分かるように、回転役物Ｃ１０には、「突撃！」の文字とそれを囲む吹き出しが付されており、これが右回りに回転することにより、大当たりのチャンスなどが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。すなわち、図６０７（ａ）を参照すれば分かるように、「突撃！」および吹き出しは、回転役物Ｃ１０が初期位置にあるときは、表示画面４２ａを囲む枠に隠れて遊技者は視認することができない。遊技者は、通常状態においては回転役物Ｃ１０における「突撃！」等が付されていない部分のみ視認できる。

【６４２９】

図６０７（ｂ）は、回転役物Ｃ１０が回転する回転演出が実行される様子を示している。回転演出は、回転役物Ｃ１０が回転するのに合わせて、回転役物Ｃ１０の周辺に所定のキャラクタを含んだキャラクタエフェクトｅｆ４が表示画面４２ａ上に表示される。このキャラクタエフェクトｅｆ４は、回転役物Ｃ１０に合わせて回転役物Ｃ１０の回転中心を中心として右回りに回転するように表示される。このキャラクタエフェクトｅｆ４は、回転役物Ｃ１０の回転開始後、「突撃！」の文字を囲む吹き出しのしっぽが表示画面４２ａの右上に出現するのに合わせて表示画面４２ａの右上に現れて、回転役物Ｃ１０が半回転する間に、回転役物Ｃ１０の回転中心回りに半回転するように移動し、「突撃！」の文字を囲む吹き出しのしっぽが表示画面４２ａの左上において消失するのに合わせて表示画面４２ａ左上から消失する。キャラクタエフェクトｅｆ４が有する口部はあたかも「と」「

つ」「げ」「き」を続けて発音をするときの口の形状を模して変化する。
【６４３０】
このキャラクタエフェクトｅｆ４は、回転役物Ｃ１０の回転演出に対応した変動パターンに予め組み込まれた像であり、回転演出が開始されているはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６０７（ｂ）の場合は、予定通りに回転役物Ｃ１０が動作したので、遊技者からすれば、キャラクタエフェクトｅｆ４の出現、口部の動作およびキャラクタエフェクトｅｆ４の消失が回転役物Ｃ１０の回転に同期しているように見える。
【６４３１】
図６０７（ｃ）は、回転演出において回転役物Ｃ１０が動作しなかった場合を示している。回転役物Ｃ１０が動作しなかった理由としては、回転役物１０を動作させる機構に故障が生じた場合が考えられる。本例の構成によれば、回転役物１０を回転させるモータに付属のエンコーダの出力により、回転役物１０が回転演出の開始時において回転をしないことが判定された場合に、回転役物Ｃ１０に付属の電飾を発光させ、キャラクタエフェクトｅｆ４の回転表示を目立たせないようになっている。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと回転役物Ｃ１０との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。
【６４３２】
＜変形例７＞
上述の実施例においては、支持部材Ｃ１は、基端部に設けられたモータＣａ１に動作する様な構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図６０８に示す様に、支持部材Ｃ１の傾斜動作を支持部材Ｃ１の基部に設けられた支持部材駆動ソレノイドＣａ１０を備え、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０に付属の可動ピンが動作することに応じて支持部材Ｃ１が水平状態から傾斜状態に姿勢を変更する構成としてよい。本例の支持部材駆動ソレノイドＣａ１０は、本体部が表示画面４２ａを囲む外枠に設けられており、可動ピンは、下方向に突出している。最短状態の可動ピンが伸長して最長状態となると、水平状態の支持部材Ｃ１が傾斜状態となり、最長状態の可動ピンが伸長して最短状態となると、傾斜状態の支持部材Ｃ１が水平状態となる。支持部材駆動ソレノイドＣａ１０が動作しているかは、支持部材Ｃ１に設けられた抵抗式ポジションセンサによって監視される。当該ポジションセンサに基づいて、「ココみて」の文字を表示可変パネルＣ２ａに表示させる変形例２に係る構成を実現できる。
【６４３３】
なお、本例の支持部材駆動ソレノイドＣａ１０に油圧式のピストンを配置する等のリンク機構を付設することにより、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０が有する可動ピンのストローク以上のストロークに基づいて支持部材Ｃ１を移動させるようにしてもよい。また、油圧式のピストンを配置する場合、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０の可動ピンは、支持部材Ｃ１側に伸びている必要は無い。
【６４３４】
＜変形例８＞
上述の実施例では、装飾部材Ｃ２の回転は、支持部材Ｃ１に付属の役物駆動ソレノイドＣａ４により実現していたが、本発明はこの構成に限られない。当該回転をモータによって実現するようにしてもよい。この場合、抵抗式ポジションセンサＣａ７の代わりとしてモータに付属のエンコーダを利用できる。
【６４３５】
＜変形例９＞
上述の実施例は、支持部材Ｃ１が回動し、支持部材Ｃ１の先端に位置する装飾部材Ｃ２が回転する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。装飾部材Ｃ２を有しない構成でも本発明は適用できる。この場合支持部材Ｃ１は、表示可変パネルＣ２ａと同様にＬＥＤが縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ２に合わせて、例えば「ココみて」などの変形例２，

変形例３で説明した各表示を行うことができる。
【６４３６】
上述の実施例は、支持部材Ｃ１が回動する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。すなわち、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、所定位置から特定位置まで動作可能な特定位置可動部材であれば、上述した所定の軸を起点として初期位置から特定位置まで回動する構成でもよいし、初期位置から特定位置に平行移動する構成でもよい。例えば、支持部材Ｃ１が平行移動して落下し、平行移動して上昇するような構成とすることもできる。この場合支持部材Ｃ１は、表示可変パネルＣ２ａと同様にＬＥＤが縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ２に合わせて、例えば「ココみて」などの変形例２，変形例３で説明した各表示を行うことができる。また、支持部材Ｃ１は、初期位置に表示画面４２ａの右端（または左端）に位置し、表示画面４２ａ上に表示される登場エフェクトとともに左側（右側）に移動し、表示画面４２ａ上に表示される退場エフェクトとともに初期状態に戻る構成でもよい。この場合支持部材Ｃ１は、表示可変パネルＣ２ａと同様にＬＥＤが縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、登場エフェクト，退場エフェクトに合わせて、例えば「ココみて」などの変形例２，変形例３で説明した各表示を行うことができる。
【６４３７】
その他、回動または回転する支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２の一方または両方を平行移動可能とし、回動または回転とともに部材を平行移動させ、表示画面４２ａ上のエフェクトの出現様式を支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２の移動様式に合わせて設定することもできる。
【６４３８】
＜変形例１０＞
本実施例では、装飾エフェクト表示ｅｆ２１は、正面視で可動役物Ｃ１，Ｃ２の背後に重なるように表示されていたが、正面視で可動役物Ｃ１，Ｃ２から離れた位置に表示されても構わない。可動役物Ｃ１，Ｃ２（例えば剣を模した役物）が落下動作を行い落下位置に停止したタイミングで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の先に装飾エフェクト表示（例えば炎の画像）が表示されても構わない。例えば、剣が振り下ろされたときに炎が出ると大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。
【６４３９】
＜変形例１１＞
本実施例では、大当たりまたは外れいずれもあるスーパーリーチＥという所定条件が成立することを契機に可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されているが、大当たり確定のスーパーリーチという所定条件が成立することを契機に可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されても構わない。
【６４４０】
＜変形例１２＞
本実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作は、例えばスーパーリーチＥのような図柄変動表示において大当たり期待度を示唆するために実行されていたが、大当たりラウンド中において大当たりラウンド数や確変または時短が付くか否かを示唆するために実行されても構わない。
【６４４１】
＜変形例１３＞
本実施例では、期待演出制御処理はサブ制御装置２６２に実行され、期待演出表示処理は表示制御装置４５に実行されているが、期待演出制御処理は主制御装置２６１に実行され、期待演出表示処理はサブ制御装置２６２に実行されても構わない。
【６４４２】
具体的には、期待演出が当たり期待度の高い場合にのみ実行される場合、期待演出は、遊技上重要な演出となる。この場合、期待演出制御処理（可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作制御）は、主制御装置２６１により実行される。この場合において、サブ制御装置２６２は、期待演出制御処理に関与しないか、単に主制御装置２６１からの実行指示に基づいて動作

するだけである。
【６４４３】
＜変形例１４＞
上述の実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が正常に動作することを前提にエフェクトｅｆ１等が表示画面４２ａに表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、エフェクトｅｆ１等に加えて、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作タイミングに合った音声を流すようにすることもできるし、エフェクトｅｆ１等に加えて、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作タイミングに合った動画を表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。動画および音声は、エフェクトｅｆ１に代えて再生するようにしてもよいし、動画および音声を同時に再生する構成とすることもできる。
【６４４４】
＜変形例１５＞
上述の実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあるとき、可動役物Ｃ１，Ｃ２の全体または一部が遊技者に視認可能となっていたが、本発明はこの構成限られない。初期位置にある可動役物Ｃ１，Ｃ２を遊技者に視認させないように第３図柄表示装置４２に対して十分に離れた位置に配置することもできる。この様に構成すれば、期待演出において初めて可動役物Ｃ１，Ｃ２が遊技者に視認可能となるので、遊技者に驚きを感じさせ、面白みのあるパチンコ機１０を提供することができる。
【６４４５】
＜変形例１６＞
上述の実施例のように、支持部材Ｃ１は、基端部に設けられたモータＣａ１で動作する様な構成である場合には、支持部材Ｃ１は動作状態で停電により電源が切断された場合（電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合を除く）に支持部材Ｃ１は動作状態のまま停止される。ここで、通常、電源の再入時には、電源が切断された時におこなわれていた変動表示は終了し、大当たりであった場合には大当たり状態となり、外れて保留がある場合には、次の遊技に移行してしまう。
【６４４６】
しかし、本実施例５１では、期待演出が遊技者にとって重要なものであるので、停電により電源が切断された場合にも期待演出を行いたい。
【６４４７】
期待演出を行う方法として、動作状態のままで停止された支持部材Ｃ１をそのまま途中から再開する方法がある。その場合、停電中は期待演出の途中の状態を見せ続けることになり、一連の流れとしての期待演出が行えなくなるし、演出上の見栄えも悪くなる。例えば、役物の動作が全て終わった時に所定の態様を示す（例えば、キャラクタが完成する）役物演出の場合、停電時に完成していないキャラクタを見せ続けてしまうので興味が薄れてしまう。
【６４４８】
そこで、本変形例のように、支持部材Ｃ１は動作状態で電源が切断された場合に一旦、初期位置に戻る構成としてもよい。これにより、電源が切断された場合に支持部材Ｃ１が動作状態のまま停止されるのを防止することができる。こうすることで、遊技途中の状態のまま停電時に見せ続けることによる興趣の低減を防ぐことができる。
【６４４９】
支持部材Ｃ１は、図示しない弾性体（例えば、板バネ、コイルバネ、ゴム等）により水平状態になるように付勢されている。支持部材駆動ソレノイドＣａ１０は通電時には弾性体による支持部材Ｃ１に対する付勢力に抗して可動ピンを最長状態に突出させることで支持部材Ｃ１を傾斜状態とする。また、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０は非通電時には、弾性体による付勢力により支持部材Ｃ１が水平状態になることで支持部材Ｃ１により可動ピンが押され最短状態となる。このようにすれば、支持部材Ｃ１は動作状態で電源が切断された場合に初期位置に戻るようにすることができる。

【６４５０】
したがって、支持部材Ｃ１が所定角度（例えば２５度）だけ第３図柄表示装置４２の上辺に対して傾く傾斜状態に作動されている時に、電源が切断された場合は、弾性体による付勢力により支持部材Ｃ１が初期状態（水平状態）となり、可動部材Ｃ１，Ｃ２は初期位置に戻る。
【６４５１】
パチンコ機１０は、バックアップ機能により動作状態（役物の動作状態と、遊技に関する変動表示演出に係る動作状態とを含む。）を、記憶装置（例えば、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３等）に記憶保持している。これにより、電源の再入時にパチンコ機１０の動作状態を電源切断時の状態に復帰させることができ、電源切断時の状態から演出を行うことができる。
【６４５２】
したがって、支持部材Ｃ１が傾斜状態（動作状態）で電源が切断された場合には、支持部材Ｃ１が初期状態（水平状態）となり、電源の再入時には、サブ制御装置２６２は、復帰処理の開始時に電源切断時の状態つまり、支持部材Ｃ１が傾斜状態に制御する。
【６４５３】
例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を行う役物落下演出が実行されている時に電源が切断された場合には、電源の再入時には、復帰処理が開始されるとともに可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を行う役物落下演出が実行される。復帰処理が開始時には、復帰処理に係る情報（例えば、復帰処理中、起動中等）が表示画面４２ａに表示されていてもよいし、表示画面４２ａには何も表示されていなくてもよい。
【６４５４】
また、可動役物Ｃ１，Ｃ２の装飾部材Ｃ２が故障により動作しない場合に行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作の往復動作を繰り返す繰り返し往復動作を行っている時に電源が切断された場合には、電源の再入時には、繰り返し往復動作の途中から残りの繰り返し往復動作行ってもよい。なお、往復動作の実行回数に応じて、期待演出の期待度が報知される構成である場合には、往復動作の実行回数を表示画面４２ａに表示していてもよい。そうすれば、電源の再入時に何回目の往復動作か報知することができ、期待演出の期待度を知らせることができる。
【６４５５】
また、電源が切断された場合に表示画面４２ａは表示されずに暗い状態になるが、電源の再入時には復帰処理に係る情報（例えば、復帰処理中、起動中等）を表示する。復帰処理が終わると電源切断時の状態から処理を行うことができる。
【６４５６】
その他、この復帰処理中の表示期間中に優先的に停電で中断した期待演出の役物の動作のみを再開してもよい。サブ制御装置２６２は、期待演出の役物の動作のみを優先的に再開することで役物の動作により復帰処理に係る情報を表示するよりも前に復帰処理が正常に行われていることを知らせることができる。これにより、復帰処理中の表示時間を有効に活用し、この表示時間終了後に次の遊技に移行できる。
【６４５７】
電源の再入時の処理は、特定の状態から再開するようにしていてもよい。例えば、リーチ演出中に電源が切断された場合には、リーチ演出の開始から再開してもよい。このようにすれば、途中で止まってしまった演出を再度実行することができ一連の演出をすべて実行することができる。
【６４５８】
また、リーチ演出中に電源が切断された場合に、リーチ演出の次の処理（例えば、大当たりであった場合には特定遊技状態中の処理、外れて保留がある場合には次のリーチ演出）から再開してもよい。このようにすれば、リーチ演出の次の処理から実行することができる。
【６４５９】

その他、復帰処理中の表示時間中から役物の動作のみを再開し、その表示時間中に役物の動作が終われば、その終了に合わせて、残りのリーチ演出を再開してもよい。これにより、全てのリーチ演出をやり直すことによる冗長さを低減できる。

【６４６０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤３０と、支持部材Ｃ１の落下動作と、装飾部材Ｃ２の回転動作という所定の動作を行う支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に伴って生じる支持部材Ｃ１の落下動作に伴う装飾部材Ｃ２の回転動作という所定事象を検出する装飾部材Ｃ２の回転動作を検出するセンサと、前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行し、当該抽選の結果に基づいてスーパーリーチＥ当選という所定条件が成立すると支持部材Ｃ１を落下動作させ、装飾部材Ｃ２を回転動作させるという所定の制御で可動役物Ｃ１，Ｃ２を制御することで支持部材Ｃ１に落下動作、装飾部材Ｃ２に回転動作をさせ、スーパーリーチＥに当選すると支持部材Ｃ１の落下動作と、装飾部材Ｃ２の回転動作に対応する回転動作後の装飾部材Ｃ２背後の装飾エフェクトｅｆ２という所定の表示を第３図柄表示装置４２に実行させ、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を表示しているにも関わらずセンサが可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作を検出しなかった場合、装飾エフェクトｅｆ２の表示を継続しつつ、支持部材Ｃ１の落下動作、装飾部材Ｃ２の回転動作とは異なる制御に基づいて可動役物Ｃ１，Ｃ２を制御することで可動役物Ｃ１，Ｃ２に落下・回転動作をさせない。

【６４６１】

このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機とした抽選の結果に基づいてスーパーリーチＥに当選し所定条件が成立すると、支持部材Ｃ１の落下動作、装飾部材Ｃ２の回転動作という所定の動作が行われる。第３図柄表示装置４２では、スーパーリーチＥに当選すると、支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２の動作に対応する装飾エフェクトｅｆ２が第３図柄表示装置４２に表示される。しかしながら、スーパーリーチＥに当選したとしても、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を表示しているにも関わらずセンサが可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作を検出しなかった場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる動作に係る特定の制御を可動役物Ｃ１，Ｃ２に対して行うことで、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を行わない。したがって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２動作に対応した装飾エフェクトｅｆ２がそのまま第３図柄表示装置４２に表示されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物Ｃ１，Ｃ２による落下・回転動作に対応する装飾エフェクトｅｆ２を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【６４６２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ２）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を行わせない場合に、落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御が実行される。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を表示していたとしても、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、予定されていた落下・回転動作に対応させる装飾エフェクトｅｆ２が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６４６３】

なお、上述した落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させ

る制御を実行する替わりに、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行してもよい。例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障し易い（故障すると困る）ことが予め予想されるのであれば、役物駆動ソレノイドＣａ４とは別の駆動機構を予め備えておき、役物駆動ソレノイドＣａ４が断線などによって可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われていないことが検出された場合には、別の駆動機構を駆動させることによって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を行わせるようにしてもよい。１の可動役物に対して故障用に別の駆動機構を設けることによるコストは発生するが、少なくとも遊技者がこの期待演出を見られなくなることによる当該パチンコ機１０に対する興趣の低減を抑制できる。

【６４６４】

また、故障が生じている可動役物Ｃ１，Ｃ２に対して外力を加え、故障により行うことができなかった回転動作を強制的に実行させることによって、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行してもよい。具体的には、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作と、別の可動役物の動作とが連続して行われる構成において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作を行わないまま停止していると、次に動作する別の可動役物と衝突してしまうような構成になっていれば、敢えて、別の可動役物と衝突させることで、可動役物Ｃ１，Ｃ２に回転動作を強制的に実行させるような構成である。このような強制的な解決手段によれば、少なくとも遊技者がこの期待演出を見られなくなることによる当該パチンコ機１０に対する興趣の低減を抑制できる。

【６４６５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ３）に関し、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作を、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様に引き続き行う。すなわち、特定の動作である落下動作の繰り返し動作（上昇→落下→上昇→落下という繰り返し）は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における落下動作に引き続き行われている。このようなパチンコ機１０によれば、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる落下・回転動作の代わりに実行される可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作への違和感を低減することができる。

【６４６６】

なお、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行する構成であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様に引き続いてなくてもよい。具体的には、上述した構成では、動作自体は落下動作→回転動作というように続いているが、別の駆動機構の動作または別の可動役物の動作が介入するので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様に引き続いていない。

【６４６７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ４）に関し、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、落下・回転動作の終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様を有している。すなわち、特定の動作である落下動作の繰り返し動作（上昇→落下→上昇→落下という繰り返し）は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の終了時点における上昇動作を有している。このようなパチンコ機１０によれば、落下・回転動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる落下・回転動作とは異なる特定の動作への違和感を低減することができる。

【６４６８】

なお、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行

する構成であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、落下・回転動作の終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様を有していなくてもよい。具体的には、上述した別の可動役物に衝突させて回動動作を強制的に行わせる構成では、強制的に行われた回転動作の後、この回転位置から落下位置まで復帰させる上昇動作を行う術がない。そのため、落下位置から初期位置まで復帰させる上昇動作（落下・回転動作の終了時点における動作）を有していない。このように一方通行的な動作となってしまうので、本実施例の構成の方がより一層、違和感を低減することができる。

【６４６９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ５）に関し、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下・回転動作によって到達する位置である所定位置（図５９５（２）に示す落下位置）を経由する。このようなパチンコ機１０によれば、落下・回転動作と特定の動作との経由する位置が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる落下・回転動作とは異なる特定の動作への違和感を低減することができる。

【６４７０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ６）に関し、落下・回転動作とは異なる動作に係る特定の制御は、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を実行している最中に実行される（図５９５（１３）～図５９５（１５），図５９６（１６）参照）。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に実行される、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【６４７１】

なお、装飾エフェクトｅｆ２の実行期間は、可動役物Ｃ１，Ｃ２に回転動作をリトライさせ、装飾エフェクトｅｆ２の実行期間内にリトライによる回転動作が実行されなければ、この装飾エフェクトｅｆ２の実行期間の終了後に、繰り返し往復動作を行うように構成してもよい。つまり、繰り返し往復動作は、装飾エフェクトｅｆ２の実行期間の終了時から開始されるように構成してもよい。これにより、できる限り可動役物Ｃ１，Ｃ２の正常な動作を見せることができる。

【６４７２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ７）に関し、装飾エフェクトｅｆ２は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作である２回目の往復運動の終了後に終了するように設定されている（図５９６（１６）～図５９６（１９）参照）。すなわち、（１６）に示す２回目の往復運動が終了するまで装飾エフェクトｅｆ２が表示されており、（１７）に示す２回目の往復運動の終了後の時点では装飾エフェクトｅｆ２の表示は終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２と、特定の動作との違和感を低減することができる。なお、「特定の動作の終了後」は、例えば特定の動作の終了の直後であるが、直後とは言えないタイミングでもよい。なお、「特定の動作の終了後」であるが、特定の動作の終了と同時，特定の動作の終了の直前でもよい。「特定の制御」に含まれれば「特定の動作」以外の制御でも構わない。

【６４７３】

なお、本実施例では装飾エフェクトｅｆ２の表示が行われる時間は、繰り返し往復動作が行われる時間と同じであったが、繰り返し往復動作が行われる時間よりも長くてもよいし、繰り返し往復動作が行われる時間よりも短くてもよい。例えば、装飾エフェクトｅｆ２の表示が終わった後も、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転位置での停止姿勢を維持することに演出効果がある場合には、この回転位置での停止維持時間、繰り返し往復動作を続けてもよい。また、装飾エフェクトｅｆ２の表示が終わっていなくても、すでに済ませた繰り返し往復動作によって違和感を低減できるのであれば、装飾エフェクトｅｆ２の表示の途中

で繰り返し往復動作を終えても構わない。

【６４７４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ８）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作に係る制御と異なる特定の制御の開始タイミングは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあったときのタイミングよりも後の可動役物Ｃ１，Ｃ２が図５９５（１３）の状態となったときである。ここで、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあったときのタイミングとは、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を伴う期待演出の開始タイミングを意味する。この期待演出の開始時点に相当するタイミングで、実際に落下・回転動作を行う変動パターンであるか否かにかかわらず、センターフレーム背面の奥まった位置から、図５９５（１１）に示す遊技者に視認可能となる初期位置に移動させる構成であっても構わない。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【６４７５】

なお、特定の制御には、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を伴う期待演出を含む変動パターンコマンドが設定された時点で、この期待演出の開始前に、予め落下・回転動作に係る駆動回路（モータＣａ１，役物駆動ソレノイドＣａ４）が断線していないかをチェックする処理を含んでも構わない。このような構成であれば、特定の制御の開始タイミングは、上述した可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあったときのタイミングより早くなる。

【６４７６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ９）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作と装飾エフェクトｅｆ２は、いずれもスーパーリーチＥ長変動に係る期待演出に属している。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２において装飾エフェクトｅｆ２が表示されたにも関わらず可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作が行われないときに、特定な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。

【６４７７】

なお、本実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作と装飾エフェクトｅｆ２は、同一の期待演出に属しているが、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とその背後に現れる表示画像とが異なる演出に属していてもよい。例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作は、その動作自体によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものであり、その背後に現れる表示画像（示唆画像）も、その示唆画像自体によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものである構成である。複数の示唆から大当たり期待度の正確さを高めるような構成でもよい。具体的には、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を正常に実行することを前提とした表示位置に示唆画像が表示されるように設定されている構成において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により回転動作を行えない場合に、示唆画像が完全に隠れてしまうことを避けるために、繰り返し往復動作によって示唆画像を遊技者に視認できるようにする構成である。

【実施例５２】

【６４７８】

上述の実施例では、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合に可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作を繰り返す制御が行われるようになっていたが、本実施例では、支持部材Ｃ１や装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、後述の位置センサＣｃ１０や抵抗式ポジションセンサＣａ７が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作や回転動作を検出しなかった場合に、表示画面４２ａを暗転することによりエフェクトを表示させないようにする点が異なっている。変形例では、別のエフェクトを表示することによりエフェクトを見えにくくする構成について説明し、さらに別の変形例では、表示画面４２ａを暗転することによりエフェクトを表示させないようにするのに加えて、可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作を繰り返す制御が行われる構成について説明している。

【６４７９】
以下、実施例５２に係る遊技機について図６０９から図６２２を用いて詳細に説明する。
【６４８０】
図６０９は、実施例５２に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例５２に係るパチンコ機１０は、実施例５１に係るパチンコ機１０と同様の構成であるが、支持部材Ｃ１が原点位置にあることを検出する位置センサが設けられている点と、表示画面４２ａが暗転する点が異なっている。具体的には、表示画面４２ａの上部中央には支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０（フォトセンサ、リミットスイッチ）が設けられ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われたか否かを検出する。なお、本実施例において位置センサＣｃ１０は、表示画面４２ａの上部中央に見えるように設けられているが、支持部材Ｃ１が原点位置にあることを検出することができればよく、例えば、センターフレーム４７と重なる位置に見えないように設けられていてもよい。表示画面４２ａには暗転表示Ｄｂ１が表示され表示画面４２ａを暗転させている様子が示されている。
【６４８１】
＜期待演出の実際＞
図６１０、図６１１、図６１２を参照して本実施例に係る期待演出の実際について説明する。図６１０は、特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図６１１は、各期待演出の示唆状態を示す図である。図６１２は、役物故障状態における各期待演出の示唆状態を示す図である。
【６４８２】
図６１０に示すように、スーパーリーチＣ２、Ｅ００、Ｅ１、Ｅ２、Ｅ３が選択された場合には、期待演出において役物落下演出が行われる。具体的には、いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ１，前後外れスーパーリーチＣ１が設定された場合は、表示画面４２ａに表示されるエフェクト演出の一つであり、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がこれからあるかもしれないことを示唆する演出である所定形状（例えば　　状）の落下前兆エフェクトｅｆ１０が装飾部材Ｃ２の背後に表示されるが、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない（図６１１（ａ）も参照）。いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ２，前後外れスーパーリーチＣ２が設定された場合は、所定背後表示である落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作する（図６１１（ｂ）も参照）。落下前兆エフェクトｅｆ１０は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われた後まで表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作の残像を示すようになっている。いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＤ，前後外れスーパーリーチＤが設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６１４（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をせず（図６１４（３）も参照）に暗転表示Ｄｂ１（図６１１（ｃ）も参照）が表示される。変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ１，前後外れスーパーリーチＥ１が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６１７（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図６１７（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示（図６１１（ｄ）も参照）される。変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ２が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６１８（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図６１８（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示（図６１８（４）も参照）されたのち特定態様（例えば暗転）を表示する暗転表示Ｄｂ１が装飾部材Ｃ２の背後に表示（図６１１（ｅ）も参照）される。変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ３が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６１９（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、特定背後表示である暗転表示Ｄｂ１が表示（図６１１（ｆ）も参照）される。

【６４８３】
なお、落下前兆エフェクトｅｆ１０は、　　状のエフェクト表示であったが、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がこれからあるかもしれないことを示唆するエフェクト表示であればよく、例えば、上方から下方に流れ落ちる小さな星のようなエフェクト表示であってもよい。その場合は、例えば、装飾部材Ｃ２に大きな星が描かれていた場合に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置あるときに落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されると小さな星が流れてきて、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をすると大きな星がそれを追いかけるような演出を行うことができる。また、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が落下前兆エフェクトｅｆ１０を越えて行われると大きな星が小さな星を追い抜くような演出を行うことができ、可動役物の動作に対応したエフェクト表示を用いた演出に興趣性が増す。

【６４８４】
変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に基づけば、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されるスーパーリーチＣ１が最も多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作するスーパーリーチＣ２が次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をせずに暗転表示Ｄｂ１が表示されるスーパーリーチＤがその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作せずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ０がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作した後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作せずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ００がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作した後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ１がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作した後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示されたのち暗転表示Ｄｂ１が表示されるスーパーリーチＥ２がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、暗転表示Ｄｂ１が表示されるスーパーリーチＥ３がその次に多い頻度、つまり、最も少ない頻度で実行される。また、大当たり期待度は高い方から、スーパーリーチＥ３（外れ無し）、スーパーリーチＥ２、スーパーリーチＥ１、スーパーリーチＥ００、スーパーリーチＥ０、スーパーリーチＤ、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＣ１に設定されている。したがって、暗転表示Ｄｂ１は大当たり期待度が高いことを示唆できる。もっとも、期待演出は、大当たり期待度が相対的に高いスーパーリーチＣ以上で実行されているので、いずれであっても遊技者はある程度高い期待感を抱くものである。

【６４８５】
後述するように、スーパーリーチＣ２に係る演出中に可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下動作時点で落下動作しない場合は、図６１２（ａ）に示すように、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期状態で停止した状態（以下、落下動作不良）での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。スーパーリーチＥ１に係る演出中に可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下動作時点で落下動作しない場合は、図６１２（ｂ）に示すように、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期状態で停止した状態での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。また、役物落下演出における回転動作時点で回転動作しない場合は、図６１２（ｃ）に示すように、可動役物Ｃ１，Ｃ２は傾斜し、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１に対し平行を維持した状態（以下、回転動作不良）での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。なお、本実施例では、表示画面４２ａ全体に暗転表示Ｄｂ１を表示す

る暗転表示をしているが、暗転表示は、エフェクト表示を表示させないようにすることができればよく、図６１２（ｄ）に示すようにエフェクトが表示される範囲に暗転表示Ｄｂ１を表示するようにしていてもよい。

【６４８６】

続いて、図６１３，図６１４，図６１５，図６１６，図６１７，図６１８，図６１９を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様および表示画面４２ａでの表示態様について説明する。図６１３は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６１４は、スーパーリーチＤに係る期待演出の態様を示す図である。図６１５は、スーパーリーチＥ０に係る期待演出の態様を示す図である。図６１６は、スーパーリーチＥ００に係る期待演出の態様を示す図である。図６１７は、スーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図６１８は、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６１９は、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の態様を示す図である。

【６４８７】

まず、図６１３（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＣ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６４８８】

図６１３（１）は、スーパーリーチＣ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６１３（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。

【６４８９】

図６１３（２）は、リーチ演出が期待演出のエフェクト演出まで発展したとき（例えば、変動開始後４５秒経過）の様子を示している。スーパーリーチＣ１に係るエフェクト演出が実行され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われることを窺がわせる落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２の下方に表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１の期待演出において、落下前兆エフェクトｅｆ１０が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されることで、スーパーリーチＣ１以上（大当たり期待度が高い）のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトｅｆ１０は、スーパーリーチＣ１以上のリーチであれば表示されるので、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されると大当たり期待度が高いことが示唆され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されなければ大当たり期待度が高いことが示唆されない。したがって、変動時間４５秒のスーパーリーチＡ、Ｂは、落下前兆エフェクトｅｆ１０が始まる前にリーチが終了してしまうので大当たり期待度が高いことが示唆されずに遊技者としては少しがっかりする。

【６４９０】

図６１３（３）は、所定時間（例えば、９秒間）エフェクト演出が継続されている様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。図６１３（２）の状態が継続している。

【６４９１】

図６１３（４）は、エフェクト演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５４秒経過）を示している。所定時間（例えば、９秒間）表示画面４２ａに表示されていた落下前兆エフェクトｅｆ１０は消去される。スーパーリーチＣ１では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しないように設定されている。つまり、落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われることを窺がわせるが、実際には可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない期待演出となっている。この後、主装飾図柄ＳＺ「７」「↓」「７」が表示画面４２ａの中央に大きく表示され、当たりの場合は、主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃い停止表示され、外れの場合は、主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃わず（例えば、「７」「８」「７」等）に停止表示され変動表示が終了する。以下に説明する期待演出において同じ構成である。

【６４９２】
次に、図６１３（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＣ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【６４９３】
図６１３（１１）～（１２）については、図６１３（１）～（２）に示したスーパーリーチＣ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【６４９４】
図６１３（１３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。図６１３（１２）で表示された落下前兆エフェクトｅｆ１０が継続して表示されている。初期状態にあった可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を開始して落下前兆エフェクトｅｆ１０を越えて回動した傾斜姿勢となる。したがって、落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を誘発して動き出し、落下前兆エフェクトｅｆ１０を可動役物Ｃ１，Ｃ２が追い越したように見える。変動時間６０秒のスーパーリーチＣ２において、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が変動時間５０秒目に開始されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作することで、スーパーリーチＣ２であることを認識することができる。可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作するスーパーリーチＣ２は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がないスーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作があれば大当たり期待度が高いことが示唆され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がなければ大当たり期待度が高いことが示唆されない。
【６４９５】
図６１３（１４）は、役物落下演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。表示画面４２ａに表示されていた落下前兆エフェクトｅｆ１０は消去され（例えば、変動開始後５４秒経過）、可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作を開始（例えば、変動開始後５４秒経過）し、可動役物Ｃ１，Ｃ２は初期状態に戻る。可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作し初期状態に戻るのに１秒程度かかるようになっている。
【６４９６】
図６１４（１）～（５）を参照して、スーパーリーチＤに係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【６４９７】
図６１４（１）～（４）については、図６１３（１）～（４）に示したスーパーリーチＣ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【６４９８】
図６１４（５）は、期待演出が暗転演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。スーパーリーチＤに係る暗転演出が実行され、暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＤにおいて、暗転表示Ｄｂ１が変動時間５５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、スーパーリーチＤであることを認識することができる。このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のあるスーパーリーチＤは、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のないスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１があればスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができ、暗転表示Ｄｂ１がなければスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチＣ１の期待演出は、暗転表示Ｄｂ１が表示されるまでのスーパーリーチＤの期待演出と態様が同じなので、スーパーリーチＣ２のような可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がないことでスーパーリーチＣ１と認識し、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ２であることが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって暗転表示Ｄｂ１があることで、スーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。暗転演出が実行された後も、主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されている。暗転表示Ｄｂ１が表示されるレイヤーよりも

前面側のレイヤーにおいて装飾図柄ＳＺを表示させることで、表示画面４２ａを暗転していても装飾図柄ＳＺを表示することができる。これにより、表示画面４２ａが故障していないことを認識させることができる。なお、本実施例では、暗転演出を実行中に主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されているが、暗転演出を実行中に表示画面４２ａに主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態を表示させない構成としてもよい。これにより、暗転演出に意識を集中させることができ、期待演出に係る遊技の興趣性を向上することができる。

【６４９９】

図６１４（６）は、暗転演出が実行された後に所定時間（例えば、３秒）経過して、暗転演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５８秒経過）を示している。２０９（５）において表示画面４２ａに表示されていた暗転表示Ｄｂ１は消去される。

【６５００】

図６１５（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ０に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５０１】

スーパーリーチＥ０に係る期待演出は、後述するスーパーリーチＥ１に係る期待演出とは、役物落下演出（落下動作、回転動作）が行われない点が異なっている。

【６５０２】

図６１５（１）～（３）については、図６１４（１）～（３）に示したスーパーリーチＤに係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５０３】

図６１５（４）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作も回転動作もしていない状態で装飾エフェクトｅｆ２が表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ０において、変動時間５５秒目に開始され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作も回転動作もせずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるようにすれば、このタイミングで装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＥ０であることを認識することができる。スーパーリーチＥ０は、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤよりも大当り期待度が高いので、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作も回転動作もせずに装飾エフェクトｅｆ２を表示させることで、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤよりも大当り期待度が高いことを示唆することができる。

【６５０４】

図６１６（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ００に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５０５】

スーパーリーチＥ００に係る期待演出は、後述するスーパーリーチＥ１に係る期待演出とは、役物落下演出（回転動作）が行われない点が異なっている。

【６５０６】

図６１６（１）～（３）については、図６１３（１１）～（１３）に示したスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５０７】

図６１６（４）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作をしていない状態で装飾エフェクトｅｆ２が表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ００において、変動時間５５秒目に開始され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作せずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるようにすれば、このタイミングで装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＥ００であることを認識することができる。スーパーリーチＥ００は、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤ、スーパーリーチＥ０よりも大当り期待度が高いので、このタイミングで落下動作した可動役物Ｃ１，Ｃ２を回転動作させずに装飾エフェクトｅｆ２を表示させることで、スーパーリーチＣ１、スーパー

リーチＣ２、スーパーリーチＤ、スーパーリーチＥ０よりも大当り期待度が高いことを示唆することができる。

【６５０８】

図６１７（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５０９】

図６１７（１）～（３）については、図６１３（１１）～（１３）に示したスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５１０】

図６１７（４）は、期待演出が回転動作演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作し、支持部材Ｃ１とともに傾斜していた装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央で回動して、水平状態となる。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２を盛り上げる目的で水平状態の装飾部材Ｃ２の周囲を囲む装飾エフェクトｅｆ２が表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１において、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が変動時間５５秒目に開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＥ１であることを認識することができる。可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ１は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されないスーパーリーチＤよりも大当たり期待度が高いので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されればスーパーリーチＤより大当たり期待度が高いことを示唆することができ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されなければスーパーリーチＤより期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチＣ２の期待演出は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されるまでのスーパーリーチＥ１の期待演出と態様が同じなので、暗転表示Ｄｂ１がなくスーパーリーチＤよりも大当たり期待度が低いスーパーリーチＣ２であると認識しスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＤよりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。この装飾エフェクトｅｆ２は、スーパーリーチＥ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ１に係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。したがって、装飾エフェクトｅｆ２の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。装飾エフェクトｅｆ２は、所定時間（例えば、５秒間）にわたって実行されるため、図６１７（５）～図６１７（６）は、図６１７（４）の状態が維持される様子を説明している。

【６５１１】

図６１７（７）は、期待演出が逆回転動作演出まで進んだときの様子（例えば、変動開始後６０秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が逆回転動作し、水平状態となっていた装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央で回動して、支持部材Ｃ１とともに傾斜した状態となる。この時、図６１７（４）～図６１７（６）に亘って表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２は消去される。

【６５１２】

図６１７（８）は、期待演出が上昇動作演出まで進んだときの様子（例えば、変動開始後６１秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作し、傾斜していた支持部材Ｃ１が装飾部材Ｃ２とともに上昇し始める。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２の上昇動作を盛り上げる目的で上方へ回動する装飾部材Ｃ２の残像を示す　状の上昇エフェクトｅｆ３が表示される。この上昇エフェクトｅｆ３は、スーパーリーチＥ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ１に係

る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。したがって、上昇エフェクトｅｆ３の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【６５１３】

図６１７（９）は、上昇動作演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後６３秒経過）を示している。図６１７（８）において表示画面４２ａに表示されていた上昇エフェクトｅｆ３は消去され、可動役物Ｃ１，Ｃ２は第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態に戻る。

【６５１４】

図６１８（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５１５】

図６１８（１）～（４）は、スーパーリーチＥ２の期待演出がエフェクト演出から役物落下演出を経て回転動作演出まで進んだときの様子を示しているが、この演出態様は、図６１７（１）～（４）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５１６】

図６１８（５）は、期待演出が暗転演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５６秒経過）を示している。スーパーリーチＥ２に係る暗転演出が実行され、暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ２において、暗転表示Ｄｂ１が変動時間５６秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、スーパーリーチＥ２であることを認識することができる。このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のあるスーパーリーチＥ２は、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のないスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１があればスーパーリーチＥ１より大当たり期待度が高いことが示唆することができ、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１がなければスーパーリーチＥ１より大当たり期待度が高いことが示唆できない。上述のスーパーリーチＤに係る暗転演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作のない状態で暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示されていたが、スーパーリーチＥ２に係る暗転演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される方が、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作のない状態で暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示されよりも大当たりの期待度の高いことを示唆することができる。暗転演出は、所定時間（例えば、４秒）にわたって実行されるため、図６１８（６）は、図６１８（５）の状態が維持される様子を示している。

【６５１７】

図６１８（７）～（９）は、スーパーリーチＥ２の期待演出が逆回転動作演出以降の様子を示しているが、図６１７（７）～（９）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５１８】

図６１９（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５１９】

図６１９（１）～（２）は、スーパーリーチＥ３の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示しているが、この演出態様は、図６１８（１）～（２）に示したスーパーリーチＥ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５２０】

図６１９（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）に暗転演出が行われる様子を示している。このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、初期状態にあった可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を開始して傾斜姿勢と

なる。スーパーリーチＥ３に係る暗転演出が実行され、暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ３において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が変動時間５０秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、スーパーリーチＥ３であることを認識することができる。スーパーリーチＥ３は、大当たり期待度が最も高い大当たり確定のリーチであるので、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができ、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されなければ、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができない。また、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、遊技者は早い段階から最も期待感を高めることができる。暗転演出は、所定時間（例えば、１１秒）にわたって実行されるため、図６１９（４）～（８）は、図６１９（３）の状態が維持される様子を示している。

【６５２１】

図６１９（９）は、暗転演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後６３秒経過）を示している。表示画面４２ａに表示されていた暗転表示Ｄｂ１は終了し、可動役物Ｃ１，Ｃ２は第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態に戻る。

【６５２２】

＜役物落下演出の実際：動作不良の場合＞

図６２０、図６２１、図６２２を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作しない場合について説明する。可動役物Ｃ１，Ｃ２は、落下動作と回転動作を行うので、各動作について不具合が生じた場合について説明する。図６２０は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６２１は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図６２２は、回転動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。

【６５２３】

図６２０（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＣ２における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面４２ａを暗転させるという容易な制御により可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができる。したがって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。なお、本実施例では、エフェクトが表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて表示画面４２ａを暗転させる暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、エフェクトを表示させないようにしているが、表示画面の電源を切ることによってエフェクトを表示させないようにしていてもよい。

【６５２４】

図６２０（１）～（２）については、図６１３（１１）～（１２）に示したスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５２５】

図６２０（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【６５２６】

そこで、支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、既に表示されている落下

前兆エフェクトｅｆ１０を表示されないようにするために図６２０（３）に示すように表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６５２７】

また、スーパーリーチＣ２に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示しなければ、スーパーリーチＣ２に係る期待演出は、図６１３（１）～（４）に示すようにスーパーリーチＣ１に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＣ２であるにもかかわらずスーパーリーチＣ１と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＣ２より低いスーパーリーチＣ１の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＣ２に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【６５２８】

図６２１（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１に期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面４２ａを暗転させるという容易な制御により可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。

【６５２９】

図６２１（１）～（２）については、図６１７（１）～（２）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５３０】

図６２１（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【６５３１】

そこで、支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、既に表示されている落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されないようにするために図６２１（３）に示すように表示画面４２ａに非検出表示である暗転表示Ｄｂ１を表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６５３２】

スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、図６１７（４）～（８）に示すように支持部材Ｃ１が落下動作していることを前提として、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示されるので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時には、図６２１（４）～（８）に示すように暗転表示Ｄｂ１を表示して装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示されないようにして、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【６５３３】

また、スーパーリーチＥ１に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作

しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示しなければ、スーパーリーチＥ１に係る期待演出は、図６１５（１）～（９）に示すようにスーパーリーチＥ０に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＥ１であるにもかかわらずスーパーリーチＥ０と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＥ１より低いスーパーリーチＥ０の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、スーパーリーチＥ０よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【６５３４】

図６２１（９）は、装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示される期間が終了しそれに合わせて暗転表示Ｄｂ１が終了したときの様子（例えば、変動開始後６３秒経過）を示している。

【６５３５】

図６２２（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面４２ａを暗転させるという容易な制御により可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。

【６５３６】

図６２２（１）～（３）については、図６１７（１）～（３）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５３７】

図６２２（４）は、図６１７（４）に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されなかったときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【６５３８】

そこで、本例によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により動作できずに抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動すなわち装飾部材Ｃ２の回転動作を検出しなかった場合、既に表示されている装飾エフェクトｅｆ２が表示されないようにするために図６２２（５）に示すように表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示する。装飾エフェクトｅｆ２は、所定時間（例えば、５秒間）にわたって実行されるため、図６２２（５）～図６２２（６）に示すように装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間において装飾エフェクトｅｆ２が表示されないようにするために表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１の表示を継続する。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。このように、暗転表示Ｄｂ１は、抵抗式ポジションセンサＣａ７が装飾部材Ｃ２の回転動作を検出しなかったことに対応してすでに表示されている装飾エフェクトｅｆ２を遊技者に見えなくするように表示される非検出対応表示であれば、装飾エフェクトｅｆ２の前面に突然現れるシャッターのような画像で覆う表示であってもよい。

【６５３９】

また、スーパーリーチＥ１に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示しなければ、スーパーリーチＥ１に係る期待演出は、図６１６（１）～（９）に示すようにスーパーリーチＥ００に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＥ１であるにもかかわらずスーパーリーチＥ

００と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＥ１より低いスーパーリーチＥ００の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、スーパーリーチＥ００よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【６５４０】

図６２２（７）は、装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間が終了しそれに合わせて暗転表示Ｄｂ１が終了したときの様子（例えば、変動開始後６０秒経過）を示している。

【６５４１】

図６２２（８）～（９）については、図６１７（８）～（９）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５４２】

＜期待演出制御処理＞

期待演出制御処理について図６２３を用いて説明する。図６２３は、本実施例における期待演出制御処理を説明するフローチャートである。本実施例における期待演出制御処理は図８０に示した実施例５１における期待演出制御処理とほとんど同じなので、異なる部分について説明する。

【６５４３】

ステップＣ１０５で期待演出開始時間の計測が開始されると、ステップＣ１０５ａに進む。

【６５４４】

ステップＣ１０５ａは、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、落下前兆エフェクト表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０５ｂに進み、偽なら処理はステップＣ１０５ａに戻る。なお、本実施例を説明するフローチャートにおいて、所定の条件が成立するか否かを判断するときのステップは、判断が偽のとき、処理は当該ステップの入力に戻る構成として説明するが、本実施例等は、この様な構成に限られず、判断が偽のとき、処理を終了するように構成することもできる。

【６５４５】

ステップＣ１０５ｂでは、落下前兆エフェクト表示コマンドがセットされる。これにより、表示画面４２ａに落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示される。その後、ステップＣ１０６に進む。

【６５４６】

ステップＣ１０７で、支持部材Ｃ１を回動させる支持部材回動処理が実行されるとステップＣ１０７ａに進む。

【６５４７】

ステップＣ１０７ａはその後の処理であり、支持部材Ｃ１が実際に回動したか否かが判断される。当該判断は、支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０の出力に基づいて成される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１０８に進み、当該判断が偽なら、処理はステップＣ１０７ｂに進む。

【６５４８】

ステップＣ１０７ｂでは、支持部材Ｃ１が落下動作をしなかったことで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良であることを示す落下動作不良フラグをオンにしステップＣ１０７ｃに進む。

【６５４９】

ステップＣ１０７ｃでは、支持部材故障用暗転表示コマンドがセットされ表示制御装置４５に送られる。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良で表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１が実行される。その後、ステップＣ１０８に進む。

【６５５０】

ステップＣ１１０で、装飾部材Ｃ２が実際に回転していなかったと判断されると、ステ

ップＣ１１５ａに進む。
【６５５１】
ステップ１１５ａでは、装飾部材Ｃ２が回転動作をしなかったことで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良であることを示す回転動作不良フラグをオンにしステップ１１５ｂに進む。
【６５５２】
ステップＣ１１５ｂでは、装飾部材故障用暗転表示コマンドがセットされ表示制御装置４５に送られる。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良で表示画面４２ａで暗転表示Ｄｂ１が実行される。その後、ステップＣ１１６に進む。
【６５５３】
＜期待演出表示処理＞
期待演出表示処理について図６２４を用いて説明する。図６２４は、本実施例における期待演出表示処理を説明するフローチャートである。本実施例における期待演出表示処理は図６００に示した実施例５１における期待演出表示処理とほとんど同じなので、異なる部分について説明する。
【６５５４】
ステップＣ２０２で期待演出実行許可フラグがオンと判断されるとステップＣ２０２ａに進む。
【６５５５】
ステップＣ２０２ａでは、期待演出開始時間を参照することにより、落下前兆エフェクト表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０２ｂに進み、偽なら処理はステップＣ２０２ａに戻る。
【６５５６】
ステップＣ２０２ｂでは、落下前兆エフェクト表示コマンドがセットされ表示制御装置４５に送られる。これにより、表示画面４２ａに落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示される。その後、ステップＣ２０３に進む。
【６５５７】
ステップＣ２０３で、期待演出開始時間を参照して支持部材回動タイミングが到来したと判断されるとステップＣ２０３ａに進む。
【６５５８】
ステップＣ２０３ａでは、期待演出開始時間を参照して支持部材回動終了のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０３ｂに進み、落下前兆エフェクトは終了し、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示画面４２ａから消去される。これにより、落下前兆エフェクトｅｆ１０は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が終わるタイミングで消去される。その後、処理は、ステップＣ２０３ｃに進む。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０３ａに戻る。
【６５５９】
ステップＣ２０３ｃでは、上述した待演出制御処理において落下動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣ２０３ｄに進み、暗転表示を実行し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良での暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。その後、処理はステップＣ２０５に進む。偽なら処理は、ステップＣ２０５に進む。
【６５６０】
ステップＣ２０８で、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａに表示されるとステップＣ２０８ａに進む。
【６５６１】
ステップＣ２０８ａでは、上述した期待演出制御処理において回転動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣ２０８ｂに進み、暗転表示を実行し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良での暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。その後、処理はステップＣ２０９に進む。偽なら処理は、ステップＣ２０９に進

む。
【６５６２】
ステップＣ２１０で、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａから消去されるとステップＣ２１０ａに進む。
【６５６３】
ステップＣ２１０ａでは、上述した待演出制御処理において回転動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ２１０ｂに進み、暗転表示が終了され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良での暗転表示Ｄｂ１が消去される。その後、処理はステップＣ２１１に進む。偽なら処理は、ステップＣ２１１に進む。
【６５６４】
ステップＣ２１４で、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａから消去されるとステップＣ２１４ａに進む。
【６５６５】
ステップＣ２１４ａでは、上述した待演出制御処理において落下動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ２１０ｂに進み、暗転表示が終了され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良での暗転表示Ｄｂ１が消去される。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良であった場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が開始されてから装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３が終了するまでエフェクト表示をさせないようにすることができる。その後、処理は終了。偽なら処理は、終了する。
＜変形例１＞
本実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２に故障が発生した場合に、暗転表示を行う構成であったが、暗転表示に代えて別のエフェクトを表示する構成であってもよい。以下この構成について、図６２５、図６２６を用いて説明する。図６２５は、各期待演出の示唆状態を示す図である。図６２６は、役物故障状態における各期待演出の示唆状態を示す図である。
【６５６６】
図６２５（ａ）に示すように、スーパーリーチＣ１が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されるが、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない。図６２５（ｂ）に示すように、スーパーリーチＣ２が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６２７（１２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作する。図６２５（ｃ）に示すように、スーパーリーチＤが設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６２８（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をせず（図６２８（３）も参照）に小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示される。図６２５（ｄ）に示すように、スーパーリーチＥ１が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６２９（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図６２９（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示される。図６２５（ｅ）に示すように、スーパーリーチＥ２が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６３０（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図６３０（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示（図６３０（４）も参照）されたのち大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。図６２５（ｆ）に示すように、スーパーリーチＥ３が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図６３１（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。
【６５６７】
役物故障状態におけるにおける各期待演出は、図６２６（ａ）に示すように、スーパーリーチＣ２が設定された場合に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をしなかった場合は、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示される。図６２６（ｂ）に示すように、スーパーリーチＥ１が設定された場合に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をしなかった場合は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。図６２６（ｃ）に示すように、スー

パーリーチＥ２が設定された場合に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作をしなかった場合は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。

【６５６８】

続いて、図６２７，図６２８，図６２９，図６３０，図６３１を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様および表示画面４２ａでの表示態様について説明する。図６２７は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６２８は、スーパーリーチＤに係る期待演出の態様を示す図である。図６２９は、スーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図６３０は、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６３１は、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の態様を示す図である。

【６５６９】

図６２７に示したスーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出は、図６１３に示した本実施例のスーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【６５７０】

図６２８（１）～（６）を参照して、スーパーリーチＤに係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５７１】

図６２８（１）～（４）および（６）については、図６１４（１）～（）および（５６）に示した本実施例のスーパーリーチＤに係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５７２】

図６２８（５）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。スーパーリーチＤに係るエフェクト演出が実行され、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＤにおいて、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が変動時間５５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されることで、スーパーリーチＤであることを認識することができる。小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２のあるスーパーリーチＤは、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２のないスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いので、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２があればスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができ、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２がなければスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチＣ１の期待演出は、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されるまでのスーパーリーチＤの期待演出と態様が同じなので、スーパーリーチＣ２のような可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がないことでスーパーリーチＣ１と認識し、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ２であることが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２があることで、スーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が実行された後も、主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されている。小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて装飾図柄ＳＺを表示させることで、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示していても装飾図柄ＳＺを表示することができる。これにより、表示画面４２ａが故障していないことを認識させることができる。なお、本実施例では、エフェクト演出を実行中に主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されているが、エフェクト演出を実行中に表示画面４２ａに何も表示させない構成としてもよい。これにより、エフェクト演出に意識を集中させることができ、期待演出に係る遊技の興趣性を向上することができる。

【６５７３】

図６２９に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出は、図６１７に示した本実施例のスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【６５７４】

図６３０（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５７５】

図６３０（１）～（４）および（７）～（９）については、図６１８（１）～（４）および（７）～（９）に示した本実施例のスーパーリーチＥ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５７６】

図６３０（５）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５６秒経過）を示している。スーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ２において、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が変動時間５６秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、スーパーリーチＥ２であることを認識することができる。大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３のあるスーパーリーチＥ２は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３のないスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いので、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３があればスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆することができ、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３がなければスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆できない。上述のスーパーリーチＤに係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作ない状態で小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示画面４２ａに表示されていたが、スーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。これにより、大当たりの期待度の高いことを示唆することができる。エフェクト演出は、所定時間（例えば、４秒）にわたって実行されるため、図６３０（６）は、図６３０（５）の状態が維持される様子を説明している。

【６５７７】

図６３１（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５７８】

図６３１（１）～（２）および（９）については、図６１９（１）～（２）および（９）に示した本実施例のスーパーリーチＥ３に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５７９】

図６３１（３）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。このタイミングでスーパーリーチＥ３に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ３において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が変動時間５０秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、スーパーリーチＥ３であることを認識することができる。スーパーリーチＥ３は、大当たり期待度が最も高い大当たり確定のリーチであるので、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができ、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されなければ、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができない。また、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、遊技者は早い段階から最も期待感を高めることができる。上述のスーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示されていたが、スーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作のタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。これにより、大当たりの期待度の高いことを遊技者に認識させることができる

。エフェクト演出は、所定時間（例えば、１１秒）にわたって実行されるため、図６３１（４）～（８）は、図６３１（３）の状態が維持される様子を示している。

【６５８０】

＜役物落下演出の実際：動作不良の場合＞

図６３２、図６３３、図６３４を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作しない場合について説明する。可動役物Ｃ１，Ｃ２は、落下動作と回転動作を行うので、各動作について不具合が生じた場合について説明する。図６３２は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６３３は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図６３４は、回転動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。

【６５８１】

図６３２（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＣ２における表示画面４２ａの表示は、支持部材Ｃ１の動作が不良となると別のエフェクト（小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２）を表示することによりエフェクト（落下前兆エフェクトｅｆ１０）を見えにくくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができる。

【６５８２】

図６３２（１）～（２）および（４）については、図６２０（１）～（２）および（４）に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５８３】

図６３２（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【６５８４】

そこで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が故障により動作できずに支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、２３２ａ（３）に示すように落下前兆エフェクトｅｆ１０を見えにくくするように表示画面４２ａに小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示するという簡単な構成によりエフェクトを見えにくくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６５８５】

図６３３（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における表示画面４２ａの表示は、支持部材Ｃ１の動作が不良となると別のエフェクト（大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３）を表示することによりエフェクト（落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３）をほぼ見えになくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができる。

【６５８６】

図６３３（１）～（２）および（９）については、図６２１（１）～（２）および（９

）に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５８７】

図６３３（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【６５８８】

そこで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が故障により動作できずに支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、２３３（３）に示すように落下前兆エフェクトｅｆ１０がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示画面４２ａに表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６５８９】

スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、図６２９（４）～（８）に示すように支持部材Ｃ１が落下動作していることを前提として、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示されるので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時には、図６３３（４）～（８）に示すように大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示して装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３もほぼ見えないようにして、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【６５９０】

図６３４（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における期待演出では、既に表示されているエフェクトを装飾部材Ｃ２の動作が不良となると別のエフェクト（大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３）を表示することによりエフェクト（装飾エフェクトｅｆ２）をほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができる。

【６５９１】

図６３４（１）～（４）および（７）～（９）については、図６２２（１）～（４）および（７）～（９）に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６５９２】

図６３４（４）は、図６２９（４）に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【６５９３】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、図６３４（５）～図６３４（６）に示すように装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間において装飾エフェクトｅｆ２がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフ

ェクトＤｂ３を表示画面４２ａに表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトほぼ見えになくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６５９４】

図６３４（７）は、装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間が終了しそれに合わせて大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が終了したときの様子（例えば、変動開始後６０秒経過）を示している。

【６５９５】

＜変形例２＞

上述の実施例では、装飾部材Ｃ２は矩形状のものであったが、装飾部材Ｃ２は矩形状ものに限られない。本変形例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の装飾部材Ｃ２がウサギを模した装飾部材Ｃ２ｒとなっており、役物の動作に対応したエフェクトが月を模した落下前兆エフェクトｅｆ１１となっている。変動時間が例えば６０秒のスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ３、スーパーリーチＥａ４（外れ無し）が設定され、また、大当たり期待度は高い方から、スーパーリーチＥａ４（外れ無し）、スーパーリーチＥａ３、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ１に設定されている。

【６５９６】

図６３５，図６３５を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様および表示画面４２ａでの表示態様について説明する。図６３５は、スーパーリーチＥａ１，Ｅａ２に係る期待演出の態様を示す図である。図６３７は、スーパーリーチＥａ３、Ｅａ４に係る期待演出の態様を示す図である。

【６５９７】

まず、図６３５（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＥａ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６５９８】

図６３５（１）は、スーパーリーチＥａ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６３５（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。

【６５９９】

図６３５（２）は、スーパーリーチＥａ１の期待演出のエフェクト演出まで発展したとき（例えば、変動開始後４５秒経過）の様子を示している。スーパーリーチＥａ１に係るエフェクト演出が実行され、月の形をした落下前兆エフェクトｅｆ１１が可動役物Ｃ１，Ｃ２の下方に表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ１の期待演出において、落下前兆エフェクトｅｆ１１が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されることで、スーパーリーチＥａ１または後述のスーパーリーチＥａ４のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトｅｆ１１は、スーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４であれば表示されるので、落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されるとスーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４の大当たり期待度であることが示唆される。

【６６００】

図６３５（３）は、所定時間（例えば、５秒間）エフェクト演出が継続されている様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。図６３５（２）の状態が継続している。

【６６０１】

図６１３（４）は、エフェクト演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５１秒

経過）を示している。所定時間（例えば、５秒間）表示画面４２ａに表示されていた落下前兆エフェクトｅｆ１１は消去される。スーパーリーチＥａ１では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しないように設定されている。つまり、落下前兆エフェクトｅｆ１１が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われることを窺がわせるが、実際には可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない期待演出となっている。

【６６０２】

次に、図６３５（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＥａ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６６０３】

図６３５（１１）は、スーパーリーチＥａ２の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６３５（１）におけるスーパーリーチＥａ１の期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６６０４】

図６３５（１２）は、スーパーリーチＥａ２の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ２に係るエフェクト演出が実行され、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ２において、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されることで、スーパーリーチＥａ２であることを認識することができる。スーパーリーチＥａ２はスーパーリーチＥａ１よりも大当り期待度か高いので、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示することでスーパーリーチＥａ１よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【６６０５】

次に、図６３５（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＥａ３に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６６０６】

図６３５（１）は、スーパーリーチＥａ３の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６３５（１）におけるスーパーリーチＥａ１の期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６６０７】

図６３５（２）は、スーパーリーチＥａ３の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ３に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ３において、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、スーパーリーチＥａ３であることを認識することができる。スーパーリーチＥａ３はスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２よりも大当り期待度か高いので、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示することでスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【６６０８】

次に、図６３５（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【６６０９】

図６３５（１１）は、スーパーリーチＥａ４の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６３５（１）におけるスーパーリーチＥａ１の期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６６１０】

図６３５（１２）は、スーパーリーチＥａ４の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ４に係るエフェクト演出が実行され、月の形をした落下前兆エフェクトｅｆ１１が可動役物Ｃ１，Ｃ２の下方に表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ１の期待演出において、落下前兆エフェクトｅｆ１１が変動

時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されることで、スーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトｅｆ１１は、スーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４であれば表示されるので、落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されるとスーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４の大当たり期待度であることが示唆される。

【６６１１】

図６３５（１３）は、スーパーリーチＥａ４の期待演出が役物落下演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ４に係る役物落下演出が実行され、初期状態にあった可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を開始して、落下前兆エフェクトｅｆ１１に対応する位置まで回動する。表示されている月の形をした落下前兆エフェクトｅｆ１１にウサギが腰掛けているようになる。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ１の期待演出において、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が変動時間５０秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がありウサギが月に腰掛けているように見えればスーパーリーチＥａ４であることを認識することができる。スーパーリーチＥａ４はスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ３よりも大当り期待度か高いので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がありウサギが月に腰掛けているように見せればスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ３よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【６６１２】

＜役物落下演出の実際：動作不良の場合＞

図６３７を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作しない場合について説明する。図６３７は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥａ４に係る期待演出の態様を示す図である。

【６６１３】

図６３７（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＥａ４の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥａ４における表示画面４２ａの表示は、支持部材Ｃ１の動作が不良となると別のエフェクト（大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３）を表示することによりエフェクト（落下前兆エフェクトｅｆ１１）をほぼ見えになくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができる。

【６６１４】

図６３７（１）～（２）および（４）については、図６３５（１１）～（１２）および（１４）に示した可動役物Ｃ１，Ｃ２が正常に動作するときのスーパーリーチＥａ４に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６６１５】

図６３７（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【６６１６】

そこで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が故障により動作できずに支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、２３３（３）に示すように落下前兆エフェクトｅｆ１１がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示画面４２ａに表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４

２ａに他のリーチに係る期待演出で使われている別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６６１７】

また、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示しなければ、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出は、図６３５（１）～（４）に示すようにスーパーリーチＥａ１に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＥａ４であるにもかかわらずスーパーリーチＥａ１と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＥａ４より低いスーパーリーチＥａ１の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示させることで、スーパーリーチＥａ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【６６１８】

＜変形例３＞

本変形例では、上述の実施例５１に記載した可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が不良となると可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す構成に、本実施例で記載した表示画面４２ａを暗転することによりエフェクトを表示させない構成を加えることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【６６１９】

図６３８、図６３９は、抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えば、スーパーリーチＥ１）が成立した場合の可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる表示について示した図である。

【６６２０】

可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が正常に動作する場合の、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる表示については図６３８（１）～（５），図６３９（６）～（１０）に示すように図６１７（１）～（９）示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【６６２１】

図６３８（１１）～（１５），図６３９（１６）～（２０）は、スーパーリーチＥ１に係る期待演出中に装飾部材Ｃ２の故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作しない場合について説明している。

【６６２２】

図６３８（１１）～（１３）については、図６３８（１）～（３）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６６２３】

図６３８（１４）は、図６３８（４）に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【６６２４】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、図６３８（１５）～図６３９（１７）に示すように可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作を繰り返すことで既に表示されている装飾エフェクトｅｆ２から注意をそらすとともに、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフ

ェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間において装飾エフェクトｅｆ２が表示されないように表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示する。表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６６２５】

図６３９（１８）は、装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間が終了しそれに合わせて可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作の繰り返しが終わり、暗転表示Ｄｂ１が終了したときの様子を示している。

【６６２６】

図６３９（１９）～（２０）については、図６３９（９）～（１０）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【６６２７】

＜変形例４＞

上述の変形例１では、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される構成であったが、これに限られず、、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が導光板に表示されるようになっている役物で行ってもよい。図６４０は、表示画面４２ａの手前側に２枚の導光板を設ける様子を示す図である。

【６６２８】

図６４０（ａ）に示すように導光板Ｃｂ１には小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されるように加工されている。これにより、図示しない発光部から導光板Ｃｂ１に光を当てることで小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示し、導光板Ｃｂ１に光を当てなければ小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２は表示されない。

【６６２９】

図６４０（ｂ）に示すように導光板Ｃｂ２には大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されるように加工されている。これにより、図示しない発光部から導光板Ｃｂ２に光を当てることで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示し、導光板Ｃｂ２に光を当てなければ大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３は表示されない。

【６６３０】

２枚の導光板（導光板Ｃｂ１、導光板Ｃｂ２）は、図６４０（ｃ）に示すように表示画面４２ａの手前側に導光板Ｃｂ１が表示画面４２ａと正面視で重なる様に設けられ、導光板Ｃｂ１の手前側に導光板Ｃｂ２が導光板Ｃｂ１と正面視で重なる様に設けられる。これにより、表示画面４２ａによる表示と導光板Ｃｂ１による表示と導光板Ｃｂ２とによる表示とを重ねて表示することができる。ここで、表示画面４２ａ、導光板Ｃｂ１、導光板Ｃｂ２は、本実施例における表示手段に相当する。

【６６３１】

また、導光板（導光板Ｃｂ１、導光板Ｃｂ２）は、表示画面４２ａと平行に可動可能な役物に設けられ、表示位置を移動して小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示してもよい。

【６６３２】

＜変形例５＞

上述した本実施例では、装飾エフェクトｅｆ２は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されても、表示画面４２ａまたは導光板Ｃｂ１に表示され続けるようになっていたが、これに限られず、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される場合に装飾エフェクトｅｆ２を非表示にするようになっていてもよい。

【６６３３】

＜変形例６＞

上述した本実施例では、エフェクトを表示させないようにするのに表示画面４２ａを暗

転していたが、エフェクトの手前側で、エフェクトを表示させない（視認できない）ようになる表示を行っていてもよい。例えば、エフェクトの行われているレイヤーよりも手前のレイヤーにおいて、表示画面４２ａにシャッターが閉じる演出表示を行うことでエフェクトを表示させないようにしてもよい。

【６６３４】

＜変形例７＞

上述した本実施例では、落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作よりも前に行われる構成であったが、落下前兆エフェクトｅｆ１０が、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作よりも後に行われるようになっていてもよい。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により落下動作しなかった場合に落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されるよりも前に暗転表示を行えば、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されないようにすることができる。したがって、暗転表示することで動作不良を気付かせないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６６３５】

＜変形例８＞

上述した本実施例では、暗転表示Ｄｂ１、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることによって大当たり期待度を異ならせているが、暗転表示Ｄｂ１、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３はエフェクトを隠したり見にくくしたりするためだけのものであってもよく、暗転表示Ｄｂ１、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることによって大当たり期待度を異ならせていなくてもよい。

【６６３６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ１）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作を行う支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作を検出する位置センサＣＣ１０と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を検出する抵抗式ポジションセンサＣａ７と、遊技領域に設けられた遊技球を入球させる特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選の結果に基づいて例えば、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立すると可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作させる制御で可動役物Ｃ１，Ｃ２にサブ制御装置２６２による役物落下演出を実行させる処理を行う機能と、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立すると可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作に対応する落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３を第３図柄表示装置４２に実行させる表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能を備え、表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能は、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立したにも関わらず、位置センサＣＣ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作を検出しなかった場合や抵抗式ポジションセンサＣａ７が可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を検出しなかった場合、エフェクト表示と異なる暗転表示Ｄｂ１を行うように第３図柄表示装置４２を制御する。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に対応させるはずのエフェクト表示がそのまま実行されてしまい遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に対応させるはずのエフェクト表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【６６３７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ２）に関し、サブ制御装置２６

２による役物落下演出を実行させる処理を行う機能は、例えば、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立したにも関わらず、抵抗式ポジションセンサＣａ７が可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を検出しなかった場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作をさせる。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、暗転表示Ｄｂ１を実行させることに加えて、（ＣＡ２）のように、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させることによって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に対応させる装飾エフェクトｅｆ２が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６６３８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ３）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に引き続き行われる。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作開始時点から可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への連続性が失われないので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

【６６３９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ４）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作の動作終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作を有している。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作と可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作との動作終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

【６６４０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ５）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作によって到達する位置である可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作位置を経由する。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作との経由する位置が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

【６６４１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ６）に関し、暗転表示Ｄｂ１は、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を実行している最中に実行される。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に実行される、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に係る演出を変えることなく制御することができる。

【６６４２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ７）に関し、装飾エフェクトｅｆ２は、暗転表示Ｄｂ１の開始時点で終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、装飾エフェクトｅｆ２に係る演出を変えることなく終了するだけで暗転表示Ｄｂ１を実行することができる。

【６６４３】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ８）に関し、暗転表示Ｄｂ１の開始タイミングは、装飾エフェクトｅｆ２の開始のタイミングよりも後である。このようなパチンコ機１０によれば、装飾エフェクトｅｆ２に係る演出時間を変えることなく暗転表示Ｄｂ１を実行することができる。
【６６４４】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ９）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作と装飾エフェクトｅｆ２は、同一の演出に属している。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクトｅｆ２が行われたにも関わらず可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われないときに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。
【６６４５】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ１０）に関し、暗転表示Ｄｂ１に要する時間は、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２に要する時間よりも短い。例えば、スーパーリーチＣ２における落下前兆エフェクトｅｆ１０の表示時間が９秒であるので、暗転表示Ｄｂ１の表示時間はそれよりも短い時間（例えば６秒）である。すなわち、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されてから暗転表示Ｄｂ１に切り替わるまでの２秒間に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作の検出処理や、不検出の場合のリトライ処理が行われる。つまり、この２秒間はやむを得ず落下前兆エフェクトｅｆ１０を表示させている期間である。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に実行される、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２と、暗転表示Ｄｂ１との違和感を低減することができる。
【６６４６】
　なお、暗転表示Ｄｂ１に要する時間が、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２に要する時間よりも長くてもよい。例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作の開始タイミングに先立って、駆動回路に断線等のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって検出可能な故障が発生していないか判断され、故障が検出された場合には、落下前兆エフェクトｅｆ１０の開始前に暗転表示Ｄｂ１を表示する。このようなパチンコ機１０によれば、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２を表示されている期間において、暗転表示Ｄｂ１を表示させることができ、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２に係る演出時間を変えることなく暗転表示Ｄｂ１を実行することができる。
【６６４７】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ１１）に関し、第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能による抽選結果を表示する。抽選結果を表示と装飾エフェクトｅｆ２、暗転表示Ｄｂ１を同じ表示手段で行うことができる。
【実施例５３】
【６６４８】
　以下、実施例５３に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５３に係るパチンコ機１０は、実施例５１、実施例５２に係るパチンコ機１０と多くの共通点を有するが、往復する役物の動作を監視して、異常があると判定された場合は、エフェクトを目立たなくする表示を表示画面４２ａ上で行うことに特徴がある。
【６６４９】
　図６４１は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図である。本実施例に係る第３図柄表示装置４２の上方には、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第３表示装置４２の一部を覆うように回動自在の支持部材Ｃ１と、支持部材Ｃ１の先端に設けられた、装飾部材Ｃｃ２が設けられている。装飾部材Ｃｃ２には「突撃！」の文字が付されており、支持部材Ｃ１が回動することで、実施例５３に係るパチンコ機１０は、遊技上のチャンスが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。以下では、支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃｃ２を総称する場合は可動物（または可動役物）Ｃ１，Ｃｃ２と

呼ぶ。
【６６５０】
上述した「突撃！」の文字は、それぞれが支持部材Ｃ１の回動角度だけ支持部材Ｃ１の回動方向と逆方向に傾斜した状態で装飾部材Ｃｃ２に付されている。この様に構成した理由について説明する。支持部材Ｃ１が回動して傾斜した状態となると、「突撃！」の文字の各々は支持部材Ｃ１が傾斜することによって傾くことになる。本例では、「突撃！」の文字が予め傾いた状態で装飾部材Ｃｃ２に付されているので、傾斜部材Ｃ１が回動することにより生じる「突撃！」の文字の回転が、装飾部材Ｃｃ２に対する文字の傾きを打ち消す。従って、支持部材Ｃ１が回動すると、図６４１の破線が示すように、「突撃！」の文字が遊技者にとって読みやすい傾きなしの状態となる。
【６６５１】
本実施例には、特定可動物である可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作しているかを検出する所定事象検出部品である２つのセンサＣｃ３，Ｃｃ４が設けられている構成となっているのでこの点について説明する。図６４２は、センサＣｃ３，Ｃｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動を検出する様子を説明している。先端センサＣｃ３は、支持部材Ｃ１の先端側に位置し、水平状態の支持部材Ｃ１の上辺に接触するように第３図柄表示装置４２の上側に設けられている。基部センサＣｃ４は、支持部材Ｃ１の基部側に位置し、水平状態の支持部材Ｃ１の上辺に接触しないように支持部材Ｃ１と距離を開けて支持部材Ｃ１の上側に設けられている。いずれのセンサＣｃ３，Ｃｃ４も遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。
【６６５２】
先端センサＣｃ３は、常閉接点を有するセンサであるから、一般的な接触センサとは異なり、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に接している状態がＯＦＦ，可動物Ｃ１，Ｃｃ２が接していない状態がＯＮとなっている。従って、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態のとき、これに接触している先端センサＣｃ３は、図６４２（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が傾斜状態のとき、これに接触していない先端センサＣｃ３は、図６４２（ｂ）に示すようにＯＮ状態となる。なお、基部センサＣｃ４も常閉接点を有するセンサである。従って、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態のとき、これに接触していない基部センサＣｃ４は、図６４２（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が傾斜状態のとき、これに接触していない基部センサＣｃ４は、図６４２（ｂ）に示すようにＯＦＦ状態となる。
【６６５３】
図６４３は、本例の期待演出の態様を説明している。図６４３（１）は、大当たりスーパーリーチＥに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには「７」「↓」「７」のリーチ状態となる。この時点では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、初期位置にあり水平状態を維持している。図６４３（１）の状態を第１状態と呼ぶ。
【６６５４】
図６４３（２）は、期待演出が開始された時の様子を示している。期待演出が開始されると可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動が開始され、その動きに合わせるようにして、表示画面４２ａには可動物Ｃ１，Ｃｃ２の背後に表示され、装飾部材Ｃｃ２の残像を示す　形の落下エフェクトｅｆ１が表示される。当該エフェクトは、装飾部材Ｃｃ２の回動に同期しているように見えるが、実際は、装飾部材Ｃｃ２が回動すると定められたタイミングに表示画面４２ａに表示されているに過ぎない。この点は、実施例５１と同様である。なお、リーチ状態を示す「７」「↓」「７」は、エフェクトや装飾図柄Ｃｃ２を用いた期待演出の妨げにならないように、表示画面４２ａの左下に小さく表示される。落下エフェクトｅｆ１を伴う可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動に係る演出を落下演出と呼び、図６４３（２）の状態を第２状態と呼ぶ。
【６６５５】
図６４３（３）はその後の様子を説明している。装飾部材Ｃｃ２は回動して落下位置ま

で移動し、回動後の装飾部材Ｃｃ２は、所定期間、傾斜状態を維持する。図６４３（３）の表示画面４２ａには、エフェクトが表示されていないが、例えば、装飾部材Ｃｃ２を囲むようなエフェクトをこのタイミングに表示画面４２ａに表示させる様にしてもよい。図６４３（３）の状態を第３状態と呼ぶ。

【６６５６】

図６４３（４）は、その後の様子を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、図６４３（２）のときと逆方向に回動を開始する。その動きに合わせるようにして、表示画面４２ａには可動物Ｃ１，Ｃｃ２の背後に表示され、装飾部材Ｃｃ２の残像を示す　形の上昇エフェクトｅｆ３が表示される。当該エフェクトは、装飾部材Ｃｃ２の回動に同期しているように見えるが、実際は、装飾部材Ｃｃ２が回動すると定められたタイミングに表示画面４２ａに表示されているに過ぎない。この点は、実施例５１と同様である。図６４３（４）の状態を第４状態と呼ぶ。

【６６５７】

図６４３（５）は、その後、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態に戻ったときの様子を示している。この時、リーチ状態を示す「７」「↓」「７」の表示は、未だ表示画面４２ａの左下に小さく表示される。これは、これより可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動動作、逆回動動作が複数回繰り返されることに対応した構成である。つまり、本例においては、第２状態～第５状態が６回繰り返されて期待演出が終了する構成となっている。期待演出の間、リーチ状態を示す「７」「↓」「７」は、期待演出の妨げにならないように、表示画面４２ａの左下に小さく表示される。なお、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、特定の状態において特定の動作を行う特定可動体であれば、通常時は単一の落下動作を行い、期待演出状態において往復動作を行うような複数種類の動作を行う可動体であってもよい。また、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、平板状でなく立体的なものであってもよい。

【６６５８】

図６４４は、期待演出の各ステップにおいて、各センサＣｃ３，Ｃｃ４の状態がどのように変化するかについて説明している。期待演出は大まかには、第１状態から始まり、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が６回往復して終了となる。この動作を各ステップに分けて説明したのが図６４４となる。ステップ１～ステップ７は、１回目の往復動作「Ｉ」に対応し、ステップ７～ステップ１３は、２回目の往復動作「ＩＩ」に対応している。ステップ１３～ステップ１９は、３回目の往復動作「ＩＩＩ」に対応し、ステップ１９～ステップ２５は、４回目の往復動作「ＩＶ」に対応している。ステップ２５～ステップ３１は、５回目の往復動作「Ｖ」に対応し、ステップ３１～ステップ３７は、６回目の往復動作「ＶＩ」に対応している。

【６６５９】

１回目の往復動作「Ｉ」に関連するステップ１～ステップ７について説明する。ステップ１は、期待演出が開始された時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の状態は、図６４３で説明した第１状態である。このとき、先端センサＣｃ３は、ＯＦＦ状態であり、基部センサＣｃ４は、ＯＮ状態である。このときの表示画面４２ａには、エフェクトは表示されていない。

【６６６０】

ステップ２は、演出の状態が上述の第１状態から図６４３で説明した第２状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、先端センサＣｃ３から離れて、先端センサＣｃ３は、ＯＦＦ状態からＯＮ状態となる。ＯＦＦ状態となっている先端センサＣｃ３がＯＮ状態に切り替わることを第１事象と呼ぶ。したがって、ステップ２においては、第１事象が発生している。一方、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、基部センサＣｃ４に接触して、基部センサＣｃ４は、ＯＮ状態からＯＦＦ状態となる。なお、表示画面４２ａには落下エフェクトｅｆ１が表示される。

【６６６１】

ステップ３は、演出の状態が上述の第２状態となった時点を示しており、各センサの状態に変化はない。なお、表示画面４２ａには落下エフェクトｅｆ１が表示される。ステッ

プ４は、演出の状態が図６４３で説明した第３状態となった時点を示している。このときも各センサの状態に変化はない。このときの表示画面４２ａには、エフェクトは表示されていない。ステップ５は、演出の状態が図６４３で説明した第４状態となった時点を示している。このときも各センサの状態に変化はない。なお、表示画面４２ａには上昇エフェクトｅｆ３が表示される。

【６６６２】

ステップ６は、演出の状態が上述の第４状態から図６４３で説明した第５状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、基部センサＣｃ４から離れて、基部センサＣｃ４は、ＯＦＦ状態からＯＮ状態となる。ＯＦＦ状態となっている基部センサＣｃ４がＯＮ状態に切り替わることを第２事象と呼ぶ。したがって、ステップ６においては、第２事象が発生している。一方、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、先端センサＣｃ３に接触して、先端センサＣｃ３は、ＯＮ状態からＯＦＦ状態となる。なお、表示画面４２ａには上昇エフェクトｅｆ２が表示される。

【６６６３】

ステップ７は、演出の状態が上述の第５状態となった時点を示しており、各センサの状態に変化はない。

【６６６４】

続いて、２回目の往復動作「ＩＩ」に関連するステップ７～ステップ１３について説明する。ステップ７は既出であり説明を省略する。ステップ８は、演出の状態が上述の第５状態から第２状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、先端センサＣｃ３から離れて、先端センサＣｃ３は、ＯＦＦ状態からＯＮ状態となる。したがって、ステップ８においては、第１事象が発生している。なお、ステップ９～ステップ１１は、上述のステップ３～ステップ５と同様である。

【６６６５】

ステップ１２は、ステップ６と同様に第２事象が発生する。ステップ１３は、上述のステップ７と同様である。

【６６６６】

３回目の往復動作「ＩＩＩ」も同様に、ステップ１４において事象１が発生し、ステップ１８において事象２が発生する。

【６６６７】

この様に、１回目～３回目の往復動作の間に、第１事象が３回、第２事象が３回発生している。なお、先端センサＣｃ３、基端センサＣｃ４は、可動物Ｃ１，Ｃ２が第１事象，第２事象が生じさせる動作を行ったことを検出できる特定事象検出部品であれば、基端側と先端側に光センサを備える構成であっても構わない。

【６６６８】

このような往復動作をあと３回繰り返すと、期待演出に係る一連の動作は、期待演出終了に係るステップ３７で終了する。図６４５（ａ）は、支持部材Ｃ１が水平状態となり、期待演出が終了したときの様子を表している。表示画面４２ａ中央には、「７」「７」「７」で揃いそうな主装飾図柄ＳＺが表示される。

【６６６９】

本発明は、第１事象と第２事象の発生数を比較して、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常を検出する構成となっているのでこの点について説明する。図６４５（ｂ）は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作しているときの事象発生の態様を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に係る期待演出が開始されてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となる第１事象は、ステップ２，ステップ８，ステップ１４について３回発生する。同様に、期待演出が開始されてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態となる第２事象は、ステップ６，ステップ１２，ステップ１８について３回発生する。

【６６７０】

図６４５（ｃ）は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に異常があるときの事象発生の態様を説

明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に係る期待演出が開始されてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となる第１事象は、ステップ２，ステップ８について２回しか発生していない。つまり、ステップ１４において、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となっていない。これは、ステップ１４より２つ前のステップ１２において、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が十分に水平状態とならず、ＯＮ状態の先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態にならないまま、期待演出がステップ１４まで進んでしまったことを意味している。したがって、図６４５（ｃ）のステップ１４では、ＯＮ状態の先端センサＣｃ３は、そのままＯＮ状態を維持し、第１事象は発生しない。

【６６７１】

本実施例のパチンコ機１０は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに第１事象と第２事象の発生数を数えることにより、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常であるかどうかを判断している。図６４５（ｂ）においては、先端センサＣｃ３に係る第１事象の発生回数と基部センサＣｃ４に係る第２事象の発生回数がいずれも３回で同数なので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作は正常であると判断できる。一方、図６４５（ｃ）においては、先端センサＣｃ３に係る第１事象の発生回数が２回であるのに対し、基部センサＣｃ４に係る第２事象の発生回数が３回となっており、第１事象と第２事象との間で発生回数が一致しないので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作は異常であると判断できる。

【６６７２】

第１事象と同数の第２事象が検出されることを同数検出と呼び、本発明の所定事象に相当する。可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復した時点で、同数検出か否かを判断している理由は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が検出されない事象が一度発生したとしても、続けて可動物Ｃ１，Ｃｃ２を動作させているうちに、正常に動作し直すこともあるからである。例えば、小さな駆動機構に虫やゴミのような小さな異物が混入したことにより、一度は可動物Ｃ１，Ｃｃ２が動作しない事象が発生したが、次の動作のときには、その小さな異物はつぶれてなくなり、正常に動作し直すこともある。このような場合に、最初の同数検出の判定は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が複数回往復した時点で行うことにより、軽微な異常によって、演出が遮られることによる、遊技者の興趣の低下を防ぐことができる。また、後述するように、暗転表示がされた後は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が１往復する毎に同数検出か否かを判断している理由は、軽微でない異常が発生していると判定されたのであるから、暗転表示を解消するか否かの判断に慎重を期すためである。

【６６７３】

図６４５（ｄ）は、１回目～３回目の往復動作において事象発生回数の不一致が発生し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が異常と判断（エラー判定）された場合、４回目の往復動作における表示画面４２ａの暗転表示がなされる様子を示している。エラー判定時表示である暗転表示は、センサＣ１，Ｃｃ２の検出に基づき可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作に伴う同数検出が発生していないという判定がされた場合に、それ以降、所定の暗い色調で期待演出に係るエフェクト表示を隠す表示画面４２ａ上の表示である。なお、暗転表示は、図６４５（ｄ）においては、主装飾図柄ＳＺも覆い隠してしまっているが、これを表示する構成としてもよい。

【６６７４】

このように４回目の往復動作において、暗転表示を行うようにすれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常によって発生する可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作と落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３の表示との間に齟齬が発生してしまうことを防止することができる。すなわち、表示画面４２ａに表示されるエフェクトは、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作していることを前提に表示されるため、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作しないと、エフェクトと可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作タイミングが合わなくなったり、エフェクトの長さが可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作長さに合わなくなったりする。そこで本実施例によれば、この様な齟齬を遊技者に感じさせることがないように、暗転表示でエフェクトを覆い隠す構成となっている。なお、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作に対応して表示される所定動作対応表示であれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が傾斜状態で表示される装飾エフェクトであっても構

わない。
【６６７５】
図６４５（ｅ）は、期待演出において暗転表示が発生し得る時期を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常な場合は、暗転表示は、６回の往復動作に亘って実施されることがない。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が異常な場合でも、少なくとも最初の３回の往復動作については、暗転表示は実行されないが、最初の３回の往復動作において可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に異常があれば、４回目以降の往復動作について暗転表示が実行される。
【６６７６】
なお、図６４５（ｅ）の構成においては、４～６回目の往復動作について暗転表示が実行される説明となっているが、４回目の往復動作において第１事象と第２事象の発生数が各１回ずつである場合は、５回目の往復動作において暗転表示は行われない。同じく、５回目の往復動作において第１事象と第２事象の発生数が各１回ずつである場合は、６回目の往復動作において暗転表示は行われない。
【６６７７】
以降、この様な動作を実現する期待演出制御処理について、図６４６のフローチャートを参照しながら説明する。これら処理は、全てサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。この期待演出制御処理において、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出が発生したか否かの判定処理や、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理が実行される。この期待演出制御処理が実行されている状態を期待演出状態とも呼ぶ。処理は、ステップＣｃ１０１から始まり、変数ｋ，ｍ，ｎおよび暗転フラグが０にセットされる。暗転フラグとは、暗転表示を制御するフラグであり、これが１となると、暗転表示が実行され、０となると暗転表示が実行されない。
【６６７８】
続いて処理は、ステップＣｃ１０２に進み、所定条件として例えばスーパーリーチＥが発生したか否かが判断される。所定条件は、スーパーリーチＥの他にも、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｅのいずれかや、大当たり当選に係るスーパーリーチであることであってもよい。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１０２に戻り、真なら処理はステップＣｃ１０３に進み、期待演出許可フラグがＯＮか否かが判断される。ステップＣｃ１０３の判断が偽なら処理はステップＣｃ１０３に戻り、真なら、処理はステップＣｃ１０４に進んで表示用期待演出コマンドがセットされる。
【６６７９】
ステップＣｃ１０５はその後の処理であり、変動表示の開始を行う。ステップＣｃ１０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間の計測が開始される。ステップＣｃ１０７は、その後の処理であり、変数ｋに１が加算される。この変数は、実行された可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作の回数を示すものであり、最大は６である。
【６６８０】
その後処理は、ステップＣｃ１０８に進み、変数ｋが３であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＣｃ１２１に進む。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１０９に進む。ステップＣｃ１０９では、支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１０９に戻る。当該判断が真なら処理は、ステップＣｃ１１０に進み、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理の一つとして、支持部材Ｃ１の回動処理が実行される。これにより可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、水平状態から傾斜状態に移行する。
【６６８１】
ステップＣｃ１１０はその後の処理であり、支持部材Ｃ１の回動処理に伴い先端センサＣｃ３に係る第１事象が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｃ１１１に進み、変数ｍに１が加算される。この変数は、第１事象を計数するものである。当該判断が偽なら、ステップＣｃ１１１はスキップされる。
【６６８２】
ステップＣｃ１１２は、その後の処理であり、支持部材戻しタイミングが到来したか否

かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１１２に戻る。当該判断が真なら処理は、ステップＣｃ１１３に進み、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理の一つとして、支持部材Ｃ１の戻し処理が実行される。これにより可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、傾斜状態から水平状態に戻る。

【６６８３】

ステップＣｃ１１４はその後の処理であり、支持部材Ｃ１の戻し処理に伴い基部センサＣｃ４に係る第２事象が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｃ１１５に進み、変数ｎに１が加算される。この変数は、第２事象を計数するものである。当該判断が偽なら、ステップＣｃ１１５はスキップされる。その後処理はステップＣｃ１０７に戻って、変数ｋに１が加算される。

【６６８４】

変数ｋが３となり、６回のうち最初の３回の往復動作が終了すると、処理はステップＣｃ１２１に進んで、変数ｍが変数ｎに等しい否かが判断される。このステップＣｃ１２１による処理は、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う所定判定事象である同数検出がされたという事象が発生したか否かを判定する処理である。当該判断が偽なら、処理はステップＣｃ１２２に進み暗転フラグが１にセットされて表示画面４２ａ上で暗転表示が実行される。当該判断が真ならステップＣｃ１２２はスキップされる。ステップＣｃ１２１は、単に変数ｍが変数ｎに等しいか否かを判断していたが、変数ｍが３であり、かつ変数ｎが３となった場合に真となり、変数ｍまたは変数ｎのいずれかが３とならなかった場合に偽となる判断をするステップをステップＣｃ１２２の代わり設けるようにしてもよい。当該ステップの具体例としては例えば、ｍ＋ｎが６であるか否かを判断させるものでよい。

【６６８５】

ステップＣｃ１２３は、その後の処理であり、事象を計数する変数ｍ，ｎが０にセットされる。ステップＣｃ１２４は、その後の処理であり、往復動作を計数する変数ｋに１が加算される。その後のステップＣｃ１２５においては、変数ｋが６であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は終了となる。偽なら処理は、ステップＣｃ１２６に進む。

【６６８６】

ステップＣｃ１２６～ステップＣｃ１３３は、上述のステップＣｃ１０９～ステップＣｃ１１５と同様なので説明を省略する。これらステップにより、第１事象および第２事象が発生したか否かの判断結果が変数ｍ，ｎに格納される。

【６６８７】

ステップＣｃ１３４はその後の処理であり、変数ｍが変数ｎに等しいか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｃ１３５に進み、暗転フラグが０にセットされる。これにより、表示画面４２ａに表示されていた暗転表示は終了となる。ステップＣｃ１３４は、単に変数ｍが変数ｎに等しいか否かを判断していたが、変数ｍが１であり、かつ変数ｎが１となった場合に真となり、変数ｍまたは変数ｎの両方またはいずれかが０の場合に偽となる判断をするステップをステップＣｃ１３４の代わりに設けるようにしてもよい。当該ステップの具体例としては例えば、ｍ＋ｎが２であるか否かを判断させるものでよい。

【６６８８】

ステップＣｃ１３４において、判断が真で、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常ならば、処理はステップＣｃ１３５を実行した後、ステップＣｃ１２３に戻る。ここで、事象を計数する変数ｍ，ｎが再び０にセットされる。ステップＣｃ１３４において、判断が偽で、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が異常ならば、処理はステップＣｃ１２２に戻る。ここで、暗転フラグが１にセットされ、暗転表示が開始または継続される。このように、ステップＣｃ１３４の判断が異なれば戻り先のステップが異なるが、いずれにせよ、ステップＣｃ１３４が実行される度にステップＣｃ１２４が実行され、往復動作を計数する変数ｋが増加する。そして、往復動作が６回となり、変数ｋが６になると、ステップＣｃ１２５が真となり、処理は終了する。

【６６８９】
このように、本実施例によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が実際に動作しているか否かをセンサによって複数回に亘って監視し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障と判断された場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２とエフェクトｅｆ１，ｅｆ３との間で生じる齟齬を遊技者が気付くことがないように暗転表示を行うなど表示画面４２ａの表示方法を工夫する構成となっている。したがって、本発明によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障したとしても快適な遊技が続行できるパチンコ機１０が提供できる。
【６６９０】
なお、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常であることを前提とする所定前提事象であれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往動作にかかる時間と可動物Ｃ１，Ｃｃ２の復動作に係る時間とが一致しているという事象であってもよい。
【６６９１】
また、暗転表示は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作に伴う同数検出が発生していないという異常判定がされた場合に、落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３を覆い隠すように表示される異常判定時表示であれば、少なくとも表示画面４２ａにおける落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３が表示される部分を部分的に覆い隠すものであってもよいし、グレー表示、赤・緑・青・黄などの明色表示を採用してもよい。また、落下エフェクトｅｆ１の一部または全てを覆い隠し、上昇エフェクトｅｆ３は覆い隠さないように暗転表示を実行するようにしてもよく、逆に、落下エフェクトｅｆ１を覆い隠さず、上昇エフェクトｅｆ３の一部または全てを覆い隠すように暗転表示を実行するようにしてもよい。このような構成であっても、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障したとしても快適な遊技が続行できるパチンコ機１０が提供できる。
【６６９２】
本発明は、上述の構成の他、下記の様に変形実施ができる。
＜変形例１＞
上述の実施例によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作、または戻し動作をする回数をセンサＣｃ３，Ｃｃ４によって計数する構成となっていたが、本発明はこの様な構成に限られず、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をするタイミングに基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の故障を発見する構成としてもよい。
【６６９３】
図６４７（ａ）は、本例の構成を説明するタイムチャートである。期待演出が実行された直後は、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態であり、基部センサＣｃ４がＯＮ状態である。落下エフェクトｅｆ１が表示画面４２ａに表示されるタイミングには、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、水平状態から回動されて傾斜状態となるので、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となり、基部センサＣｃ４がＯＮ状態からＯＦＦ状態となる。やがて、所定の時間ｔ１が経過すると、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａに表示されて、可動役物Ｃ１．Ｃｃ２は、戻し動作をして傾斜状態から水平状態となる。本例では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態から回動されて傾斜状態となる時点を起点として、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をして傾斜状態から水平状態となるまでの時間を計測して、当該時間が所定の時間ｔ１に等しくなるか否かで可動物Ｃ１，Ｃｃ２の異常を検出する。
【６６９４】
例えば、図６４７（ｂ）に示すタイムチャートのように、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作をしてから戻し動作をするまでにある時間ｔ１よりも長い時間ｔ２を要したとする。この場合であっても、上昇エフェクトｅｆ３は、ｔ２が経過するよりも前の時間ｔ１後に表示画面４２ａ上に表示される。この上昇エフェクトｅｆ３は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が上昇するときの残像を表していることからすれば、表示画面４２ａの表示と可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作の間に齟齬が生じることになる。
【６６９５】
本例では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作をしてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を

するまでの時間がｔ１よりも長い場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に異常が発生していることを認識して暗転表示が実行される。実際には、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作をしてからｔ１＋Δｔの時間が経過したにもかかわらず可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をしない場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に異常が発生していると判断される。Δｔの具体例としては例えば、０．３秒程度であり、ｔ１よりも短い時間が望ましい。

【６６９６】

可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作を実行したか否かは、図６４７（ｃ）に示すように、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知する（第１事象を検知する）ことで判断できる。また、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かは、図６４７（ｃ）に示すように、基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知する（第２事象を検知する）ことで判断できる。本例では、第１事象が検出されてから所定時間ｔ＋Δｔ内に第２事象が検出された場合に暗転表示を行わず、第１事象が検出されてから所定時間ｔ＋Δｔ内に第２事象が検出されなかった場合に暗転表示を行う。

【６６９７】

本例において、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態へ切り替わってから、ｔ１＋Δｔの時間が経過したにもかかわらず基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態へ切り替わらない場合は、正常な可動物Ｃ１，Ｃｃ２の検出ができず、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障しているものと判断される。暗転表示は、この判断がされた後であれば実行が可能であるから、エフェクト表示中に暗転表示を行うこともできる。また、複数回往復する可動物Ｃ１，Ｃ２の動作を往復毎に監視し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常に戻ったと判断された時点で暗転表示を中止するようにしてもよい。

【６６９８】

＜変形例２＞

上述の変形例１では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かを基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知することで判断していたが、本発明はこの構成に限られない。図６４７（ｄ）に示すように、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態へ切り替わってからｔ１＋Δｔ時間以内にＯＦＦ状態に戻ったことを検知することで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常であることを判断するようにしてもよい。本例のパチンコ機１０は、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ＋Δｔ以下である場合に暗転表示を行わず、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ＋Δｔを超えた場合に暗転表示を行う。

【６６９９】

＜変形例３＞

上述の変形例１では、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知することで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作を実行したか否かを判断していたが、本発明はこの構成に限られない。可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作を実行したか否かを基部センサＣｃ４がＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り替わりを検知することで判断してもよい。この場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かを先端センサＣｃ３がＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り替わりを検知することで判断してもよい。

【６７００】

＜変形例４＞

上述の変形例２では、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ＋Δｔ以下であるか否かで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かを判断するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。基部センサＣｃ４がＯＮ状態からＯＦＦ状態へ切り替わってからｔ１＋Δｔ時間以内にＯＮ状態に戻ったことを検知することで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常であることを判断するようにしてもよい。本例のパチンコ機１０は、基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出していない期間が所定の長さｔ１＋Δｔ以下である場合に暗転表示を行わず、基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出していない期間が所定の長さｔ１＋Δｔを超えた場合に暗転表示を行う。

【６７０１】

＜変形例５＞
上述の実施例では、暗転表示によりエフェクトｅｆ１，ｅｆ３を隠す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、第３図柄表示装置４２の液晶パネルの前面に設けられた導光板に可視光を供給することにより、導光板に刻まれた模様を浮かび上がらせる導光板表示を行う構成としてよい。導光板表示により、液晶パネルに表示されるエフェクトｅｆ１，ｅｆ３が見づらくなる。つまり、導光板表示は、エフェクト表示よりも目立つ。
【６７０２】
本例は、上述の変形例１～変形例４と組み合わせて実施することもできるから、エフェクト表示中に導光板表示を行い、エフェクト表示と導光板表示を同時に行うこともできる。
【６７０３】
＜変形例６＞
上述の実施例では、暗転表示によりエフェクトｅｆ１，ｅｆ３を隠す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、暗転表示を行う代わりに特徴的で遊技者の注意を惹くような音声を再生したり、ＬＥＤライトを発光したり、他の可動役物を派手に動作させたりすることにより、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作とエフェクトｅｆ１，ｅｆ３の表示の齟齬を遊技者に気付かせにくくする構成とすることもできる。
【６７０４】
＜変形例７＞
上述の実施例では、単一の可動物Ｃ１，Ｃｃ２が行う往復動作における往動作と復動作とが正常に行われているか否かを判定していたが、複数の可動物が同期して（同じタイミングで）行う往復動作に関して、正常に（同じタイミングで）行われているか否かを判定してもよい。この場合、同数検出か否かの判定は、複数の可動物が同時に行う例えば往動作を、複数回検出することによって行う。
【６７０５】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ１）に関し、遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤３０と、遊技盤３０の前面側で動作する可動物Ｃ１，Ｃｃ２と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出する先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４を備え、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出がされたか否かを判定し、始動条件の成立を契機として遊技に関する抽選を実行し、抽選の結果に基づいて例えば、スーパーリーチＥとなると、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に所定の動作をさせる期待演出を実行させ、通常遊技状態において可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動動作・戻し動作に対応する落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３を第３図柄表示装置４２に実行させる構成であって、通常遊技状態において、基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の移動を３回検出したにも係わらず先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の移動を２回しか検出せず、同数検出がされなかった場合、表示画面４２ａにおいて暗転表示を実行する。
【６７０６】
このようなパチンコ機１０によれば、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出がされたか否かを判定する判定手段を備え、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出したにも係わらず同数検出がなされなかった場合、暗転表示を実行する。つまり、本発明によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常で同数検出なされれば暗転表示の必要はないので、当該表示を実行せず、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に異常があり同数検出がなされなければ、暗転表示を行う必要があり、当該表示を実行する。またこれによれば、遊技者は暗転表示に気を取られて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作と落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３の間に齟齬が生じていることを感じにくく、遊技の興趣性が損なわれないパチンコ機１０が提供できる。
【６７０７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ２）に関し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第１事象を検出する第１先端センサＣｃ３と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第２事象を検出する基部センサＣｃ４を備え、第１事象の回数と第２事象の回数を比較することにより、所定事象（同数検出すなわち正常な往復動作）が発生したか否かを判定する。このようなパチンコ機１０によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第１事象を検出する第１先端センサＣｃ３と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第２事象を検出する基部センサＣｃ４が備えられ、第１事象の回数と第２事象の回数を比較することにより所定事象に発生の有無が判定される。この様に構成すると、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が発生させる複数の事象に基づいて所定事象の判定がなされるので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の挙動をより正確に把握して所定事象の判定が可能となる。

【６７０８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ３）に関し、先端センサＣｃ３は、基部センサＣｃ４が第２事象を検出する前に第１事象を検出する。このようなパチンコ機１０によれば、先端センサＣｃ３は、基部センサＣｃ４が第２事象を検出する前に第１事象を検出する。この様に同一の可動物Ｃ１，Ｃｃ２に対して時間差をもって２回の検出を行うことで、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の挙動をより正確に把握することが可能となる。

【６７０９】

なお、変形例７で上述したように、複数の可動物が同時に行う複数回の往復動作であれば、同数検出か否かの判定は、複数の可動物が同時に行う例えば往動作を、複数回検出することによって行ってもよい。

【６７１０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ４）に関し、先端センサＣｃ３，は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が期待演出実行前の初期位置に存在するか否かを検出する。そして、基部センサＣｃ４は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が落下演出後の落下位置に存在するか否かを検出する。このようなパチンコ機１０によれば、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が所定位置に存在するか否かを検出する。この様な構成とすれば、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の移動について検出することができるので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の挙動を正確に把握できる。

【６７１１】

また、変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ５）に関し、第３図柄表示装置４２が落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３を実行中に暗転表示を開始する。このようなパチンコ機１０によれば、第３図柄表示装置４２がエフェクトを表示させている最中に暗転表示が開始される。この様に構成すれば、エフェクト表示の終了を待たずに暗転表示がなされるので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が同数検出を発生できなかった場合に対応して暗転表示がなされることになる。したがって上述の構成によれば、暗転表示はしかるべきときに確実になされることになる。

【６７１２】

なお、本実施例では、実行中の期待演出において同数検出でないと判定された場合に、その実行中の期待演出において暗転表示を実行していたが、実行中の期待演出においては暗転表示を実行せず、その後、すなわち、次に期待演出を行うときに暗転表示を実行するようにしてもよい。このようにすれば、暗転表示が行われる期待演出として認識され易くなり、自然な演出態様となる。

【６７１３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ６）に関し、暗転表示を実行した後、４回目以降の往復動作において、同数検出がなされると暗転表示を中止する。このようなパチンコ機１０によれば、暗転表示をした後、同数検出がなされると暗転表示が中止される。この様に構成すれば、同数検出がなかったことに伴う暗転表示が後の同数検出の発生により中止されるので、不要な暗転表示が続けられることがないパチンコ機１０が提供できる。

【６７１４】

なお、暗転表示をした後、同数検出がなされると暗転表示を中止するという構成の替わりに、同数検出でないと判定された場合に、期待演出を継続するか否かを遊技者に選択させ、遊技者が期待演出を継続しないことを選択した場合に、暗転表示が中止されるようにしてもよい。この様に構成すれば、遊技者による期待演出を継続するか否かの選択という処理が増えるが、遊技者の判断を尊重することができる。

【６７１５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ７）に関し、暗転表示をすることにより、エフェクト表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。このようなパチンコ機１０によれば、暗転表示をすることにより、エフェクト表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。この様にすれば、暗転表示に伴って第３図柄表示装置４２の表示内容が変化するので、遊技者が暗転表示に気付きやすくなり、エフェクト表示に対する注意を確実に暗転表示に向けさせることができる。

【６７１６】

なお、暗転表示の替わりに、遊技者の注意を他に向ける音声出力や画像表示や他の役物動作を実行する場合には、エフェクト表示が遊技者に視認可能となっていもよい。

【６７１７】

また、変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ８）に関し、暗転表示は、エフェクト表示よりも目立つ。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が導光板表示を気付きやすくなるので、暗転表示の効果を確実なものとすることができる。

【６７１８】

なお、暗転表示の替わりに、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作不良をお詫びするような文字やキャラクターがお詫びをしているような絵柄が現れる導光板表示を行ってもよい。例えば、「動きが悪くてごめんね」のような文字等をエフェクト表示の近くに表示させる。このようなお詫び文字等は、エフェクト表示よりも目立たないが、分かる人には分かる演出として、動作不良を楽しませることができる。

【６７１９】

また、変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ９）に関し、音声により特定の報知を実行する。このようなパチンコ機１０によれば、エフェクト表示と独立した音声により、確実に遊技者の気を惹くことができる。

【６７２０】

また、変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ１０）に関し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第１事象を検出する先端センサＣｃ３と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第２事象を検出する基部センサＣｃ４を備え、第１事象が検出されてから所定時間ｔ１＋Δｔ内に第２事象が検出された場合に正常な可動物Ｃ１，Ｃｃ２の検出がなされたと判定する。この様な構成は第１事象から第２事象が発生するまでの時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、第１事象が発生した後、正常であれば所定時間ｔ１＋Δｔ内に第２事象が発生するところ、所定時間ｔ１＋Δｔを過ぎても当該第２事象の発生が検出されないことで確実に可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常を検知できる。

【６７２１】

また、変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ１１）に関し、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ１＋Δｔ以下である場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は可動物Ｃ１，Ｃｃ２の検出時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常ならば先端センサＣｃ３は所定期間ｔ１＋Δｔだけにしか可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出しないところ、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が所定期間ｔ１＋Δｔを超えて先端センサＣｃ３検出され続けている場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が動作不良となっていることになる。この様に、当該構成によれば、確実に可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常を検知できる。

【実施例５４】

【６７２２】

以下、実施例５４に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５４に係るパチンコ

機１０は、実施例５１から実施例５３に係るパチンコ機１０と多くの共通点を有するが、第３図柄表示装置４２における第３図柄の変動表示中に行われる複数の役物の動作を監視して、いずれかの役物に異常がある場合は、その役物に対応するエフェクトを目立たなくする表示を表示画面４２ａ上のそれぞれの位置で行うことに特徴がある。

【６７２３】

図６４８は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図である。本実施例に係る第３図柄表示装置４２の四隅には、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第３図柄表示装置４２の一部を覆うように回動自在の特定可動物である第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が設けられている。

【６７２４】

第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２には、第３図柄表示装置の左上隅に第１支持部材Ｃｄ１と、第１支持部材Ｃｄ１の先端に第１装飾部材Ｃｄ２が設けられている。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４には、第３図柄表示装置の左下隅に第２支持部材Ｃｄ３と、第２支持部材Ｃｄ３の先端に第２装飾部材Ｃｄｅ４が設けられている。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６には、第３図柄表示装置の右上隅に第３支持部材Ｃｄ５と、第３支持部材Ｃｄ５の先端に第３装飾部材Ｃｄ６が設けられている。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８には、第３図柄表示装置の右下隅に第４支持部材Ｃｄ７と、第４支持部材Ｃｄ７の先端に第４装飾部材Ｃｄ８が設けられている。

【６７２５】

図示では省略するが、第１装飾部材Ｃｄ２には「小突撃」の文字が付されており、第１支持部材Ｃｄ１が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。また、第２装飾部材Ｃｄ４には「中追撃！」の文字が付されており、第２支持部材Ｃｄ３が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。第３装飾部材Ｃｄ６には「大攻撃」の文字が付されており、第３支持部材Ｃｄ５が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。第４装飾部材Ｃｄ８には「総突撃」の文字が付されており、第４支持部材Ｃｄ７が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。

【６７２６】

上述した「小突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が通常の変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「中突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「小突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「大突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「中突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「総突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「大突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。

【６７２７】

本実施例には、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれの特定動作を正常に行っているかを検出する特定検出手段として、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２と、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４と、第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６と、第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８とが設けられている。

【６７２８】

図６４９（ａ）（ｂ）は、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２が第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の回動を検出する様子を説明している。第１先端センサＣｄ１１は、第１支持部材Ｃｄ１の先端側に位置し、水平状態の第１支持部材Ｃｄ１の上辺に接触するように第３図柄表示装置４２の左上隅側に設けられている。第１基端センサＣｄ１２は、第１支持部材Ｃｄ１の基部側に位置し、水平状態の第１支持部材Ｃｄ１の上辺に接触しないように第１支持部材Ｃｄ１と距離を開けて第１支持部材Ｃｄ１の上側に設けられている。第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２は遊技者に視認できない位置か、目

立たない位置に設けられる。
【６７２９】
第１先端センサＣｄ１１は、常閉接点を有するセンサである。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２に接している状態がＯＮ，第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態のとき、これに接触している第１先端センサＣｄ１１は、図６４９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜状態のとき、これに接触していない第１先端センサＣｄ１１は、図６４９（ｂ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第１先端センサＣｄ１１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態にいるか否かを検出する。
【６７３０】
第１基端センサＣｄ１２は、常開接点を有するセンサである。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２に接していない状態がＯＦＦ，第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が接している状態がＯＮとなっている。従って、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態のとき、これに接触していない第１基端センサＣｄ１２は、図６４９（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜状態のとき、これに接触している第１基端センサＣｄ１２は、図６４９（ｂ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第１基端センサＣｄ１２は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。
【６７３１】
図６４９（ａ）（ｃ）は、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４が第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の回動を検出する様子を説明している。第２先端センサＣｄ１３は、第２支持部材Ｃｄ３の先端側に位置し、水平状態の第２支持部材Ｃｄ３の下辺に接触するように第３図柄表示装置４２の左下隅側に設けられている。第２基端センサＣｄ１４は、第２支持部材Ｃｄ３の基部側に位置し、水平状態の第２支持部材Ｃｄ３の下辺に接触しないように第２支持部材Ｃｄ３と距離を開けて第２支持部材Ｃｄ３の下側に設けられている。第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。
【６７３２】
第２先端センサＣｄ１３は、常閉接点を有するセンサである。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４に接している状態がＯＮ，第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態のとき、これに接触している第２先端センサＣｄ１３は、図６４９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜状態のとき、これに接触していない第２先端センサＣｄ１３は、図６４９（ｃ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第２先端センサＣｄ１３は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態にいるか否かを検出する。
【６７３３】
第２基端センサＣｄ１４は、常開接点を有するセンサである。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４に接していない状態がＯＦＦ，第２可動役物Ｃｄ１，Ｃｄ２が接している状態がＯＮとなっている。従って、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態のとき、これに接触していない第２基端センサＣｄ１４は、図６４９（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜状態のとき、これに接触している第２基端センサＣｄ１４は、図６４９（ｃ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第２基端センサＣｄ１４は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。
【６７３４】
図６４９（ａ），図６５０（ａ）は、第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の回動を検出する様子を説明している。第３先端センサＣｄ１５は、第３支持部材Ｃｄ５の先端側に位置し、水平状態の第３支持部材Ｃｄ５の上辺に接触するように第３図柄表示装置４２の右上隅側に設けられている。第３基端センサＣｄ１６は、第３支持部材Ｃｄ５の基部側に位置し、水平状態の第３支持部材Ｃｄ５の上辺

に接触しないように第３支持部材Ｃｄ５と距離を開けて第３支持部材Ｃｄ５の上側に設けられている。第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【６７３５】

第３先端センサＣｄ１５は、常閉接点を有するセンサである。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６に接している状態がＯＮ，第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態のとき、これに接触している第３先端センサＣｄ１５は、図６４９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜状態のとき、これに接触していない第３先端センサＣｄ１６は、図６５０（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第３先端センサＣｄ１５は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態にいるか否かを検出する。

【６７３６】

第３基端センサＣｄ１６は、常開接点を有するセンサである。第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６に接していない状態がＯＦＦ，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６が接している状態がＯＮとなっている。従って、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態のとき、これに接触していない第３基端センサＣｄ１６は、図６５０（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜状態のとき、これに接触している第３基端センサＣｄ１６は、図６５０（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第３基端センサＣｄ１６は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【６７３７】

図６４９（ａ），図６５０（ｂ）は、第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８が第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動を検出する様子を説明している。第４先端センサＣｄ１７は、第４支持部材Ｃｄ７の先端側に位置し、水平状態の第４支持部材Ｃｄ７の下辺に接触するように第３図柄表示装置４２の右下隅側に設けられている。第４基端センサＣｄ１８は、第４支持部材Ｃｄ７の基部側に位置し、水平状態の第４支持部材Ｃｄ７の下辺に接触しないように第４支持部材Ｃｄ７と距離を開けて第４支持部材Ｃｄ７の下側に設けられている。第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【６７３８】

第４先端センサＣｄ１７は、常閉接点を有するセンサである。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に接している状態がＯＮ，第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態のとき、これに接触している第４先端センサＣｄ１７は、図６４９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜状態のとき、これに接触していない第４先端センサＣｄ１７は、図６５０（ｂ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第４先端センサＣｄ１７は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態にいるか否かを検出する。

【６７３９】

第４基端センサＣｄ１８は、常開接点を有するセンサである。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に接していない状態がＯＦＦ，第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が接している状態がＯＮとなっている。従って、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態のとき、これに接触していない第４基端センサＣｄ１８は、図６４９（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜状態のとき、これに接触している第４基端センサＣｄ１８は、図６５０（ｂ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第４基端センサＣｄ１８は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【６７４０】

図６５１は、第３図柄表示装置４２の前面に配設される複数に分割された導光板を説明する図である。（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの前面には、右上、右下、左上、左下の４つの導光板表示が行われる領域が設けられている。具体的

には、（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２は、左上部分の前面に配設された第１導光板Ｃｄ３１と、左下部分の前面に配設された第２導光板Ｃｄ３２と、右上部分の前面に配設された第３導光板Ｃｄ３３と、右下部分の前面に配設された第４導光板Ｃｄ３４とを備えている。これらの導光板による導光板表示は後述する特定エラー表示であり、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれ正常に動作をしていないことを示すものである。

【６７４１】

第１導光板Ｃｄ３１は、「小突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第２導光板Ｃｄ３２は、「中突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第３導光板Ｃｄ３３は、「大突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第４導光板Ｃｄ３４は、「総突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。これらの導光板表示は、後述する第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に異常が発生した場合に、それぞれの可動役物の替わりに用いられる。

【６７４２】

図６５２から図６５５は、本例の第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が所定動作条件である大当たりまたは外れスーパーリーチＢからＥのいずれかの変動パターンコマンドに基づき、第３図柄表示装置４２に表示される所定動作対応表示である４つのエフェクトＣｄ２１～Ｃｄ２４に適合するように、所定適合動作である回動動作を行う演出態様を示している。

【６７４３】

図６５２（１）～（５）は、本例の第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図６５２（１）は、大当たりスーパーリーチＢまたは外れスーパーリーチＢに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには例えば「７」「↓」「７」のリーチ状態となる。この時点では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、初期状態である水平状態を維持している。もちろん、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８も、初期状態である水平状態を維持している。これは以下の説明でも同じである。

【６７４４】

図６５２（２）は、スーパーリーチＢの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。期待演出が開始されると第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、第３図柄表示装置４２の左上隅を回転中心として、水平状態から、時計周りに回動を開始し、約４５度下り傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第１基端センサＣｄ１２が第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２を検出すると、モータの駆動が停止される。

【６７４５】

図６５２（３）はその後の様子を説明している。回動後の第１装飾部材Ｃｄ２は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図６５２（３）の表示画面４２ａには、右下がり傾斜状態の第１装飾部材Ｃｄ２の背後に第１エフェクトＣｄ２１が表示される。第１エフェクトＣｄ２１は、正面から見ると、表示画面４２ａの左上隅側で、右下がりの傾斜状態の第１装飾部材Ｃｄ２を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第１エフェクトＣｄ２１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に適合している。第１エフェクトＣｄ２１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２に付される「小攻撃」をイメージしたエフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＢであること（つまりスーパーリーチＢに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【６７４６】

図６５２（４）は、その後の様子を説明している。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、図６５２（２）のときと逆方向に回動を開始する。第１エフェクトＣｄ２１は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７４７】

図６５２（５）は、その後、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第１先端センサＣｄ１１が第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７４８】

図６５２（１１）～（１５）は、本例の第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図６５２（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＢまたは外れスーパーリーチＢに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【６７４９】

図６５２（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＢの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の駆動機構に異常が発生しており、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、第３図柄表示装置４２の左上隅での水平状態から、時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。なお、ここでは駆動機構の異常状態は、半分傾斜した状態であったが、全く傾斜しない状態であってもよい。この点は以下の説明でも同じである。

【６７５０】

このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の左上隅で、半分までしか傾斜していない第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と、正常に約４５度まで傾斜したときの第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の背後に表示される第１エフェクトＣｄ２１との位置に齟齬が生じてしまう。つまり、このままでは、第１エフェクトＣｄ２１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【６７５１】

図６５２（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第１装飾部材Ｃｄ２は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間の終了まで続く。この所定期間において、図６５２（１３）の表示画面４２ａに第１エフェクトＣｄ２１が表示されるが、第１エフェクトＣｄ２１の前面にある第１導光板Ｃｄ３１に電圧が印加されて、第１エフェクトＣｄ２１を覆い隠すように第１導光板Ｃｄ３１による表示が行われる。この第１導光板Ｃｄ３１による表示によっても、当該リーチ表示は、スーパーリーチＢであること（つまりスーパーリーチＢに相当する大当たり期待度であること）が示唆されるように構成されている。

【６７５２】

図６５２（１４）は、その後の様子を説明している。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、図Ｃｄ３（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第１エフェクトＣｄ２１、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７５３】

図６５２（１５）は、その後、第３可動役物Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第１先端センサＣｄ１１が第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７５４】

このように、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と、正常な地位に表示される第１エフェクトＣｄ２１との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【６７５５】

図６５３（１）～（５）は、本例の第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図６５３（１）は、大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、初期状態である水平状態を維持している。

【６７５６】

図６５３（２）は、スーパーリーチＣの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチＢのタイミングと同じであることが演出上好ましい。期待演出が開始されると第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、第３図柄表示装置４２の左下隅を回転中心として、水平状態から、反時計周りに回動を開始し、約４５度上がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第２基端センサＣｄ１４が第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７５７】

図６５３（３）はその後の様子を説明している。回動後の第２装飾部材Ｃｄ４は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図６５３（３）の表示画面４２ａには、右上がりの傾斜状態の第２装飾部材Ｃｄ４の背後に第２エフェクトＣｄ２２が表示される。第２エフェクトＣｄ２２は、正面から見ると、第２装飾部材Ｃｄ４を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第２エフェクトＣｄ２２は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に適合している。第２エフェクトＣｄ２２は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４に付される「中攻撃」をイメージした、第１エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＣであること（つまりスーパーリーチＣに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【６７５８】

図６５３（４）は、その後の様子を説明している。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、図６５３（２）のときと逆方向に回動を開始する。第２エフェクトＣｄ２２は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７５９】

図６５３（５）は、その後、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第２先端センサＣｄ１３が第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７６０】

図６５３（１１）～（１５）は、本例の第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図６５３（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【６７６１】

図６５３（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＣの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の駆動機構に異常が発生しており、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、第３図柄表示装置４２の左下隅での水平状態から、反時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。

【６７６２】

このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の左下隅で、半分ほどしか傾斜していない第２可動役役物Ｃｄ３，Ｃｄ４と、正常に約４５度まで傾斜したときの第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の背後に表示される第２エフェクトＣｄ２２との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第２エフェクトＣｄ２２は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【６７６３】

図６５３（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第２装飾部材Ｃｄ４は、半

分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図６５３（１３）の表示画面４２ａに第２エフェクトＣｄ２２が表示されるが、第２エフェクトＣｄ２２の前面にある第２導光板Ｃｄ３２に電圧が印加されて、第２エフェクトＣｄ２２を覆い隠すように第２導光板Ｃｄ３２による表示が行われる。

【６７６４】

図６５３（１４）は、その後の様子を説明している。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、図６５３（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第２エフェクトＣｄ２２、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７６５】

図６５３（１５）は、その後、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第２先端センサＣｄ１３が第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７６６】

このように、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４と、正常な地位に表示される第２エフェクトＣｄ２２との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【６７６７】

図６５４（１）～（５）は、本例の第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図６５４（１）は、大当たりスーパーリーチＤまたは外れスーパーリーチＤに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、初期状態である水平状態を維持している。

【６７６８】

図６５４（２）は、スーパーリーチＤの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチＢ，Ｃのタイミングと同じであることが演出上好ましいが、変動時間の長短に応じて異なるタイミングでもよい。期待演出が開始されると第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、第３図柄表示装置４２の右上隅を回転中心として、水平状態から、反時計周りに回動を開始し、約４５度下がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第３基端センサＣｄ１６が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７６９】

図６５４（３）はその後の様子を説明している。回動後の第３装飾部材Ｃｄ６は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図６５４（３）の表示画面４２ａには、左下がりの傾斜状態の第３装飾部材Ｃｄ６の背後に第３エフェクトＣｄ２３が表示される。第３エフェクトＣｄ２３は、正面から見ると、第３装飾部材Ｃｄ６を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第３エフェクトＣｄ２３は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に適合している。第３エフェクトＣｄ２３は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６に付される「大攻撃」をイメージした、第２エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＤであること（つまりスーパーリーチＤに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【６７７０】

図６５４（４）は、その後の様子を説明している。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、図６５４（２）のときと逆方向に回動を開始する。第３エフェクトＣｄ２３は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７７１】
図６５４（５）は、その後、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第３先端センサＣｄ１５が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６を検出し、モータの駆動が停止される。
【６７７２】
図６５４（１１）～（１５）は、本例の第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図６５４（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＤまたは外れスーパーリーチＤに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。
【６７７３】
図６５４（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＤの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の駆動機構に異常が発生しており、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、第３図柄表示装置４２の右上隅での水平状態から、反時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。
【６７７４】
このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の右上隅で、半分ほどしか傾斜していない第３可動役役物Ｃｄ５，Ｃｄ６と、正常に約４５度まで傾斜したときの第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の背後に表示される第３エフェクトＣｄ２３との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第３エフェクトＣｄ２３は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。
【６７７５】
図６５４（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第３装飾部材Ｃｄ６は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図６５４（１３）の表示画面４２ａに第３エフェクトＣｄ２３が表示されるが、第３エフェクトＣｄ２３の前面にある第３導光板Ｃｄ３３に電圧が印加されて、第３エフェクトＣｄ２３を覆い隠すように第３導光板Ｃｄ３３による表示が行われる。
【６７７６】
図６５４（１４）は、その後の様子を説明している。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、図６５４（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第３エフェクトＣｄ２３、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。
【６７７７】
図６５４（１５）は、その後、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第３先端センサＣｄ１５が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６を検出し、モータの駆動が停止される。
【６７７８】
このように、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６と、正常な地位に表示される第３エフェクトＣｄ２３との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。
【６７７９】
図６５５（１）～（５）は、本例の第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図６５５（１）は、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リ

ーチ状態において、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、初期状態である水平状態を維持している。

【６７８０】

図６５５（２）は、スーパーリーチＥの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチＢ，Ｃ，Ｄのタイミングと同じであることが演出上好ましいが、変動時間の長短に応じて異なるタイミングでもよい。期待演出が開始されると第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、第３図柄表示装置４２の右下隅を回転中心として、水平状態から、時計周りに回動を開始し、約４５度上がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第４基端センサＣｄ１８が第３可動役物Ｃｄ７，Ｃｄ８を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７８１】

図６５５（３）はその後の様子を説明している。回動後の第４装飾部材Ｃｄ８は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図６５５（３）の表示画面４２ａには、左上がりの傾斜状態の第４装飾部材Ｃｄ８の背後に第４エフェクトＣｄ２４が表示される。第４エフェクトＣｄ２４は、正面から見ると、第４装飾部材Ｃｄ８を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第４エフェクトＣｄ２１は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に適合している。第４エフェクトＣｄ２４は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に付される「総攻撃」をイメージした、第３エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＥであること（つまりスーパーリーチＥに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【６７８２】

図６５５（４）は、その後の様子を説明している。第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８は、図６５５（２）のときと逆方向に回動を開始する。第４エフェクトＣｄ２４は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７８３】

図６５５（５）は、その後、第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第４先端センサＣｄ１７が第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７８４】

図６５５（１１）～（１５）は、本例の第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図６５５（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【６７８５】

図６５５（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＥの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８の駆動機構に異常が発生しており、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、第３図柄表示装置４２の右下隅での水平状態から、時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。

【６７８６】

このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の右下隅で、半分ほどしか傾斜していない第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８と、正常に約４５度まで傾斜したときの第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の背後に表示される第４エフェクトＣｄ２４との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第４エフェクトＣｄ２４は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【６７８７】

図６５５（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第４装飾部材Ｃｄ８は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図６５５（１３）の表示画面４２ａに第４エフェクトＣｄ２４が

表示されるが、第４エフェクトＣｄ２４の前面にある第４導光板Ｃｄ３４に電圧が印加されて、第４エフェクトＣｄ２４を覆い隠すように第４導光板Ｃｄ３４による表示が行われる。

【６７８８】

図６５５（１４）は、その後の様子を説明している。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、図６５５（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第４エフェクトＣｄ２４、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【６７８９】

図６５５（１５）は、その後、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第４先端センサＣｄ１７が第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８を検出し、モータの駆動が停止される。

【６７９０】

このように、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８と、正常な地位に表示される第４エフェクトＣｄ２４との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【６７９１】

また、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８が行う所定動作の前提条件として、特定の変動パターンコマンド（スーパーリーチＢ～Ｅ）を例に説明してきたが、コマンドの種別に関わらず、単に変動パターンコマンド等のコマンドが送信されたことを所定動作前提条件としても構わない。このようにすれば、変動パターンの種別によらずに頻繁に行われる演出において、表示パターンが増えることでの設計負担をさらに減らすことができる。また、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８は、特定の状態において特定の動作を行う特定可動体であれば、他の演出状態では回動幅・回動速度が異なる落下動作を行うが、この期待演出状態のみ本例のような特定の落下動作を行う可動体であってもよい。このようにすれば、複数種類の落下動作に対応する複数種類の表示パターンが増えることでの設計負担をさらに減らすことができる。

【６７９２】

また、第３図柄表示装置４２に所定のタイミングで表示されるエフェクト表示に適応する所定適応動作であれば、大当たり期待度を示唆する可動物である第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動動作の他に、潜伏確変か否かを示唆する可動物の動作や、設定付きパチンコ機における設定値を示唆する可動物の動作でもよい。この場合、エフェクトＣｄ２１～Ｃｄ２４は、これらの特定の動作に対応する特定動作対応表示であれば潜伏確変か否かや設定付きパチンコ機における設定値を示唆する表示でもよい。例えば、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２が第１エフェクトＣｄ２１に適応する動作を行えば潜伏確変（あるいは最高値である設定５。以下同じ。）の確率は２５％であり、第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４が第２エフェクトＣｄ２２に適応する動作を行えば潜伏確変の確率は５０％であり、第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６が第３エフェクトＣｄ２３に適応する動作を行えば潜伏確変の確率は７５％であり、第４可動物Ｃｄ６，Ｃｄ７が第４エフェクトＣｄ２４に適応する動作を行えば潜伏確変の確率は１００％であり、いずれの可動物においてもエフェクト表示に適応しない動作を行えば、潜伏確変の確率は０％であるとする。このようにすれば、第３図柄表示装置４２における所定の表示と、可動物の所定の動作との齟齬が遊技者にとって不利益となり、このような不利益を避けるために表示パターンを増やすことが不可避に見えるケースにおいて

も、表示パターンが増えることでの設計負担を減らすことができる。
【６７９３】
　また、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８は、本例では平板状の可動体であるが、所定のキャラクタを象った立体的な可動体であってもよい。
【６７９４】
＜期待演出制御処理＞
　図６５６，図６５７は、本実施例においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う期待演出制御処理を説明するフローチャートである。このフローチャートは、上述した期待演出制御処理のフローチャートと基本的な流れは共通しているので、共通する説明は適宜省略している。
【６７９５】
　図６５６に示すステップＣｄ１０１からステップＣｄ１１２までの処理では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ１０１では、スーパーリーチＢに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ１０２に進み、偽なら処理は、ステップＣｄ２０１に進む。
【６７９６】
　ステップＣｄ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。期待演出実行許可フラグは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が初期位置にあるときにオンとなるフラグであり、各可動役物に付属された第１先端センサＣｄ１１、第２先端センサＣｄ１３、第３先端センサＣｄ１５、第４先端センサＣｄ１７の出力に基づいてオン・オフが切り替わる。ステップＣｄ１０２の判断が真なら、処理はステップＣＣｄ１０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ１０２に戻る。
【６７９７】
　ステップＣｄ１０３では、表示用第１期待演出コマンドがセットされる。これにより、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ１０４に進み、スーパーリーチＢに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ１０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。
【６７９８】
　ステップＣｄ１０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第１支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ１０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ１０６に戻る。ステップＣｄ１０７では、第１支持部材Ｃｄ１を回動させる第１支持部材回動処理が実行される。また、第１支持部材回動処理に伴い、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜状態となったタイミングで、第１エフェクトＣｄ２１を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。
【６７９９】
　ステップＣｄ１０８はその後の処理であり、第１支持部材Ｃｄ１が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。この特定エラー判定は、特定エラー事象である第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれ正常に動作していない事象が発生したか否かを判定する処理である。具体的には、当該ステップでは、第１先端センサ１１の検出に基づく第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が初期位置から動作したか否かの判断と、第１基端センサ１２の検出に基づく第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ１０９に進み、期待演出開始時間を参照して第１支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ１０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ１１２に進み、第１支持部材Ｃｄ２が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ１０９に戻る。
【６８００】

ステップＣｄ１０８の判断が偽なら、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ１１０に進む。ステップＣｄ１１０では、第１落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ１１１へ進む。第１落下動作不良フラグは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第１落下動作不良フラグは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に回動すればオフとなる。

【６８０１】

ステップＣｄ１１１では、第１支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第１導光板Ｃｄ３１に電圧を印加し、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ１０９の処理に戻る。

【６８０２】

また、図６５６に示すステップＣｄ２０１からステップＣｄ２１２までの処理では、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ２０１では、上述したステップＣｄ１０１の判断が偽である場合、スーパーリーチＣに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ２０２に進み、偽なら処理は、ステップＣｄ３０１に進む。

【６８０３】

ステップＣｄ２０２では、ステップＣｄ１０２と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップＣｄ２０２の判断が真なら、処理はステップＣｄ２０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ２０２に戻る。

【６８０４】

ステップＣｄ２０３では、表示用第２期待演出コマンドがセットされる。これにより、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ２０４に進み、スーパーリーチＣに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ２０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【６８０５】

ステップＣｄ２０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第２支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ２０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ２０６に戻る。ステップＣｄ２０７では、第２支持部材Ｃｄ３を回動させる第２支持部材回動処理が実行される。また、第２支持部材回動処理に伴い、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜状態となったタイミングで、第２エフェクトＣｄ２２を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。

【６８０６】

ステップＣｄ２０８はその後の処理であり、第２支持部材Ｃｄ３が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第２先端センサ１３の検出に基づく第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が初期位置から動作したか否かの判断と、第２基端センサ１４の検出に基づく第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ２０９に進み、期待演出開始時間を参照して第２支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ２０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ２１２に進み、第２支持部材Ｃｄ３が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ２０９に戻る。

【６８０７】

ステップＣｄ２０８の判断が偽なら、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ２１０に進む。ステップＣｄ２１０では、第２落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ２１１へ進む。第２落下動作不良フラグは、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第２落下動作不良フラグは、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に回動すればオフとなる。

【６８０８】

ステップＣｄ２１１では、第２支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第２導光板Ｃｄ３２に電圧を印加し、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ２０９の処理に戻る。

【６８０９】

次に、図６５７に示すステップＣｄ３０１からステップＣｄ３１２までの処理では、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ３０１では、上述したステップＣｄ２０１の判断が偽である場合、スーパーリーチＤに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ３０２に進み、偽なら処理は、ステップＣｄ４０１に進む。

【６８１０】

ステップＣｄ３０２では、ステップＣｄ１０２と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップＣｄ３０２の判断が真なら、処理はステップＣｄ３０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ３０２に戻る。

【６８１１】

ステップＣｄ３０３では、表示用第３期待演出コマンドがセットされる。これにより、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ３０４に進み、スーパーリーチＤに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ３０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【６８１２】

ステップＣｄ３０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第３支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ３０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ３０６に戻る。ステップＣｄ３０７では、第３支持部材Ｃｄ５を回動させる第３支持部材回動処理が実行される。また、第３支持部材回動処理に伴い、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜状態となったタイミングで、第３エフェクトＣｄ２３を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。

【６８１３】

ステップＣｄ３０８はその後の処理であり、第３支持部材Ｃｄ５が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第３先端センサ１５の検出に基づく第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が初期位置から動作したか否かの判断と、第３基端センサ１６の検出に基づく第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ３０９に進み、期待演出開始時間を参照して第３支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ３０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ３１２に進み、第３支持部材Ｃｄ５が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ３０９に戻る。

【６８１４】

ステップＣｄ３０８の判断が偽なら、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ３１０に進む。ステップＣｄ３１０では、第３落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ３１１へ進む。第３落下動作不良フラグは、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第３落下動作不良フラグは、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に回動すればオフとなる。

【６８１５】

ステップＣｄ３１１では、第３支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第３導光板Ｃｄ３３に電圧を印加し、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ３０９の処理に戻る。

【６８１６】

また、図６５７に示すステップＣｄ４０１からステップＣｄ４１２までの処理では、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ４０１では、上述したステップＣｄ３０１の判断が偽である場合、スーパーリーチＥに係る変動

パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ４０２に進み、偽なら処理は、本処理を修了する。

【６８１７】

ステップＣｄ４０２では、ステップＣｄ１０２と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップＣｄ４０２の判断が真なら、処理はステップＣｄ４０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ４０２に戻る。

【６８１８】

ステップＣｄ４０３では、表示用第４期待演出コマンドがセットされる。これにより、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ４０４に進み、スーパーリーチＥに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ４０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【６８１９】

ステップＣｄ４０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第４支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ４０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ４０６に戻る。ステップＣｄ４０７では、第４支持部材Ｃｄ７を回動させる第４支持部材回動処理が実行される。また、第４支持部材回動処理に伴い、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜状態となったタイミングで、第４エフェクトＣｄ２４を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。

【６８２０】

ステップＣｄ４０８はその後の処理であり、第４支持部材Ｃｄ７が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第４先端センサ１７の検出に基づく第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が初期位置から動作したか否かの判断と、第４基端センサ１８の検出に基づく第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ４０９に進み、期待演出開始時間を参照して第４支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ４０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ４１２に進み、第４支持部材Ｃｄ７が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ４０９に戻る。

【６８２１】

ステップＣｄ４０８の判断が偽なら、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ４１０に進む。ステップＣｄ４１０では、第４落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ４１１へ進む。第４落下動作不良フラグは、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第４落下動作不良フラグは、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に回動すればオフとなる。

【６８２２】

ステップＣｄ４１１では、第４支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第４導光板Ｃｄ３４に電圧を印加し、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ４０９の処理に戻る。

【６８２３】

このように、各可動物がそれぞれの特定の動作を正常に行うことを阻害する特定阻害事象であれば、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれ正常な初期位置、正常な動作位置にいないという事象の他に、可動物が初期位置から動作位置までの移動にかかる時間が正常な時間よりも長い／短いという事象であってもよい。また、各可動物がそれぞれ特定の動作を正常に行うことを阻害される事象が発生したことに応じた特定阻害表示であれば、各可動物がそれぞれ正常な初期位置、正常な動作位置にいないという事象が発生したことに応じた表示の他に、各可動物が初期位置から動作位置までの移動時間が正常な時間よりも長い／短いという事象が発生したことに応じた表示であってもよい。これにより、各可動物の動作とそれぞれに応じた所定の表示との齟齬を埋めることができる。

【６８２４】
本発明は、上述の構成の他、下記の様に変形実施ができる。
【６８２５】
＜変形例１＞
本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、それぞれ上下または左右対称な動きをしていたが、それぞれ異なる動きをしても構わない。この異なる動きは、動作方向が異なったり、動作範囲が異なったりする構成でもよい。また、本実施例では、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２と、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４と、第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６と、第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８は、同じセンサが上下または左右対称に設けられる構成であったが、各可動体の形状や動作が異なる場合があることを想定すると、それぞれの特定の動作を検出するために最適な特定検出部品であれば、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２を接触センサ、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４を光センサのようにセンサの種類を異ならせたり、配置場所を非対称に設けたりしても構わない。
【６８２６】
＜変形例２＞
本実施例では、異常が生じた箇所を覆う部分的に覆う第１導光板３１から第４導光板３４を配していたが、これに代えて表示画面４２ａの全体を覆う４枚の導光板を配してもよい。また、上述した他の実施例のように、導光板表示を模した画像表示、暗転表示をしても構わない。また、導光板表示や他の画像表示、暗転表示に変えて、特定の音声または特定の発光を出力しても構わない。特定の音声は、例えば各可動役物に対応付けられた「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」のような音声である。特定の発光は、第３図柄表示装置４２の周縁で、例えば各可動役物に対応付けられた「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の表示またはこれに対応する色分けを有する発光領域である。この特定の音声または特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様（音量が大きい、発光時間が長い、出力時間が長い、または、通常の遊技では光らない発光領域が光る態様）で出力されることが好ましい。
【６８２７】
＜変形例３＞
本実施例では、可動役物は、第３図柄表示装置４２の四隅に１つずつ計４個であったが、２個または３個であっても構わない。
【６８２８】
＜変形例４＞
本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２はスーパーリーチＢ、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４はスーパーリーチＣ、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６はスーパーリーチＤに対応付けられ、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８はスーパーリーチＥのように１対１に対応付けられていたが、例えば、スーパーリーチＢであっても大当たり期待度が低い場合は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２のみが動作し、大当たり期待度が高い場合は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８とが動作するというように複数の動作態様を備えても構わない。この場合、もし第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８との両方の駆動機構に異常が発生した場合には、第１導光板Ｃｄ３１，第４導光板Ｃｄ３４の両方による導光板表示が行われる。
【６８２９】
＜変形例５＞
本実施例では、特定エラー判定によって、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に異常が発生したと判定された場合、それぞれの可動役物が傾斜状態にある所定期間ずっと、第１導光板Ｃｄ３１、第２導光板Ｃｄ３２、第３導光板Ｃｄ３３、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示が行われる構成であったが、可動役物の動作の異常が所定期間の途中で解消した場

合、その時点で導光板表示を解除して、可動役物とエフェクト画像とによる演出を見せるようにしてもよい。

【６８３０】

ここで、可動役物の動作の異常について説明する。実施例５１において図５９１を参照して説明した構成であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２を回動させるための回動機構（モータＣａ１と回転軸Ｃ２。図示されないギアを含む。）が摩耗により損傷した場合だけでなく、回動機構に対する電気系統の断線、回動機構に異物が挟まるなどの場合がある。後者の異常であれば、内枠１２を開放して断線を修復することや、前面枠セット１４を開放して異物を取り除くことによって解消しうる。また、異物であれば、１回の動作では異常として検出されるが、次のタイミングでは挟まった異物が落下して、可動役物が正常に動作する（異常が解消される）場合もある。このような異物が挟まる異常であれば、導光板表示が所定期間の途中で終わる構成が望ましい。

【６８３１】

＜変形例６＞

本実施例では、可動役物の動作に異常が発生した場合には、自然に異常が解消されるか、あるいは、ホール等の従業者が作業を行う以外に対処が無かったため、遊技者からすれば、本来であれば見ることができる演出をその間は見られないという不都合が生じる。そこで、このような異常が発生した場合に、遊技者の操作によって異常の解消ができる構成を採用してもよい。例えば、可動役物の駆動機構にバイブレータを設置し、導光板表示が実行された場合には、特定の操作手段の操作によってバイブレータが振動を駆動機構に与えるように構成してもよい。その場合、導光板表示とともに音声によって「役物バイブレータボタンを押して」のような報知を行い、遊技者に異常解消のための操作を促すようにしてもよい。役物バイブレータボタンは、例えば前面枠セット１２の前面側に設けられる。

【６８３２】

＜変形例７＞

本実施例では、第１装飾部材Ｃｄ２、第２装飾部材Ｃｄ４、第３装飾部材Ｃｄ６、第４装飾部材Ｃｄ８に「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示し、第１導光板Ｃｄ３１、第２導光板Ｃｄ３２、第３導光板Ｃｄ３３、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示にも「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示していたが、「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示しなくても構わない。第１導光板Ｃｄ３１、第２導光板Ｃｄ３２、第３導光板Ｃｄ３３、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示は、それぞれ第１装飾部材Ｃｄ２、第２装飾部材Ｃｄ４、第３装飾部材Ｃｄ６、第４装飾部材Ｃｄ８の背後に表示されるので、スーパーリーチＢ～Ｅを示唆する各可動役物のいずれに対応しているか明らかだからである。また、各導光板表示の模様を異ならせる（網目の粗密を異ならせる）などして、スーパーリーチＢ～Ｅを示唆する各可動役物のいずれに対応しているか明らかにしてもよい。

【６８３３】

また、装飾部材の表示と導光板表示とを異ならせても構わない。例えば、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示は、「小突撃」を示唆する小型動物を表示し、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示は、「中突撃」を示唆する中型動物を表示し、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示は、「大突撃」を示唆する大型動物を表示し、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示は、「総突撃」を示唆する小型動物、中型動物、大型動物を表示してもよい。

【６８３４】

＜変形例８＞

本実施例では、第１エフェクトＣｄ２１、第２エフェクトＣｄ２２、第３エフェクトＣｄ２３、第４エフェクトＣｄ２４を第３図柄表示装置４２に表示させていたが、第３図柄表示装置４２の周囲に配置されるサブ表示装置に表示しても構わない。

【６８３５】

＜変形例９＞

本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８には、それぞれ第１先端センサＣｄ１１と第１基端センサＣｄ１２、第２先端センサＣｄ１３と第２基端センサＣｄ１４、第３先端センサＣｄ１５と第３基端センサＣｄ１６、第４先端センサＣｄ１７と第４基端センサＣｄ１８が設けられていたが、第１先端センサＣｄ１１、第２先端センサＣｄ１３、第３先端センサＣｄ１５、第４先端センサＣｄ１７のみが設けられても構わない。また、第１基端センサＣｄ１２、第２基端センサＣｄ１４、第３基端センサＣｄ１６、第４基端センサＣｄ１８のみが設けられても構わない。

【６８３６】

＜変形例１０＞

本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、それぞれ異なる第１エフェクトＣｄ２１、第２エフェクトＣｄ２２、第３エフェクトＣｄ２３、第４エフェクトＣｄ２４を表示していたが、共通する１つのエフェクト画像を表示するものでも構わない。例えば、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が動作すると、表示画面４２ａの中央に「突撃」を象徴する特定のエフェクト画像を表示する。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が動作するときも、同じ特定のエフェクト画像を表示する。このような場合にも、可動役物の動作に異常が発生した場合に、本実施例のような対処が必要となるからである。

【６８３７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ１）に関し、遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤３０と、遊技盤３０に対して動作する第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８（複数の可動物）を検出する第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８（複数の検出手段）と、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８の検出に基づいて第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作しない特定エラーから第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しない特定エラー（特定事象）が発生したか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による期待演出制御処理にて特定エラー判定を行う機能（判定手段）と、スーパーリーチＢ～Ｅの変動パターンコマンド（所定条件）が成立すると、上述した可動物に第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の回動動作から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動動作（所定の動作）をさせる所定の制御を行うことが可能なサブ制御装置２６２による期待演出制御処理にて役物制御を行う機能（制御手段）と、上述した所定条件が成立すると、上述した所定の動作に対応する第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４（所定の表示）を実行させるサブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能（表示制御手段）とを備え、上述した所定条件が成立したにも関わらず、上述した判定手段によって上述した特定事象が発生したと判定された場合、その特定事象が上述した複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、所定の表示とは異なる第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４による導光板表示（特定の表示）が実行される。

【６８３８】

このようなパチンコ機１０によれば、第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４による導光板表示は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しない特定エラーが第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８のうちいずれのセンサの検出に基づいて発生したと判定されたかに応じているので、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８のいずれかの動作とそれに正常に対応する第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４とが見られなくても、遊技の現状を的確に認識することができる。その結果、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８による回動動作に対応する第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４を行う遊技の興趣性が損

なわれないようにすることができる。
【６８３９】
　また、本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ２）に関し、上述した導光板表示は、所定期間表示され、所定期間内であっても、上述した判定手段によって可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合は、導光板表示は終了する。このようなパチンコ機１０によれば、上述した導光板表示は所定期間表示されるので、第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４のいずれかの動作によって特定エラーが発生したときに、遊技の現状を認識し易くすることができる。また、所定期間内であっても特定エラーが無くなった場合は導光板表示も終了するので、必要がないのにいつまでも表示されている不都合が低減される。
【６８４０】
　なお、所定期間内であっても可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合に導光板表示を終了する替わりに、可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合であっても、所定期間を経過するまでは導光板表示は終了しない構成であってもよい。導光板表示を演出と一体付けている場合に、エラー解消の有無にかかわらず、導光板表示を遊技者が認識できる時間を確保することができる。
【６８４１】
　また、本実施例および変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ３）に関し、上述した導光板表示は、可動役物の特定エラーが第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知（可動役物に対応する位置での導光板表示や、可動役物ごとに異なる導光板表示によって、大当たり期待度を示唆ないし報知する構成）である。このようなパチンコ機１０によれば、導光板表示がどの可動役物に対応しているか分かるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。
【６８４２】
　なお、可動役物ごとに異なる導光板表示とする替わりに、同じ導光板表示としてもよい。表示される場所の相違によって、異なる態様であることが認識できるからである。
【６８４３】
　また、本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ４）に関し、上述した導光板表示は、可動役物の特定エラーが第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８のうちいずれのセンサの検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業者に認識可能な所定の示唆ないし報知（各可動役物に付された「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の文字に対応する文字ないし絵柄を含む導光板表示）である。このようなパチンコ機１０によれば、導光板表示がどの可動役物に対応しているかより分かり易くなるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。
【６８４４】
　なお、上述のように、可動役物ごとに異なる導光板表示とする替わりに、同じ導光板表示としてもよい。表示される場所の相違によって、異なる態様であることが認識できるからである。
【６８４５】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ５）に関し、導光板表示は、エフェクト表示よりも目立つ態様（エフェクト表示を覆い隠す態様）で表示される。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物の特定エラーが発生したときに表示される導光板表示に、遊技者の注目を集め易くすることができる。
【６８４６】
　なお、導光板表示をエフェクト表示よりも目立つ態様とする替わりに、導光板表示をエフェクト表示よりも目立たない態様としてもよい。つまり、エフェクト表示の近傍に控えめに文字等を導光板表示させることで、それが分かる人に分からせる演出としてもよい。

【６８４７】
　また、本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ６）に関し、導光板表示に対応する特定の音声（「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」のような音声）または特定の発光（第３図柄表示装置４２の周縁で「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の表示またはこれに対応する色分けを有する発光領域）の少なくともいずれか一方が出力され、この特定の音声または特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様（音量が大きい、発光時間が長い、出力時間が長い、または、通常の遊技では光らない発光領域が光る態様）で出力される構成を備えてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者だけでなく、当該パチンコ機１０が設置されるホールの従業者にも認識し易くすることができる。
【６８４８】
　なお、この特定の出力を遊技者に目立つ態様とする替わりに、特定の出力を遊技者に目立たない態様で出力してもよい。これを知っているホールの従業者に認識し易くすることができる。
【６８４９】
　また、本実施例および変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ７）に関し、パチンコ機１０本体は、外枠１１と、外枠１１の前面側で開放可能な内枠１２を備え、可動役物の特定エラーは、外枠１１に対して内枠１２を開放し、所定の作業（内枠１２の裏面からの駆動機構の電気系統の修理。さらに前面枠セット１４も開放した状態での故障部品の交換、異物の除去）が行われることで解消可能な事象である。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物の特定エラーは、導光板表示等によって遊技者またはホール等の従業者に気付かせるメリットがある。
【６８５０】
　なお、この特定エラーは、ホール等で解消可能な事象ではなく、メーカーに持ち込まなければ解消できない事象であってもよい。遊技の進行に支障がないのであれば、このような事象は遊技者やホール等の従業者にそれほど気付かせなくてもよい。遊技の進行に支障があるのであれば、このような事象は遊技者やホール等の従業者に気付かせ易くする方がよい。
【６８５１】
　また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ８）に関し、可動役物の特定エラーは、内枠１２の前面側に設けられた役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって解消可能な事象であり、パチンコ機１０は、役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって可動役物１０の特定エラーを解消可能な可動役物に接するように配設されたバイブレータ装置を備えてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物の特定エラーは、役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって解消できるので、ホール等の従業者が来るまで待つ必要がなくなる。
【実施例５５】
【６８５２】
　上述の実施例では、１の可動役物（可動役物Ｃ１，Ｃ２）に所定の動作をさせる制御が行われているにも関わらず、その所定の動作の一部が検出されなかった場合に、その可動役物に異なる制御が行われる構成について説明したが、可動役物が複数である点が上述の実施例とは異なる。
【６８５３】
　以下、実施例５５に係る遊技機について図６５８から図６７５を用いて詳細に説明する。
【６８５４】
　図６５８は、実施例５５に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例５５に係るパチンコ機１０は、実施例５１，実施例５２に係るパチンコ機１０と同様な構成であるが、第３図柄表示装置４２の上方に、２つの可動役物が設けられている点と、各可動役物に発光部が設けられている点が異なる。すなわち、第３図柄表示装置４２の左上部を覆うように

回動自在の第１支持部材Ｃ３と、第１支持部材Ｃ３の先端に設けられた第１装飾部材Ｃ４が設けられている。また、第３図柄表示装置４２の右上部を覆うように回動自在の第２支持部材Ｃ５と、第２支持部材Ｃ５の先端に設けられた第２装飾部材Ｃ６が設けられている。第１支持部材Ｃ３，第１装飾部材Ｃ４は、第１特定可動部材である第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を構成しており、第２支持部材Ｃ５，第２装飾部材Ｃ６は、第２特定可動部材である第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を構成している。

【６８５５】

また、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６には、それぞれ発光部（ＬＥＤ）が設けられており、通常時は消灯しており、演出実行時に点灯するように構成されている。発光部は、例えば発光により文字を表示する発光文字部Ｃｅ１，発光文字部Ｃｅ２である。これは、例えば、ＬＥＤ基板の前面に文字形状の着色部を有するカラーフィルターが配された構造であり、ＬＥＤの発光によって装飾部材のカバー面に有色光による文字を表示させるものである。第１装飾部材Ｃ４には、発光文字部Ｃｅ１が設けられ、第２装飾部材Ｃ６には、発光文字部Ｃｅ２が設けられている。

【６８５６】

なお、本例では、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６は、回動する構成としてないが、実施例５１と同様に回動する構成としてもよい。また、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６は、その形状（パチンコ機に関連した人物、動物、道具などの形状）によって装飾効果を生じる装飾部材とするが、実施例５１のように「突撃！」のような文字が付されていても構わない。

【６８５７】

第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を回動させる構成は、実施例５１と同様である。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、サブ制御装置によって時計回りの回動動作（以下、第１の落下動作）を制御されている。第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、サブ制御装置によって反時計回りの回動動作（以下、第２の落下動作）を制御されている。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４には、原点位置にあることを検出する位置センサＣｅ３（フォトセンサ、リミットスイッチ）が設けられている。また、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６にも、位置センサＣｅ４が設けられている。つまり、位置センサＣｅ３は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４がその落下動作に伴って原点位置（位置センサＣｅ３が設けられた位置）から離れたという所定事象を検出し、位置センサＣｅ４は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６がその落下動作に伴って原点位置（位置センサＣｅ４が設けられた位置）から離れたという所定事象を検出する。第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４がその落下動作に伴って原点位置から離れたという所定事象が位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づいて、落下動作を行うよう制御される。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作は、いずれも同じ角度まで回転する動作であり、その回転角度は、例えば原点位置から３０度回転した位置である。

【６８５８】

＜役物落下演出の実際＞

次に、図６５９，図６６０を参照して本実施例に係る役物落下演出の実際について説明する。図６５９は、特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図６６０は、各役物落下演出の示唆状態を示す図である。図６５９を参照すれば分かるように、抽選結果が複数種類の大当たりスーパーリーチまたは前後外れスーパーリーチに当選したときに役物落下演出が実行される。具体的には、いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ１，前後外れスーパーリーチＣ１が設定された場合は、左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下する役物落下演出（以下、左落下演出。図６６０（ａ）も参照）が実行される。この左落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ１（「突」）のみが落下して装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）と重なる態様であることから、「突撃行け演出「突行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

【６８５９】
いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ２，前後外れスーパーリーチＣ２が設定された場合は、右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下する役物落下演出（以下、右落下演出。図６６０（ｂ）も参照）が実行される。この右落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ２（「撃」）のみが落下して装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）と重なる態様であることから、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。
【６８６０】
変動時間１２０秒の大当たりまたは前後外れスーパーリーチＥ１が選択されたという所定動作条件が設定された場合は、左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の両方が落下する役物落下演出（以下、両落下演出。図６６０（ｃ）も参照）が実行される。この両落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ１（「突」）と発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが落下して装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）と重なる態様であることから、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。
【６８６１】
変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ２が設定された場合は、左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４も右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６もいずれも落下しない役物演出（以下、両停止演出。図６６０（ｄ）も参照）が実行される。スーパーリーチＥ２は、大当たりスーパーリーチのみとなっているが、外れスーパーリーチにて選択されても構わない。この両停止演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ１（「突」）と発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とがいずれも落下せず（初期状態のまま）大当たり確定を示唆する「勝利は我らにある！」というメッセージ画像Ｃｅ５が表示される態様であることから、「突撃大当たり確定態様」として遊技者に認識されるものである。
【６８６２】
変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に基づけば、大当たり・前後外れスーパーリーチいずれにおいても、左落下演出（「突撃行け演出「突行け」成立態様」）が最も多い頻度で実行され、次に、右落下演出（「突撃行け演出「撃行け」成立態様」）が多い頻度で実行され、次に、両落下演出、（「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」）が多い頻度で実行され、最後に、両停止演出（「突撃大当たり確定態様」）が最も少ない頻度で実行される。つまり、大当たり期待度が高い順番でいえば、両停止演出（「突撃大当たり確定態様」）が最も大当たり期待度が高く、両落下演出（「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」）が次に大当たり期待度が高く、右落下演出（「突撃行け演出「撃行け」成立態様」）が次に大当たり期待度が高く、左落下演出（「突撃行け演出「突行け」成立態様」）がこの中では最も大当たり期待度が低くなるよう。もっとも、役物落下演出は、大当たり期待度が相対的に高いスーパーリーチＣ以上で実行されているので、いずれであっても遊技者はある程度高い期待感を抱くものである。
【６８６３】
役物落下演出の開始は、例えば、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１，Ｃ２が設定される場合は、左落下演出、右落下演出ともに変動開始５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６のいずれかが落下するかに応じて、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」か「突撃行け演出「撃行け」成立態様」かを認識することができる。また、例えば、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１，Ｅ２が設定される場合も、両落下演出、両停止演出ともに変動開始５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の両方が落下するか、あるいは、両方とも落下しないか

に応じて、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」か「突撃大当たり確定態様」かを認識することができる。なお、スーパーリーチＥ１，Ｅ２での役物落下演出の開始タイミングは、変動開始１００秒後のように、スーパーリーチＣ１，Ｃ２と同じでなくてもよい。

【６８６４】

後述するように、スーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１に係る演出中に第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下時点（すなわち示唆状態）では、図６６０（ｅ）に示すように、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が初期状態で停止した状態（以下、役物故障状態）となる。この役物故障状態となったときの態様は、今までの説明を形式的に当てはめれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光するが、役物故障状態のため発光文字部Ｃｅ１（「突」）と発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とがいずれも落下せず、装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）が表示される態様（想定例：「突撃」「行け」離間表示態様」）となることが想定される。この「「突撃」「行け」離間表示態様」は、上に「突撃」の点灯表示あり、下に画像表示がある態様である点で、上述した「突撃大当たり確定態様」（「突撃」「行け」離間表示態様）と似てしまう。そのため、仮にこの「「突撃」「行け」離間表示態様」が実行されれば、遊技者にとっては、大当たり確定を示す期待演出の一つであるという誤解を招く恐れがある。そこで、本実施例では、図６６３～図６６５で後述するように、故障状態が発生した場合でもこのような誤解を生じさせない表示態様を行っている。

【６８６５】

続いて、図６６１，図６６２を参照して正常に動作する場合の役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。図６６１は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図６６２は、スーパーリーチＥ１，Ｅ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。なお、図６６１（１）～（４）では、スーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図６６１（１１）～（１４）では、スーパーリーチＣ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図６６２（１）～（５）では、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図６６２（１１）～（１４）では、スーパーリーチＥ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す。

【６８６６】

図６６１（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６８６７】

図６６１（１）は、大当たりスーパーリーチＣ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６６１（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。

【６８６８】

図６６１（２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＣ１に係る役物落下演出が左落下演出であることに基づき、初期状態にあった第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第１装飾部材Ｃ４が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。この第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作の開始と同時に、第１装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させる。つまり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、「突」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【６８６９】

図６６１（３）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第１装飾部材Ｃ４の背後には、少なくとも第１装飾部材Ｃ４の背後を囲むように装飾エフェクトｅｆ２１が表示される。この装飾エフェクトｅｆ

２１は、スーパーリーチＣ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＣ１に係る演出が開始されてから第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６６１（３）の場合は、予定通りに第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトｅｆ２１の出現が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下位置への到達に同期しているように見える。この点は、役物落下演出における上昇演出においても同じである。

【６８７０】

第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づいて、初期状態のままの第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２が「撃」の文字を発光させる。ここでは、この検出に基づいて発光文字部Ｃｅ２が「撃」の文字を発光させるタイミングが第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に到達したタイミングとほとんど同時であるため、図６６１（３）において発光文字部Ｃｅ２を点灯させているが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れた検出されると同時に、発光文字部Ｃｅ２を点灯させても構わない。

【６８７１】

装飾エフェクトｅｆ２１には、第１総称部材Ｃ４の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、装飾エフェクトｅｆ２の前面には、「突」の文字が表示された第１装飾部材Ｃ４が位置し、装飾エフェクトｅｆ２の上側で装飾エフェクトｅｆ２と重ならない位置（つまり初期位置）には「撃」の文字が表示された第２装飾部材Ｃ６が位置する。そのため、遊技者には、「撃」の文字だけがやや離れ、文字とエフェクトとで「突行け！」という示唆演出が実行されたように見える。この示唆演出が、上述した「突撃行け演出「突行け」成立態様」である。なお、当該メッセージは、スーパーリーチＣ１確定ではなく、スーパーリーチＣ１である可能性が高いことを示唆するものでもよい。

【６８７２】

図６６１（４）は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図６６１（３）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２１は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第１装飾部材Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２装飾部材Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２も消灯される。この後、リーチ当たりまたはリーチ外れに対応するリーチ変動が表示される。

【６８７３】

このように、「突撃行け演出「突行け」成立態様」は、遊技者に、当該変動パターンがスーパーリーチＣ１であるので、大当たり期待度がやや高いが、スーパーリーチＥ１，Ｅ２に比べれば劣るという「中の下」程度の期待感を抱かせるものである。

【６８７４】

図６６１（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＣ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６８７５】

図６６１（１１）は、大当たりスーパーリーチＣ２の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６６１（１）と同じである。

【６８７６】

図６６１（１２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＣ２に係る役物落下演出が右落下演出であることに基づき、初期状態にあった第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第２装飾部材Ｃ６が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。この第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作の開始と同時に、第２装飾部材Ｃ６に内蔵された発光文字部Ｃｅ１が「撃」の文字を発光させる。つまり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、「撃」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【６８７７】

図６６１（１３）は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第２装飾部材Ｃ６の背後には、少なくとも第２装飾部材Ｃ６の背後を囲むように装飾エフェクトｅｆ２１が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ２の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＣ２に係る演出が開始されてから第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。

【６８７８】

第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ４によって検出されたことに基づいて、初期状態のままの第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させる。ここでは、この検出に基づいて発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させるタイミングが第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に到達したタイミングとほとんど同時であるため、図６６１（１３）において発光文字部Ｃｅ２を点灯させているが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が初期位置から離れた検出されると同時に、発光文字部Ｃｅ１を点灯させても構わない。

【６８７９】

この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ１にて表示されたものと同じである。すなわち、装飾エフェクトｅｆ２１は、第２装飾部材Ｃ６の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、装飾エフェクトｅｆ２の前面には、「撃」の文字が表示された第２装飾部材Ｃ６が位置し、装飾エフェクトｅｆ２の上側で装飾エフェクトｅｆ２と重ならない位置（つまり初期位置）には「突」の文字が表示された第１装飾部材Ｃ４が位置する。そのため、遊技者には、「突」の文字だけがやや離れ、文字とエフェクトで「撃行け！」という示唆演出が実行されたように見える。この示唆演出が、上述した「突撃行け演出「撃行け」成立態様」である。なお、当該示唆演出は、スーパーリーチＣ２確定ではなく、スーパーリーチＣ２である可能性が高いことを示唆するものでもよい。

【６８８０】

図６６１（１４）は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図６６１（１３）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２１は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第１装飾部材Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２装飾部材Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２も消灯される。

【６８８１】

このように、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」は、遊技者に、当該変動パターンがスーパーリーチＣ２であるので、大当たり期待度がスーパーリーチＣ２よりも高いが、スーパーリーチＥ１，Ｅ２に比べれば劣るという「中の上」程度の期待感を抱かせるものである。また、６０秒の変動表示演出の終盤の時点で、左落下演出によって「突撃行け演出「突行け」成立態様」が出るか、右落下演出によって「突撃行け演出「撃行け」成立態様」が出るかに応じて、スーパーリーチＣ１であるか、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ２であるかを遊技者に示唆することができる。

【６８８２】

図６６２（１）～（５）を参照して、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６８８３】

図６６２（１）は、大当たりスーパーリーチＥ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６６１（１）と同じである。

【６８８４】

図６６２（２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出が両落下演出であることに基づき、初期状態にあった第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第１装

飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。この第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作の開始と同時に、第１装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させる。つまり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、「突」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【６８８５】

図６６２（３）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第１支持部材Ｃ１が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたと検出されたことが位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づき、初期状態にあった第２支持部材Ｃ１が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第２装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、落下動作の開始と同時に、第２装飾部材Ｃ６に内蔵された発光文字部Ｃｅ２が「撃」の文字を発光させる。つまり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、「撃」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【６８８６】

図６６２（４）は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６の背後には、少なくとも第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６の背後を囲むように装飾エフェクトｅｆ２１が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＥ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ１に係る演出が開始されてから第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。

【６８８７】

この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２にて表示されたものと同じである。すなわち、装飾エフェクトｅｆ２１は、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、第１装飾部材Ｃ４に表示された「突」の文字と、第２装飾部材Ｃ６に表示された「撃」の文字と、装飾エフェクトｅｆ２１に表示された「行け！」とが近いことから、文字とエフェクトとで「突撃行け！」という示唆演出が実行されたように見える。これが上述した「突撃行け演出「撃行け」成立態様」である。

【６８８８】

図６６２（５）は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図６６２（４）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２１は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第１装飾部材Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２装飾部材Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２も消灯される。この後、変動時間は６０秒程度残っているので、リーチ当たりになるかリーチ外れになるかを見せる動画などの変動表示演出が実行される。

【６８８９】

図６６２（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＥ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６８９０】

図６６２（１１）は、大当たりスーパーリーチＥ２の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６６２（１）と同じである。

【６８９１】

図６６２（１２）は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示している。ただし、当該図では、スーパーリーチＥ１に係る役物演出が両停止演出であることに基づき、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６ともに初期状態のままである様子を表示している。スーパーリーチＥ２では、スーパーリーチＥ１の変動パターンであれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下するタイミングで、第１装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ１（「突」の文字）を発光させる。

【６８９２】

図６６２（１３）は、（１２）の直後の画面である。すなわち、スーパーリーチＥ２では、スーパーリーチＥ１の変動パターンであれば第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下するタイミングで、第２装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ２（「撃」の文字）を発光させる。

【６８９３】

図６６２（１４）は、（１３）の直後の画面である。表示画面４２ａには、初期状態にある第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光を続けている。このタイミングで、表示画面４２ａには、大当たり確定であることを示唆するメッセージとして例えば「勝利は我らにある！」というメッセージ画像Ｃｅ５が表示されている。なお、このメッセージ表示が、上述した「突撃大当たり確定態様」である。このメッセージ画像Ｃｅ５は、スーパーリーチＥ２の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ２に係る演出が開始されてから所定のタイミング（例えば、スーパーリーチＥ１であれば装飾エフェクトｅｆ２１が表示されるタイミング）が到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。なお、メッセージ画像Ｃｅ５に替えて、スーパーリーチＥ１と同じ装飾エフェクトｅｆ２１を表示しても構わない。

【６８９４】

図６６２（１５）は、メッセージ画像Ｃｅ５を所定時間表示したときの様子を示している。図６６２（１４）において表示画面４２ａに表示されていたメッセージ画像Ｃｅ５は、この時点で消去される。この後、大当たり確定のリーチ表示演出が実行される。なお、上述のようにスーパーリーチＥ２は、リーチ外れもある変動パターンとしてもよい。

【６８９５】

このように、１２０秒の変動表示演出の終盤の時点で、両落下演出を構成する左可動役物Ｃ３，Ｃ４と右可動役物Ｃ５，Ｃ６と装飾エフェクトｅｆ２１によって「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」が出るか、両停止演出を構成する左可動役物Ｃ３，Ｃ４と右可動役物Ｃ５，Ｃ６とメッセージ画像Ｃｅ５によって「突撃大当たり確定表示」が出るかに応じて、スーパーリーチＥ１であるか、スーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高い（大当たり確定の）スーパーリーチＥ２であるかを遊技者に示唆することができる。

【６８９６】

＜役物落下演出の実際：第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合＞

図６６３，図６６４を参照してスーパーリーチ演出中に第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障により動作しない場合について説明する。図６６３は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図６６４は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。

【６８９７】

図６６３を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。なお、（１）～（４）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が正常に動作する場合の表示態様であり、上述した図６６１（１）～（４）に示す図と同じであるが、（１１）～（１４）に示す第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障の表示態様と対比させるため、図６６３にも記載する。

【６８９８】

図６６３（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６６１（１），図６６３（１）と比べて特に変化はない。

【６８９９】

図６６３（１２）は、本来は図６６１（２），図６６３（２）に示すように落下動作が実行されるときに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は落下していないが、発光パターンに従って第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下タイミングに合わせて第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１は発光されている。

【６９００】
図６６３（１３）は、図６６１（３），図６６３（３）に対応する図である。ここで、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２の発光制御が時間のみに基づいて実行されているとすれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障により動作しなかったとしても、予め定められたタイミングで発光文字部Ｃｅ２の発光制御が行われるはずである。その場合、本当は左落下演出を伴うスーパーリーチＣ１の変動パターンであるにも関わらず、両停止演出を伴うスーパーリーチＥ２の変動パターンであるかのような誤った印象を与えるおそれがある（図６６０（ｅ）参照）。本例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ５によって検出されないことに基づいて、予め定められたタイミングが到来しても、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下演出状態に至らなかったことを示す未到達制御である、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２を発光しないという不発光制御が行われる。そのため、初期位置で発光文字部Ｃｅ１によって「突」の文字が発光し（発光文字部Ｃｅ２は「撃」の文字を発光せず）、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトｅｆ２１が表示される「突行け！」という示唆演出が表示される。この示唆演出を、「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」と呼ぶ。

【６９０１】
このように、スーパーリーチＣ１における表示画面４２ａの表示は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が不良かどうかによって変化しない。そのため、本例のような第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障により落下動作ができない場合、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じてしまうだけでなく、故障が発生した状態の演出（図６６０（ｅ）に示す想定例：「突撃」「行け」離間表示態様）によって別の変動パターン（図６６０（ｄ）に示す「突撃大当たり確定表示」）であるような誤った示唆を与えるおそれもある。本実施例によれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の故障を検出した後の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光パターンを、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」とすることで、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【６９０２】
この「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」は、文字とエフェクトとで「突行け！」のメッセージを表示する点で、「突撃行け演出「突行け」成立態様」と共通するところもあるので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出においても、スーパーリーチＣ１であるという示唆を与えることができる。

【６９０３】
また、図示は省略するが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出においては、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障を検出した後、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の「突」発光を消灯することで、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「突撃行け演出故障時「突」不発光態様」とすることで、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【６９０４】
この「突撃行け演出故障時「突」不発光態様」は、文字とエフェクトとで「撃行け！」のメッセージを表示する点で、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」と共通するところもあるので、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出においても、スーパーリーチＣ２であるという示唆を与えることができる。

【６９０５】
図６６４（１１）～（１５）を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。なお、図６６４（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が正常に動作する場合の表示態様であり、上述した図６６２（１）～（５）に示す図と同じである。
【６９０６】
図６６４（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６６２（１），図６６４（１）と比べて特に変化はない。
【６９０７】
図６６４（１２）は、本来は図６６２（２），図６６４（２）に示すように落下動作が実行されるときに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は落下していないが、発光パターンに従って第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下タイミングに合わせて第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１は発光されている。
【６９０８】
図６６４（１３）は、図６６２（３），図６６４（３）に対応する図である。本来は第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ５によって検出されたことに基づいて、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も落下動作を開始し、発光文字部Ｃｅ２が発光するはずであったが、この検出がなされないことに基づいて、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御と、発光文字部Ｃｅ２をスーパーリーチＥ１故障時における特別発光を行う特別発光制御が行われる。また、同時に、発光文字部Ｃｅ１の発光が、スーパーリーチＥ１故障時における特別発光を示す特別発光制御に変更される。
【６９０９】
この特別発光制御は、スーパーリーチＥ１の変動パターンにおいて役物故障が発生した場合に発光文字部Ｃｅ１と発光文字部Ｃｅ２とに採用される発光制御である。特別発光制御は、発光色は、スーパーリーチＥ２よりも大当たり期待度が低いが、スーパーリーチＥ１に相当する大当たり期待度を示唆する発光色であるとする。例えば、上述した大当たり確定時の「攻」「撃」の発光色を赤色とし、通常の「攻」「撃」の発光色を白色とすれば、特別発光制御における「攻」「撃」の発光色を青色（図示では縦縞模様）とする。この示唆は、文字が所定の色で発光するだけでは成立せず、エフェクト表示等の所定の画像表示が備わったときの示唆としてもよい。
【６９１０】
図６６４（１４）は、図６６２（４），図６６４（４）に対応する図である。初期位置で発光文字部Ｃｅ１によって「突」の文字が特別発光をし、初期位置で発光文字部Ｃｅ２によって「撃」の文字が特別発光をし、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトｅｆ２１が表示されることによって、特別発光にて「突」「撃」と「行け！」とがやや離れている「突撃」「行け」離間特別発光表示態様での示唆演出が実行される。
【６９１１】
このように、スーパーリーチＥ１における表示画面４２ａの表示は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作が不良かどうかによって変化しない。本例の場合、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、落下動作ができないので、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じてしまうだけでなく、故障が発生した状態の演出（図６６０（ｅ）に示す想定例：「突撃」「行け」離間表示態様）によって別の変動パターン（図６６０（ｄ）に示す「突撃大当たり確定表示」）であるような誤った示唆を与えるおそれもある。本実施例によれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の故障を検出した後の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光パターンを、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」とす

ることで、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【６９１２】

この「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」は、「突撃大当たり確定表示」のように「突撃」の文字とメッセージ表示とをやや離れさせて表示するところに共通点もあるが、「突撃」の文字の発光色を特別発光色としているので、想定例の「特別」「行け」離間表示態様のように、「突撃大当たり確定表示」の文字も同じ色で表示されるほど紛らわしい変動パターンではなくなる。また、「攻撃」の文字を特別発光色で表示させるスーパーリーチＥ１相当の変動パターンを別に設けていれば、この「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」からも、スーパーリーチＥ１のような大当たり期待度が高いスーパーリーチ（スーパーリーチＥ２ではないが、これに近い期待度の高いスーパーリーチ）であることを示唆することもできる。なお、第１可動役物Ｃ１，Ｃ２の回動動作（第１の落下動作）の前提となる所定動作前提条件であれば、スーパーリーチＥ１のような変動パターンコマンドの他に、ラウンド開始コマンドであっても構わない。

【６９１３】

図６６５（１１）～（１５）を参照して、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６９１４】

図６６５（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６６４（１１）と比べて特に変化はない。

【６９１５】

図６６５（１２）は、役物落下演出の開始直後の様子（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をし、発光文字部Ｃｅ１が発光制御されている様子）を示しているが、外見では図６６４（２）と比べて特に変化はない。しかし、内部的には、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させる機構が故障している。

【６９１６】

図６６５（１３）は、図６６４（３）に対応する図である。本来は第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ５によって検出されたことに基づいて、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も落下動作を開始し、発光文字部Ｃｅ２が発光するはずであったが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作機構が故障していることに基づいて第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は落下動作しないが、位置センサＣｅ５の検出に基づき発光文字部Ｃｅ２は発光する。なお、発光文字部Ｃｅ２は発光パターンに基づき発光するとしてもよい。

【６９１７】

図６６５（１４）は、図６６４（４）に対応する図である。落下位置で発光文字部Ｃｅ１によって「突」の文字が特別発光をし、落下位置から初期位置に戻り、初期位置で発光文字部Ｃｅ２は「撃」の文字を通常の発行から特別発光に変化させ、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトｅｆ２１が発光する「突撃」「行け」離間特別発光表示態様が実行される。これにより、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出において第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合でも、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。このように、一方の可動役物の動作に基づいて他方の可動役物を動作させる演出において、所定の演出実行条件が成立したにも関わらず、故障により一方の可動役物が演出状態に至らなかった場合に行われる未達成制御であれば、他方の可動役物の不発光制御の他に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の特別発光制御であっても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【６９１８】

＜変形例１＞

本実施例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して正常時とは異なる制御を行う構成であったが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材もしくは役物に対して正常時とは異なる制御を行う構成であってもよい。以下、この構成について図６６６を参照して説明する。なお、本例では、左落下演出，右落下演出，両落下演出においては、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は発光せずに、落下動作だけを行うものとする。

【６９１９】

まず、図６６６を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と、これらとは異なる部材もしくは役物とで行う役物落下演出について説明する。図６６６は、変形例１に係る各役物落下演出の示唆状態を示す図である。

【６９２０】

図６６６（ａ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１は発光しない態様で第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下する左落下演出（「突撃行け演出「突行け」成立態様」）が実行される。図６６６（ｃ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ２が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ２は発光しない態様で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下する右落下演出（「突撃行け演出「撃行け」成立態様」）が実行される。図６６６（ｅ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しない態様で第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下する両落下演出（「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」）が実行される。図６６６（ｆ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ２が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光させる態様で第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６いずれも落下しない両停止演出（）が実行される。図６６６（ｇ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ３が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６をいずれも作動させず、外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８を発光させる態様で両文字発光演出が実行される。

【６９２１】

後述するように、スーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１に係る演出中に第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下時点（すなわち示唆状態）については以下のようになる。図６６６（ｂ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１が設定された場合で、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障で動作しない場合は、発光文字部Ｃｅ１が発光しない態様で、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４とは異なる外付け発光文字部Ｃｅ７が発光する役物故障状態での「突撃行け演出「突行け」成立態様」（「突」文字発光演出）が実行される。図６６６（ｄ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ２が設定された場合で、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障で動作しない場合は、発光文字部Ｃｅ２が発光しない態様で、第２可動役物Ｃ３，Ｃ４とは異なる外付け発光文字部Ｃｅ８が発光する役物故障状態での「突撃行け演出「撃行け」成立態様」（「撃」文字発光演出）が実行される。図６６６（ｈ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１が設定された場合で、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障で動作しない場合は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６いずれも作動させない態様で、外付け発光文字部Ｃｅ７，外付け発光文字部Ｃｅ８いずれも発光する役物故障状態での「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」（「突」「撃」文字発光演出）が実行される。

【６９２２】

続いて、図６６７，図６６８を参照して役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。

【６９２３】

図６６７（１）～（４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＣ１に係る役物

落下演出は、基本的には図６６１（１）～（４）に示す本実施例のスーパーリーチＣ１に係る左落下演出と同じであるが、左落下演出において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１も、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２もいずれも発光しない点が異なる。なお、本例では外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８は作動しない。

【６９２４】

図６６７（１１）～（１４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出は、基本的には図６６１（１１）～（１４）に示す本実施例のスーパーリーチＣ２に係る右落下演出と同じであるが、右落下演出において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１も、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２もいずれも発光しない点が異なる。

【６９２５】

図６６８（１）～（５）を参照して、変形例１のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出は、基本的には図６６２（１）～（５）に示す本実施例のスーパーリーチＣ１に係る左落下演出と同じであるが、両落下演出において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１も、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２もいずれも発光しない点が異なる。なお、本例では外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８は作動しない。

【６９２６】

図６６８（１１）（１２）（１３Ａ）（１４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＥ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＥ２に係る役物落下演出は、図６６２（１）～（５）に示す本実施例のスーパーリーチＥ２に係る両停止演出と同じである。

【６９２７】

図６６８（１１）（１２）（１３Ｂ）（１４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＥ３に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。スーパーリーチＥ３は、スーパーリーチＥ２と同じ大当たり確定のスーパーリーチである。変形例１のスーパーリーチＥ３に係る役物落下演出は、基本的には変形例１のスーパーリーチＥ２に係る両停止演出と同じであるが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しない代わりに、外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８が発光する点が異なる。

【６９２８】

次に、変形例１に係るスーパーリーチＣ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について図６６９を参照して説明する。

【６９２９】

図６６９（１３）は、図６６９（３）に対応する図である。ここでは、位置センサＣｅ５は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。本例では、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しないが、その代わりに、外付け発光文字部Ｃｅ７が表示画面４２ａ上に「突」の文字を、装飾エフェクトｅｆ２１の「行け！」の文字の斜め左上に投光（あるいは投影）する。これにより、「突行け！」というメッセージを表示させることができる。これが、役物故障状態での「突撃行け演出「突行け」成立態様」（「突」文字発光演出）である。

【６９３０】

これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチＣ１であるという示唆を与えることができる。また、同様に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチＣ２であるという示唆を与えることができ

る。
【６９３１】
次に、変形例１に係るスーパーリーチＥ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について図６７０を参照して説明する。
【６９３２】
図６７０（１４）は、図６７０（４）に対応する図である。ここでは、位置センサＣｅ５は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。本例では、図６７０（１３）に示すように第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御が行われている。本例では、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しないが、その代わりに、外付け発光文字部Ｃｅ７が表示画面４２ａ上に「突」の文字を、外付け発光文字部Ｃｅ８が表示画面４２ａ上に「撃」の文字を、装飾エフェクトｅｆ２１の「行け！」の文字の斜め左上、斜め右上に重なるように投光（あるいは投影）する。これにより、「突撃行け！」というメッセージを表示させることができる。これが、役物故障状態での「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」（「突」「撃」文字発光演出）である。
【６９３３】
これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチＥ１であるという示唆を与えることができる。
【６９３４】
＜変形例２＞
本実施例および変形例１では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６いずれも動作させる条件（例えばスーパーリーチＥ１）が成立した場合において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる初期位置から離れるという所定事象が検出されなかった場合について説明したが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って初期位置から離れたが、落下位置に到達するという所定事象が検出されないことに基づいて、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して落下動作をさせないという異なる制御を行う構成であってもよい。このような構成について図６７１，図６７２を参照して説明する。
【６９３５】
図６７１（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が正常に動作を行った場合を示す。これは、図６６２（１）～（５）に示す正常な動作と同じである。本例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、例えばモータＣｅ１０である駆動部品と、例えばロータリーエンコーダＣｅ１１である動作量検出部品がそれぞれ備えられている。サブ制御装置は、ロータリーエンコーダＣｅ１１から出力された信号に基づいて、落下動作に伴って生じる落下位置に到達するという所定事象が検出されたか否かを判断する。所定事象は、後述するように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に伴って検出された回転角度が、目的とする回転角度に到達したこと、言い換えれば、目的とする回転角度に到達しない第１の故障，第２の故障，第３の故障いずれにも該当しないことである。すなわち、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って検出された回転角度が、第１の故障，第２の故障，第３の故障いずれにも該当しないことを条件に、正常な動作を行なう。また、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に伴って検出された回転角度が、第１の故障，第２の故障，第３の故障いずれにも該当しないことを条件に、正常な動作のまま本演出に係る動作を終了する。
【６９３６】
図６７１（１１）～（１５），図６７２（１）～（５）、図６７２（１１）～（１５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は以下の通りである。第１可動役物Ｃ３，Ｃを例に説明するが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６でも同じである。

【６９３７】
第１可動役物Ｃ３，Ｃが正常に落下動作を行えば、初期位置（０度）から目的角度（３０度）まで傾くとする。故障は、例えば、駆動機構を構成する部品に歪みや詰まりが生じて、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を目的停止位置まで動作させることができない場合である。故障としては、微動作（例えば０度より大きく１０度未満）である場合の第１の故障と、微動作よりも大きい動作（例えば１０度以上、２０度未満）である場合の第２の故障と、目的角度に近い動作（例えば２０度以上、３０度未満）である場合の第３の故障とがある。
【６９３８】
図６７１（１１）～（１５）を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に第１の故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作を含む変動パターンである。
【６９３９】
図６７１（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６６４（１１）と比べて特に変化はない。
【６９４０】
図６７１（１２）は、役物落下演出の開始直後の様子を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作をするが、第１の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れたが、微動作の範囲（０度より大きく１０度未満）で停止した場合を示している。
【６９４１】
図６７１（１３）は、上記（１２）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が微動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない停止制御が行われる。ここで、スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との両方が落下する両落下演出であるので、本来であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が微動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止するはずである。しかし、このようにしてしまうと、この誤動作が目立ってしまい違和感を生じさせる。そこで、一方の役物の誤動作が微動作の範囲内であれば、他方の役物は初期位置から動作しない停止制御を行う。このようにすることで、一方の役物に微動作の範囲の誤動作が発生しても、この誤動作を目立ちにくくすることができる。
【６９４２】
図６７１（１４）は、上記（１３）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が微動作の範囲内で停止しており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して停止制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている状態を示している。このとき、「突」の文字が微動作のためにやや初期位置からずれているが、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている。この横並びに「突」「撃」の文字の演出態様は、大当たりスーパーリーチＥ２に関連付けており、スーパーリーチＥ２よりも大当たり期待度は低いが、スーパーリーチＥ１程度の期待度であることを示唆している。なお、もちろん、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている演出態様の大当たりスーパーリーチＥ３（あるいは、スーパーリーチＥ１，スーパーリーチＥ２）のような変動パターンを設けてもよい。
【６９４３】
もし仮に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が微動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止する演出態様をとれば、スーパーリーチＣ１であるかのような誤解を生じるおそれもある。本例のようにすることで、一方の役物に微動作の範囲の誤動作が発生しても、本来意図した大当たり期待度の変動パターン（スーパーリーチＥ１、もしくは、スーパーリーチＥ１に近い）であることを示唆することができる。
【６９４４】

図６７２（１）～（５）を参照して、第２可動役物Ｃ３，Ｃ４に第２の故障（大きな動作）が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６９４５】

図６７２（１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示している。

【６９４６】

図６７２（２）は、役物落下演出の開始直後の様子（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をし、発光文字部Ｃｅ１が発光制御されている様子）を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作をするが、第２の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れたが、微動作よりも大きな動作の範囲（１０度より大きく２０度未満）で停止した場合を示している。

【６９４７】

図６７２（３）は、上記（２）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が大きな動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と同じ位置まで落下させる制御が行われる。ここで、スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との両方が落下する両落下演出であるので、本来であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が大きな動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止するはずである。しかし、このようにしても、依然としてこの誤動作が目立ってしまい違和感を生じさせる。そこで、一方の役物の誤動作が大きな動作の範囲内であれば、他方の役物を初期位置から一方の役物と同じ位置まで落下させる制御を行う。このようにすることで、一方の役物に大きな動作の範囲の誤動作が発生した場合に、この誤動作を目立ちにくくすることができる。

【６９４８】

図６７２（４）は、上記（３）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が大きな動作の範囲内で停止しており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と同じ位置まで落下させる制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている状態を示している。このとき、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、そのすぐ下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている。この横並びに「突」「撃」の文字の演出態様は、大当たりスーパーリーチＥ２に関連付けており、スーパーリーチＥ２よりも大当たり期待度は低いが、スーパーリーチＥ１程度の期待度であることを示唆している。なお、もちろん、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、そのすぐ下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている演出態様の大当たりスーパーリーチＥ３（あるいは、スーパーリーチＥ１，スーパーリーチＥ２）のような変動パターンを設けてもよい。

【６９４９】

もし仮に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が大きな動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止する演出態様をとれば、スーパーリーチＣ１であるかのような誤解を生じるおそれもある。本例のようにすることで、一方の役物に大きな動作の範囲の誤動作が発生しても、本来意図した大当たり期待度の変動パターン（スーパーリーチＥ１、もしくは、スーパーリーチＥ１に近い）であることを示唆することができる。

【６９５０】

図６７２（１１）～（１５）を参照して、第２可動役物Ｃ３，Ｃ４に第３の故障（目的角度に近い動作）が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【６９５１】

図６７２（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示している。

【６９５２】

図６７２（１２）は、役物落下演出の開始直後の様子（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をし、発光文字部Ｃｅ１が発光制御されている様子）を示している。ここで、本例で

は、両落下動作を含む大当たり第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作をするが、第３の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れたが、目的角度に近い動作の範囲（２０度より大きく３０度未満）で停止した場合を示している。

【６９５３】

図６７２（１３）は、上記（１２）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が目的角度に近い動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を正常な動作と同じ制御が行われる。ここで、スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との両方が落下する両落下演出であるので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が目的角度に近い動作の範囲で停止しているならば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を目的角度まで回転させて停止させても、誤動作も目立に難いからである。

【６９５４】

図６７２（１４）は、上記（１３）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の目的角度に近い動作の範囲内で停止しており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで動作させる制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている状態を示している。このとき、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その後に「行け！」の装飾エフェクト表示が重なっているので、スーパーリーチＥ１の正常な動作とほとんど同じ状態となっている。

【６９５５】

本例のようにすることで、一方の役物に誤動作が発生したときに、その誤動作が軽微なものであれば、正常な動作をそのまま行うことで、本来の大当たり期待度の変動パターンを示唆することができる。

【６９５６】

なお、変形例２では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合を説明したが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合は、本実施例と同様に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障を目立ちにくくする制御が行われる。具体的には、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障が第１の故障であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に対して初期位置まで戻す制御が実行される。また、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障が第２の故障であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に対して第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と同じ位置まで戻す制御が行われる。また、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障が第３の故障であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に対してそのまま停止制御が実行される。

【６９５７】

＜変形例３＞

本実施例および第１可動役物Ｃ３，Ｃ４および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が回動する構成について説明したが、初期位置から特定位置まで動作可能な特定位置可動部材であれば、回動以外の動作（例えば前後、上下、左右などの直線動作）であってもよい。変形例１，変形例２では、また、本実施例では、一方の役物の故障が発生し、他方の役物を停止制御した際に、役物とその背後の装飾エフェクト表示とに離間が生じ、一体感が低減している例もあったが、役物とその背後の装飾エフェクト表示との一体感を低減しにくい構成であってもよい。このような構成について図６７３を参照して説明する。変形例１に係るスーパーリーチＥ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について以下に説明するが、他のスーパーリーチである場合や、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が動作しない場合は、上述の本実施例、変形例１，２と同様である。

【６９５８】

図６７３（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が正常に動作を行った場合を示す。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２が設けられている。正常に動作している場合には発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２は発光しないものとするが、発光しなくても「突」「撃」の文字は遊技者から視認可能になっているものとする。（４）に示す両落下演出では、発光していない「突」「撃」の文字の背後に「行け！」の装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている。

【６９５９】
本例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、例えばモータＣｅ１２である駆動部品と、例えばロータリーエンコーダＣｅ１３である動作量検出部品がそれぞれ備えられている。また、モータＣ１２には、ボールネジＣ１４が連結され、ボールネジＣ１４を正逆方向に回転させる。第１支持部材Ｃ３，第２指示部材Ｃ５には、ボールネジＣ１４の回転を直線運動に変換するボールナットＣ１５が取り付けられている。これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、モータＣｅ１２の回転に伴い、上下に直線移動が可能となっている。サブ制御装置は、ロータリーエンコーダＣｅ１３から出力された信号に基づいて、落下動作に伴って生じる所定事象が検出されたか否かを判断する。

【６９６０】
図６７３（１１）～（１５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は、変形例１のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない故障であるが、変形例２のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作するが微動作等で停止する場合でもよい。

【６９６１】
図６７３（１２）は、図６７３（２）に対応する図である。ここでは、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、初期位置から動作しない故障が発生している。そのため、ロータリーエンコーダＣｅ１３は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。

【６９６２】
図６７３（１３）は、図６７３（３）に対応する図である。ここでは、ロータリーエンコーダＣｅ１３の検出に基づいて第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御が行われている。

【６９６３】
図６７３（１４）は、図６７３（４）に対応する図である。ここでは、本来であれば、落下動作を行った第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の背後に装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されるはずある。しかし、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は故障により初期位置であり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は停止制御により初期位置である。そのため、装飾エフェクト表示ｅｆ２１を実行してしまうと、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と装飾エフェクト表示ｅｆ２１との間に違和感が生じてしまう。そこで、この違和感を低減するために、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２を強烈に発光させ、「突撃」の発光文字を中心にフラッシュｆｒ１を生じさせる制御が行われる。これにより、フラッシュｆｒ１と装飾エフェクト表示ｅｆ２１とが重なりあうことで、両者の一体感が増し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と装飾エフェクト表示ｅｆ２１との間の違和感を低減することができる。

【６９６４】
＜変形例４＞
本実施例および変形例１～変形例３では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御は、表示画面４２ａにおける装飾エフェクト表示ｅｆ２１と同時に実行されてきたが、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に実行されても構わない。また、装飾エフェクト表示は常に装飾エフェクト表示ｅｆ２１であったが、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に、別の装飾エフェクト表示（または表示以外の別の演出）を実行しても構わない。このような構成について図６７４を参照して説明する。変形例４に係るスーパーリーチＥ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について以下に説明するが、他のスーパーリーチである場合や、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が動作しない場合は、上述の本実施例、変形例１～変形例３と同様である。

【６９６５】
図６７４（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が正常に動作を行った場合を示す。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、発

光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２が設けられている。発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２は、本実施例と同様に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作タイミングに合わせて発光するように構成されている。本例では、（２）に示すように、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作および発光文字部Ｃｅ１の発光を行ったタイミングで、（３）に示すように、表示画面４２ａに装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」の表示。以下、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１と呼ぶ。）が実行される。スーパーリーチＥ１であれば、この後、（４）に示すように、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作および発光文字部Ｃｅ２の発光を行う際、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１が終了し、第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２（「行け行け！」の表示、または、これに相当する表示以外の音声・発光等の別の演出）が実行される。つまり、本例での両落下演出は、「突」の落下と「行け」の表示とがあった後、「撃」の落下と「行け行け」の表示とがあることで、「突撃行け行け！」のメッセージを表示する。なお、図示は省略するが、スーパーリーチＣ１であれば、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１のままであり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も落下動作と発光文字部Ｃｅ２の発光も行われない。

【６９６６】

図６７４（１１）～（１５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は、変形例１のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない故障であるが、変形例２のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作するが微動作等で停止する場合でもよい。

【６９６７】

図６７４（１２）は、図６７４（２）に対応する図である。ここでは、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、発光文字部Ｃｅ１を発光しているが、初期位置から動作しない故障が発生している。そのため、位置センサＣｅ３３は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。

【６９６８】

図６７４（１３）は、図６７３（３）に対応する図である。ここでは、正常に動作していれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に到達するタイミングになったので、表示画面４２ａには、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１が実行されている。

【６９６９】

図６７４（１４）は、図６７３（４）に対応する図である。ここでは、位置センサＣｅ３の検出に基づいて第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御が行われている。本来であれば、落下動作を行った第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２に組合せられるように、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作を行うはずである。しかし、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は停止制御により初期位置であるため、そのままでは第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２の組合せと、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との間に違和感が生じてしまう。そこで、この違和感を低減するために、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の停止制御に合わせて、発光文字部Ｃｅ２（あるいは、第２装飾部材Ｃ６全体）を強烈に発光させ、「撃」の発光文字を中心にフラッシュｆｒ２（強烈な発光）を生じさせる制御が行われる。これにより、フラッシュｆｒ２と第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２とが重なりあうことで、「突撃行け行け！」としての両者の一体感が増す。これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を行わないまま第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１が終了したことによる違和感を低減することができる。

【６９７０】

なお、本例では、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御は、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に実行される構成であったが、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了よりも前から実行されても構わない。また、本例では、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御は、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後、第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２と同時に実行される構成であったが、第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２を表示する構成を含まない構成（フラッシュｆｒ２のみ）でもよいし、反対に、フラッシュｆｒ２を表示する構成を含まない構成（第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２のみ）であってもよい。

【６９７１】
＜変形例５＞
本実施例および変形例１～変形例４では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、パチンコ機１０の正面視で初期位置においても落下位置においても遊技者から視認されていたが、図６７５に示すように、初期位置においては遊技者から視認し難く、落下動作を始めると遊技者から視認されるようになる構成でも構わない。
【６９７２】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ１）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作を行う第１支持部材Ｃ３，第１装飾部材Ｃ４からなる可動役物Ｃ３，Ｃ４と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作を行う第２支持部材Ｃ５，第２装飾部材Ｃ６からなる可動役物Ｃ５，Ｃ６と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる所定事象（例えば、原点位置から離れたという所定事象）を検出するセンサ（例えば、位置センサＣｅ３等）と、前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいてスーパーリーチＥ１，Ｅ２いずれかが選択されたという所定条件が成立すると第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をするように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を制御し、位置センサＣｅ３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に係る上述の所定事象を検出した場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に対応する制御で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御するサブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理（期待演出制御処理）を行う機能と、上述の所定条件が成立すると第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応する所定の表示（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下位置に相当する位置での装飾エフェクト表示ｅｆ２１）を第３図柄表示装置４２に実行させる表示制御装置４５による装飾エフェクト表示を実行する機能（期待演出表示処理を実行する機能）を備え、サブ制御装置２６２による期待演出制御処理を行う機能は、上述の所定条件が成立したにも関わらず、位置センサＣｅ３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に係る上述の所定事象を検出しなかった場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６第２の動作に対応する制御と異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する。
【６９７３】
このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、遊技球の始動入賞を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいてスーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１，Ｅ２いずれかが選択されたという所定条件が成立すると、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作を行い、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる原点位置から離れたという所定事象が検出された場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作を行う。第３図柄表示装置４２では、この所定条件が成立すると、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応する装飾エフェクト表示ｅｆ２１を行う。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第３図柄表示装置４２が所定の表示を実行しているにも関わらず位置センサＣｅ３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に対応する制御と異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）に基づいて制御される。したがって、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。
【６９７４】
また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ２）に関し、上述の異なる制御

は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作とは異なる特定の態様（例えば第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない態様）で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト表示ｅｆ２１を第３図柄表示装置４２に実行させていたとしても、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作とは異なる特定の態様で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御させることによって、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させる装飾エフェクト表示ｅｆ２１が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６９７５】

なお、異なる制御は、他の可動役物を第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に衝突させることで、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に強制的に回動動作を行わせることで、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作と同じ動作態様とするものであってもよい。これにより、少なくとも遊技者には当初予定していた演出を見せることができるが、パチンコ機１０の継続使用という観点からは、本実施例のように第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作とは異なる特定の態様で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する方が好ましい。

【６９７６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ３）に関し、上述の異なる制御は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御である。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト表示ｅｆ２１を第３図柄表示装置４２に実行させていたとしても、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６のみが動作してしまうことによって生じる、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させる装飾エフェクト表示ｅｆ２１との違和感を生じさせることを低減することができる。

【６９７７】

なお、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御とする替わりに、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を異なる態様で動作させる制御であってもよい。例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を本来よりも大きなストロークで動かす制御や、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を複数回数往復させる制御である。このような構成によっても、第１可動役物Ｃ７，Ｃ８が動かないことへの違和感を低減することができる。

【６９７８】

また、本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ４）に関し、サブ制御装置２６２による期待演出制御処理を行う機能は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１，Ｅ２いずれかが選択されるという所定条件が成立し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作したにも関わらず、ロータリーエンコーダＣｅ１３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる落下位置に到達するという所定事象を検出しなかった場合、上述の異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない制御）で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作したにも関わらず、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合（落下位置に到達しないという不具合）が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させるはずの装飾エフェクト表示ｅｆ２１がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６９７９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ５）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作により例えば３０度だけ移動し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作により、同じ３０度だけ移動する。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、同じ角度だけ移動するので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６９８０】

なお、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作角度と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作角度とを

異ならせても構わない。とくに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の方が、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６よりも大きく動くように設定されている場合は、大きく動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かないことによる遊技者に与える違和感が大きくなる。そのため、大きく動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かない場合に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して異なる制御を行うメリットが大きくなる。

【６９８１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ６）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作により遊技盤３０に対して例えば盤面に平行な方向である所定方向に移動可能であり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作により遊技盤３０に対して同じ所定方向に移動可能である。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、同じ遊技盤３０に対して所定方向に移動するので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６９８２】

なお、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の移動方向と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の移動方向とを異ならせても構わない。とくに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の方が、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６よりも遊技者に目立つ方向に動く（例えば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が盤面の外側から中心に向かう方向に動き、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が盤面の外回りを動く）ように設定されている場合は、目立つ方向に動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かないことによる遊技者に与える違和感が大きくなる。そのため、目立つ方向に動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かない場合に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して異なる制御を行うメリットが大きくなる。

【６９８３】

なお、本実施例では第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作による遊技盤に対する所定方向を盤面に平行な方向としたが、盤面に対して垂直な方向（例えば、盤面の奥側から手前側に突出するような動作）や、盤面に対して斜め方向（例えば、平行な方向の成分と、垂直な方向の成分とを含む動作）であってもよい。

【６９８４】

また、本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ７）に関し、上述の異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の第２発光文字部Ｃｅ２を中心にフラッシュｆｒ２を生じさせる制御）は、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に実行されるように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、この不具合が発生したまま装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了したことによる違和感を低減することができる。

【６９８５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ８）に関し、上述の異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）の開始タイミングは、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の制御開始のタイミングよりも後である。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の制御開始のタイミングよりも後に行われる制御に対する違和感を低減することができる。

【６９８６】

なお、例えば期待演出を開始する前に行われる断線有無の確認処理や、予備動作の実行によって、予め第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作不良が発生することが分かっている場合は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の制御開始のタイミングよりも前から第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御を実行することによって、遊技者の意識を第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に向けさせてもよい。

【６９８７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ９）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作と装飾エフェクト表示ｅｆ２１は、同一の演出に属している。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクト表示ｅｆ２１が行われたにも関わらず第１可動役物Ｃ３，Ｃ４も第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も行われないときに、上述の異なる制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【６９８８】

また、本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ１０）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、遊技者に視認しがたい退避位置（センターフレームの上枠に隠れる位置）と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、遊技者に視認しがたい退避位置（センターフレームの上枠に隠れる位置）と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっている。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動させるという、とくに見せたい演出において、違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。なお、このよう構成は、上述した実施例５１、実施例５２等の可動役物が１つの構成についてもあてはまる。

【実施例５６】

【６９８９】

上述の実施例５５では、可動役物が複数であって、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４がその回動動作に伴って原点位置から離れたという事象が位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づいて、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が回動動作を行うよう制御されていたが、可動する可動役物と可動しない遊技部品とで所定の制御を行う構成において、可動役物の動作が検出されない場合に所定の制御とは異なる制御を行うようにしてもよい。

【６９９０】

以下、実施例５６に係る遊技機について図６７６から図６８３を用いて詳細に説明する。

【６９９１】

図６７６は、実施例５６に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例５６に係るパチンコ機１０は、実施例５５に係るパチンコ機１０とは異なり、可動する可動役物Ｃ７，Ｃ８と、可動しない遊技部品である発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とを備える。この可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作する機構および可動役物Ｃ７，Ｃ８および発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に関する制御が実施例５５と異なる。具体的には、第３図柄表示装置４２の左上部を基点に第３図柄表示装置４２の上辺に平行移動可能な可動支持部材Ｃ７と、可動支持部材Ｃ７の先端に設けられた可動装飾部材Ｃ８が設けられている。また、第３図柄表示装置４２の中央上部に固定された発光支持部材Ｃ９と、第２支持部材Ｃ９に設けられた発光装飾部材Ｃ１０が設けられている。可動支持部材Ｃ７，可動装飾部材Ｃ８は、第１の遊技部品である可動役物Ｃ７，Ｃ８を構成しており、発光支持部材Ｃ９，発光装飾部材Ｃ１０は、第２の遊技部品である発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を構成している。

【６９９２】

具体的には、図６７７（ａ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、初期状態では、少なくとも一部が第３図柄表示装置４２の左下隅で、センターフレーム４７の背後に隠れた状態で待機している。可動支持部材Ｃ７は、後述する（ｂ）に示すように動作中に表示画面４２ａの前面に重なる部分が、表示画像を視認する妨げにならないように無色もしくは有色の透過性を有する樹脂で形成されている。可動装飾部材Ｃ８は、例えば大砲の形を模した平板状の遊技部品であり、初期状態では第３図柄表示装置４２の左下隅に砲身を隠し、砲口を右斜め上に向けた状態で発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に狙いを合わせるように配設

されている。可動装飾部材Ｃ８は、可能な限り背後の視認性を良くする観点からは、透過性を有する樹脂で形成されてもよい。透過性を有する樹脂は、有色でも無色でもよいが、無色の場合は、役物としての存在感を確保するために、縁取りを有色で行うとよい。

【６９９３】

可動装飾部材Ｃ８は、この砲口を右斜め上に向けた状態から、この砲口を真上に向けた状態に、姿勢を変える姿勢変換機構Ｃ１１を備えている。姿勢変換機構Ｃ１１は、モータやソレノイドなどの駆動部と、駆動力を姿勢変換のための回動力に変換する変換部とを備えている。可動支持部材７は、可動装飾部材Ｃ８を上下にスライドするための上下スライド機構Ｃ１２を備えている。上下スライド機構Ｃ１２は、可動装飾部材Ｃ８の裏面に取り付けられたボールナットＣ１３と、可動支持部材Ｃ７を構成するボールネジＣ１４と、ボールネジＣ１４を回転させるモータＣ１５によって構成されている。

【６９９４】

発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、初期状態では第３図柄表示装置４２の中央上部で、センターフレーム４７の前面に露出された状態で固定されている。発光支持部材Ｃ９は、センターフレーム４７の中央上部で発光装飾部材Ｃ１０を支持しており、発光装飾部材Ｃ１０は、（ａ）にて発光装飾部材Ｃ１０の破断領域で示すように、発光体であるＬＥＤが縦横にびっしりと配列されている。発光装飾部材Ｃ１０は、この配列されたＬＥＤのうち、所定のＬＥＤのみを発光させることで所定の絵柄（後述する爆発発光表示Ｃ３２）を発光表示させたり、全部のＬＥＤを発光させたり（後述する全面発光Ｃ３４）することができる。

【６９９５】

図６７７（ｂ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、後述するように役物移動演出を行う演出状態になると、センターフレーム４７の左下隅の初期位置を維持するか、または、この初期位置から現れて第３図柄表示装置４２の中央やや上側の位置（以下、中央上側演出位置と呼ぶ）に停止するまでの所定の動作を行わせる制御である第１所定制御が行われる。可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持するかまたは中央上側演出位置に停止する所定のタイミングで、その背後では所定動作対応表示であるエフェクト表示（例えば、初期位置での砲弾発射時における砲口付近での爆発を示すエフェクト表示Ｃ３１または中央上側演出位置での砲弾発射時における砲口付近での爆発を示すエフェクト表示Ｃ３３）が行われる。発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、このエフェクト表示Ｃ３１またはエフェクト表示Ｃ３３の直後（または同時）に、発光装飾部材Ｃ１０にて所定の発光表示（例えば、砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示Ｃ３２）を行わせる制御である第２所定制御が行われる。

【６９９６】

図６７８は、可動役物Ｃ７，Ｃ８の駆動機構の詳細を示している。図６７８（ａ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、第３図柄表示装置４２の上辺の左側に、第３図柄表示装置４２の中央に向けて往復移動可能とする駆動機構を備えている。具体的には、駆動機構は、可動役物Ｃ７，Ｃ８に水平方向の駆動力を付与するモータＣｆ１である駆動部品と、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置から水平方向に動作したという動作事象を検出するための例えばロータリーエンコーダーＣｆ２のような駆動検出部品と、モータＣｆ１による回転を水平動に変換する動力変換部品であるベルトＣｆ３と、可動支持部品Ｃ７を支持した状態でベルトＣｆ３に沿って平行移動するスライダーＣｆ４とを備える。これらの部品は、ユニット化されてセンターフレーム４７の背面に取り付けられる。モータＣｆ１側をベルトＣｆ３の基端とするとき、その先端は、第３図柄表示装置４２の中央よりもやや右側（モータＣｆ１寄り）に設けられている。なお、駆動機構は、モータＣｆ１とベルトＣｆ３によってスライダーＣｆ４を移動させる構成に限らず、モータが接続されたボールネジによってスライダーを移動させる構成でも構わない。駆動検出部品は、それぞれの位置に配設された位置センサ（リミットスイッチ、光センサ）であっても構わない。

【６９９７】

図６７８（ｂ）に示すように、駆動機構は、可動役物Ｃ７，Ｃ８を中央上側演出位置に

位置させるときは、姿勢変換機構Ｃ１１によって可動役物Ｃ７，Ｃ８の姿勢を右斜め上向きから鉛直上向きに変化させた状態で、スライダーＣｆ３が中央演出位置に到達する回転量に達したとことがロータリーエンコーダＣｆ２によって検出されるまでモーターＣｆ１を駆動する。駆動機構は、サブ制御装置によって駆動制御されている。上述した姿勢変換機構Ｃ１１，上下スライド機構Ｃ１２も同様である。そして、スライダーＣｆ３が右中央位置に到達したタイミングで、（ｃ）に示すように、上下スライド機構Ｃ１２によって可動役物Ｃ７，Ｃ８は、中央上側演出位置に到達する。

【６９９８】

ここで、可動役物Ｃ７，Ｃ８を中央上側演出位置に駆動させる制御が行われるスーパーリーチＥまたはスーパーリーチＦに係る変動パターンコマンドであったが、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しなかった場合、中央上側演出位置の背後で表示されるエフェクト表示Ｅ３３との齟齬を生じにくくするように、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に特別な制御が行われる。すなわち、図６７８（ｃ）に示すように、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に、エフェクト表示Ｅ３３を覆い隠すように強烈に全面発光させる制御である第３所定制御が行われている。これにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置にいることが遊技者にとって有利な状態を示唆する演出において、故障により可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作させることができない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に強烈に全面発光させることで、故障による可動役物Ｃ７，Ｃ８とエフェクト表示Ｅ３３とによって誤って遊技者にとっての価値または期待度の低いスーパーリーチＣまたはスーパーリーチＤであるかのような誤解が生じることを低減できる。また、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０による強烈な全面発光を、スーパーリーチＥ，Ｆと同程度の高い大当たり期待度の変動パターンにおいて採用することで、このような全面発光も遊技者にとって有利な状態を示唆するものと遊技者に認識させることができる。

【６９９９】

なお、可動役物Ｃ７，Ｃ８が回動する構成について説明したが、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、初期位置から目的位置まで往復動作可能な可動遊技部品であれば、左右方向以外の直線動作（例えば上下方向や、前後方向の直線動作）であってもよい。発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、可動役物Ｃ７，Ｃ８とは異なる別遊技部品であれば、可動役物Ｃ７，Ｃ８の演出位置から離れた位置に設けられてもよいし、所定の位置で回転動作される構成でもよいし、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に同期した音声を出力する遊技部品であってもよい。すなわち、ある態様で特定された動作として第１特定動作を行わせる第１特定制御であれば、上述のような上下方向や、前後方向の直線動作や回動動作を行わせる制御であってもよい。また、異なる態様で特定された第２特定制御であれば、発光の他にも、上述した音声出力や、振動や、メイン液晶もしくはサブ液晶での液晶表示であってもよい。また、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しなかった場合に発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０が行った特別な制御についても、可動役物Ｃ７，Ｃ８の故障を気付かれ難くする第３特定制御であれば、他の実施例で述べたような暗転表示や導光板表示のような可動役物とは異なる制御であってもよい。

【７０００】

次に、図６７９，図６８０を参照して本実施例の役物移動演出の実際について説明する。図６７９は、特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図６８０は、各役物演出および役物移動演出の示唆状態を示す図である。図６７９を参照すれば分かるように、抽選結果が複数種類の大当たりスーパーリーチまたは前後外れスーパーリーチに当選したときに役物演出および役物移動演出が実行される。役物演出とは、上述した可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持した状態で砲撃が行われる演出であり、役物移動演出とは、上述した可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置まで移動した状態で砲撃が行われる演出である。具体的には、いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，大当たりまたは前後外れスーパーリーチＤが設定された場合は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持したままで行われる役物演出（図６８０（ａ）（ｂ）も参照）が実行される。この役物演出は、大砲を模した可動装飾部材Ｃ８が初期状態である右斜め上向き姿勢で砲弾を発射す

る演出であって、初期位置での砲弾発射時の砲口付近の爆発を示すエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示される。そして、大当たりスーパーリーチＣであれば、狙いである発光装飾部材Ｃ１０において砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示Ｃ３２が表示される。大当たり・前後外れスーパーリーチＤであれば狙いである発光装飾部材Ｃ１０から外れるので、爆発発光表示Ｃ３２は表示されないが、その後のリーチ演出の展開次第で大当たりまたは外れになる。

【７００１】

変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ，大当たりまたは前後外れスーパーリーチＦが設定された場合は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に平行移動する役物移動演出（図６８０（ｃ）（ｄ）も参照）が実行される。この役物移動演出は、上述した役物演出に比べてもリーチ外れの変動パターンコマンドにおいて出にくく（例えば変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）のうち１９０～１９８に）、大当たり期待度が設定されている。そのため、この役物移動演出は、中央上側演出位置に平行移動する動作そのものにも遊技者の期待感が高まるものである。また、この役物移動演出は、その示唆状態となったときの態様が、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達したタイミングで、大砲を模した可動装飾部材Ｃ８が鉛直上向き姿勢で砲弾を発射する演出であって、中央上側演出位置での砲弾発射時の砲口付近の爆発を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示される。そして、大当たりスーパーリーチＥであれば、狙いである発光装飾部材Ｃ１０において砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示Ｃ３２が表示される。大当たり・前後外れスーパーリーチＦであれば狙いである発光装飾部材Ｃ１０から外れるので、爆発発光表示Ｃ３２は表示されないが、その後のリーチ演出の展開次第で大当たりまたは外れになる。

【７００２】

役物移動演出の開始は、例えば、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ，Ｄが設定される場合は、役物演出が例えば変動開始５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで役物演出が実行されるか否かに応じて、スーパーリーチの中でも大当たり期待度が低いスーパーリーチＡ，Ｂか、それに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ，Ｄかを認識することができる。また、例えば、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ，Ｆが設定される場合、両移動演出が変動開始例えば５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ７，Ｃ８が平行移動するか否かに応じて、スーパーリーチの中でも大当たり期待度が最も高いスーパーリーチＥ，Ｆかを認識することができる。

【７００３】

後述するように、スーパーリーチＥ，Ｆに係る演出中に可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しない場合、役物移動演出における中央上側演出位置に到達した時点（すなわち示唆状態）では、図６８０（ｅ）（ｆ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期状態で停止した状態（以下、役物故障状態）となる。この役物故障状態となったとき、何らの対処も施さなければ、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にある状態で、中央上側演出位置でエフェクト表示Ｃ３３（砲弾発射時の爆発表示）が表示される。また、スーパーリーチＥであれば、この後、狙いである発光装飾部材Ｃ１０にて爆発発光表示Ｃ３２（砲弾着弾時の爆発表示）が表示される。これにより、通常大当たりの可能性もある大当たりスーパーリーチＣ，Ｄであるかのような誤解を招く恐れがある。また、この役物故障状態では、故障のため初期位置に可動役物Ｃ７，Ｃ８がいるにも関わらず中央上側演出位置でエフェクト表示Ｃ３３が表示されているという違和感も生じるおそれがある。

【７００４】

そこで、本実施例では、図６８３で後述するように、故障状態が発生した場合でもこのような誤解や違和感を生じさせない特別な演出を行っている。なお、エフェクト表示Ｃ３１は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置からの砲弾発射に対応して表示される第１特定動作対応表示であれば、初期位置から離れる方向に向けて砲弾が発射されるような画像であってもよい。また、エフェクト表示Ｃ３３は、中央上側演出位置からの砲弾発射に対応して表示される第２特定動作対応表示であれば、中央上側演出位置から離れる方向に向けて砲

弾が発射されるような画像であってもよい。
【７００５】
続いて、図６８１，図６８２を参照して正常に動作する場合の役物演出，役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。図６８１は、スーパーリーチＣ，Ｄに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図６８２は、スーパーリーチＥ，Ｆに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。なお、図６８１（１）～（４）では、スーパーリーチＣに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図６８１（１１）～（１３）では、スーパーリーチＤに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図６８２（１）～（４）では、スーパーリーチＥに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図６８２（１１）～（１４）では、スーパーリーチＦに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す。
【７００６】
図６８１（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＣに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。
【７００７】
図６８１（１）は、スーパーリーチＣの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６８１（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、第３図柄表示装置４２の左下隅の初期位置における初期状態を維持している。
【７００８】
図６８１（２）は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＣに係る期待演出が役物演出であることに基づき、初期状態を維持した状態で、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示されている。
【７００９】
図６８１（３）は、エフェクト表示Ｃ３１が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３１に加えて、発光装飾部材Ｃ１０には砲弾着弾時の爆発表示である爆発発光表示Ｃ３２が表示されている。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりスーパーリーチＣであることを認識することができる。
【７０１０】
図６８１（４）は、役物演出の終了後、リーチ演出が終了したときの様子を示している。すなわち、当該スーパーリーチは、大当たり組合せを示す結果が表示される。
【７０１１】
このように、役物演出において、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持している状態で、右斜め上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示され、砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示Ｃ３２が発光装飾部材Ｃ１０に表示されると、当該スーパーリーチは大当たり確定のスーパーリーチＥの示唆であると認識することができる。
【７０１２】
図６８１（１１）～（１４）を参照して、大当たりまたは前後外れスーパーリーチＤに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。
【７０１３】
図６８１（１１）は、スーパーリーチＤの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８１（１）と同じである。
【７０１４】
図６８１（１２）は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８１（２）と同じである。
【７０１５】
図６８１（１３）は、エフェクト表示Ｃ３１が表示された直後（またはそれと同時）の

様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示されているが、発光装飾部材Ｃ１０には爆発発光表示Ｃ３２が表示されていない。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりまたは前後外れスーパーリーチＤであることを認識することができる。

【７０１６】

図６８２（１）～（４）を参照して、大当たりスーパーリーチＥに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７０１７】

図６８２（１）は、スーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８１（１）（１１）と同じである。

【７０１８】

図６８２（２）は、リーチ演出が役物移動演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＥの役物移動演出に基づき、初期状態にあった可動役物Ｃ７，Ｃ８が右方向及び上方向への平行移動を行い、中央上側演出位置で停止する。

【７０１９】

図６８２（３）は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、中央上側演出位置に到達した可動装飾部材Ｃ８の背後には、可動装飾部材Ｃ８の砲口付近に、砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示される。

【７０２０】

図６８２（４）は、エフェクト表示Ｃ３３が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、中央上側演出位置での砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３に加えて、発光装飾部材Ｃ１０には砲弾着弾時の爆発表示である爆発発光表示Ｃ３２が表示されている。

【７０２１】

このように、役物演出において、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した状態で、鉛直上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示され、砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示Ｃ３２が発光装飾部材Ｃ１０に表示されると、当該スーパーリーチは確変または時短付き大当たり確定のスーパーリーチＥであることを示唆することができる。

【７０２２】

図６８２（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＦに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７０２３】

図６８２（１１）は、大当たりスーパーリーチＦの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８２（１）と同じである。

【７０２４】

図６８２（１２）は、リーチ演出が役物移動演出まで発展したときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８２（２）と同じである。

【７０２５】

図６８２（１３）は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した状態で、鉛直上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示されたときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８２（３）と同じである。

【７０２６】

図６８２（１４）は、エフェクト表示Ｃ３３が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示されているが、発光装飾部材Ｃ１０には爆発発光表示Ｃ３２が表示されていない。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりまたは前後外れスーパーリーチＦであることを認識することができる。

【７０２７】

図６８３を参照してスーパーリーチＥ，Ｆの演出中に可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しない場合について説明する。図６８３は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチＥ，Ｆに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。

【７０２８】

図６８３（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ７，Ｃ８に故障が発生した場合のスーパーリーチＥに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７０２９】

図６８３（１）は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８２（１）と同じである。

【７０３０】

図６８３（２）は、本来は図６８２（２）に示すように可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置から平行移動する動作が実行されるときに、可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８の平行移動が実行されていない様子を示している。なお、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作制御に伴って生じた動作関連事象を検出するものであれば、その動作制御によって動作が開始されたたことの検出のほかに、その動作制御によって目的が達成されたことの検出であってもよい。例えば、中央（上側）演出位置への到達を検出できるようにベルトＣｆ３（図６７８参照）近傍に近接センサを設けることによって、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央（上側）演出位置へ到達したことを検出することができる。

【７０３１】

図６８３（３）は、本来であれば可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した直後のタイミングでの様子を示している。すなわち、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいる状態で、中央上側演出位置にて砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示されている。ここで、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障状態のまま初期位置にいるので、本来は中央上側演出位置で砲撃を行うスーパーリーチＥの（この時点ではスーパーリーチＦであるとも思える）変動パターンであるにも関わらず、初期位置で砲撃を行うスーパーリーチＣの（この時点ではスーパーリーチＤであるとも思える）変動パターンであるかのような誤った印象を与えるおそれがある。

【７０３２】

図６８３（４）は、図６８３（３）の直後の様子を示している。ここで、当該変動は、大当たりスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドであるので、本来であれば、発光装飾部材Ｃ１０には砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示Ｃ３２が表示される。しかし、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいる状態のままで、中央上側演出位置ではエフェクト表示Ｃ３３が表示され、発光装飾部材Ｃ１０では爆発発光表示Ｃ３２が表示されるとすると、どちらの演出が正しいのかはっきりせず、遊技者に違和感を生じさせる。そこで、本例では、可動役物Ｃ７，Ｃ８を平行移動させる指示を送ったにも関わらず、可動役物Ｃ７，Ｃ８が平行移動を開始したことに伴って初期位置から離れたことがロータリーエンコーダＣｆ２によって検出されないことに基づいて、このエフェクト表示Ｃ３３，爆発発光表示Ｃ３２を遊技者が視認し難くなるように、発光装飾部材Ｃ１０において強烈な全面発光を実行する。このような強烈な全面発光は、図示では発光装飾部材Ｃ１０からはみ出した発光として符号Ｃ３４を付して示す。発光装飾部材Ｃ１０が強烈に全面発光されれば、仮に全面発光が爆発発光表示Ｃ３２部分を除くＬＥＤにて行われたとしても、爆発発光表示Ｃ３２は遊技者に認識し難くなる。

【７０３３】

これにより、遊技者は、中央上側演出位置での爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３や、発光装飾部材Ｃ１０での爆発発光表示Ｃ３２が行われたことの印象を薄めることができる。さらに、この発光装飾部材Ｃ１０での強烈な全面発光を、大当たりスーパーリーチＥと同程度に高い大当たり期待度を示す変動パターンコマンドにおいても実行することで、スーパーリーチの種別は分からないが、大当たり期待度が非常に高い演出が行われた、という認識を遊技者に与えることができる。

【７０３４】
図６８３（１１）～（１４）を参照して、可動役物Ｃ７，Ｃ８に故障が発生した場合のスーパーリーチＦに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。
【７０３５】
図６８３（１１）は、大当たりスーパーリーチＦの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図６８３（１）と同じである。
【７０３６】
図６８３（１２）は、可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８の平行移動が実行されていない様子を示しているが、この表示態様は、図６８３（２）と同じである。
【７０３７】
図６８３（１３）は、本来であれば可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した直後の様子を示しているが、この表示態様は、図６８３（３）と同じである。
【７０３８】
図６８３（１４）は、図６８３（１３）の直後の様子を示している。ここで、当該変動は、大当たりスーパーリーチＦに係る変動パターンコマンドであるので、発光装飾部材Ｃ１０には爆発発光表示Ｃ３２が表示されないが、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいる状態のまま中央上側演出位置にエフェクト表示Ｃ３３が表示されると、遊技者に違和感を生じさせる。そこで、本例では、このような場合にも、このエフェクト表示Ｃ３３を遊技者が視認し難くなるように、発光装飾部材Ｃ１０において強烈な全面発光Ｃ３４を出力する。
【７０３９】
これにより、遊技者は、中央上側演出位置での爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３が行われたことの印象を薄めることができる。さらに、この発光装飾部材Ｃ１０での強烈な全面発光を、大当たりスーパーリーチＦと同程度に高い大当たり期待度を示す変動パターンコマンドにおいても実行することで、スーパーリーチの種別は分からないが、大当たり期待度が非常に高い演出が行われた、という認識を遊技者に与えることができる。
【７０４０】
＜変形例１＞
【７０４１】
本実施例では、可動しない遊技部品は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０であったが、スピーカーを備える音声出力部品であってもよい。音声出力部品は、図１において前面枠セット１４の正面視で上部の左右２箇所に設けられた音出力部２４であってもよいし、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０と同じ位置に設けられる音出力部であってもよい。音出力部は、正常時には、爆発発光表示Ｃ３２を行う替わりに「ドカーン」のような爆発音声出力を行い、故障時には、「キュインキュイン」のような特別な音声出力を行う。また、「ドカーン」のような擬音の替わりに、「目標撃破」のような台詞としてもよい。また、「目標撃破！」のような文字を表示する液晶表示装置であってもよい。この場合は、故障時には「げきあつ！」のような特別な文字表示を行ってもよい。このように、特別な音声出力、文字表示に関する制御によっても、違和感が発生することを低減できる。
【７０４２】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ１）に関し、遊技盤３０に設けられた可動役物Ｃ７，Ｃ８と、遊技盤３０に設けられた発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０と、遊技盤３０に設けられ、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、遊技領域３０ａを流下する遊技球を入球させる特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、主制御装置２６１による抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチＥ，Ｆが選択されるという所定条件が成立すると

、第１の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８を画面左外側の初期位置から中央上側演出位置へ移動させる移動制御）で可動役物Ｃ７，Ｃ８を制御し、第２の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に来たタイミングでの発光制御）で発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を制御するサブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理（期待演出制御処理）を実行する機能と、可動役物Ｃ７，Ｃ８に対する第１の制御に伴って生じる事象（例えば可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいなくなる事象）を検出するセンサ（例えばロータリーエンコーダーＣｆ２等）を備え、上述の所定条件の成立後、サブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理（期待演出制御処理）を実行する機能は、可動役物Ｃ７，Ｃ８に係る上述の事象が検出されなかったことを条件に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に対し第３の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を強烈に全面発光させる全面発光制御）を行い、パチンコ機１０は、上述の所定条件が成立すると、可動役物Ｃ７，Ｃ８に係る上述の事象が検出されたか否かに関わらず中央上側演出位置の背後のエフェクト表示Ｃ３３を第３図柄表示装置４２に実行させる表示制御装置４５を備える。

【７０４３】

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として主制御装置２６１による抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチＥが選択されるという所定条件が成立すると、可動役物Ｃ７，Ｃ８は第１の制御で制御され、音声装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は第２の制御で制御される。この所定条件の成立後、可動役物Ｃ７，Ｃ８に対する第１の制御に伴って生じる事象が検出されなかったことを条件に、第２可動役物Ｃ９，Ｃ１０に対し第３の制御が行われる。これにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８に対して第１の制御を行ったにも関わらず、その第１の制御に伴って生じる事象が検出されていない場合に、そのまま発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に対する第２の制御が行われることによって生じる違和感を低減できる。このとき、第３図柄表示装置４２は、この所定条件が成立すると可動役物Ｃ７，Ｃ８に係る上述の事象が検出された否かに関わらず所定の表示は共通であるので、表示制御が煩雑になることも低減できる。その結果、複数の遊技部品による所定の動作を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【７０４４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ２）に関し、第３の制御は、第２の制御に代えて実行される（可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を強烈に全面発光させる）。このようなパチンコ機１０によれば、第２の制御の実行によって違和感が生じることを低減できる。

【７０４５】

なお、第２の制御と第３の制御とを同時に実行してもよい。例えば、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０において爆発発光表示Ｃ３２を実行中に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とは異なる発光装飾部品（例えばセンターフレームの枠に沿って配設されたＬＥＤ）によって全面発光を行う構成である。このような構成であれば、第２の制御と第３の制御との違いをより明確にすることができる。

【７０４６】

また、本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ３）に関し、第３の制御は、第２の制御の実行中に開始される、例えば発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０が爆発発光表示Ｃ３２を実行中に全面発光Ｃ３４を開始させる制御であってもよい。前記（ＣＦ３）に記載の遊技機によれば、第２の制御の実行中に違和感が生じることを低減できる。

【７０４７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ４）に関し、第１の制御は、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に関する制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８を画面左外側の初期位置から中央上側演出位置へ移動させる移動制御）であり、上述の事象は、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に関する制御に伴って生じる事象（例えば可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいなくなる事象）である。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動

作に関する制御に伴って生じる事象が検出されてないという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【７０４８】

なお、本実施例では、第１の制御が行われる第１遊技部品として可動役物Ｃ７，Ｃ８を例にとって説明したが、第１遊技部品は可動しない遊技部品であってもよい。すなわち、第１遊技部品が第１発光装飾部品であり、第２遊技部品が第２発光装飾部品である例である。具体的には、第１発光装飾部品が大砲を模した発光装飾部品であり、第２装飾部品が標的を模した発光装飾部品である。第１発光装飾部品が発光することで砲弾の発射を認識させるように構成されている。第１発光装飾部品が故障により発光していないにも関わらず、第２発光装飾部品が爆発発光表示Ｃ３２を行ってしまう場合には、第２発光装飾部品または他の発光装飾部品の全面発光によって第１発光装飾部品の不発光をごまかすように構成してもよい。

【７０４９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ５）に関し、第２の制御は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を変位させないで行われる所定の出力に関する制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に来たタイミングでの爆発発光表示Ｃ３２による発光制御）である。このようなパチンコ機１０によれば、第１の制御に伴って生じる事象が検出されてないが、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を変位させないで行われる所定の出力に関する制御が行われるという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【７０５０】

なお、本実施例では、第２の制御は、所定の出力に関する制御であったが、所定の出力以外の制御であってもよい。例えば、期待演出が、動作してきた可動役物Ｃ７，Ｃ８と、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とが合体するという演出である場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０がその合体に必要な形に変形するための動作制御である。

【７０５１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ６）に関し、第３の制御は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に関する制御に連続して行われる。このようなパチンコ機１０によれば、正常に制御されている発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０の制御に連続して第３の制御が行われるので、違和感が発生することを低減できる。

【７０５２】

なお、第３の制御は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に関する制御に連続していなくてもよい。例えば、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とは異なる遊技部品がエフェクト表示Ｃ３３や、爆発発光表示Ｃ３２を隠す動作を行う構成であってもよい。

【７０５３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ７）に関し、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、ＬＥＤを備え、第３の制御は、ＬＥＤの発光に関する制御である。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に備えられたＬＥＤに関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。

【７０５４】

また、本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ８）に関し、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０の替わりに、スピーカーを備える音声出力部品であってもよく、第３の制御は、音声出力に関する制御であってもよい。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、音声出力に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。

【７０５５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ９）に関し、第３の制御は、第２の制御の終了に合わせて終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、第３の制御の終了と第２の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生する

ことを低減できる。
【７０５６】
なお、第３の制御をより強く意識させるために、第２の制御の終了後に終了するように設定されてもよい。例えば、全面発光Ｃ３４は、エフェクト表示Ｃ３３や爆発発光表示Ｃ３２が終了した後も全面発光を続けてもよい。
【７０５７】
また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ１０）に関し、所定の表示は、第３の制御の終了に合わせて終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、所定の表示の終了と第３の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【７０５８】
なお、第３の制御が短時間で強く意識させることができるものであれば、所定の表示が終了する前に第３の制御が終了するように設定されてもよい。全面発光Ｃ３４による強烈な発光によって遊技者が気分を悪くすることを低減するために、強烈な発光を短時間に実行してもよい。全面発光Ｃ３４の終了後も遊技者はしばらく目がくらむため、エフェクト表示Ｃ３３や爆発発光表示Ｃ３２に目がいきにくくすることができる。
【実施例５７】
【７０５９】
続いて、実施例５７に係るパチンコ機１０の構成について説明する。実施例５７に係るパチンコ機１０は、実施例１で説明した装置と同様の構成となっているが、パチンコ機１０の出率（例えば１時間から１０時間といった所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ。）を規定する出率設定値が例えば段階１から段階６まで段階的に変更されることが実施例１の構成と大きく異なっている。
【７０６０】
図６８４は、実施例５７に係るパチンコ機１０の盤面を示す正面図である。実施例５７に係るパチンコ機１０は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を操作することによって発射された遊技球を検出するために、戻り球防止部材５３の下流側に発射球感知センサＤａ１が設けられている。発射球感知センサＤａ１は、戻り球防止部材５３を通過した遊技球を感知できる構成であり、発射球数がカウントを開始してから例えば１，０００球となったか否かを繰り返し検出している。実施例５７の構成は、発射球数が１，０００球となる毎に出率設定値が自動的に変更されるようになっている。なお、後述するシナリオとは、出率設定値の変更様式を意味しており、本実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選ぶことができ、選択されたシナリオに基づいて特図１、特図２に係る出率設定値が更新される構成となっている。なお、以下では、特図１に係る出率設定値の更新について説明するが、特図１，特図２の両方であってもよいし、特図２のみであってもよい。本例においては、出率設定値の更新は、所定充足条件である発射球数が１，０００球となる毎になされるが、本発明はこの構成に限られず、更新に必要な発射球数は適宜変更することができる。
【７０６１】
発射球感知センサＤａ１は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球が貫通孔を通過すると、遊技球の通過信号を出力することができる。実際の発射球感知センサＤａ１は、スルーゲート３４に設けられている遊技球のセンサと同様の構成とすることができる。発射球感知センサＤａ１を戻り球防止部材５３の下流側に配置することにより、発射球感知センサＤａ１の周縁部に衝突した遊技球が球案内通路４９側に跳ね反って戻ることが戻り球防止部材５３により防止される。
【７０６２】
本実施例に係るパチンコ機１０は、背面の構造にも特徴があるのでこの点について説明する。図６８５は、実施例５７に係るパチンコ機１０の背面図である。当該図が示す様に、主制御基板２６１を保護する基板ボックスに設定キー挿入部Ｄａ１１と、シナリオ設定値変更操作である遊技に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２が備えられている。

これら設定キー挿入部Ｄａ１１と更新ボタンＤａ１２は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３の上側に設けられている。従って、各部材Ｄａ１１，Ｄａ１２は、主制御基板２６１の右側に位置し主制御基板２６１と別に設けられているロッカ式の電源スイッチ３８２ａとは異なり、主制御基板２６１の基板ボックス内に設けられた部材の一部が基板ボックス外に露出した構成である。各部材Ｄａ１１，Ｄａ１２は、主制御基板２６１の左端に設けられている。

【７０６３】

主制御基板２６１を保護する基板ボックスには、２つの７セグメントＬＥＤ表示器で構成された設定表示部Ｄａ１３が設けられている。設定表示部Ｄａ１３は、後述の設定値カウンタの値を表示するために設けられている部材であり、０～９９までの数値を表示できる。

【７０６４】

設定キー挿入部Ｄａ１１の具体的構成について説明する。設定キー挿入部Ｄａ１１は、専用のキーを挿入可能なキーホールを有しており、当該キーホールに専用のキーを挿入してキーの挿入方向に伸びる中心軸周りに回転させると、キーホールもこれに合わせて回転するように構成されている。専用のキーが挿入されていない設定キー挿入部Ｄａ１１は、後述するシナリオ設定値の変更を受け付けないオフ状態である。専用のキーが挿入された状態でキーが回転されると、設定キー挿入部Ｄａ１１は、シナリオ設定値の変更が可能なオン状態となる。

【７０６５】

更新ボタンＤａ１２の具体的構成について説明する。更新ボタンＤａ１２は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３と同様、モーメンタリ動作方式の押しボタンスイッチで構成され、更新ボタンＤａ１２を押下する回数に応じてシナリオ設定値の選択ができる様に構成されている。シナリオ設定値の選択方法については後述する。

【７０６６】

図６８６は、本実施例のパチンコ機１０における電気的構成の特徴部を説明している。当該図を参照すれば分かるように基板ボックス２６３には、シナリオ管理ユニットＤａ１０が設けられている。シナリオ管理ユニットＤａ１０の具体的構成としては、主制御基板２６１ａ上に設けられていているが、主制御基板とは異なる基板に設けられていてもよい。シナリオ管理ユニットＤａ１０には、上述の設定キー挿入部Ｄａ１１，更新ボタンＤａ１２が設けられている。シナリオ管理ユニットＤａ１０に対する作業者の入力は、入出力ポート５０５を通じて主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１に送出される。なお、発射球感知センサＤａ１の検出結果も入出力ポート５０５を通じてＣＰＵ５０１に送出される。なお、作業者は遊技者とは異なり、パチンコ機１０の当たり確率に関する設定を変更できる権限を有するものであり、作業者がパチンコ機１０の設定を変更するときは、パチンコ機１０の背面を操作することになる。したがって、作業者の作業中は、遊技を行うことはできない期間である。

【７０６７】

以降、主制御基板２６１ａの動作について説明する。図６８７は、電源スイッチ３８２ａの操作により電源が投入された時の主基板メイン処理の動作を示すフローチャートであり、実際には、ＣＰＵ５０１が実行する。当該フローチャートは、図１６で説明したメイン処理とほぼ同様であるが、ＲＡＭアクセス許可処理に関するステップＳ１０３と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３の判断に関するステップＳ１０４の間に、設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態であるか否かの判断に関するステップＤａ１０１が挿入されていることが大きく異なる。ステップＤａ１０１の判断が偽なら処理は、ステップＳ１０４に進む。また、当該判断が真なら処理は、ステップＤａ１０２に進み、シナリオ設定値の変更が実行される。その後の処理は、ステップＳ１０４が真だったときの処理と同様である。すなわち、ステップＳ１１３では、使用ＲＡＭ領域をクリアおよび初期設定が実行され、パチンコ機１０が初期化状態とされる。したがって、設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態の場合、シナリオ設定が変更されるのみならず、ＲＡＭ領域のクリアおよび初期設定がなされる。つ

まり、パチンコ機１０の電源を投入する際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態にしておくと、電源遮断前の遊技に関するデータはシナリオ設定値を含めて全て消去されてパチンコ機１０が立ち上がり、シナリオ設定値の初期値が設定されることになる。この様な初期設定を行うパチンコ機１０の初期化機能は、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１が実現する。当該初期設定により、遊技状態は通常状態に設定される。このような遊技状態の設定を行う遊技状態設定機能は、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１が実現する。なお、ステップＤａ１０２の具体的構成は後述する。

【７０６８】

また、図６８７には、割り込み許可に関するステップＳ１１２またはステップＳ１１７の下流に、出率設定値更新処理に関するステップＤａ１０３を備えている。当該ステップは、ステップＤａ１０２で設定されたシナリオに従って特別図柄に係る出率設定値を更新する動作である。当該ステップＤａ１０３の具体的構成は後述する。

【７０６９】

図６８８は、シナリオ設定値変更処理を具体的に説明している。当該処理は、図６８７においては、ステップＤａ１０２に相当する。シナリオ設定値変更処理は、ステップＤａ２０１から始まり、設定値カウンタが１１にセットされる。つまり、設定値カウンタにセットされた１１という数値は、パチンコ機１０が初期化された状態で最初に設定されている初期値である。その後、処理はステップＤａ２０２に進み、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態となっているか否かが判断される。作業者がシナリオの設定を変更するときには、設定キー挿入部Ｄａ１１はオン状態となっているので、当該判断は偽となり、処理は、ステップＤａ２０３に進む。

【７０７０】

ステップＤａ２０３では、更新ボタンＤａ１２が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤａ２０４に進み、設定値カウンタに１が加算される。また当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ２０２に戻る。ステップＤａ２０５は、ステップＤａ２０４の後の処理であり、設定値カウンタが２１以上となったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＤａ２０６に進み、設定値カウンタは再び１１にセットされる。また、当該判断が偽なら、処理はステップＤａ２０２に戻る。この様にして、設定値カウンタは、更新ボタンＤａ１２の押下回数に応じて、初期値「１１」から、１２→１３→・・・→２０→１１→１２→・・・というように循環する。したがって、設定値カウンタは、作業者による更新ボタンＤａ１２の操作に応じて１１から２０までの間の数値のいずれかとなる。設定表示部Ｄａ１３は、現在の設定値カウンタの値を表示する。この表示により作業者は、現在の設定値カウンタの値を確実に知ることができる。本実施例では、設定値カウンタの値を設定表示部Ｄａ１３以外に、例えば、第３図柄表示装置４２に表示させる様にしてもよいし、音声によって作業者に通知するような構成としてもよい。なお、この場合、設定値カウンタに関するより詳細な情報を作業者に報知することも可能である。詳細な情報の具体例としては、例えば、３頻出パターンシナリオ等、設定値カウンタに対応するシナリオの名称であったり、設定値カウンタに対応するシナリオに係る出率設定値の更新パターンであったりしてよい。シナリオおよび出率設定値の詳細は後述する。

【７０７１】

作業者がシナリオの設定の変更を終了するときには、キーを回転操作することで設定キー挿入部Ｄａ１１をオフ状態とする。この様にすると、ステップＤａ２０２の判断は真となり、処理はステップＤａ２０７に進む。当該ステップで、設定値カウンタの値がシナリオ設定値にセットされる。従って、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１は、シナリオの設定機能を有している。当該ステップ以降、作業者が選択したシナリオに基づいて遊技が実行されることになる。以上でシナリオ設定値変更処理は終了となる。

【７０７２】

図６８９は、出率設定値更新処理を具体的に説明している。当該処理は、図６８７においては、ステップＤａ１０３に相当する。出率設定値更新処理は、ステップＤａ３００か

ら始まり、ＲＡＭ５０３より作業者が指定したシナリオ設定値が読み出される。シナリオ設定値は、１１から２０まであり、それぞれに対応する遊技に関する出力の程度を定めている段階の変更パターンが定められている。例えば、シナリオ設定値が１１に指定された場合は、当該段階は、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンで変化する。１例として、ステップＤａ３００において、シナリオ設定値として１１が読み出されたとする。このように、段階が変更されると、それに連れて出率設定値も同様に段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というように更新される。本例の遊技機は、更新される出率設定値に基づいて当たり確率を決定して動作する。従って、本例の出率設定値は、出率などの遊技に関する出力の程度を段階的に定める値となっている。

【７０７３】

その後、処理はステップＤａ３０１に進み、出率設定値がＲＡＭ５０３より読み出される。前処理において読み出されたシナリオ設定値が１１の場合は、出率設定値として初期値「段階３」が読み出される。これは、シナリオ設定値「１１」に対応する出率設定値の更新パターンである段階３→段階６→段階３→・・・のうちの最初の値に相当する。従って、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１は、出率設定値設定機能を有している。

【７０７４】

その後、処理は、ステップＤａ３０２に進み、出率設定値送信コマンドがセットされる。出率設定値送信コマンドは、出率設定値を主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ送信するコマンドである。サブ制御装置２６２は、主制御装置２６１から送信された出率設定値に基づいて、演出設定（例えば魚群出現率の設定）を行う。この魚群出現率は、特別図柄に係る変動表示の際に魚群演出が行われる確率を意味しており、出率設定値に対応して予め設定されている。したがって、本実施例においては、特別図柄に係る出率設定値が変化すると、それに伴って魚群演出の発生確率が変化する。ステップＤａ３０２の具体的動作としては、主制御装置２６１は、出率設定値が「段階３」であることを示すコマンドをサブ制御装置２６２に送信する。これに伴い、サブ制御装置２６２は、魚群出現率を３０％にセットする。出率設定値「段階３」に対応する魚群出現率は３０％に設定されているからである。

【７０７５】

その後、処理はステップＤａ３０３に進み、球数カウンタが０にセットされる。ステップＤａ３０４はその後の処理であり、発射球感知センサＤａ１が遊技球を検出したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０４に戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤａ３０５に進み、球数カウンタに１が加算される。ステップＤａ３０６はその後の処理であり、球数カウンタが１，０００となったか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０４に戻る。

【７０７６】

ステップＤａ３０６において、判断が真となった場合は、処理はステップＤａ３０７に進み、設定されたシナリオが最後まで実行されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０８に進み、真なら処理は終了となる。

【７０７７】

ステップＤａ３０８では、設定されたシナリオに従い、段階が変更される。本例では、設定されたシナリオは、１１であり、このシナリオに基づけば、出率設定値は、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンで更新されるから、ステップＤａ３０８によって出率設定値は初期値「段階３」から「段階６」に更新される。従って、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１は、出率設定値更新機能を有している。

【７０７８】

この出率設定値が変動されたタイミングより後に行われる、大当たり抽選処理や、変動パターンコマンド決定処理は、変更後の出率設定値に基づいて行われる。

【７０７９】

その後、処理は、ステップＤａ３０９に進み、出率設定値送信コマンドがセットされる。出率設定値「段階６」に対応する魚群出現率は６０％であるから、魚群出現率は６０％

にセットされる。その後処理は、ステップＤａ３０３に戻る。したがって、このフローチャートに係る処理は、シナリオの終了によりステップＤａ３０３～ステップＤａ０９からなるループを抜けて終了となる。

【７０８０】

この様にして、発射球数が１，０００球になる毎にステップＤａ３０３～ステップＤａ３０９が繰り返されることにより、段階は、段階３から段階６に、段階６から段階３に、段階３から段階２に、というように変遷していく。これに伴い魚群出現率は、３０％から６０％に、６０％から３０％に、３０％から２０％に、というように変遷していく。本例では、特定充足条件としては、発射球数が１，０００球になる毎に出率設定値が変遷していたが、変動回数が所定回数（例えば５０回）となったり所定の時刻（パチンコ機１０が電源ＯＮされてからのカウント値に基づき推定される時刻）となったりすることで出率設定値を変遷させるようにしてもよい。

【７０８１】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が通常処理における演出管理実行処理において行う魚群演出設定処理について図６９０～図６９３を参照して説明する。なお、演出管理実行処理は、実施例１にて図３９を参照して説明したものであるので、省略している。図６９０は、サブ制御装置２６２による魚群演出設定処理を示すフローチャートである。図６９１は、サブ制御装置２６２による魚群演出実行判定処理を示すフローチャートである。図６９２は、サブ制御装置２６２による魚群出現率更新処理を示すフローチャートである。図６９３は、サブ制御装置２６２による魚群演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【７０８２】

図６９０を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群演出設定処理を説明する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＤａ３２０にて後述する魚群演出実行判定処理を行い、ステップＤａ３４０にて後述する魚群出現率更新処理を行い、ステップＤａ３６０にて後述する魚群演出表示態様設定処理を行う。

【７０８３】

図６９１を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群演出実行判定処理を説明する。ステップＤａ３２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から、魚群演出有り変動パターンコマンドを受信しているか否かを判断する。魚群演出有り変動パターンコマンドは、後述するように大当たり・外れスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆに係る変動パターンコマンドである。また、後述するように、魚群演出有り変動パターンコマンドである場合に、出率設定値に応じた割合（魚群出現率）で魚群演出が実行される。魚群演出有り変動パターンコマンドを受信していれば、ステップＤａ３２２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７０８４】

ステップＤａ３２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグを１にセットし、ステップＤａ３２３へ進む。ステップＤａ３２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動パターンコマンドに基づく変動表示の終了タイミングであるか否かを判断する。変動表示の終了タイミングであればステップＤａ３２４へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７０８５】

ステップＤａ３２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグを０にセットし、本処理を終了する。このようにして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターンコマンドを受信するごとに、魚群演出を行うか否かを判断している。

【７０８６】

図６９２を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群出現率更新処理について説明する。ステップＤａ３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から出率設定値送信コマンドを受信したか否かを判断する。

出率設定値送信コマンドは、パチンコ機の電源立ち上げ時と、その後の出率設定値の更新時とに主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から受信するコマンドである。出率設定値送信コマンドを受信していればステップＤａ３４２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７０８７】

ステップＤａ３４２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、出率設定値に対応する魚群出現率をセットし、ステップＤａ３４３へ進む。出率設定値に対応する魚群出現率は、後述において図６９４を参照して説明する。

【７０８８】

ステップＤａ３４３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率変更フラグを１にセットして、本処理を終了する。このようにして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率の変更があったか否かという形で、出率設定値が更新されたか否かを把握している。

【７０８９】

図６９３を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群演出表示態様設定処理について説明する。ステップＤａ３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグが１であるか否かを判断する。魚群演出有りフラグが１であれば、後述するように出率設定値に応じた魚群出現率にて魚群演出抽選が行われる。魚群演出有りフラグが１であればステップＤａ３６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７０９０】

ステップＤａ３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出タイミングであるか否かを判断する。魚群演出タイミングは、例えば高速変動中の特定のタイミングである。なお、本実施例では、魚群演出タイミングは、１つの魚群演出有り変動表示において１回としているが、リーチ演出中の特定のタイミングにも実行できることとして、１つの魚群演出有り変動表示において複数回としてもよい。魚群演出タイミングであればステップＤａ３６３へ進み、魚群演出タイミングでなければステップＤａ３６７へ進む。

【７０９１】

ステップＤａ３６３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＤａ３４２にてセットされた魚群出現率を読み出し、ステップＤａ３６４へ進む。ステップＤａ３６４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、読み出された魚群出現率にて魚群演出抽選を行い、ステップＤａ３６５へ進む。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この魚群演出抽選機能として、魚群演出有り変動パターンコマンドを受信する毎に取得される魚群演出抽選用の乱数と、乱数の一時記憶領域と、取得された乱数が当選値であるか否かを判定する機能などを備えている。

【７０９２】

ステップＤａ３６５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出抽選に当選したか否かを判断する。魚群演出抽選に当選していればステップＤａ３６６へ進み、そうでなければステップＤａ３６９へ進む。

【７０９３】

ステップＤａ３６６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示用魚群演出コマンドをセットして、ステップＤａ３６９へ進む。

【７０９４】

上述したステップＤａ３６２にて魚群演出タイミングでないと判断された場合、ステップＤａ３６７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した魚群出現率変更フラグが１であるか否かを判断する。魚群出現率変更フラグが１であればステップＤａ３６８へ進み、そうでなければステップＤａ３６９へ進む。つまり、ステップＤａ３６７では、魚群演出タイミングではないタイミングで出率設定値の更新条件が成立し、出率設定値が更新され、それに対応する魚群出現率の変更があったか否かが判断される。

【７０９５】

ステップＤａ３６８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出禁止期間であるか否かを判断する。魚群演出禁止期間は、例えば、リーチ演出の最も重要な場面（大当たりか外れかが分かれる場面）を表示する期間である。魚群演出タイミングではないタイミングで出率設定値の更新条件が成立する場合があるが、そのタイミングが魚群演出禁止期間であれば魚群演出を行わない。もちろん、どの場面であるか否かに関わらず、魚群演出を実行してもよい。

【７０９６】

ステップＤａ３６８にて否と判断された場合の処理は、上述したステップＤａ３６３からステップＤａ３６６である。すなわち、魚群演出タイミングではないタイミングで出率設定値の更新条件が成立した場合、更新された出率設定値に応じた魚群出現率にて魚群演出抽選が行われ、当選した場合には魚群演出が行われる。例えば、当初の魚群演出タイミングでは魚群演出抽選に落選したとしても、その後、出率設定値が更新され、出率設定値が高い値に更新されたことによって、新たな魚群演出抽選で当選する場合がある。このような場合、当初の魚群演出タイミングでは魚群演出が実行されなかったが、これより後の出率設定値更新タイミングで魚群演出が実行される場合がある。この場合も、ステップＤａ３６６の終了後、ステップＤａ３６９へ進む。ステップＤａ３６８にて肯定と判断された場合も、ステップＤａ３６９へ進む。

【７０９７】

ステップＤａ３６９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率変更フラグが１であるか否かを判断する。魚群出現率変更フラグが１であればステップＤａ３７０へ進み、そうでなければ本処理を終了する。魚群出現率変更フラグが１であるのは、上述した出率設定値の更新条件が成立した場合である。

【７０９８】

ステップＤａ３７０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率変更フラグを０に戻し、本処理を終了する。すなわち、出率設定値の更新条件が成立した場合、その時点で抽選結果に応じて魚群演出が実行されるが、次に出率設定値の更新条件が成立するまでは、魚群演出タイミングにて抽選結果に応じて魚群演出が実行される。

【７０９９】

このように、出率設定値に対応する魚群出現率にて実行される魚群演出は、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆでの魚群演出タイミングにて行われるが、出率設定値の更新条件が成立した場合は、この更新条件成立タイミングにて、この更新された出率設定値に対応する魚群出現率にて魚群演出が実行される。したがって、遊技者は、通常の魚群演出タイミングではないタイミングにて魚群演出が実行された場合に、出率設定値が更新されたのではないか、という示唆を得ることができる。もっと言えば、通常の魚群演出タイミングでは魚群演出が実行されなかったが、魚群演出タイミングではないタイミングにて魚群演出が実行された場合に、出率設定値が良い値に更新されたかもしれない、という示唆を得ることができる。

【７１００】

図６９４（ａ）は、特別図柄に係る出率設定値について説明している。出率設定反映値である出率設定値は、段階１から段階６までの数値を取ることができ、値が大きいほど遊技者にとって有利である。例えば、出率設定値が段階１の場合、通常時当たり確率は約０．３３％であり、確変時当たり確率はそのほぼ１０倍の約３．３％である。そして、出率設定値が段階１のときの魚群出現率は１０％である。以降、出率設定値が段階１から１ずつ大きくなる毎に、通常時当たり確率は、次第に大きくなる。そして、確変時当たり確率は、通常時当たり確率のほぼ１０倍だから、出率設定値が段階１から１ずつ大きくなる毎に、確変時当たり確率も次第に大きくなる。そして、出率設定値が１から１ずつ大きくなる毎に、魚群出現率も次第に大きくなる。最終的には、出率設定値は、最大の段階６となり、それに伴い、通常時当たり確率は、約０．４％に、確変時当たり確率は、約４％に、魚群出現率は、６０％となる。出率設定値と魚群出現率との間には比例関係がある。

【７１０１】

図６９４（ｂ）は、本実施例に係る特図１大当たり抽選用テーブルである。大当たり図柄カウンタＣ２，第１図柄、第３図柄、当たり種別については実施例１に係る図１１（ａ）の構成と同様である。実施例５７においては、出率設定値によって異なる特図１大当たり抽選用テーブルを使用して特別図柄に関する抽選を行う。図６９４（ｂ）は、このうち、出率設定値「段階１」に関するテーブルを示している。大当たり乱数カウンタは０から４２，７５１までのいずれかの数値となる。低確率抽選の場合、通常時当たり確率で特図１に係る抽選が実施されるよう、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１４２のとき大当たりとなり、それ以外のときハズレとなるよう設定されている。一方、高確率抽選の場合、確変時当たり確率で特図１に係る抽選が実施されるよう、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１，４２４のとき大当たりとなり、それ以外のときハズレとなるよう設定されている。

【７１０２】

同様に、出率設定値が２のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１４６のとき通常時に大当たりとなり、０～１，４７３のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が３のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１５２のとき通常時に大当たりとなり、０～１，５２６のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が４のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１５７のとき通常時に大当たりとなり、０～１，５８２のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が段階５のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１６３のとき通常時に大当たりとなり、０～１，６４３のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が６のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１７０のとき通常時に大当たりとなり、０～１，７０９のとき確変時に大当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述した大当たりに関する数値以外のときはハズレとなる。この様な事情は、いずれの出率設定値であっても同様である。

【７１０３】

図６９５、図６９６は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。当該図を参照すれば分かるように、当落および変動時間に依らず、変動パターンがスーパーリーチＢとなっているとき、そのときの出率設定値に対応する魚群出現率で魚群演出が実行される。つまり、出率設定値が段階１のときスーパーリーチＢは、出率設定値に対応する魚群出現率「１０％」のもと実行される。したがって、この場合、１０回の変動に対し１回程度の頻度で魚群演出が実行される。この様な事情は、スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦでも同様である。

【７１０４】

また、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、出率設定値に応じて、変動時間や、スーパーリーチ発生率が異なる複数のテーブルが設けられている。ここでは、出率設定値が段階１と段階６のテーブルについて説明する。

【７１０５】

図６９５は、出率設定値が段階１である場合の特図１主装飾図柄変動パター選択用テーブルであり、大当たり・外れスーパーリーチＣ，大当たり・外れスーパーリーチＤの変動時間が６０秒に設定され、大当たり・外れスーパーリーチＥ，大当たり・外れスーパーリーチＦの変動時間が１００秒または１２０秒に設定される。このように、スーパーリーチＣ，Ｄの変動時間がスーパーリーチＥ，Ｆの変動時間（１２０秒）の半分（６０秒）であるものが、通常の変動パターン選択用テーブルである。

【７１０６】

また、段階１では、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が０～９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、スーパーリーチＡ，Ｂが０～３０に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが３１～１４０に設定され、スーパーリーチＥ，Ｆが１４１～１９８に設定されている。大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が１０～４９および５０～９９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、ノーマルリーチＡ，Ｂが０～６５に設定され、スーパーリーチＡ，Ｂが６６～１３２に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが１３３～１９８に設定されている。

【７１０７】

図６９６は、出率設定値が段階６である場合の特図１主装飾図柄変動パター選択用テーブルであり、大当たりスーパーリーチＣ，大当たりスーパーリーチＤ，大当たりスーパーリーチＥ，大当たりスーパーリーチＦの変動時間が１２０秒に設定され、外れスーパーリーチＣ，外れスーパーリーチＤ，外れスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＦの変動時間が１００秒（１２０秒でも構わない）に設定される。すなわち、出率設定値が段階６である場合は、出率設定値が段階１である場合に比べて、スーパーリーチＣ，Ｄの変動時間が長い時間（１２０秒）になるように設定されている。これにより、もし仮に出率設定値が段階６であるにも関わらず変動時間が段階１のときと同じであれば単位時間当たりに連続して大当たりが発生する可能性が高く（出率が高く）なり易くなるが、本例の段階６のように変動時間を長くしておけば単位時間当たりに連続して大当たりが発生する可能性が低く（出率が低く）なり易くなる。

【７１０８】

また、段階６では、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が０～９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、スーパーリーチＡ，Ｂが０～１０に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが１１～１４０に設定され、スーパーリーチＥ，Ｆが１４１～１９８に設定されている。大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が１０～４９および５０～９９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、ノーマルリーチＡ，Ｂが０～１に設定され、スーパーリーチＡ，Ｂが２～１２に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが１３～１９８に設定されている。つまり、段階６では、ノーマルリーチ、スーパーリーチＡ，Ｂがほとんど選択されず、スーパーリーチＣ，ＤまたはスーパーリーチＥ，Ｆが選択されるように設定されている。リーチ有り外れの場合も同様である。これにより、単位時間当たりに連続して大当たりが発生する可能性が低く（出率が低く）なり易くしている。

【７１０９】

なお、出率設定値が段階２から段階５である場合を省略しているが、段階に応じて変動時間が長くなるように設定するとよい。

【７１１０】

また、図６９５，図６９６を参照すれば分かるように、出率設定値に対応する魚群出現率での魚群演出は、例えば変動パターンがスーパーリーチＢ，スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦとなっているときに実行可能となっている。そのため、変動パターンがスーパーリーチＡとなっているとき、そのときの出率設定値に対応する魚群出現率では魚群演出が実行されない。スーパーリーチＡの場合、遊技者が表示画面４２ａを用いた設定を通じて選択した場合には、その魚群出現率で魚群演出が実行され、遊技者による選択が行われない場合は出率設定値に対応する魚群出現率で魚群演出が実行される。この様な事情は、スーパーリーチＣ，スーパーリーチＥでも同様である。なお、これに限らず、全てのスーパーリーチにおいて出率設定値に対応する魚群出現率での魚群演出を実行してもよい。

【７１１１】

そして、図６９１を参照すれば分かるように、大当たりノーマルリーチＡの場合、魚群出現率は、出率設定値に連動することなく一定である。この時の魚群出現率としては、例えば５０％でよい。魚群出現率が出率設定値に依らず一定なのは、大当たりノーマルリーチＡの他に、大当たりノーマルリーチＢ，前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ，および完全外れの場合である。これら変動パターンに対応する魚群出現率は、大当たりノーマルリーチＡの場合と同じである必要はなく、例えば、変動時間が短くなるにつれ魚群出現率を下げるようにしてもよいし、変動パターンの希少度に応じて魚群出現率を上げるようにしてもよい。

【７１１２】

図６９７（ａ）は、本実施例において予め定められた１０種のシナリオ「Ａ」「Ｂ」・・・「Ｊ」を具体的に説明している。このうちシナリオＡは、シナリオ設定値が１１のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、同じシナリオ設定値「段階３」が複数回出現するパターン（「３頻出パターン」）の例である。シ

ナリオＢは、シナリオ設定値が１２のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階２→段階１→段階３→段階５→段階３→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、上下に大きく出率設定値が変動するパターン（「乱高下パターン」）の例である。

【７１１３】

シナリオＣは、シナリオ設定値が１３のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階３→段階２→段階１→段階４→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が全体的に小さいパターン（「低設定パターン」）の例である。シナリオＤは、シナリオ設定値が１４のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階４→段階５→段階６→段階５→段階４→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が全体的に大きいパターン（「高設定パターン」）の例である。

【７１１４】

シナリオＩは、シナリオ設定値が１９のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が次第に大きくなるパターン（「上昇パターン」）の例である。シナリオＪは、シナリオ設定値が２０のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階６→段階５→段階４→段階３→段階２→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が次第に小さくなるパターン（「下降パターン」）の例である。なお、上昇パターンでは、最高値で留まってもよいし、再び最低値からの上昇を繰り返してもよい。下降パターンも同様である。

【７１１５】

図６９７（ｂ）は、１０種のシナリオに対応する魚群出現率の更新パターンである。この更新パターンは、出率設定値の更新パターンにより自ずと定まる。例えば、シナリオＡのときの魚群出現率の更新パターンは、３０％→６０％→３０％→２０％→５０％→・・・となる。シナリオＡに係る出率設定値の更新パターンが段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・だからである。この点、上述したように、出率設定値と魚群出現率の間には比例関係がある。この様な事情は、他のシナリオ「Ｂ」・・・「Ｊ」についても同様である。

【７１１６】

図６９７（ｃ）は、表示画面４２ａに表示される魚群出現率の選択画面である。上述したように魚群出現率は、スーパーリーチＢ，スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦについて図６９７（ｂ）を用いて説明したように自動で決定されるが、その他のスーパーリーチの魚群演出については、遊技者が選択画面を通じて魚群出現率を手動で設定することができる。設定操作が行われた場合は、手動で設定された魚群出現率が優先され、設定操作が行われなかった場合には、その直前にシナリオで設定された魚群出現率に設定される。選択画面は具体的には、図６９７（ｃ）に示すように、「魚群設定」の文字の下に、「多い」「普通」「少ない」と付された魚群出現頻度を示すアイコンが配列され、遊技者は、パチンコ機１０に設けられた左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を通じてこれらのアイコンのうちの一つを選択することができる。アイコンが選択された状態で決定ボタン８１が押下されると、選択されたアイコンに対応する魚群出現頻度がスーパーリーチＢ等の魚群出現率に反映される。魚群出現率は、具体的には、「多い」アイコンの選択が確定された場合は例えば８５％に、「普通」アイコンの選択が確定された場合は例えば５５％に、「少ない」アイコンの選択が確定された場合は例えば１５％に設定される。選択画面が表示されるタイミングとしては、例えば、始動入賞に伴って３つの主装飾図柄ＳＺがいずれも変動している変動表示中に決定ボタン８１が遊技者によって長押しされたときでよい。なお、この魚群出現率を手動で設定する構成を備えず、すべて魚群出現率を自動で決定するようにしてもよい。

【７１１７】

図６９７（ｄ）は、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆのリーチ演出中において決定ボタン８１

を長押しすると出現する選択画面であり、後述の魚群出現履歴を表示するか否かを遊技者に選択させる画面である。

【７１１８】

図６９８は、本実施例における第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示されるデモ表示を説明している。デモ表示が行われるデモ画面Ｄａ２０は、遊技者が遊技を開始する前や、一定時間遊技球を発射していない場合に自動的に表示画面４２ａに表示されるものである。デモ画面Ｄａ２０には、例えば、図６９８（ａ）に示すように、パチンコ機１０がシナリオ設定の可能なシナリオ設定機能が搭載された設定付きパチンコ機であることを示す搭載機能情報Ｄａ２１が表示される。搭載機能情報Ｄａ２１は、例えば「設定付きパチンコ機－シナリオ設定機能搭載－」という搭載機能を示す文字情報である。

【７１１９】

上述したデモ画面Ｄａ２０を所定時間表示した後、図６９８（ｂ）に示すように、搭載機能をもう少し詳しく説明する搭載機能説明情報Ｄａ２２と、この搭載機能の説明を直感的に分かるように図示して説明する搭載機能図説情報Ｄａ２３とが表示される。搭載機能説明情報Ｄａ２２は、複数用意されたシナリオの内のいずれかが作業者に選択されており、遊技球を発射すればするほどそのシナリオに沿って出率設定値が更新される機能が付いていることを遊技者に説明するための、例えば「発射すればするほど設定値が更新されるよ。更新のシナリオは・・・」という文字情報である。搭載機能図説情報Ｄａ２３は、遊技球を発射できる程度の回転角度で、右方向に回転操作された遊技球発射ハンドル１８（図１参照）を示す「発射操作時ハンドル」という操作方法説明情報と、発射操作された状態とすることで出率設定値が上昇する可能性があることを示す「右回転矢印」および「設定値ＵＰ！？」という操作結果説明情報である。

【７１２０】

図６９８（ｂ）の表示の後、デモ画面Ｄａ２０の表示は、図６９８（ｃ）のようなものに切り替わる。当該表示は、シナリオの種別とその特徴が羅列されているリストを表示するシナリオ種別情報Ｄａ２４である。シナリオ種別情報Ｄａ２４は、当該リストが表示画面４２ａよりも縦長で、一度に表示画面４２ａに収まらないときは、当該リストを先頭から表示して、以降、リストを上方向に移動させることにより、最終的にリストの末尾を表示画面４２ａに表示させるとよい。もちろん、シナリオ種別情報Ｄａ２４は、シナリオ種別の全て（シナリオＡ～Ｊ）を一度に表示画面４２ａに表示されるものであれば、視認性を高めることができる。図６９８（ｃ）に示すように、このときのシナリオ種別情報Ｄａ２４の下部には「決定ボタン長押しで魚群履歴」という補助操作情報Ｄａ２５の表示がなされる。補助操作情報Ｄａ２５にも、この補助操作を直感的に分かるように決定ボタン８１を押下する図案を加えてもよい。図６９８（ｃ）の表示がなされた後、表示画面４２ａは、再び図６９８（ａ）の表示を行う。この様にして、デモ表示中の表示画面４２ａは、図６９８（ａ）～図６９８（ｃ）に係る表示をループして表示する。

【７１２１】

なお、上述したシナリオ種別情報Ｄａ２４は、現在どのシナリオかを示唆する情報や、現在の出率設定値がいくつであるかを示唆する情報は表示されていなかったが、これらを表示する構成を採用してもよい。

【７１２２】

デモ表示中に遊技者が決定ボタン８１を長押しすると、魚群出現履歴のグラフが出現する（図６９９参照）。当該グラフの縦軸は、魚群の発生割合を表しており、１０変動のうち魚群演出が実行された変動のパーセンテージを示している。グラフの横軸は、遊技球の発射球数を表している。なお、図６９９で示した魚群出現割合は、スーパーリーチＢ，スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦのときの場合のみデータを収集して得られたものである。このグラフは、前の遊技者が残した結果の統計となっている。決定ボタン８１を遊技者が長押ししてからしばらくの時間が経過すると、表示画面４２ａの表示は、元のデモ表示に戻る。

【７１２３】

図６９９は、表示画面４２ａに表示される魚群出現履歴を具体的に示している。シナリオとしてシナリオＡが設定されている場合、図６９９（ａ）に示すように魚群設定値は、段階３→段階６→段階３→段階５→・・・と遷移し、それに連れて魚群出現の統計は、出現割合がほぼ３０％→６０％→３０％→５０％→・・・と遷移する。魚群出現の統計上の出現割合と、設定された魚群出現率が完全に一致しないのは、魚群出現率はあくまでも確率であり、多少のバラツキをもって実際の演出に反映されるからである。遊技者は、表示画面４２ａを通じて魚群出現の統計を視認することができる。この様な事情は、シナリオとしてシナリオＢが設定されている場合にも同様であり、魚群出現の統計上の出現割合は、図６９９（ｂ）のように遷移する。同様に、シナリオとしてシナリオＣが設定されている場合には、魚群出現の統計上の出現割合は、図６９９（ｃ）のように遷移する。いずれの場合も、遊技者は、表示画面４２ａを通じて魚群出現の統計を視認することができる。遊技者は、与えられた情報に基づいて現在のシナリオがどのシナリオに設定されているかを予想する。例えば、魚群出現履歴が図６９９（ａ）のように遷移していた場合、当該図に係る履歴を参照した遊技者は、魚群出現率が３０％となる事象が２回現れていることから、設定されたシナリオが３頻出パターンに係るシナリオＡであろうと予測することが可能である。なお、この予測がある程度分かりづらくなるように図６９９に係る魚群出現履歴の表示におけるグラフのデータ点数は制限されている。データ点数の具体例としては、５～１０でよい。この様にデータ点数を制限すれば、設定されたシナリオが一目瞭然に遊技者に理解されることを防止できる。この構成は、グラフのデータ点数が多いほど魚群出現率の変遷パターンを理解しやすいことに配慮したものである。

【７１２４】

なお、遊技者は、デモ表示中でなくても遊技中に魚群出現履歴を参照することもできる。図６９７（ｄ）は、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆのリーチ演出中において決定ボタン８１を長押しすると出現する魚群出現履歴を表示するか否かを遊技者に選択させる選択画面である。当該画面の表示中も、スーパーリーチの演出は続行され、遊技者の選択に従い上述した魚群出現履歴のグラフがスーパーリーチ演出に重畳して出現する。当該グラフは、現在の遊技者および前の遊技者が魚群を出現させた実績を示すものとなる。表示画面４２ａが図６９９の状態のときに遊技者が決定ボタン８１を押下すると、魚群出現履歴の重畳表示が終了し、表示画面４２ａの表示は特別図柄に係る通常の変動表示に戻る。遊技者が選択画面において魚群出現履歴の表示を選択せず、図６９７（ｄ）において「見ない」を選択した場合は、魚群出現履歴のグラフが表示されずに、重畳表示されていた選択画面が消去されて表示画面４２ａの表示は特別図柄に係る通常の変動表示に戻る。

【７１２５】

図７００は、設定された魚群出現率に基づいて実際に魚群演出が実行される様子を説明している。図７００（ａ）に示す左側の５つの表示画面４２ａの図示は、魚群出現率が２０％に設定された場合に特別図柄変動が５回転している様子を示している。魚群演出とは、主装飾図柄ＳＺが高速変動中において、表示画面４２ａの右端辺に登場した魚群のイメージが表示画面４２ａの左側向けて流れ、表示画面４２ａの左端辺から退場する演出である。図７００（ａ）を見れば分かるように、魚群出現率が２０％に設定されている場合は、５回の変動表示のうち１回程度、魚群演出が実行される。一方、図７００（ｂ）に示す右側の５つの表示画面４２ａの図示は、魚群出現率が６０％に設定されている場合に特別図柄変動が５回転している様子を示している。図７００（ｂ）を見れば分かるように、魚群出現率が６０％に設定されている場合は、５回の変動表示のうち３回程度、魚群演出が実行される。このように、魚群出現率の設定値が高いほど目立つ演出が実行される。

【７１２６】

図７０１（１）～（４）は、変動表示中に発射球数が１，０００球となって出率設定値が変更された場合の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａでの表示態様を説明している。

【７１２７】

（１）に示す表示画面４２ａでは、出率設定値が「段階１」（魚群出現率１０％）にて

主装飾図柄ＳＺの変動表示が行われている。この変動表示は、魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されているので、魚群演出タイミングにて魚群演出抽選が行われる。この変動表示では、魚群抽選の結果が落選になり易く、実際に落選であったため、この変動表示における魚群演出タイミングでは魚群演出は行われていない。

【７１２８】

（２）に示す表示画面４２ａでは、（１）に示す変動表示中に、発射球数が１，０００球となる出率設定値の変更条件が成立したことにより、出率設定値が変更された状態を示している。ここでは、出率設定値が「段階６」（魚群出現率６０％）に変更されたとする。そして、出率設定値が変更されたタイミングで再び行われる魚群演出抽選が行われる。この魚群抽選は当選になり易く、実際に当選であったとする。そのため、表示画面４２ａには、当初の魚群演出タイミングより後に、魚群演出が表示されている。この表示態様から、遊技者は、出率設定値に変更があったのではないか、という示唆を得ることができる。

【７１２９】

（３）に示す表示画面４２ａでは、（１）に示す変動表示中で（２）の直後に第１保留ｈ１が発生したとする。この第１保留ｈ１に対する先読み抽選，変動開始時の大当たり抽選は、出率設定値「段階６」に対応する大当たり当選確率，変動パターンコマンドで行われる。なお、保留表示を出率設定値に応じて変化させるとすれば、出率設定値「段階６」を示す態様で表示してもよい。

【７１３０】

（４）に示す表示画面４２ａでは、（１）～（３）に示した変動表示の終了後、（３）に示した第１保留ｈ１に基づいて行われる出率設定値「段階６」で行われる変動表示である。この変動表示は、魚群出現率６０％で行われるため、魚群演出タイミングで行われる魚群演出抽選は当選し易く、実際に魚群演出に当選したとする。そのため、魚群演出タイミングでは魚群演出が行われている。こらら（３）（４）の表示態様から、遊技者は、魚群演出が本来のタイミングやそうでないタイミングで頻出していることから、出率設定値に変更があり、変更後の出率設定値は高い値ではないかという示唆を得ることができる。

【７１３１】

なお、発射球数が１，０００球となる出率設定値の変更条件が成立するタイミングは、図柄変動表示中に限らず、図柄変動表示が行われていない通常画面表示中や、大当たりラウンド遊技の表示中もある。これらの場合は、変動後の出率設定値での大当たり抽選や魚群演出抽選が行われるタイミングは次に変動表示が実行されるタイミングとなる。もっとも、出率設定値の変更があったこと（あるいは変更後の出率設定値）を示唆する表示を、通常画面表示中や、大当たりラウンド遊技表示中の変更条件成立タイミングで行ってもよい。

【７１３２】

このように、変動表示が実行されており、発射球数が１，０００球となる出率設定値の変更条件が成立した場合、この変動表示を継続しつつも、この出率設定値の変更条件が成立した時点から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、この変動表示に関する演出（魚群演出、保留表示演出）を行うことで、出率設定値の変更条件の成立を変動表示に関する演出として遊技者に認識できる態様で楽しませることができる。

【７１３３】

以上のような実施例５７の構成は、出率設定値が所定のパターンで更新され、しかも、複数のシナリオのうちのどれを選択するかによって更新のパターンを変化させることができる。したがって、本発明によれば、出率設定値が全体的に高いシナリオと出率設定値が全体的に低いシナリオとの間にあるホールが獲得する利益の差を小さくすることができるので、出率設定値の変更が可能なパチンコ機１０をホールに定着させることができる。そして、初期状態において出率設定値として高い段階が反映されるシナリオを選択しても、遊技中にそれが変動するので、高い段階の出率設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、当該選択をしても、遊技機の設置に必要な検定を通過しないと

いう事態が低減できる。しかも、演出の履歴を表示することにより更新パターンの種別を遊技者に予想させることができるので、遊技者に飽きを感じさせないパチンコ機１０を提供することができる。

【７１３４】

ここで、上述したシナリオの中で例えばシナリオＡ（３頻出パターン），シナリオＢ（乱高下パターン），シナリオＩ（上昇パターン），シナリオＪ（下降パターン）のような平均すれば中間的な出率設定値となるパターンが設定された場合の出率について計算してみる。一定期間遊技を行った場合、大当たりによる払出は、例えば、大入賞口３２ａの賞球を１１個とした場合に、８Ｒの大当たりでは８Ｒ×１０カウント×１１賞球＝８８０個となり、１６Ｒの大当たりでは１６Ｒ×１０カウント×１１賞球＝１７６０個であった。

【７１３５】

上述の遊技結果では、遊技球が６８６０球発射されるまでに８Ｒの通常大当たり４回と、１６Ｒの確変大当たり１回と、８Ｒの確変大当たり１回しているので、８Ｒの大当たりが５回で１６Ｒの大当たりが１回となっている。この大当たりによる払出を合計すると（８８０個×５回）＋（１７６０個×１回）＝６１６０個となる。

【７１３６】

払出は特図１用始動入賞装置３３ａ（ヘソ）や特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）によっても行われるので、例えば、賞球を３個とし、２５０球発射したうちの２０球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞するとした場合の払出は、約１６４６個となる。また、特図２用始動入賞装置３３ｂによる払出は確変中の約２００個と約４００個となる。この他一般入賞口３１によっても賞球の払出が行われるが除外している。

【７１３７】

遊技球が６８６０球発射されるまでに行われる払出の合計は、６１６０個＋約１６４６個＋約２００個＋約４００個＝約８４０６個となる。したがって、出率は８４０６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．２２となる。

【７１３８】

上述したシナリオよりも低い段階が多いシナリオＣ（低設定パターン）が設定された場合は、大当たりになる回数が減り易いので、出率は約１．２２よりも低くなり易い。例えば、シナリオＡ等が設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回少ない場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．０９となる。

【７１３９】

上述したシナリオよりも高い段階が多いシナリオＤ（高設定パターン）が設定された場合は、大当たりになる回数が増え易いので、出率は約１．２２よりも高くなり易い。例えば、シナリオＡ等が設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回多い場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．３５となる。

【７１４０】

このように、出率は２．００を越えると射幸性が高いと判断されるため、これらの出率は、いずれも適正な値となっている。

【７１４１】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

＜変形例１＞

上述の実施例では、発射球数が所定数となる毎に出率設定値が更新される構成だったが、本発明はこの構成に限られない。出率設定値の更新を抽選する構成としてもよい。図７０２（ａ）は、本例に係る特図１大当たり抽選用テーブルを示している。当該図に示されているように、特図１入賞に従い、大当たり抽選とは別に、出率設定値の更新に係る特別抽選が実施される。当該特別抽選は、特別抽選乱数カウンタＣ４が１以下か否かで当落が決定される抽選である。特別抽選乱数カウンタＣ４が０または１のとき、出率設定値の変更フラグがＴＲＵＥとされ、これにより出率設定値の更新がなされる。一方、特別抽選乱数カウンタＣ４が２以上のとき、出率設定値の変更フラグがＦＡＬＳＥとされ、これにより出率設定値の維持が決定される。特別抽選乱数カウンタＣ４は０から９９までの数値を

取り得ることからすれば、特図１入賞時に１／５０の確率で出率設定値が更新されることになる。

【７１４２】

なお、本例では、出率設定値がいずれの値であっても特別抽選の当選確率は一定であったが、本例の更なる変形例として、出率設定値に応じて特別抽選の当選確率を変更する構成であってもよい。この例によれば、例えば、図７０２（ｂ）に示す様に、出率設定値が高いほど特別抽選の当選確率を高くし、遊技者にとって有利な状態が続きにくい構成とすることもできるし、例えば、出率設定値が高いほど特別抽選の当選確率を低くし、遊技者にとって有利な状態が続きやすい構成とすることもできる。

【７１４３】

図７０２（ｂ）の例で説明すれば、出率設定値が最低の１である場合、特別抽選乱数カウンタＣ４が０または１であれば出率設定値の変更フラグがＴＲＵＥとされる。この場合は、特別抽選に当選し難いので、出率設定値は更新されにくい。出率設定値が低いほど遊技者にとって不利であることは、出率設定値が１となってしまうと遊技者にとって不利な状態が継続し易いことを意味する。出率設定値が増加するにつれ、出率設定値は高まるので、その意味で遊技者にとって有利となる。しかし、出率設定値が増加するに連れ特別抽選に当選し易くなり、出率設定値が段階６のとき、特別抽選乱数カウンタＣ４が０～６のいずれかであれば、出率設定値の変更フラグがＴＲＵＥとされる。このように特別抽選に当選し易くなったということは、出率設定値が段階６となっても遊技者にとって有利な状態が継続し難いことを意味する。本例のように構成すれば、出率設定値を変えて遊技の面白みを変更させることで遊技者に配慮をしつつ、遊技難易度のバランスが取れたパチンコ機１０が提供できる。

【７１４４】

＜変形例２＞

上述の実施例では、魚群出現率が出率設定値と連動していたが、出率設定値と連動させる演出を魚群演出以外の演出とすることもできる。例えば、図７０３（ａ）に示す様に、第３図柄表示装置４２の上部に発光役物Ｄａ２を配置し、この発光役物Ｄａ２の発光態様を出率設定値に連動させるようにしてもよい。

【７１４５】

発光役物Ｄａ２は、サブ制御装置の制御により、点灯および消灯を繰り返すことができる。図７０３（ｂ）には、上側に示す消灯状態の発光役物Ｄａ２と下側に示す点灯状態の発光役物Ｄａ２が説明されている。

【７１４６】

図７０３（ｃ）は、出率設定値によって発光役物Ｄａ２の点灯パターンが変化する様子を説明するテーブルである。出率設定値が最低の１のとき、発光役物Ｄａ２の点灯パターンは１となる。点灯パターン１は、発光役物Ｄａ２が消灯と点灯を所定時間（例えば２秒）ごとに繰り返す点灯パターンである。出率設定値が段階２のとき、発光役物Ｄａ２の点灯パターンは２となる。点灯パターン２は、発光役物Ｄａ２が所定時間消灯した後、所定時間の２倍の時間（例えば４秒）点灯することを繰り返す点灯パターンである。以降、出率設定値が大きくなるに連れ発光役物Ｄａ２の点灯時間は長くなり、出率設定値が最高の段階６のとき、発光役物Ｄａ２の点灯パターンは６となる。点灯パターン６は、発光役物Ｄａ２が所定時間消灯した後、所定時間の６倍の時間（例えば１２秒）点灯することを繰り返す点灯パターンである。このように、本例においては、出率設定値が高いほど発光役物Ｄａ２が目立つ構成となっている。本例の点灯パターンは、発光役物Ｄａ２の色相を変化させたり、明るさを変化させたりするものでもよい。これらの場合でも、発光役物Ｄａ２の発光態様を出率設定値に連動している。発光役物Ｄａ２の明るさを出率設定値に連動させる場合は、出率設定値が高いほど発光役物Ｄａ２を明るくするように構成することができる。また、出率設定値が低いほど発光役物Ｄａ２が目立つ構成としてもよい。

【７１４７】

また、本例の更なる変形例として、遊技者が決定ボタン８１を通じて発光役物Ｄａ２の

点灯パターンを変更できる構成としてもよい。このような構成の具体例としては、表示画面４２ａに図７０４（ａ）のような発光役物Ｄａ２の発光設定画面を表示させ、遊技者に発光役物Ｄａ２の発光強度（明るさ）を選択させる。表示画面４２ａに発光設定画面を表示させるには、遊技者は遊技中に決定ボタン８１を長押しすればよい。発光役物Ｄａ２の明るさが出率設定値に連動させる場合は、発光設定画面により、点灯を連続させるか、点灯・消灯を繰り返すようにするかを選択する構成とすることができる。

【７１４８】

上述の実施例では、所定のタイミングで決定ボタン８１を長押しすると、魚群出現履歴が表示画面４２ａに表示される構成となっていたが、本例においては、魚群出現履歴を表示する代わりに発光役物Ｄａ２の発光割合の履歴を表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。発光割合履歴は、図７０４（ｂ）に示すように遊技球の発射球数が１，０００球となる度に変化する発光役物Ｄａ２の発光していた時間の割合を経時的に示すグラフである。縦軸は、全時間に対する発光役物Ｄａ２が発光していた時間の割合（発光割合）であり、点灯パターンが１のときは、最低の５０％となる。この割合は、点灯パターンが２，３，４と変化していくと大きくなり、点灯パターンが６のとき最高の８６％となる。上述の魚群出現履歴では、設定された魚群出現率がある程度のバラツキをもって実際の魚群演出に反映されていたが、本例の場合は、点灯パターンに対応する発光割合がバラツキなくグラフに反映される。このように構成することにより、設定されたシナリオが認識されやすくなり、固有の面白みを有するパチンコ機１０が提供できる。

【７１４９】

出率設定値と連動させる演出を魚群演出以外の演出とする他の例としては、例えば、パチンコ機１０に設けられている役物の動き方のパターンと出率設定値とを連動させる構成や、パチンコ機１０から流れる音楽のパターンと出率設定値とを連動させる構成などが考えられる。

【７１５０】

＜変形例３＞

上述の実施例の構成では、スーパーリーチＢ等の変動表示における魚群出現率は、遊技者によって変更できる構成ではなかったが、スーパーリーチＢ等において遊技者の魚群頻度に関する指定を加味して魚群演出を行う様にしてもよい。図７０５（ａ）は、本例におけるシナリオＡに関する魚群出現確率の更新パターンを表している。遊技者が図６９７（ｃ）で説明した選択画面を通じて魚群の発生頻度を「普通」に設定すると、シナリオＡの魚群出現確率は、実施例で説明した通り、３０％→６０％→３０％→２０％→５０％→・・・というように遷移する。一方、遊技者が魚群の発生頻度を「多い」に設定すると、魚群は、通常の１．５倍の頻度で出現するようになる。したがって、魚群出現確率は、４５％→９０％→４５％→３０％→７５％→・・・というように遷移する。そして、遊技者が魚群の発生頻度を「少ない」に設定すると、魚群は、通常の０．５倍の頻度で出現するようになる。したがって、魚群出現確率は、１５％→３０％→１５％→１０％→２５％→・・・というように遷移する。遊技中に魚群出現頻度が遊技者に変更された場合は、その変更に合わせて魚群出現率を何倍にするかを変更できる。本変形例においては、全てのスーパーリーチについてシナリオおよび遊技者の指定を加味した魚群出現率で魚群演出を実行させることもできる。

【７１５１】

本例に係る魚群の発生頻度に関する設定は、出率設定値が所定回数変更されると（例えば１０回変更されると）、現在の設定に依らず、「普通」の頻度にリセットされるようにしてもよいし、遊技者が設定を変更するまでは魚群の発生頻度に関する設定を維持するようにしてもよい。

【７１５２】

本例に関する魚群出現履歴の表示画面には、図７０５（ｂ）に示すように、グラフの下部において設定された魚群発生頻度を示す横長のバーが設けられている。当該バーには、遊技者が設定した魚群頻度が遊技に反映されていた期間がグラフの横軸に対応して表示さ

れる。遊技者はこの表示を参照して設定されたシナリオの種別を予想する。
【７１５３】
＜変形例４＞
上述の実施例の構成では、出率設定値が全てのシナリオで共用される構成であったが、この構成に代えて、特定のシナリオにしか出現しない出率設定値を設けるようにしてもよい。本例によれば、出率設定値が段階１～段階６の他、出率設定値「段階６」よりも遊技者に有利な出率設定値「段階７」が設定されている（図７０５（ｃ）参照）。この特別な出率設定値は、例えば出率設定値が全体的に大きいシナリオＤに出現する構成としてよい。同様に、出率設定値「段階１」よりも遊技者に不利な出率設定値「段階０」を設けて、これを例えば出率設定値が全体的に小さいシナリオＣに出現する構成としてよい。
【７１５４】
図７０５（ｃ）を参照すれば分かるように、出率設定値が段階７のときの魚群出現率は、出率設定値が段階６のときと同様、６０％となっている。出率設定値「段階７」が魚群出現率「７０％」に対応していると、遊技者は、魚群出現履歴上における魚群出現率「７０％」の発見により設定されたシナリオを速やかに理解できてしまう。本例は、この様な事態を生じさせないように、出率設定値「段階７」を魚群出現率「６０％」に対応させて、遊技に適度な分かりにくさを含めるようにしている。
【７１５５】
＜変形例５＞
上述の実施例の構成では、遊技盤３０に発射された遊技球の球数（発射球数）が１，０００となる度に出率設定値を更新するように設定されていたが、本発明はこの構成に限られず、例えば、遊技中において所定時間を経過する毎に出率設定値を更新するように構成することもできる。
【７１５６】
図７０６は、本例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。当該フローチャートにおけるステップＤａ３００～ステップＤａ３０２は図６８９と同様なので説明を省略する。ステップＤａ３０３ａは、ステップＤａ３０２に続いて行われるステップであり、タイムカウンタが０にセットされる。その後処理はステップＤａ３０４ａに進み、１秒経過したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ａに戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤａ３０５ａに進み、タイムカウンタに１が加算される。ステップＤａ３０６ａはその後の処理であり、タイムカウンタが６００となったか否かが判断され、当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０４ａに戻る。そして、当該判断が真なら、処理はステップＤａ３０７に進む。ステップＤａ３０７～ステップＤａ３０９については、図６８９と同様なので説明を省略する。ステップＤａ３０９が終了すると、処理はＤａ３０３ａに戻る。本例では、１０分ごとに出率設定値が更新されていたが、当該時間は適宜変更が可能である。
【７１５７】
＜変形例６＞
上述した実施例および変形例では、出率設定値がいくつに更新されたかは、変動表示中に行われる魚群演出出現率によって推測するしかなかったが、変動表示中に魚群演出出現率とは異なる演出によって出率設定値を示唆するようにしてもよい。変動表示中に出率設定値の更新条件が成立したタイミングで、「！」のような表示を行い、「！」の数によって出率設定値を示唆する演出である。例えば、出率設定値が段階６に更新された場合は「！！！！！！」という画像によって示唆する。変動表示中ではないが遊技球を発射している通常画面中にこのような演出を行ってもよい。また、上述した変形例５のように時間によって出率設定値を更新する構成であれば、遊技球を発射していないデモ画面表示中に出率設定値が更新される場合もある。このような場合に、更新条件成立タイミングで「いま遊技を行えばいいことあるかも！！！！！」のような画像を表示してもよい。このようにすれば、出率設定値が段階６に更新されていることを積極的にアピールすることで、パチンコ機１０の稼働率を上げることができる。

【７１５８】
＜変形例７＞
変形例１の構成において、出率設定値が更新されてから所定の変動回数（５０回）とならないと、次の更新を行わないようにする構成とすることもできる。本例では、出率設定値が更新されてから５０回変動が行われないと次の更新が行われない構成であるが、次の更新までに必要な変動回数は、適宜変更できる。
【７１５９】
図７０７は、本例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。当該処理は、ステップＤａ４００から始まり、ＲＡＭ５０３より作業者が指定したシナリオ設定値が読み出される。例えば、シナリオ設定値が１１に指定された場合は、出率設定値は、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンで更新される。その後、処理はステップＤａ４０１に進み、出率設定値がＲＡＭ５０３より読み出される。前処理において読み出されたシナリオ設定値が１１の場合は、出率設定値として初期値「段階３」が読み出される。ステップＤａ４０２はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。
【７１６０】
その後、処理はステップＤａ４０３に進み、変動回数カウンタが０とされる。ステップＤａ４０４はその後の処理であり、特別図柄に係る変動が生じたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ４０４に戻る。当該判断が真なら処理はステップＤａ４０５に進み変動回数カウンタに１が加算される。ステップＤａ４０６はその後の処理であり、変動回数カウンタが５０回になったか否かが判断され、当該判断が偽なら、処理はステップＤａ４０４に戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤａ４０８に進み、当該判断が偽なら処理はステップＤａ４０４に戻る。ステップＤａ４０８では、シナリオが終了したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ４０９に進み、出率設定値が更新される。シナリオ設定値が１１の場合は、出率設定値は、初期値「段階３」から次の値「段階６」に更新される。ステップＤａ４１０はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。ステップＤａ４１０の後、処理はステップＤａ４０３に戻る。したがって、このフローチャートに係る処理は、シナリオの終了によりステップＤａ４０３～ステップＤａ４１０からなるループを抜けて終了となる。
【７１６１】
図７０８は、本例に係る魚群演出表示態様設定処理を説明するフローチャートである。本例に係る魚群演出表示態様設定処理は、上述した図６９３に示す魚群演出表示態様設定処理と異なり、図柄変動表示中に出率設定値が変更されることはないので、魚群演出タイミング以外で（出率設定値が変更されたタイミング）で魚群演出が実行されることはない。
【７１６２】
すなわち、ステップＤａ３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグが１であるか否かを判断する。魚群演出有りフラグが１であればステップＤａ３６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。本例では、先の出率設定値が更新された図柄変動の終了から５０回目の図柄変動である場合、その５０回目の図柄変動がスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆに係る図柄変動であれば、魚群演出有り変動フラグが１となる。
【７１６３】
ステップＤａ３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出タイミングであるか否かを判断する。魚群演出タイミングであればステップＤａ３６３（魚群出現率読み出し），ステップＤａ３６４（魚群演出抽選）へ進む。魚群演出タイミングでなければ、上述した図６９３に示すような魚群出現率変更フラグの確認処理を行わずに、本処理を終了する。
【７１６４】
このように、本例では、先の出率設定値が更新された図柄変動の終了から５０回目の図

柄変動である場合、その５０回目の図柄変動がスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆに係る図柄変動であれば、魚群演出有り変動フラグが１となるので、魚群演出は、その５０回目の図柄変動における魚群演出タイミングとなった時に、魚群演出抽選に当選した場合に、実行される。

【７１６５】

図７０９（１）～（４）は、先に出率設定値の変更された変動から５０回目の変動表示を達成して出率設定値が変更された場合の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａでの表示態様を説明している。

【７１６６】

（１）に示す表示画面４２ａでは、先に出率設定値の変更された変動から４９回目の変動表示において、出率設定値が「段階１」（魚群出現率１０％）にて主装飾図柄ＳＺの変動表示が行われている。この変動表示は、魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されているが、魚群抽選の結果が落選になり易く、実際に落選であったため、この変動表示における魚群演出タイミングでは魚群演出は行われていない。

【７１６７】

（２）に示す表示画面４２ａでは、（１）に示す変動終了後に行われる、先に出率設定値の変更された変動から５０回目の変動表示において、出率設定値が「段階６」（魚群出現率６０％）にて主装飾図柄ＳＺの変動表示が行われている。この変動表示は、魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されているが、（２）に示す時点は魚群演出タイミングではないものとする。

【７１６８】

（３）に示す表示画面４２ａは、（２）に示す変動表示において魚群演出タイミングとなった状態を示している。この変動表示は、上述の通り魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されており、魚群抽選の結果が当選になり易く、実際に当選であったため、この変動表示における魚群演出タイミングで魚群演出が行われている。

【７１６９】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）に示す変動表示中に第１保留ｈ１が発生した状態を示している。この第１保留表示ｈ１は、出率設定値「段階６」にて先読み抽選，大当たり抽選等が行われる。この第１保留表示ｈ１は、（３）に示す魚群演出タイミングより前に発生した場合でも、同様である。

【７１７０】

このように、変動表示が実行され、その変動表示が先に出率設定値の変更された変動から５０回目の変動表示という出率設定値の変更条件を成立させるものである場合、この変更条件成立直後に行われる５０回目の変動表示から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、この変動表示に関する演出（魚群演出、保留表示演出）を行うことで、出率設定値の変更条件の成立を変動表示に関する演出として遊技者に認識できる態様で楽しませることができる。

【７１７１】

＜変形例８＞

上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、通常時当たり確率・確変時当たり確率である出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、通常時当たり確率・確変時当たり確率である出率設定値以外に遊技に反映される遊技設定反映値であればシナリオ設定値に関連づけることができる。一例として図７１０（ａ）に示すように、発射球数設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。なお、発射球数設定値に限らず、図柄変動時間設定値あるいはスーパーリーチ発生割合設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。

【７１７２】

発射球数設定値とは、１分間に発射される遊技球発射数を設定する値であり、例えば、発射球数設定値が最低の段階１のとき、遊技球は１分間に１００発発射される。また、遊

発射球数設定値が段階２のとき、遊技球は１分間に１２０発発射され、発射球数設定値が段階３のとき、遊技球は１分間に１４０発発射され、発射球数設定値が段階４のとき、遊技球は１分間に１６０発発射され、発射球数設定値が段階５のとき、遊技球は１分間に１８０発発射され、発射球数設定値が段階６のとき、遊技球は１分間に２００発発射される。発射球数設定値の段階が大きい、つまり１分間に発射される遊技球の数が多い程、パチンコ機１０の出率が高くなるので、遊技者にとって有利度が高くなる。また、更新ボタンＤａ１２は、遊技に関する選択を入力させるものであれば、本例のような発射球数設定値の更新パターンを選択させる構成でもよい。

【７１７３】

なお、図７０８（ｂ）に示すように、本実施例のような出率設定値によって通常時当たり確率・確変時当たり確率を異ならせる構成に、本例のような出率設定値によって遊技球発射数を異ならせる構成を加えても構わない。このように構成すれば、出率設定値によって通常時当たり確率・確変時当たり確率が変化したことを、遊技球発射球数の変化によって示唆することができる。

【７１７４】

なお、本例とは反対に、段階１を最も遊技球発射数が多く、段階６を最も遊技球発射数が少なくしてもよい。出率設定値を通常時当たり確率・確変時当たり確率に対応させる構成に加えて、このような構成を採用すれば、高い段階ほど遊技球発射数が少なくなるので、高い通常時当たり確率・確変時当たり確率において出率が著しく高くなることを低減できる。

【７１７５】

本例における主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う発射制御処理について図７１１を参照して説明する。なお、本例の遊技球発射制御は、実施例１において図２６を参照して説明したものと共通するため、同じ処理については共通の符号を用いて説明し、異なる点について新たな符号を用いて説明する。

【７１７６】

ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８をタッチしていることを示すタッチ検出信号Ｓ５と、発射停止スイッチ１８ａが操作されていないことを示す発射維持信号Ｓ６とが入力されていることを条件に主制御装置２６１に主力される。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＤａ５０１に進み、ＯＦＦである場合は本処理を終了する。

【７１７７】

ステップＤａ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値（すなわち発射球数設定値）を読み出し、ステップＤａ５０２へ進む。すなわち、出率設定値の更新する条件が成立すれば、そのタイミングで出率設定値が読み出される。これにより、出率設定値の更新する条件が成立したタイミングで、遊技球発射数を変更することができる。

【７１７８】

ステップＤａ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階１であるか否かを判定する。出率設定値が段階１であればステップＤａ５０３へ進み、遊技球発射数を１分間に１００発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０４へ進む。

【７１７９】

ステップＤａ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階２であるか否かを判定する。出率設定値が段階２であればステップＤａ５０５へ進み、遊技球発射数を１分間に１２０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０６へ進む。

【７１８０】

ステップＤａ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階３であるか否かを判定する。出率設定値が段階３であればステップＤａ５０７へ進み、遊技球

発射数を１分間に１４０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０８へ進む。

【７１８１】

ステップＤａ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階４であるか否かを判定する。出率設定値が段階４であればステップＤａ５０９へ進み、遊技球発射数を１分間に１６０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０９へ進む。

【７１８２】

ステップＤａ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階５であるか否かを判定する。出率設定値が段階５であればステップＤａ５１１へ進み、遊技球発射数を１分間に１８０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５１２へ進む。

【７１８３】

ステップＤａ５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階６であるか否かを判定する。出率設定値が段階６であればステップＤａ５１３へ進み、遊技球発射数を１分間に２００発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければ本処理を終了する。なお、出率設定値が不正な値であれば、本処理を終了する替わりに、エラーコマンドを出力してもよい。

【７１８４】

ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３に進む。例えば、例えば出率設定値が段階６であれば、発射装置２２９が１分間に２００発発射できるように遊技球発射制御が行われる。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。

【７１８５】

このように、本例の発射制御処理では、出率設定値の更新条件が成立したタイミングで遊技球発射数が変更されるので、出率設定値の更新条件が成立したことを、遊技球発射数の変化によって示唆することができる。

【７１８６】

なお、本例のように段階１～段階６の出率設定値それぞれに応じて１分あたりの遊技球発射数を異ならせる構成は、却って遊技球発射数の変化が分かり難くなる可能性がある。そこで、出率設定値が段階１～段階３の場合は１分あたりの遊技球発射数を１００発に設定し、出率設定値が段階４～段階６の場合は１分あたりの遊技球発射数を２００発に設定して、感覚的に分かり易くしてもよい。また、出率設定値を段階１か段階６の２個のみとし、出率設定値が段階１の場合は１分あたりの遊技球発射数を１００発に設定し、出率設定値が段階６の場合は１分あたりの遊技球発射数を２００発に設定して、感覚的に分かり易くしてもよい。

【７１８７】

＜変形例９＞

上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、出率設定値以外に遊技に反映される遊技設定反映値であればシナリオ設定値に関連づけることができる。一例として図７１２（ａ）に示すように、ラウンド数設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。ラウンド数設定値とは、ラウンド数を設定する値であり、例えば、ラウンド数設定値が最低の段階１のとき、第１図柄種別が第３大当たりとなると当たり種別は１１ラウンド確変付き大当たりとなる。一方、第１図柄種別が第２大当たりとなると当たり種別は３ラウンド確変付き大当たりとなる。そして、第１図柄種別が第１大当たりとなると当たり種別は３ラウンド通常大当たりとなる。ラウンド数設定値が高くなると、それに連れて、当たり種別が遊技者にとって有利な設定となる。

そして、ラウンド数設定値が最高の段階６のとき、第１図柄種別が第３大当たりとなると当たり種別は１６ラウンド確変付き大当たりとなる。一方、第１図柄種別が第２大当たりとなると当たり種別は８ラウンド確変付き大当たりとなる。そして、第１図柄種別が第１大当たりとなると当たり種別は８ラウンド通常大当たりとなる。また、更新ボタンＤａ１２は、遊技設定値変更操作である遊技に関する選択を入力させるものであれば、本例のようなラウンド数設定値の更新パターンを選択させる構成でもよい。また、本例とは反対に、段階１を最もラウンド数が多く、段階６を最もラウンド数が少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほどラウンド数が小さくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。

【７１８８】

＜変形例１０＞

上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図７１２（ｂ）に示すように、出率に関連する出力の一例として大当たり図柄カウンタ設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。大当たり図柄カウンタ設定値とは、停止図柄と大当たり種別との対応関係を設定する値であり、例えば、大当たり図柄カウンタ設定値が最低の段階１のとき、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９で停止図柄が「７」「７」「７」となると、大当たり種別は遊技者にとって最も有利な第３大当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～１９で停止図柄が「１」「１」「１」となると、大当たり種別は遊技者にとって比較的有利な第２大当たりとなる。そして、停止図柄がそれ以外の当たり目となると、大当たり種別は遊技者にとって不利な第１大当たりとなる。この様に、大当たり図柄カウンタ設定値が高くなると、それに連れて、遊技者にとって有利な設定となる。

【７１８９】

例えば、大当たり図柄カウンタ設定値が最高の段階６のとき、大当たり図柄カウンタＣ２が０～１９で停止図柄が「７」「７」「７」となると、大当たり種別は第３大当たりとなる。また、大当たり図柄カウンタＣ２が２０～７９で停止図柄が「１」「２」「３」「４」「５」「９」に係る当たり目のいずれかとなると、大当たり種別は第２大当たりとなる。そして、大当たり図柄カウンタＣ２が８０～９９で停止図柄が「６」「８」に係る当たり目のいずれかとなると、大当たり種別は第１大当たりとなる。また、本例では、大当たり図柄カウンタ設定値によって第３大当たりとなる確率が変化していたが、本発明はこの構成に限られず、大当たり図柄カウンタ設定値の間で第３大当たりとなる確率を一定としてもよい。また、本例とは反対に、段階１を最も第１大当たりが多く、段階６を最も第１大当たりが少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど第１大当たりが少なくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。

【７１９０】

＜変形例１１＞

上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図７１３（ａ）に示すように、出率に関連する出力の一例として大入賞賞球数設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。大入賞賞球数設定値とは、アタッカー（大入賞口３２ａ）に遊技球が入球したときの払い出し賞球数を設定する値であり、例えば、大入賞賞球数設定値が最低の段階１のとき、アタッカー入賞１球あたり７球の賞球が払い出される。大入賞賞球数設定値が高くなると、それに連れて払い出し賞球数が増加し遊技者にとって有利な設定となる。そして、大入賞賞球数設定値が最高の段階６のとき、アタッカー入賞１球あたり１２球の賞球が払い出される。また、反対に、段階１を最も賞球数が多く、段階６を最も賞球数が少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど賞球数が小さくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。

【７１９１】
＜変形例１２＞
上述の実施例のパチンコ機１０は、確変機となっていたが、本発明はこの構成に限られない。本発明は時短機に適用することもできる。また、この場合、図７１３（ｂ）に示すように、出率に関連する出力の一例として時短状態継続設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。時短状態継続設定値とは、時短状態の長さを設定する値であり、例えば、時短状態継続設定値が最低の段階１のとき、時短状態の上限回転数は、特図２変動１０回転となる。時短状態継続設定値が高くなると、それに連れて、遊技者にとって有利な設定となる。そして、時短状態継続設定値が最高の段階６のとき、時短状態の上限回転数は特図２変動６０回転となる。時短状態中に特図２に係る抽選結果が当たりとなった場合は、その時点で時短状態は終了する。また、反対に、段階１を最も時短回数が多く、段階６を最も時短回数が少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど時短回数が少なくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。
【７１９２】
＜変形例１３＞
本発明を時短機に適用する場合、図７１３（ｃ）に示すように、出率に関連する出力の一例として普図抽選変動時間設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。普図抽選変動時間設定値とは、普通図柄抽選の変動時間を設定する値であり、例えば、普図抽選変動時間設定値が最低の段階１のとき、スルーゲート３４に遊技球が通過してから普通図柄の抽選結果が出るまでに１０秒を要する。普図抽選変動時間設定値が高くなると、それに連れて普図抽選変動時間は短くなり、遊技者にとって有利な設定となる。そして、普図抽選変動時間設定値が最高の段階６のとき、スルーゲート３４に遊技球が通過してから普通図柄の抽選結果が出るまでが０．５秒で済む。また、反対に、段階１を最も普図抽選変動時間が短く、段階６を最も普図抽選変動時間が長くしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど普図抽選変動時間が長くなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。なお、普図抽選変動時間設定値の替わりに特図抽選変動時間設定値を設け、特別図柄抽選の変動時間を設定してもよい。
【７１９３】
＜変形例１４＞
上述の実施例に加えて、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態のときにシナリオ設定値が主制御基板２６１ａのＣＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３から読み出される構成としてもよい。本例のパチンコ機１０は、停電などにより給電が断たれても、停電前の遊技に関する情報をＲＡＭ５０３が記憶している。記憶される情報としては、例えば、遊技状態が通常状態かそれとも確変状態かといった遊技状態に関する設定値や、抽選結果に関する設定値は、ラウンドの回数に関する設定値などである。本例のパチンコ機は、これら設定値に加えて、シナリオ設定値を記憶するようにしている。
【７１９４】
設定キー挿入部Ｄａ１１をオフ状態とし、かつ、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に操作がされないで、パチンコ機１０への給電を再開して電源スイッチ３８２ａをオン状態とすると、ＲＡＭ５０３に記憶されている種々の設定値が読み出されて停電前の遊技状態の再現が実行される。このときシナリオ設定値もＲＡＭ５０３から読み出されるので、シナリオについても再現された状態でパチンコ機１０が再起動されることになる。
【７１９５】
なお、本例のパチンコ機１０は、再起動される際に設定された段階まで再現する構成となっている。更新回数は、当たり確率の設定値を再現するのに利用される値であり、作業者に選択されたシナリオに基づき設定の変更が何回なされたかを示す値となっている。当該更新回数は、段階が変更される度に１ずつインクリメントされるパラメータであり、ＲＡＭ５０３に記憶されている。パチンコ機１０が再起動すると、ＲＡＭ５０３に記憶され

ているシナリオ設定値、および更新回数が読み出される。そして、シナリオ設定値に対応する段階の数列のうち、更新回数に対応する数値が読み出され、当たり確率の設定が実行される。例えば、読み出されたシナリオ設定値が１１で変更回数が段階３だとすると、読み出される段階は、「段階２」に設定される。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、段階３→段階６→段階３→段階２→・・・というように変遷するからである。

【７１９６】

＜変形例１５＞

上述の変形例１４の構成に代えて、更新回数が示す通りに段階を設定しないでパチンコ機１０を再起動させる構成とすることもできる。この構成としては、例えば、更新回数に１を加えた値に基づいて段階を設定するようにすることもできる。この様に構成することで、電源寸断前の段階は、設定されたシナリオに基づいて１回更新されて遊技に反映される。例えば、読み出されたシナリオ設定値が１１で更新回数が３だとすると、段階は、当該更新回数が指定する「段階２」の次の値「段階５」に設定される。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５・・・というように更新されるからである。このように段階を前倒しで設定するようにすれば、段階を変えようとして遊技者が発射した遊技球が無駄になることがない。

【７１９７】

＜変形例１６＞

更新回数が示す通りに段階を設定しないでパチンコ機１０を再起動させる構成の別例としては、例えば、再起動する際に段階をＲＡＭ５０３より読み出して、読み出された段階よりも段階を高い段階にして遊技に反映させることもできる。例えば、読み出されたシナリオ設定値が１１で変更回数が３だとすると、設定は、段階２よりも大きくされる。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、３→６→３→２→５・・・というように更新されるからである。具体的な設定方法としては、例えば、読み出されたシナリオ設定値「２」よりも所定の数だけ（例えば１）大きい「３」を出率の設定として遊技に反映させる方法や、読み出された段階が所定の値（例えば「３」）よりも小さい場合、当該所定の値「３」を当たり確率の設定として遊技に反映させる方法、または、読み出されたシナリオ設定値によらず段階の最大値「６」を当たり確率の設定として遊技に反映させる方法などが考えられる。

【７１９８】

いずれにせよ設定された段階が変更される場合は、読み出されたシナリオ設定値および更新回数に基づいて次の当たり確率の設定がなされる。従って、例えば、上述の例で言えば、段階を「２」としないで「３」または「６」とした後、出率設定は、「５」に更新される。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、３→６→３→２→５・・・というように段階が変更され、更新回数は４であるからである。本例のパチンコ機１０は、段階の更新時においてはシナリオＡが規定する更新パターンに従う。

【７１９９】

＜変形例１７＞

上述の実施例の構成に加えて、遊技球の発射球数が１，０００球に達したことを契機として所定の報知を行う構成としてもよい。報知の具体的構成としては、例えば、表示画面４２ａにおいて「１，０００球達成！」といった文字を表示させることで実現される。当該文字は、表示画面４２ａにおいて実行中の演出に係る表示の上に重畳される。当該文字が表示されるのは３秒程度である。その後の報知の具体的な構成としては、例えば、「１，０００球達成！」の文字が表示されてから遊技球の発射球数が１，０００球となったときに表示画面４２ａにおいて「１，０００球達成！」の文字を再び表示するようにしてもよいし、「２，０００球達成！」というように、発射球数を累積的にカウントして表示する構成とすることもできる。

【７２００】

＜変形例１８＞

上述の実施例の構成によれば、魚群出現率を出率設定値に連動させることにより、魚群

の出現頻度により現在設定されているシナリオの種別を遊技者に示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。魚群出現率以外の設定によって現在設定されているシナリオの種別を遊技者に予想させるようにしてもよい。例えば、変形例７で説明したようなラウンド数設定値が設けられた構成において、遊技者が遊技を続けていくと、第３大当たりが発生したときのラウンド数が例えば、１３Ｒ→１６Ｒ→１３Ｒ→１２Ｒ→１５Ｒ・・・というように変化する。これに気がついた遊技者は、３頻出パターンに係るシナリオＡに基づいてパチンコ機１０が動作しているのであろうと予想することができる。このように、本例は、ラウンド数の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆する構成である。図７１４（ａ）は、本例のラウンド数設定値とラウンド数の関連性を示している。ラウンド数の変化を遊技者に確実に気付かせるためには、ラウンド数変更の履歴を示すラウンド数変更履歴を表示画面４２ａに表示するように構成するとよい。この構成の具体的な態様は、上述の実施例で説明した魚群出現履歴に係る態様に準ずる。

【７２０１】

本例のような態様は、変形例１０，１１，１２，１３にも適用できる。例えば、変形例８に本例の構成を組み合わせた場合、大当たりの種別とその時の図柄の関連性の変遷により、シナリオの種別を遊技者に示唆させるパチンコ機１０となる。例えば、「４」に係る当たり目で第２大当たりが発生し、その後、「３」に係る当たり目で第１大当たりが発生したとすれば、遊技者は大当たり図柄カウンタ設定値が６→１というように変遷したと考える（図７１２（ｂ）参照）。この場合、遊技者は、乱高下パターンに係るシナリオＢに基づいてパチンコ機１０が動作しているのであろうと予想することができる。

【７２０２】

例えば、変形例１１に本例の構成を組み合わせた場合、賞球数の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆させるパチンコ機１０が提供できる。そして、変形例１２に本例の構成を組み合わせた場合、時短状態が継続した回転数の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆させる時短機が提供できる。そして、変形例１３に本例の構成を組み合わせた場合、普通図柄変動時間の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆させる時短機が提供できる。

【７２０３】

いずれの組み合わせについても、パラメータ更新の履歴を上述の実施例で説明した魚群出現履歴と同様な態様で遊技者に通知する構成としてもよい。この様に構成すれば、遊技者は、設定されているシナリオの種別をより簡単に知ることができる。

【７２０４】

＜変形例１９＞

変形例９に関し、図７１４（ｂ）に示すように実施例で説明した段階とラウンド数設定値とを予め関連づけておき、段階が変更されると、それに連れてラウンド数設定値も自動的に更新されるように構成してもよい。その他、実施例に係る段階、変形例９に係るラウンド数設定値、変形例１０に係る大当たり図柄カウンタ設定値、変形例１１に係る大入賞賞球設定値、変形例１２に係る時短状態継続設定値、変形例１３に係る普図抽選変動時間設定値のうちの全てまたは幾らかを選んで、それらを予め関連づけておいて、シナリオに従い関連された設定値を一括に更新する構成としてもよい。

【７２０５】

＜変形例２０＞

上述の実施例では、ＲＡＭ消去スイッチ３２３の状態によらず設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態となっていた場合にシナリオ設定値変更処理が実行されるように構成されていたが、本発明はこの構成に限られず、図７１５に示すように、設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態となっても、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮとならないとシナリオ設定値変更処理がされない構成であってもよい。当該図を参照して、本例の動作について説明する。メイン処理が開始されてからステップＤａ１０１までは、図６８７の動作説明と同様であるので、ステップＤａ１０１から説明を開始する。

【７２０６】

ステップＤａ１０１においては設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態か否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＤａ１１１に進む。当該処理が偽なら、処理はステップＳ１０５に進む。

【７２０７】

処理がステップＤａ１１１に進んだ場合は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤａ１０２に進み、シナリオ設定値変更処理が実行される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ１１２に進み、シナリオ設定値の報知が実行される。当該ステップは、具体的には、設定されているシナリオの種別を設定表示部Ｄａ１３に表示する構成でよい。また、本例では、シナリオ設定値を設定表示部Ｄａ１３以外に、例えば、第３図柄表示装置４２に表示させる様にしてもよいし、音声によって作業者に通知するような構成としてもよい。なお、この場合、シナリオ設定値に関するより詳細な情報を作業者に報知することも可能である。詳細な情報の具体例としては、例えば、３頻出パターンシナリオ等、シナリオの名称であったり、シナリオ設定値に係る出率設定値の更新パターンであったりしてよい。

【７２０８】

ステップＤａ１１２の後、処理はステップＤａ１０１に戻る。したがって、このフローチャートに係る処理は、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態となるか、またはＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮとなるかのいずれかによりステップＤａ１０１～ステップＤａ１１２からなるループを抜ける。本例に係るその他の動作の詳細は、図６８７等を用いて説明済みである。

【７２０９】

＜変形例２１＞

上述の実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、単一のシナリオしか有さない構成とすることもできる。当該構成の場合、設定キー挿入部Ｄａ１１，更新ボタンＤａ１２，設定表示部Ｄａ１３は必ずしも必要とされない。

【７２１０】

＜変形例２２＞

上述の実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、複数の出率設定値のうちのいずれかか、シナリオモードかを更新ボタンＤａ１２によって選択できる構成であってもよい。すなわち、更新ボタンＤａ１２の押下によって、出率設定値「段階１」，「段階２」，「段階３」，「段階４」，「段階５」，「段階６」，「シナリオモード」の順に選択される。「シナリオモード」は、変形例２１のように、単一のシナリオの中で出率設定値が更新されるモードである。

＜変形例２３＞

上述の実施例では、出率設定値の変更様式を定めるシナリオは、「３頻出パターン」「乱高下パターン」「低設定パターン」「高設定パターン」「上昇パターン」「下降パターン」のように、あらゆる種類の変更パターンを備えていたが、「３頻出パターン」のみで複数パターンを構成したり、「乱高下パターン」のみで複数パターンを構成したり、「低設定パターン」のみで複数パターンを構成したり、「高設定パターン」のみで複数パターンを構成したり、「上昇パターン」のみで複数パターンを構成したり、「下降パターン」のみで複数パターンを構成したりしてもよい。

【７２１１】

図７１６を参照して、例えば、「下降パターン」のみで複数パターンを構成する場合を説明する。パチンコ機１０は、１時間に６，０００発発射できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日に発射できる最大発射数は６万球とする。図７１６（ａ）に示すように、「下降パターン１」では、出率設定値は「段階６」「段階５」「段階４」「段階３」「段階２」「段階１」の順に１万球発射ごとに出率設定値が降順に変更される。「下降パターン２」では、出率設定値は「段階６」「段階５」「段階４」の順に２

万球発射ごとに出率設定値が変更される。「下降パターン３」では、出率設定値は「段階６」「段階５」の順に３万球発射ごとに出率設定値が変更される。このように構成すれば、ホールでの営業開始直後はどのパチンコ機１０も出率設定値が「段階６」に設定されているので、より多くの遊技者を集めることができる。その後は、遊技が進むにつれて設定されたシナリオに応じて出率設定値の低くなり方が異なる。これにより、出率設定値の降下の仕方の違いに早く気付けるかどうかという遊技性を実現することができる。

【７２１２】

発射球数に代えて変動表示回数としてもよい。例えば、パチンコ機１０は、１時間に１２０回変動できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日の最大変動回数を１，２００回とする。すると、図７１６（ｂ）に示す様に、上述の「下降パターン１」では、２００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「下降パターン２」では、４００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「下降パターン３」では、６００回ごとに出率設定値が変更される、とすれば同様に構成できる。なお、本例では、大当たり抽選に当選した場合にも計数を継続するが、大当たり抽選に当選した場合に計数をリセットして１からカウントをし始めてもよい。

【７２１３】

出率設定値の変更条件は、一定間隔でなくてもよい。図６８７ａ（ｃ）に示す様に、例えば、「下降パターン１」では、出率設定値「段階６」「段階５」は１００回ごとに変更し、出率設定値「段階４」は４００回で変更し、出率設定値「段階３」「段階２」「段階１」は２００回ごとに変更する。「下降パターン２」では、出率設定値「段階６」「段階５」は２００回ごとに変更し、出率設定値「段階４」は８００回とする。「下降パターン３」では、出率設定値「段階６」は３００回とし、出率設定値「段階５」は９００回とする。このように、出率設定値の高さに応じて、その期間を異ならせることで、遊技者の利益とホールの利益とのバランスを取ることができる。

【７２１４】

＜変形例２４＞

上述の変形例２３とは異なり、例えば、「上昇パターン」のみで複数パターンを構成する場合について、図７１７を参照して説明する。パチンコ機１０は、上述と同じく、１時間に６，０００発発射できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日に発射できる最大発射数は６万球とする。図７１７（ａ）に示すように、「上昇パターン１」では、出率設定値は「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」「段階６」の順に１万球発射ごとに出率設定値が昇順に変更される。「上昇パターン２」では、出率設定値は「段階１」「段階３」「段階５」の順に２万球発射ごとに出率設定値が変更される。「上昇パターン３」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に３万球発射ごとに出率設定値が変更される。このように、「段階１」「段階３」「段階５」や、「段階１」「段階６」のように、「上昇パターン１」とは異なる間隔で出率設定値が上昇するパターンがあってもよい。

【７２１５】

また、「上昇パターン４」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は１万球までであって、「段階６」の期間は５万球もある。「上昇パターン５」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は５万球もあって、「段階６」の期間は１万球である。このように、出率設定値の高さは同じであっても、それが変更される期間が異なるように構成してもよい。

【７２１６】

発射球数に代えて変動表示回数としてもよい。例えば、パチンコ機１０は、上述と同じく、１時間に１２０回変動できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日の最大変動回数を１，２００回とする。すると、図７１７（ｂ）に示す様に、上述の「上昇パターン１」では、２００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「上昇パターン２」では、４００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「上昇パターン３」では、６０

０回ごとに出率設定値が変更される、とすれば同様に構成できる。また、「上昇パターン４」では、出率設定値「段階１」を１００回、「段階６」を１，１００回とし、「上昇パターン５」では、出率設定値「段階１」を１，０００回、「段階６」を１００回とすれば、上述と同様に構成できる。なお、本例では、大当たり抽選に当選した場合にも計数を継続するが、大当たり抽選に当選した場合に計数をリセットして１からカウントをし始めてもよい。

【７２１７】

出率設定値の変更条件は、一定間隔でなくてもよい。図６８７ｂ（ｃ）に示す様に、例えば、「上昇パターン１」では、出率設定値「段階１」「段階２」は１００回ごとに変更し、出率設定値「段階３」「段階４」は３００回で変更し、出率設定値「段階５」「段階６」は２００回ごとに変更する。「上昇パターン２」では、出率設定値「段階１」「段階２」は３００回、「段階３」「段階４」は２００回、「段階５」「段階６」は１００回ごとに変化する。「上昇パターン３」では、出率設定値「段階１」「段階２」は２００回、「段階３」「段階４」は１００回、「段階５」「段階６」は３００回ごとに変化する。このように、シナリオに応じて、出率設定値の高さが同じでも、その期間を異ならせることで、どのような変化パターンであるかを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【７２１８】

＜変形例２５＞

上述の変形例２４の図７１７（ａ）に示す「上昇パターン」と同様のパターンについて説明するが、出率設定値の更新条件が発射球数と特図１始動入賞装置３３ａ、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞率とである点が、上述の変形例２４の図７１７（ａ）に示す「上昇パターン」とは異なる。図７１８（ａ）に示すように、「上昇パターン１」では、出率設定値は「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」「段階６」の順に１万球発射ごとに、始動口入賞率が２％であれば、出率設定値が昇順に変更される。始動口入賞率は、本例では、１万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに２００球入球するものと考え、２％としている。「上昇パターン２」では、出率設定値は「段階１」「段階３」「段階５」の順に２万球発射ごとに、始動口入賞率が２％であれば、出率設定値が変更される。

【７２１９】

「上昇パターン３」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に３万球発射ごとに、始動口入賞率が２．３％であれば、出率設定値が変更される。始動口入賞率２．３％は、３万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに６９０球入球することによって達成される。平均では、３万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに６００球入球であるので、達成することは難しい。したがって、「上昇パターン３」では、遊技球発射ハンドル１８の操作を上手に行い、効率よく特図１始動入賞装置３３ａを狙う必要がある。

【７２２０】

上昇パターン４」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は１万球までであって、１万球発射時点で、始動口入賞率が２．５％であれば、出率設定値が「段階６」に変更され、「段階６」の期間は５万球もある。始動口入賞率２．５％は、１万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに２５０球入球することによって達成される。平均では、１万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに２００球入球であるので、達成することはかなり難しい。したがって、「上昇パターン３」では、遊技球発射ハンドル１８の操作をさらに上手に行い、さらに効率的に特図１始動入賞装置３３ａを狙う必要がある。

【７２２１】

「上昇パターン５」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は５万球もあって、５万球発射時点で、始動口入賞率が２．１％であれば、出率設定値が「段階６」に変更されるが、「段階６」の期間は１万球である。始動口入賞率２．１％は、５万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに１，０

５０球入球することによって達成される。平均では、５万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに１，０００球入球であるので、これは少し丁寧に特図１始動入賞装置３３ａを狙えば容易に達成できる。

【７２２２】

このように、出率設定値の更新条件を発射球数と始動口入賞率とに設定することとし、特定の出率設定値の更新には、通常よりも高い始動口入賞率を設定することにより、出率設定値の更新に遊技者の遊技球反射ハンドル１８の操作の技量が加味される、という斬新な遊技性を実現できる。

【７２２３】

＜変形例２６＞

また、上述の変形例２５において図７１８（ａ）に示す「上昇パターン」と同様のパターンについて説明するが、本例の「上昇パターン１」では、出率設定値「段階１」では１万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０１％であれば、出率設定値が「段階２」に変更され、出率設定値「段階２」では２万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０３％であれば、出率設定値が「段階３」に変更され、出率設定値「段階３」では３万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０５％であれば、出率設定値が「段階４」に変更され、出率設定値「段階４」では４万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０７％であれば、出率設定値が「段階５」に変更され、出率設定値「段階５」では５万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０９％であれば、出率設定値が「段階６」に変更される。このパチンコ機１０では、始動口入賞率の平均が２．００％であるので、出率設定値が高くなるにしたがって、始動口入賞率が高くなるため、遊技球発射ハンドル１８の操作の技量を求めることができる。

【７２２４】

＜変形例２７＞

また、上述の変形例２６において図７１８（ｂ）に示す「上昇パターン１」では、全ての出率設定値の変更に発射球数と始動口入賞率とを判定していたが、本例の「上昇パターン１」では、図７１８（ｃ）に示すように、出率設定値「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」は発射球数のみによって変更されるが、出率設定値「段階６」は、発射球数と始動口入賞率とによって変更される点が異なっている。すなわち、出率設定値「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」では１万球発射到達ごとに出率設定値が変更されるが、出率設定値「段階６」は、５万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０９％であれば変更される。このように、出率設定値の一部の変更条件に、遊技球発射ハンドル１８の操作の技量を求めることによって、遊技を引き締めることができる。

【７２２５】

＜変形例２８＞

本実施例では、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転操作して遊技球を発射すると、発射球数１，０００球達成ごとに出率設定値が更新される構成であったが、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転操作するごとに出率設定値が更新される構成であってもよい。この構成について図７１９、図７２０を参照して説明する。

【７２２６】

図７１９（ａ）は、本例での出率設定値の更新パターンの更新条件を説明する。本例での出率設定値の更新条件は、発射許可フラグが１から０に変化することである。すなわち、シナリオＡ「３頻出パターン」（「段階３」「段階６」「段階３」「段階２」「段階５」・・・との変化パターン）の初期値である出率設定値「段階３」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階６」に更新される。次に、出率設定値「段階６」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階３」に更新される。次に、出率設定値「段階３」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階２」に更新される。次に、出率設定値「段階２」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階

５」に更新される。以下、これを繰り返す。
【７２２７】
　このように、遊技球発射ハンドル１８から手を放すと出率設定値は更新されるので、遊技者が現在の出率設定値が良い値であると考える場合には、遊技球発射ハンドル１８から手を放さずに遊技に集中させることができる。反対に、遊技者が現在の出率設定値が悪い値であると考える場合や、遊技の流れを変えたいと考える場合には、遊技球発射ハンドル１８から手を放して休憩を与えることができる。
【７２２８】
　なお、本例の構成を実施例の構成に組み合わせて、出率設定値の更新条件を、発射許可フラグが１から０になるか、あるいは、発射球数１，０００球到達が成立するか、としてもよい。
【７２２９】
　図７１９（ｂ）は、本例における主制御装置２５１のＣＰＵ５０１が行う発射制御処理を示すフローチャートである。具体的には、ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図８に示すように、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７をＯＮにするためには、遊技者が遊技球発射ハンドル１８にタッチしていることが検出される必要がある。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＳ７２２に進む。
【７２３０】
ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３へ進む。発射制御信号Ｓ８（パルス信号）は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を回転操作した際の回転角度を検出した結果得られるボリューム信号ことに基づいて振幅値が決定される信号である。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットし、ステップＤａ６０１に進む。
【７２３１】
　ステップＤａ６０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８にタッチした状態で回転操作していることを示す発射操作フラグを１にセットして、本処理を終了する。上述したステップＳ７２１において、発射許可信号Ｓ７がＯＦＦである場合、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放したのか否かを判断するため、ステップＤａ６０２に進む。
【７２３２】
　ステップＤａ６０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、当該処理の直前の発射制御処理において発射操作フラグが１であるか否かを判断する。直前の発射操作フラグが１であれば、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放したので、ステップＤａ６０３へ進み、発射操作フラグを０にセットして、本処理を終了する。直前の発射操作フラグが０であれば、そもそも遊技球発射ハンドル１８が操作されていないので、本処理を終了する。
【７２３３】
　図７２０は、本例における主制御装置２５１のＣＰＵ５０１が行う出率設定値更新処理を示すフローチャートである。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、シナリオ設定値を読み出し（ステップＤａ３００）、出率設定値を読み出し（ステップＤａ３０１）、出率設定値送信コマンドをセットし（ステップＤａ３０２）、ステップＤａ６１１へ進む。ステップＤａ６１１では、主制御装置２５１のＣＰＵ５０１は、直前の発射操作フラグが１にセットされているか否かを判断する。直前の発射操作フラグが１にセットされていれば、当該処理の直前に遊技球発射ハンドル１８がタッチされていたことになるので、ステップＤａ６１２へ進む。直前の発射操作フラグが１にセットされていなければ、遊技球発射ハンドル１８がそもそも操作されていないことになるので、繰り返し本処理を行う。

【７２３４】
ステップＤａ６１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、現在の発射操作フラグが０であるか否かを判断する。現在の発射操作フラグが０であれば、遊技球発射ハンドル１８から手が離されたことになる。この遊技球発射ハンドル１８から手が離されたことが、本例での出率設定値の更新条件である。この場合、処理はステップＤａ３０７へ進み、設定されたシナリオが最後まで実行されたか否かが判断される。シナリオの最後でなければ、処理は、出率設定値が更新され（ステップＤａ３０８）、出率設定値送信コマンドがセットされ（ステップＤａ３０９）、再びステップＤａ６１１へ戻り、本例の出率設定値更新条件が成立するか否か判断される。現在の発射操作フラグが０でなければ、ちょうどいま遊技球発射ハンドル１８が回転操作されたことになるので、再びステップＤａ６１１へ戻り、本例の出率設定値更新条件が成立するか否か判断される。

【７２３５】
このように、本例では、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転操作するごとに、すなわち、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放したことが検出されるごとに、出率設定値が更新されるという斬新な遊技性を実現できる。また、本例では、「ハンドルを操作するごとに設定が変わるよ」などと示唆することが好ましい。これにより、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が遊技球発射操作に中断を挟むことによって、出率設定値が変更されるので、無自覚に遊技球発射操作が継続されること（のめり込み）を防止できる。

【７２３６】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ１）（ＤＡ１－２）に関し、シナリオ設定に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、発射球数が１，０００球に達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させることが可能である。発射球数１，０００球達成という条件は、第３図柄表示装置４２にて行われる通常画面表示，図柄変動表示，大当たりラウンド表示等の実行中に成立し得る条件である。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、発射球数１，０００球達成という条件が成立した場合、図柄変動表示を継続しつつも、この条件が成立した時点から、この変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、このパチンコ機１０によれば、図柄変動表示等の実行中において、発射球数が１，０００球に達成した時点で、複数段階に設定された大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な出率設定値で大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われたとしても、本発明の様に出率設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、本発明によれば、遊技に流動性が生まれるので、出率設定値調整機能付きパチンコ機をホールに定着させることができる。そして、ホールが初期状態として出率設定値を高い段階としても、図柄変動表示等の実行中に、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われるので、高い出率設定値のままで著しく高い出率に

なるような事態が生じにくくなり、パチンコ機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。また、本発明に係るパチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技状態が通常遊技状態となったままの遊技中に遊技に関する出率設定値が自動的に変化し、変化された態様で大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われるという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。

【７２３７】

なお、上述した実施例では、パチンコ機１０が初期化された場合、遊技に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値を、初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」としたが、パチンコ機１０が初期化された場合に設定される出率設定値を、抽選により決定する構成であってもよい。例えば、パチンコ機１０が初期化された場合に設定されるシナリオ設定値を抽選により決定し（例えば「シナリオ設定値「１２」）、その決定されたシナリオの最初の出率設定値（例えば出率設定値「２」）を設定する構成としてもよい。また、パチンコ機１０が初期化された場合に設定されるシナリオ設定値を抽選により決定し（例えば「シナリオ設定値「１２」）、その決定されたシナリオに設定されている出率設定値の中から最初に設定される出率設定値を決定する（例えば出率設定値「５」）構成としてもよい。このような構成によっても、遊技中に遊技に関する出率設定値が変化するという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みができる。

【７２３８】

また、上述した実施例では、通常遊技状態において、発射球数が１，０００球に達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させる構成を説明したが、大当たり遊技状態中、確変状態中または時短状態中に、発射球数が１，０００球に達成することで出率設定値を変更してもよい。このような構成によっても、遊技中に遊技に関する出率設定値が変化するという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みができる。

【７２３９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ２）に関し、第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで低くする、高くする、または、低くしたり高くしたりすることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、電源投入時に設定された第１の出率設定値（例えば「３」）が遊技中に低くなる、高くなる、または、低くなったり高くなったりする場合がある。この様に構成すれば、遊技の変化が複雑なものとなり、将来の遊技がどのようになるか分からないという不確定要素が適度に組み込まれたパチンコ機１０が提供できる。

【７２４０】

なお、上述の実施例では、シナリオ設定値の中に、出率設定値を低くしたり高くしたりいずれも行う構成が含まれていたが、シナリオ設定値の中に、出率設定値を低くする構成しか含まれていなかったり、出率設定値を高くする構成しか含まれていなかったりする構成であってもよい。このような構成であっても、各シナリオ設定値の最初の出率設定値を異ならせることで、遊技中に遊技に関する段階値が変化するという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みができる。

【７２４１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ３）に関し、パチンコ機１０が初期化された場合、所定の出率設定値「段階３」を初期値として設定し、発射球数が１，０００球に達成すると更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで出率設定値を初期値に設定する。

このようなパチンコ機１０によれば、出率設定値は、初期値に設定されたあと、発射球数が１，０００球に達成する毎に変遷していくが、発射球数の１，０００球達成により初期値に戻る。この様に構成すれば、パチンコ機１０は、所定条件が成立し続けるとやがて初期状態に戻るので、電源投入時の状態を再現でき、遊技の状態が遊技を続けて行くうちに次第に変化して戻らないことが防止でき、遊技の持続性が高いものとなる。

【７２４２】

なお、上述した実施例では、パチンコ機１０が初期化された場合、遊技に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値を、初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」としたが、上述のように、パチンコ機１０が初期化された場合に設定される出率設定値を、抽選により決定する構成であってもよい。

【７２４３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ４）に関し、初期値（例えば「３」）よりも上方または下方に変化させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が初期状態のパチンコ機１０に対して遊技を続けていくうちに、出率設定値が初期値を基準に上昇したり、低下したりする。この様な構成とすれば、多様な遊技を遊技者が体験することができ、面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【７２４４】

なお、上述した実施例では、いずれのシナリオ設定値においても、出率設定値が初期値より大きくなったり、小さくなったりしていたが、出率設定値が初期値から変化しないシナリオがあってもよい。例えば、３頻出パターンであるシナリオ設定値「１１」であれば「３」のまま変化しないシナリオである。また、例えば、低設定パターンであるシナリオ設定値「１３」であれば「１」のまま変化しないシナリオや、高設定パターンであるシナリオ設定値「１４」であれば「６」のまま変化しないシナリオである。出率設定値が変化するシナリオの中に、出率設定値が変化しないシナリオが混ざることで、シナリオの価値の高低が付くため、興趣性を向上させることができる。

【７２４５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ５）に関し、第１の出率設定値（例えば「３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで出率設定値の取り得る範囲の中の最大値「段階６」となるように高めることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技中に更新ボタンＤａ１２が操作されなくても出率設定値が最大値に設定される。この様に構成すれば、遊技の有利さに関し遊技者は偶然性を感じることができ、遊技者に遊技を続けたくなるような動機を提供するパチンコ機１０を構成できる。

【７２４６】

なお、上述した実施例では、更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで出率設定値の取り得る範囲の中の最大値を、他のシナリオ設定値でも出率設定値として取りうる範囲の最大千である「段階６」として説明したが、上述した変形例４のように、ある特定のシナリオ設定値でしか取り得ない出率設定値である「段階７」を設けてもよい。

【７２４７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ６）に関し、出率設定値に基づいて特別図柄に係る入賞に伴う演出態様を決定することが可能であり、出率設定値が大きい程、魚群演出頻度が高まり演出態様がより目立つものになる。

このようなパチンコ機１０によれば、演出態様が遊技に関する出率設定値と連動することになる。この様に構成すれば、演出態様に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の出率設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、本実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。

【７２４８】

なお、上述した実施例では、シナリオ設定値は、魚群出現率という遊技者が第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおいて目立つ，目立たないを認識される構成であったが、上述の変形例２の発光役物Ｄａ２のように第３図柄表示装置４２とは異なる手段によって実行される演出出力であってもよい。

【７２４９】

本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ７）に関し、出率設定値に基づいてパチンコ機１０の発光役物Ｄａ２の発光時間を決定することが可能であり、出率設定値が大きい程、パチンコ機１０の発光時間が長くなる。

このようなパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０の出力が遊技の出率設定値と連動することになる。この様に構成すれば、パチンコ機１０の出力に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の出率設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。

【７２５０】

なお、本実施例の変形例２では、パチンコ機１０の出力を、発光役物Ｄａ２の発光時間として説明したが、スピーカーからの音声のような出力であってもよい。例えば、上述の発光役物Ｄａ２の消灯を、太鼓のバチをならす「カン」の音に対応させ、上述の発光役物Ｄａ２の点灯を、太鼓をならす「ドン」の音に対応させることができる。

【７２５１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ８）に関し、更新ボタンＤａ１２に入力される選択は、演出態様またはパチンコ機１０の出力に影響する。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技前の操作によって遊技中に自動的に演出態様またはパチンコ機１０の出力を変動することができ、遊技者が遊技をし易いパチンコ機１０を提供できる。

【７２５２】

なお、本実施例および変形例２等では、更新ボタンＤａ１２に入力されるシナリオ設定値の選択は、出率設定値の変更として演出態様またはパチンコ機１０の出力に影響していたが、更新ボタンＤａ１２に入力されるシナリオ設定値の中に出率設定値を変更しないものがあってもよい。

【７２５３】

本実施例の変形例１２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ９）に関し、遊技中に変更された出率設定値を記憶するＲＡＭ５０３を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄ１１をオン状態にしない場合、記憶された出率設定値を記憶手段から読み出すことが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、電源投入前からＲＡＭ５０３が保持している出率設定値が反映され、電源投入前にパチンコ機１０が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等によりパチンコ機１０の電源が寸断されても、遊技者は、パチンコ機１０の再起動後に遊技の続きを行うことができる。

【７２５４】

なお、上述した実施例では、遊技中に変更された出率設定値をＲＡＭ５０３に記憶し、パチンコ機１０の電源スイッチによる電源ＯＦＦ時や、パチンコ機１０の遊技中の断電時に、出率設定値がＲＡＭ５０３に記憶される構成であったが、出率設定値がＲＡＭ５０３に記憶されない構成であってもよい。電源投入時の出率設定値は、初期値でもよいし、抽選により決定される出率設定値でもよい。これにより、電源投入時に出率設定値が変わるという面白味を提供することができる。

【７２５５】

本実施例の変形例１４に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ１０）に関し、出率設定値をＲＡＭ５０３から読み出して、記憶された出率設定値とは異なる出率設定値を遊技に反映させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、ＲＡＭ５０３に記憶された出率設定値に基づいて、当該出率設定値と異なる値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後のパチンコ機１０の動作の自由度が増え、結果として、遊技者の利益に配慮がなされたパチンコ機１０が提供できる。

【７２５６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ１１）に関し、発射球数が１，０００球に達成したことを契機として「１，０００球達成！」の文字を表示する第３図柄表示装置４２を備えてもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、出率設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出すパチンコ機１０が提供できる。

【７２５７】
なお、上述の実施例では、発射球数が１，０００球に達成したことを契機として「１，０００球達成！」の文字を表示することで、現在の出率設定値は遊技者に知らせないとしても、何らかの出率設定値の更新があったことは分かり易くしていたが、「１，０００球達成！」の文字を表示させないことで、出率設定値の更新があったことも分からないようしてもよい。つまり、発射球数のカウントは発射球数が増えるごとに表示するが、「１，０００球達成！」のような区切りは表示しないことで、１，０００球到達毎に出率設定値が更新されることを知っている遊技者にしかそれを気付かせないようにする構成である。また、発射球数のカウントも表示しないことで、遊技者に出率設定値の更新があったことも分からないようしてもよい。

【７２５８】
また、本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ１）に関し、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目を達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させることが可能である。先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件は、図柄変動表示が先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目に到達することであり、出率設定値は、図柄変動表示が先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目に到達することによって変更し得るものである。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件が成立した場合、その成立直後に行われる図柄変動表示から、この変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、このパチンコ機１０によれば、図柄変動表示の実行中において先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件が成立した直後に行われる変動表示から、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。この複数段階に設定された大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目を達成することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【７２５９】
本実施例および変形例７を含む各変形例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ２）に関し、出率設定値は、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す値である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技に関する表示の実行中において、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件が成立した直後に行われる変動表示から、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等に関する制御が行われる。この所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値は、先に

出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、出率設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【７２６０】

本実施例の変形例２３に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ３）に関し、出率設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すると、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さが低い値となる（つまり出率設定値が１低くなる）。

このようなパチンコ機１０によれば、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すると、次からは、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値が自動的に低くなるという新しい遊技性を提供できる。

【７２６１】

本実施例の変形例２４に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ４）に関し、出率設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すると、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さが高い値となる（つまり出率設定値が段階１、高くなる）。

このようなパチンコ機１０によれば、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すれば、次からは、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値が自動的に高くなるという新しい遊技性を提供できる。

【７２６２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ１）に関し、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、発射球数１，０００球を達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を変化させることが可能である。出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向に回転させる操作をすることによって変更し得るものである。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、発射球数１，０００球達成という条件が成立した場合、図柄変動表示を継続しつつ、この発射球数１，０００球達成という条件が成立した時点から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、このパチンコ機１０によれば、図柄変動表示等の実行中において、発射球数１，０００球達成が成立した時点で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われる。この魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が右方向に回転させる操作をすることによって変更し得るものである。したがって、もし仮に、遊技部品が本来の設置角度から異ならせて設置されており、遊技部品によって影響を受けた遊技球が本来よりも所定の入球口に入球し難い方向に流下されている不測の状況が発生したとしても、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が右方向に回転させる操作をすることによって、この出率設定値を変更し得るので、このような不測の状況の影響を受け難くすることができる。

また、上述した（ＤＡ１）と同様に、出率設定値調整機能付き遊技機をホールに定着さ

せることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【７２６３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ２）に関し、出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向に回転させる操作を継続することによって変更し得るものである。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向の回転操作を継続する遊技者に対して、手軽に、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値の変更の機会を与えることができる。

【７２６４】

なお、本実施例では、出率設定値は、発射球数１，０００球達成が成立することのみによって変更される構成であったので、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転させる操作を継続すれことによって自動的に更新条件が達成される構成であったが、本実施例の変形例２５、変形例２６のように、発射球数１，０００球達成するごとに始動口入賞率が所定の入賞率を達成していれば、出率設定値を更新する構成としてもよい。

【７２６５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ３）に関し、出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向への回転操作を継続することによって最大値まで変更し得るものである。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向に回転させる操作を継続する遊技者に対して、手軽に、複数段階の最大値に設定された大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値の変更の機会を与えることができる。

【７２６６】

なお、本実施例では、出率設定値は、発射球数１，０００球達成が成立することのみによって変更される構成であったので、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転させる操作を継続すれことによって自動的に最大値まで更新条件が達成される構成であったが、本実施例の変形例２７のように、最大値への更新判定時においては、始動口入賞率が所定の入賞率を達成していることを条件に、出率設定値を更新する構成としてもよい。

【７２６７】

本実施例の変形例２６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ４）に関し、出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向への回転操作を行う毎に変更し得るものである。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が遊技球発射操作の中断を挟むことによって、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が変更されるので、無自覚に遊技球発射操作が継続されること（のめり込み）を防止できる。

【実施例５８】

【７２６８】

続いて、実施例５８に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、遊技球の発射球数に関する第１の条件が成立すると、出率設定値を高めるように構成されていることが最大の特徴であり、この点において実施例５７の構成とは異なっている。

【７２６９】

ここで、遊技球の発射球数に関する第１の条件は、遊技球が５万発発射されたことである。この５万発は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに現在の遊技状態が継続している場合に成立し得る条件である。つまり、このような場合に成立し得る条件であれば、より多い発射球数であってもよいし、より少ない発射球数でもよい。また、当日中に達成できる発射球数であってもよいし、日をまたいで達成できる発射球数であってもよい。

【７２７０】
本実施例に係る出率設定値更新処理について図７２１を参照しながら説明する。この処理は、主制御装置２６１ａのＣＰＵ５０１が実行する。出率設定値設定更新処理は、ステップＤｂ１００から始まり、ＲＡＭ５０３より作業者が指定したシナリオ設定値が読み出される。その後、処理はステップＤｂ１０１に進み、出率設定値がＲＡＭ５０３より読み出される。その後、処理は、ステップＤｂ１０２に進み、出率設定値送信コマンドがセットされる。出率設定値送信コマンドは、出率設定値を主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ送信するコマンドである。以上の各ステップは、実施例５７における出率設定値更新処理と同じ動作である。
【７２７１】
その後処理は、ステップＤｂ１０４に進み、動作に関係するカウンタおよびフラグが０に設定される。当該処理の動作に関係するカウンタは、球数カウンタであり、動作に関係するフラグは、大当たりフラグである。
【７２７２】
その後、処理は、ステップＤｂ１０４に進み、発射球感知センサＤａ１が遊技球を検出したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ１０４に戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ１０５に進み、球数カウンタに１が加算される。当該判断が偽ならステップＤｂ１０５はスキップされる。ステップＤｂ１０６はその後の処理であり、大当たりが発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＤｂ１０７に進み大当たりフラグが１にセットされる。当該判断が偽なら、ステップＤｂ１０７はスキップされる。
【７２７３】
ステップＤｂ１０８は、その後の処理であり、出率設定値を自動的に上昇させるための所定上昇条件である球数カウンタが例えば５万となったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ１０９に進み、偽なら処理はＤｂ１０４に戻る。ステップＤｂ１０９では、大当たりフラグが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＤｂ１１０，ステップＤｓ１１１に進み、出率設定値がシナリオに従って更新され、出率設定値送信コマンドがセットされて処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ１１０，ステップＤｓ１１１をスキップして終了となる。
【７２７４】
つまり、本実施例によれば、遊技者が５万球の遊技球を遊技盤３０に発射したにも係わらず、一度も特図に係る大当たりが発生しなかった場合に、出率設定値がシナリオに従って更新される構成となっている。
【７２７５】
図７２２（ａ）は本実施例において設定されているシナリオＡ～Ｆを表している。シナリオＡに係るシナリオ設定値は２１であり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２に設定されている。シナリオＢに係るシナリオ設定値は２２であり、出率設定値の更新パターンは、段階２→段階３に設定されている。シナリオＣは、出率が事実上変化しないシナリオとなっており、出率設定値の更新パターンは、段階３→段階３となっている。同様に、シナリオＤは、出率設定値が段階４から変化しないシナリオであり、シナリオＥは、出率設定値が５から変化しないシナリオである。そして、シナリオＦは、出率設定値が段階６から変化しないシナリオとなっている。この様に、本実施例のシナリオは、出率設定値が段階３未満で低い場合は増加し、段階３以上の場合は、変化しないように設定されている。
【７２７６】
なお、本実施例のシナリオは、図７２２（ｂ）に示すように設定してもよい。当該図に係るシナリオは、出率設定値が段階３未満で低い場合、出率設定値は、一律に段階３に更新される。出率設定値が段階３以上となっているシナリオについては図７２２（ａ）と同様である。
【７２７７】

本実施例の変動図柄を出力する出力装置である第３図柄表示装置４２は、シナリオに基づいて出率設定値が更新されたことを報知する構成となっているのでこの点について説明する。図７２２（ｃ）は、遊技球の発射球数が五万球に達したときに表示画面４２ａに重畳表示される文字を表している。具体的には、当該図が示すように、表示画面４２ａに「５０，０００球達成！ゾーンチェンジ！」の文字が表示される。上述したように、遊技球の発射球数が五万球に達すると、シナリオに従って出率設定値が変更される。このときの出率設定値は、遊技者にとって有利な値に変更されるので、実施例に係るパチンコ機１０は、この状態の変化を遊技者に分かりやすくする目的で、ゾーンチェンジに関する表示を行うようにしている。なお、このような重畳表示がなされるのは、シナリオＡ，Ｂについてであり、シナリオに従っても出率設定値が更新されないシナリオＣ～シナリオＦについては、図７２２（ｃ）に示すような重畳表示はなされない。なお、表示画面４２ａに「５０，０００球達成！ゾーンチェンジ！」の文字を表示する代わりに出率設定値の更新を示す「ゾーンチェンジ！」の文字を表示するようにしてもよい。

【７２７８】

なお、本例のパチンコ機１０は、遊技の進行を遊技者に感知させる出力部として第３図柄表示装置４２を採用せず、「５０，０００球達成！ゾーンチェンジ！」という表示を表示画面４２ａに表示させる代わりに、音声によりゾーンチェンジの報知を行うような構成としてもよい。なお、出率設定値を自動的に上昇させるための特定上昇条件を特図変動２０００回転達成にして発射球数５万球達成の代わりとしてよい。

【７２７９】

本発明のパチンコ機１０は、出率設定値が低く設定されており、５万球の遊技球を遊技領域に発射したにもかかわらず一度も大当たりとならなかった場合、シナリオ従い出率設定値が上昇するように構成されている。この様に構成することにより、遊技者に対する遊技の難易度が適度に調整され、バランスの取れたパチンコ機１０が提供できる。

【７２８０】

本発明は、上述の実施例の限られず、下記の様に変形実施が可能である。

＜変形例１＞

上述の実施例の構成に加えて、シナリオに従い出率設定値が更新された後、発射球数が５万球よりも多い例えば１０万球となるまでに大当たりに当選したという第２の条件が成立した場合、出率設定値を低下させる構成とすることもできる。この１０万発は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに現在の遊技状態が継続している場合に、上述した５万発の次に成立し得る条件である。つまり、このような場合に成立し得る条件であれば、より多い発射球数であってもよいし、より少ない発射球数でもよい。また、当日中に達成できる発射球数であってもよいし、日をまたいで達成できる発射球数であってもよい。

【７２８１】

図７２３は、本例に係る主制御装置２６１ａのＣＰＵ５０１が行う出率設定値更新処理を説明している。当該処理は、ステップＤｂ２００から始まり、各ステップを経てステップＤｂ２０７に進む。以上の各ステップは、図７２１で説明した出率設定値更新処理のステップＤｂ１００～ステップＤｂ１０７と同じ動作である。

【７２８２】

ステップＤｂ２２１はその後の処理であり、球数カウンタが例えば１０万に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は後述のステップＤｂ２３１に進み、当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ２２２に進む。当該ステップにおいては、球数カウンタが例えば５万に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ２２３に進み、偽なら処理はステップＤｂ２０４に戻る。ステップＤｂ２２３では、大当たりフラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ２２４に進み、偽なら処理はステップＤｂ２０４に戻る。

【７２８３】

ステップＤｂ２２４においては、大当たりフラグが０にセットされ、更新フラグが１に

セットされる。更新フラグとは、シナリオに基づいて大当たり設定値が更新されたことを示すフラグである。その後処理はステップＤｂ２２５に進み、出率設定値の更新が実行される。ステップＤｂ２２６はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。この動作により、サブ制御装置のＣＰＵは、図７２２（ｃ）で説明した５万球達成の表示を実行できる。その後処理は、ステップＤｂ２０４に戻る。

【７２８４】

ステップＤｂ２３１は、ステップＤｂ２２１が真の場合実行される処理であり、発射球数が１０万球に達したときに実行される動作である。当該ステップでは、大当たりフラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＤｂ２３２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＤｂ２３２では更新フラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＤｂ２３３に進み、偽なら処理は終了となる。

【７２８５】

ステップＤｂ２３３では、出率設定値を１減算する処理が実行される。ステップＤｂ２３４はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。その後処理は終了となる。

【７２８６】

この様に本例によれば、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生し、かつ、発射球数が５万球となったときに出率設定値が更新された場合、出率設定値が例えば段階１だけ減算される構成となっている。従って本例によれば、例えばシナリオとしてシナリオＡが設定されている場合、当初の出率設定値は段階１であったところ、発射球数が５万球に達成したにも係わらず一度も大当たりが発生しない場合、出率設定値はシナリオに従い２に更新され、その後、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生すると、出率設定値は、１減算されて段階１となる。本例によれば、シナリオとしてシナリオＣ等、出率設定値が更新によって変化しないシナリオが設定されている場合も、発射球数が１０万球に達した場合に出率設定値が段階１減算されることがあり得るが、この減算処理を実行させないように構成することもできる。

【７２８７】

また、図７２４（ａ）に示すように、出率設定値が段階１減算される際に、表示画面４２ａに「流れが変わった！」の文字を重畳表示させるようにしてもよい。この表示は、ステップＤｂ２３４に出率設定値送信コマンドがセットされたことに伴いサブ制御装置が実行する。なお、表示画面４２ａに「流れが変わった！」の文字を表示する代わりに出率設定値の更新を示す「ゾーンチェンジ！」または「ゾーン変更！」の文字を表示するようにしてもよい。

【７２８８】

なお、本例のパチンコ機１０は、「流れが変わった！」という表示を表示画面４２ａに表示させる代わりに、出率設定値更新の報知を行うような構成としてもよい。５万球達成を音声により報知する構成であれば、１０万球に係る音声は５万球達成の音声と異なる音声とすることができる。

【７２８９】

本例によれば、一度遊技者に有利となった出率設定値を大当たり発生という条件付きの１０万発達成という第２の条件の成立によって低下させる構成となっている。上述した実施例の構成では、出率設定値が一度遊技者に有利な値に更新されると、更新後の値に基づいて遊技が続行されてしまうという問題があったが、本例によれば、遊技者の利益を確保しつつ、難易度のバランスが取れたパチンコ機１０が提供できる。なお、第２の条件は、大当たり発生という条件を付けずに、１０万発達成のみをもって、現在の出率設定値を下げる構成であってもよい。

【７２９０】

＜変形例２＞

上述の実施例では、遊技球の発射球数が５万球に達した時点でゾーンチェンジに関する表示を表示画面４２ａに表示するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。遊

技者が決定ボタン８１を例えば連続して２回押下すると、図７２４（ｂ）に示すように「５０，０００球超えたのでゾーンチェンジしているよ！」という文字を表示画面４２ａに重畳表示させるようにしてもよい。ただし、このような表示がなされるのは、遊技球の発射球数が５万球以上となっており、かつ、シナリオとしてシナリオＡ等、更新により出率設定値が増加するシナリオが設定されている場合である。これら条件を満たさないで遊技者が決定ボタン８１を連続して２回押下した場合は、表示画面４２ａの表示内容に変化がないように構成してもよいし、「お知らせは何もないよ」といったゾーンチェンジ以外の文字を表示画面４２ａに表示させる様にしてもよい。また、５万球に達した時点で、「決定ボタンを２回押したらメッセージが出るよ」という様な示唆画像を表示してもよい。また、このような示唆画像を１万球毎に表示し、５万球に達するまでは現状を表示する「ゾーンチェンジはまだだよ」というような文字を表示し、５万球に達して始めて上記メッセージが表示されるようにされてもよい。

【７２９１】

＜変形例３＞

本例は、戦績が振るわない遊技者を救済する救済ゾーンを備えたパチンコ機１０に関している。救済ゾーンに突入した場合、図７２４（ｃ）に示すように、ゾーンチェンジに関する表示が表示画面４２ａに重畳表示される。この時重畳表示される文字は、例えば、「救済ゾーン突入！」である。救済ゾーンは、例えば出率設定値を７として遊技が行われる。

【７２９２】

以降、図７２５を参照しながら本例に関係する出率設定値更新処理について説明する。当該処理は、主制御装置２６１ａのＣＰＵ５０１が実行する。処理は、Ｄｂ２００から始まり、各ステップを経てステップＤｂ２２６に進む。以上の各ステップは、図７２３で説明した出率設定値更新処理のステップＤｂ２００～ステップＤｂ２２６と同じ動作である。

【７２９３】

本例において、特徴的なのは、遊技球の発射球数が例えば１０万球に達した後の処理であるのでこの点について説明する。遊技球の発射球数が１０万球に達しステップＤｂ２２１の判断が真となると、処理はステップＤｂ２３１に進み、大当たりフラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ２３２ａに進み、更新フラグが１であるか否かが判断され、当該判断が真なら処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ２３３ａに進み、出率設定値が例えば、７に設定される。この出率設定値「７」は、シナリオを規定する出率設定値の取り得る範囲１～６を超えて高い値となっている。ステップＤｂ２３３ａにおいて出率設定値を当該範囲内の例えば６とすることもできる。

【７２９４】

ステップＤｂ２３４は、その後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。その後処理は、ステップＤｂ２４１に進み、救済ゾーン表示コマンドがセットされる。このコマンドにより、サブ制御装置は、「救済ゾーン突入！」といった文字を表示画面４２ａに表示させることができる。

【７２９５】

この様に本例によれば、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生せず、かつ、発射球数が５万球となったときに出率設定値が更新されなかった場合、出率設定値が例えば段階７に更新される構成となっている。従って本例によれば、例えばシナリオとしてシナリオＡが設定されている場合、当初の出率設定値は段階１であったところ、発射球数が５万球に達成するまでに大当たりが発生し、出率設定値が更新されず、その後、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生しない条件が揃うと、出率設定値は、段階７となる。本例によれば、シナリオとしてシナリオＣ等、出率設定値が更新によって変化しないシナリオが設定されている場合も、発射球数が１０万球に達した場合に出率設定値が段階７とされることがある。

【７２９６】
＜変形例４＞
上述の実施例に加えて、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態のときにシナリオ設定値が主制御基板２６１ａのＣＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３から読み出される構成としてもよい。この構成の詳細は上述したとおりである。
【７２９７】
＜変形例５＞
更新回数が示す通りに出率設定値を設定しないでパチンコ機１０を再起動させる構成の別例としては、例えば、再起動する際に出率設定値をＲＡＭ５０３より読み出して、読み出された出率設定値よりも高い設定値を設定して遊技に反映させることもできる。この構成の詳細は上述したとおりである。
【７２９８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ１）に関し、出率設定値に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２と、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する出率設定値のうちの所定の設定値を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、出率設定値を更新することが可能であり、発射球数が５万球に達成するという所定条件が成立すると更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで、第１の設定値に対応する「段階１」をより高い「段階２」に自動的に変更することが可能であり、この発射球数が５万球に達成するという所定条件は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに通常遊技状態が継続している場合に成立し得る条件であって、遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件である。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、発射球数１，０００球達成という条件が成立した場合、図柄変動表示を継続しつつ、この発射球数１，０００球達成という条件が成立した時点から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、これによれば、遊技中において、出率設定値が自動的に変更可能とされ、変更された態様で遊技に関する制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な出率設定値で遊技が行われたとしても、出率設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、遊技に流動性が生まれるので、出率設定値調整機能付きパチンコ機１０をホールに定着させることができる。そして、初期状態として出率設定値を高い段階としても、遊技中に出率設定値が自動的に変動するので、高い出率設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、パチンコ機１０の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。また、通常遊技状態において、発射球数が５万発に達成するという条件が成立すると、更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで現在の出率設定値（例えば段階１）がより高い出率設定値（段階２）に変更される。そして、この発射球数が５万発に達成するという条件は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに通常遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であって、遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件である。したがって、少なくとも遊技を実行し続けていれば、発射球数が５万発に達成するという条件を満たすことによって、確実に、遊技を始めたときよりも高い出率設定値で遊技を遊技者に行わせることができる。その結果、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【７２９９】
なお、本実施例では、発射球数が５万球に達成するという所定条件が成立すると更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで、現在の設定値を、それより高い設定値に自動的に変更するものであったが、現在の設定値を、それより低い設定値に自動的に変更するものであ

っても構わない。つまり、ある所定条件が成立すると、現在の設定値を一方向に自動的に変更するものであってもよい。例えば、遊技に関するのめり込みを防止する観点からは、例えば５万球到達までに大当たり当選しなければ、設定値を自動的に下げることで、５万球到達時点で遊技者にきっぱりと遊技の継続を諦めさせ易くすることができる。

【７３００】

変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ２）に関し、第３図柄表示装置４２は、出率設定値の変更に基づいて「ゾーンチェンジ！」の表示を実行可能である。第３図柄表示装置４２は、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に変更された後、遊技者による決定ボタン８１を連続して２回押下するという所定の入力をすると、「５０，０００球超えたのでゾーンチェンジしているよ！」という所定の表示を実行する。

これによれば、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に上昇された後、遊技者による所定の入力がなされると、所定の表示が実行される。この様に構成すれば、遊技者が所定の入力を実行しなければ所定の表示がなされないので、遊技者は、所定の表示に気を取られることなく、遊技に興じることができる。

【７３０１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ３）に関し、第３図柄表示装置４２は、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に上昇されたことを契機として「ゾーンチェンジ！」の所定の表示を実行する。

これによれば、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に上昇されたことを契機として所定の表示が実行される。この様に構成すれば、遊技者は、出率設定値の変更を確実に知った状態で遊技に興じることができる。

【７３０２】

変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ４）に関し、通常遊技状態において、発射球数が５万球に達成するという条件（第１の条件）が成立した後、発射球数が１０万球に達成する前に大当たりに当選するという条件（第２の条件）が成立すると、出率設定値を第２の値「段階２」をより低い第３の値「段階１」に変更することが可能である。

これによれば、遊技者としては、これまでにない新たな面白みを有する遊技機が提供できる。この第２の条件は大当たり当選していれば遊技者の発射操作に基づいて成立するので、遊技者の発射操作によって第２の値で行える遊技期間が少なくなっていくというドキドキ感を提供できる。また、第２の値を、少なくとも遊技を行っていれば達成し得る一定の期間内に限って成立するという特別感を出すことができる。

【７３０３】

上述の変形例１では、第３の値は、第１の値と同じ値であったが、第１の値よりも低い値であってもよい。例えば、第１の値が「段階５」であり、第２の値が「段階６」であり、第３の値が「段階２」である。これにより、「段階６」で大当たり当選した後は、第１の値よりも低い値に設定することで、第２の値の期間の特別感を出すことができる。

【７３０４】

上述の変形例１では、第２の条件が成立すると、出率設定値を低くする構成としたが、出率設定値を高くする構成としてもよい。例えば、この場合の第２の条件は、１０万発到達しても大当たり当選していないという条件である。これにより、はまっていく遊技者を救済することができる。

【７３０５】

変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ５）に関し、第３図柄表示装置４２は、出率設定値が第２の値「段階２」から第３の値「段階１」に変更されると、所定の報知とは異なる「チェンジだよ！」という特定の報知を実行可能である。

これによれば、出率設定値が第２の値「段階２」からより低い第３の値「段階１」に変更されると、所定の報知とは異なる特定の報知を実行可能である。この様に構成すれば、遊技者としては、第２の値「段階２」が長く続くようにパチンコ機１０を操作するようになるので、これまでにない新たな面白みを有するパチンコ機１０が提供できる。

【７３０６】

なお、上述のように、特定の報知を実行せずに、内部的に出率設定値を変更してもよい。

【７３０７】

実施例３に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ６）に関し、第２の値は、設定値の取り得る範囲の中の最大値「段階６」である。

これによれば、第２の値は、出率設定値の取り得る範囲の中の最大値「段階６」である。この様に構成すれば、遊技者が出率設定値の更新を体感しやすく、メリハリのあるパチンコ機１０が提供できる。

【７３０８】

なお、上述のように、第２の値を、特別な場合にだけ設定される「段階７」としてもよい。このようにすれば、より一層、はまり救済の効果を高める。

【７３０９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ７）に関し、第２の値は、設定値の取りうる範囲の中の中間の値「段階３」であってもよい。

これによれば、第２の値は、出率設定値の取りうる範囲の中の中間の値「３」である。この様に構成すれば、出率設定値の変化が小さく抑えられるので、遊技の難易度についてバランスの取れたパチンコ機１０が提供できる。

【７３１０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ８）に関し、本実施例の１つ前の実施例５７と同様に、遊技中に変更された出率設定値を記憶するＲＡＭ５０３を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されない場合、変更された出率設定値をＲＡＭ５０３から読み出すことが可能である。

これによれば、電源投入前から記憶手段が保持している出率設定値が反映され、電源投入前にパチンコ機１０が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等によりパチンコ機１０の電源が寸断されても、遊技者は、パチンコ機１０の再起動後に遊技の続きを行うことができる。

【７３１１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ９）に関し、本実施例の１つ前の実施例５７と同様に、出率設定値をＲＡＭ５０３から読み出して、出率設定値を記憶された値とは異なる値に設定することが可能である。

これによれば、ＲＡＭ５０３に記憶された出率設定値に基づいて、当該値と異なる値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後のパチンコ機１０の動作の自由度が増え、結果として、遊技者の利益に配慮がなされたパチンコ機１０が提供できる。

【７３１２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ１０）に関し、第３図柄表示装置４２は、第１の条件が成立したことを「５０，０００球達成！」を表示することで報知することが可能である。

これによれば、出率設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出すパチンコ機１０が提供できる。

【実施例５９】

【７３１３】

上述の実施例５７では、発射球数が計数されて所定数（例えば、１，０００球）となる毎に出率設定値が更新される構成であったが、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態）で、発射球数を計数しない構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【７３１４】

本実施例では、発射球数の計数値が所定数（例えば、１，０００球）に到達する毎に出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されているが、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態）では、発射球数を計数せずに出率設定値を更新しないようになってい

る。したがって、大当たり遊技中に出率設定値の更新がされてしまうことを抑制でき、大当たり遊技後に、大当たり遊技状態となった出率設定値で再び遊技を楽しむことができる。また、大当たり遊技中に止め打ちをすることで有利度合いが変わることを抑制することができる。

【７３１５】

まず、本実施における設定値変更シナリオについて説明する。設定値変更シナリオとは、所定の条件が成立（例えば、発射球数の計数値が所定数となる）する毎に更新される出率設定値を決めたものである。図７２６（ａ）は、各設定値変更シナリオにおける出率設定値の更新パターンを示す図である。図７２６（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【７３１６】

図７２６（ａ）に示すように設定値変更シナリオは、例えば、１０種のシナリオ「Ａ」から「Ｊ」が設けられている。設定値変更シナリオは、シナリオＢを除いて、シナリオが最後まで行くと最初から繰り返されるようになっている。

【７３１７】

シナリオＡは、シナリオ設定値が１１のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて段階が大きく（以降、高くともいう）なるようになっている。

【７３１８】

シナリオＢは、シナリオ設定値が１２のときに設定されるシナリオであり、あらかじめ決められた段階はなく、出率設定値の更新が行われる時に、抽選により段階が規則性なく設定されるようになっているシナリオである。

【７３１９】

シナリオＣは、シナリオ設定値が１３のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３というパターンとなっている。この更新パターンは、段階が小さい（以降、低いともいう）ものが設定されているシナリオである。

【７３２０】

シナリオＤは、シナリオ設定値が１４のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、段階が大きいものが設定されているシナリオである。

【７３２１】

シナリオＧは、シナリオ設定値が１７のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階４→段階３→段階２→段階６→段階１→段階５というパターンとなっている。この更新パターンは、段階が規則性なく設定されているシナリオである。

【７３２２】

シナリオＩは、シナリオ設定値が１９のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階１→段階３→段階４→段階６→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が更新されても同じ段階が設定される（例えば、段階１→段階１、段階６→段階６）ものを含むシナリオである。

【７３２３】

シナリオＪは、シナリオ設定値が２０のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階６→段階５→段階４→段階３→段階２→段階１というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて段階が小さくなるようになっている。

【７３２４】

上述のシナリオの出率設定値の更新パターンは、一例であり、シナリオにおいて、いずれかの段階が設定されていればよく、以下のような出率設定値の更新パターンが考えられる。出率設定値が全て同じ段階に更新されてもよい（例えば、段階６→段階６→段階６→

段階６→段階６→段階６）。シナリオの途中で抽選により段階が決められていてもよい（例えば、段階１→段階２→抽選により決定→段階４→段階５→段階６）。シナリオの途中から抽選により段階が決められていてもよい（例えば、段階１→段階２→段階３→抽選により段階を決定→抽選により段階を決定→抽選により段階を決定）。また、シナリオの途中までは抽選により段階が決められ、途中から予め決められた段階になるようにしていてもよい（例えば、抽選により段階を決定→抽選により段階を決定→抽選により段階を決定→段階４→段階５→段階６）。さらに、抽選により決められる段階が高くなるような抽選を行っていてもよい（抽選が行われると段階５、６に設定されやすい）し、逆に、段階が低くなるような抽選を行っていてもよい（抽選が行われると段階１、２に設定されやすい）。また、抽選により決められる段階が特定の範囲となるような抽選を行っていてもよい（例えば、抽選が行われると段階３、４しか設定されない）。

【７３２５】

本実施例における遊技機は、出率設定値が更新されるとステージを変化させるようにしている。これにより、ステージを変化させることで、遊技者に出率設定値が更新されたことを報知することができる。図７２６（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【７３２６】

図７２６（ｂ）に示すように、本実施例では、シナリオで設定される出率設定値の数（例えば６）と同じ数の６つのステージ（朝ステージ、昼ステージ、夕方ステージ、夜ステージ、真夜中ステージ、早朝ステージ）が設けられている。各ステージには、ステージごとに背景画像が設けられており、各ステージの情景を示す画像が背景画像ＤＣ２１として表示される。例えば、朝ステージでは、朝の情景を表す背景画像が背景画像ＤＣ２１として表示され、昼ステージに変わると昼の情景を表す背景画像が背景画像ＤＣ２１として表示される。出率設定値が更新されると、それに合わせてステージが更新されステージに対応した背景画像ＤＣ２１が表示されるようになっている。ステージは最後のステージまで行くと最初のステージに戻って更新されるようになっている。具体的には、早朝ステージの後には朝ステージに更新される。

【７３２７】

具体的には、シナリオＡが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７３２８】

シナリオＢが設定されている場合、最初の出率設定値（例えば、抽選により決定された段階２）が設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階１）に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階５）に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階４）に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（抽選により決定された段階）に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７３２９】
シナリオＣが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。
【７３３０】
シナリオＤが設定されている場合、最初の出率設定値が段階４に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。
【７３３１】
シナリオＧが設定されている場合、最初の出率設定値が段階４に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。
【７３３２】
同様にシナリオＩ、Ｊにおいても出率設定値が更新されると、朝ステージ→昼ステージ→夕方ステージ→夜ステージ→真夜中ステージ→早朝ステージ→朝ステージ→・・・の順に変化するようになっている。
【７３３３】
このように、ステージは、出率設定値が更新されると、朝ステージ→昼ステージ→夕方ステージ→夜ステージ→真夜中ステージ→早朝ステージ→朝ステージ→・・・の順に変化するようになっている。シナリオで設定される出率設定値の数（例えば６）とステージの数（例えば６）は同じ数だけ設けられているので、出率設定値の段階が抽選で決定されるシナリオＢを除いて、各ステージで設定される出率設定値の段階は毎回同じになる。
【７３３４】
具体的には、シナリオＡが設定されている場合、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→・・・なので、朝ステージでは、出率設定値は段階１に設定され、昼ステージでは、出率設定値は段階２に設定され、夕方ステージでは、出率設定値は段階３に設定され、夜ステージでは、出率設定値は段階４に設定され、真夜中ステージでは、出率設定値は段階５に設定され、早朝ステージでは、出率設定値は段階６に設定され、再び朝ステージとなると、出率設定値は段階１に設定される。
【７３３５】
このように、各ステージで設定される出率設定値の段階は毎回同じになるので、ステー

ジごとに大当たりのし易さが変わる。したがって、ステージごとに大当たり回数を数えることによって各ステージの出率設定値の段階を推測することができる。なお、ステージの数は６つに限られず、出率設定値が更新されたことを報知することができればいくつでもあってもよい。例えば、朝ステージ、昼ステージのみを備え、出率設定値が更新されると、朝ステージ→昼ステージ→朝ステージ→昼ステージ→・・・のように変化させることでも出率設定値が更新されたことを報知することはできる。このようにすれば、ステージは、出率設定値の段階と１対１で対応しなくなり、例えば、出率設定値が段階１に更新された場合に朝ステージが設定される場合もあれば昼ステージが設定される場合もあるので、ステージごとに大当たり回数を数えたとしても各ステージの出率設定値の段階を推測することはできない。

【７３３６】

主制御装置２６１は、遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作が成立したことに基づいて生じる発射装置２２９によって遊技盤３０の方へ打ち込まれる所定計数事象である遊技球の発射を発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数（カウント）する球数カウンタを備え、所定有利度合いであり設定値変更条件達成度合いである球数カウンタの計数値が所定計数更新条件である所定数（例えば、１０）となる毎にサブ制御装置２６２に設定値変更度合いである球数カウンタの計数値を出力する。サブ制御装置２６２は、出力された球数カウンタの計数値を第１発射数情報ＤＣ２０として表示画面４２ａに表示する。また、主制御装置２６１は、球数カウンタの計数値が所定数よりも多い特定数（例えば、１０００）となる毎に出率設定値を更新し、サブ制御装置２６２に球数カウンタの計数値を出力する。サブ制御装置２６２は、出力された球数カウンタの計数値を第２発射数情報ＤＣ２２として表示画面４２ａに表示する。球数カウンタは、通常状態、確変状態において発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数（カウント）し、大当たり遊技状態では、発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数しないようになっている。したがって、球数カウンタの計数値は、所定計数更新状態である通常状態、確変状態で更新され、所定非計数更新状態である大当たり遊技状態では更新されない。なお、球数カウンタの計数値が所定数（例えば、６０００）となると計数値はリセットされ０に戻されるようになっている。

【７３３７】

この構成について、図７２７を用いて詳しく説明する。図７２７は、本実施例における出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。実施例５７の図６８９に示した出率設定値更新処理と同様の処理を行う部分については説明を省略する。

【７３３８】

ステップＤａ３０３で、球数カウンタが０にセットされると、ステップＤａ３０４ＤＣ１に進み、現在の遊技状態が大当たり遊技状態（第２状態）であるか否かが判断される。大当たり遊技状態であると判断されると、再びステップＤａ３０４ＤＣ１に戻る。大当たり遊技状態でなければ（第１状態）、処理は、ステップＤａ３０４に進む。これにより、大当たり遊技状態では、球数カウンタは、発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数（カウント）しないようになっている。

【７３３９】

ステップＤａ３０４はその後の処理であり、発射球感知センサＤａ１が遊技球を検出したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１に戻る。当該判断が真なら、ステップＤａ３０５に進み、球数カウンタに１が加算され、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ２に進む。

【７３４０】

ステップＤａ３０４ＤＣ２では、球数カウンタの計数値が１０の倍数（１０×Ｎ）であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ３に進み、第１球数更新コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ４に進む。これにより、球数カウンタが１０計数する毎に表示画面４２ａに第１発射数情報ＤＣ２０を表示して更新することができる。

【７３４１】
ステップＤａ３０４ＤＣ４では、球数カウンタの計数値が１０００の倍数（１０００×Ｎ）であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ５に進み、第２球数更新コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０７に進む。これにより、球数カウンタが１０００計数する毎に表示画面４２ａに第２発射数情報ＤＣ２２を表示することができる。
【７３４２】
ステップＤａ３０９ＤＣ１では、球数カウンタの計数値が６０００であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０３に戻り、球数カウンタの計数値が０にセットされる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１に戻る。これにより、球数カウンタが６０００計数すると計数値を０にすることができる。
【７３４３】
シナリオＧが設定された場合の遊技の流れについて図７２８～図７４２を用いて説明する。シナリオＧでは、球数カウンタの計数値が所定数（例えば、１０００）となる毎に出率設定値が、段階４→段階３→段階２→段階６→段階１→段階５・・・に更新される。図７２８、図７２９は、シナリオが１周した時の遊技の流れを示す図である。図７３０は、遊技開始前から遊技開始直後の表示態様を示す図である。図７３１は、計数値が所定数（１０００）となるときの表示態様を示す図である。図７３２は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図７３３は、計数値が所定数（２０００）となるときの表示態様を示す図である。図７３４は、計数値が所定数（３０００）となるときの表示態様を示す図である。図７３５は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図７３６は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図７３７は、計数値が所定数（４０００）となるときの表示態様を示す図である。図７３８は、計数値が所定数（５０００）となるときの表示態様を示す図である。図７３９は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図７４０は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図７４１は、計数値が所定数（６０００）となるときの表示態様を示す図である。図７４２は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。
【７３４４】
図７２８に示すようにシナリオ設定値変更処理が行われると球数カウンタの計数値が０にセットされる。出率設定値がシナリオの最初の段階４に設定され、ステージは、朝ステージにセットされて、朝の背景が表示される。通常状態（第１状態）から遊技が開始される。通常状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態である。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙った左打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。通常状態や確変状態（第１状態）では、遊技球の発射を発射球感知センサＤａ１で感知した回数を球数カウンタで計数（カウント）し、計数値が所定数（例えば、１０）となる毎に第１発射数情報ＤＣ２０を表示画面４２ａに表示して更新する。遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作が成立したことに基づいて生じる発射装置２２９によって遊技盤３０の方へ打ち込まれるという特定計数事象を計数しているが、識別情報の変動回数を計数していてもよい。計数値が所定数（例えば、１０）となる毎に特定計数更新条件を満たしサブ制御装置２６２に球数カウンタの計数値を出力していたが、識別情報が変動する度に変動回数を表示して更新していてもよい。球数カウンタは、計数値を更新する特定計数更新状態であれば、通常状態、確変状態だけでなく、大当たり遊技状態、確変状態で計数値を更新していてもよい。これにより大当たり遊技状態、確変状態で出率設定値の更新された場合、次回の通常状態では、大当たりに当選した時の出率設定値の段階とは異なる出率設定値の段階で遊技を行うことができる。また、計数値を更新しない特定非計数更新状態であれば、大当たり遊技状態だけでなく、確変状態で計数値を更新しないようにしていてもよい。また、計数値は特定有利度合いを示せば、遊タイム突入までの達成度合いを示すものであってもよい。

【７３４５】
球数カウンタの計数値が１０００となると出率設定値が段階３に更新され、ステージが朝ステージから昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。昼ステージでは、球数カウンタの計数値が１５２０となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では球数カウンタは発射球数を計数しないので、大当たり遊技状態中は、球数カウンタの計数値を表示する第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態（第２状態）が終了すると通常状態（第１状態）に戻り、球数カウンタは発射球数を計数し、第１発射数情報ＤＣ２０の更新が再開される。
【７３４６】
球数カウンタの計数値が２０００となると出率設定値が段階２に更新され、ステージが昼ステージから夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。夕方ステージでは、大当たり遊技状態が発生せずに通常状態で遊技が行われる。
【７３４７】
球数カウンタの計数値が３０００となると出率設定値が段階６に更新されステージが夕方ステージから夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。夜ステージでは、球数カウンタの計数値が３２２０となっている時と、３３９０となっている時とに８Ｒの通常大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では球数カウンタは発射球数を計数しないので、大当たり遊技状態中は、球数カウンタの計数値を表示する第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態（第２状態）が終了すると通常状態（第１状態）に戻り、球数カウンタは発射球数を計数し、第１発射数情報ＤＣ２０の更新が再開される。
【７３４８】
球数カウンタの計数値が４０００となると出率設定値が段階１に更新されステージが夜ステージから真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。真夜中ステージでは、大当たり遊技状態が発生せずに通常状態で遊技が行われる。
【７３４９】
図７２９に示すように、球数カウンタの計数値が５０００となると出率設定値が段階５に更新されステージが真夜中ステージから早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。早朝ステージでは、球数カウンタの計数値が５７００となっている時に１６Ｒの確変大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では発射球数を更新しないので、大当たり遊技状態中は、発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態終了後に確変状態となり、確変時の早朝の背景が表示される。確変状態はサポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。確変状態（第１状態）は大当たり遊技状態ではないので発射球数を更新する。早朝ステージでは、確変状態中に第１発射数情報ＤＣ２０が５９００Ｐとなっている時に８Ｒの確変大当たりとなり、大当たり遊技状態となった場合が示されている。大当たり遊技状態（第２状態）では発射球数を更新しないので、大当たり遊技状態中は、発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態終了後に確変状態（第１状態）となり、確変時

の早朝の背景が表示される。サポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。確変状態は大当たり遊技状態ではないので発射球数を更新する。

【７３５０】

確変状態（第１状態）中に発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０が６０００Ｐとなると出率設定値が段階４に更新されステージが早朝ステージから朝ステージに更新され、確変時の朝の背景が表示される。発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０が６０００Ｐとなると計数はリセットされ０に戻される。朝ステージでは、第１発射数情報ＤＣ２０が３００Ｐとなっている時に８Ｒの通常大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では発射球数を更新しないので、大当たり遊技状態中は、発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態終了後通常状態（第１状態）に戻り発射球数を更新する。

【７３５１】

遊技開始前から遊技開始直後の表示態様について図７３０を用いて説明する。図７３０（１）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。遊技球が発射される前のデモ画面または発射直後の表示画面４２ａにステージが更新される条件として「１０００発打てばステージが変わるよ」の変更条件情報ＤＣ１０が表示される。発射球数の計数値が所定数（例えば、１，０００球）に到達する毎に出率設定値が更新され、それに合わせてステージも更新されるようになっているので、変更条件情報ＤＣ１０は出率設定値が更新される条件を示唆するものでもある。

【７３５２】

図７３０（２）に示すように、「ステージが変われば設定が変わるかも」の変更示唆情報ＤＣ１１が表示される。変更示唆情報ＤＣ１１は、ステージが変わって設定が変わることもあれば、設定が変わらないこともあることを示している。例えば、シナリオＡでは、ステージが変われば出率設定値が変わるようなシナリオになっている。具体的には、朝ステージから昼ステージに変わった時は、出率設定値は、段階１から段階２へ更新されて出率設定値は変わっている。一方で、シナリオＩでは、ステージが変わっても出率設定値が変わらない場合がある。具体的には、朝ステージから昼ステージに変わった時は、出率設定値は、段階１から段階１へ更新されるが段階１のまま変わっていない。したがって、ステージが変わっても出率設定値は変わっていない。

【７３５３】

図７３０（３）に示すように、シナリオＧの最初の出率設定値の段階４が設定されているので「朝ステージ」となり、遊技球が発射されると表示画面４２ａには「朝背景」の背景画像ＤＣ２１が表示される。球数カウンタが発射球数を１０計数する毎に表示画面４２ａに第１発射数情報ＤＣ２０を表示して更新することができる。第１発射数情報ＤＣ２０として「１０Ｐ」が表示され球数カウンタが発射球数を１０計数したことが示される。球数カウンタが発射球数を１０００計数すれば出率設定値が更新されるので、第１発射数情報ＤＣ２０として「１０Ｐ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。

【７３５４】

図７３０（４）は、球数カウンタに発射球数が２０計数された時に始動入賞があり装飾図柄が変動表示している様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０Ｐ」から「２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７３５５】

図７３０（５）は、装飾図柄が変動表示している時に球数カウンタに発射球数が３０計数された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０Ｐ」から「３０Ｐ」に更新されて表示される。

【７３５６】
図７３０（６）は、装飾図柄の変動表示が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「５」、「７」、「８」の外れで停止したことを示している。球数カウンタが発射球数を４０計数したので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「３０Ｐ」から「４０Ｐ」に更新されて表示される。
【７３５７】
図７３０（７）は、装飾図柄が変動表示している時に球数カウンタに発射球数遊技球が５０計数された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４０Ｐ」から「５０Ｐ」に更新されて表示される。
【７３５８】
球数カウンタに発射球数が１０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７３１を用いて説明する。図７３１（１）は、球数カウンタに発射球数が９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「朝背景」が表示されている。
【７３５９】
図７３１（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」から「１０００Ｐ」に更新されて表示される。また、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、出率設定値が更新される。シナリオＧの最初の出率設定値の段階４がシナリオＧの２番目の出率設定値の段階３に更新されるので、ステージが「朝ステージ」から「昼ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「朝背景」から「昼背景」に更新される。さらに、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、表示画面４２ａに「１０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数されれば出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「１０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。
【７３６０】
図７３１（３）は、球数カウンタに発射球数が１０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０００Ｐ」から「１０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「３」、「９」の外れで停止したことを示している。
【７３６１】
図７３１（４）は、球数カウンタに発射球数が１０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０１０Ｐ」から「１０２０Ｐ」に更新されて表示される。
【７３６２】
球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図７３２を用いて説明する。図７３２（１）は、球数カウンタに発射球数が１５１０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１５１０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの２番目の出率設定値の段階３に設定されているので、ステージは「昼ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「昼背景」が表示されている。
【７３６３】
図７３２（２）は、球数カウンタに発射球数が１５２０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１５１０Ｐ」から「１５２０Ｐ」に更新されて表示される。図７３２（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｃ＞の表示態様を示す図である。
【７３６４】
図７３２（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり

遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【７３６５】

なお、計数を停止していることを示すために「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されているが、「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔを表示しなくてもよい。これにより、大当たり遊技状態の制御処理への負担を減らすことができる。

【７３６６】

また、「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔを表示せずに、第１発射数情報ＤＣ２０を表示していてもよい。これにより、大当たり遊技状態では、遊技球が発射されていても、第１発射数情報ＤＣ２０が例えば、「１５２０Ｐ」から更新されないので、大当たり遊技状態には出率設定値の更新されないことを示すことができる。

【７３６７】

また、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示中に、第１発射数情報ＤＣ２０が表示していてもよい。これにより、大当たり遊技状態では、遊技球が発射されていても、第１発射数情報ＤＣ２０が例えば、「１５２０Ｐ」から更新されずに「カウント停止中」が表示されているので、大当たり遊技中に出率設定値の更新されないことを示すことができる。

【７３６８】

また、「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔのかわりに、計数を停止していることを示すためのキャラクタ（例えば、手で静止するキャラクタ）を表示してもよい。

【７３６９】

また、計数を停止しないで、大当たり遊技状態が終了した時に大当たり遊技状態での発射球数を減算するようにしていてもよい。

【７３７０】

図７３２（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【７３７１】

図７３２（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別を確認することができる。

【７３７２】

図７３２（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【７３７３】

図７３２（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「１５２０Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、８０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「昼ステージ」の背景画像ＤＣ２１「昼背景」が表示される。図７３２（７）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｄ＞の表示態様を示す図である。

【７３７４】

図７３２（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１５２０Ｐ」から「１５３０Ｐ」に更新されて表示される。

【７３７５】

球数カウンタに発射球数が２０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７３３を用いて説明する。図７３３（１）は、球数カウンタに発射球数が１９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「昼背景」が表示されている。

【７３７６】

図７３３（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｅ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が２０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「１９９０Ｐ」から「２０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が２０００計数されたので表示画面４２ａに「２０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「２０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が２０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの２番目の出率設定値の段階３がシナリオＧの３番目の出率設定値の段階２に更新されるので、ステージが「昼ステージ」から「夕方ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「昼背景」から「夕方背景」に更新される。

【７３７７】

図７３３（３）は、球数カウンタに発射球数が２０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０００Ｐ」から「２０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「７」、「８」、「６」の外れで停止したことを示している。

【７３７８】

図７３３（４）は、球数カウンタに発射球数が２０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０１０Ｐ」から「２０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７３７９】

球数カウンタに発射球数が３０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７３４を用いて説明する。図７３４（１）は、球数カウンタに発射球数が２９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「夕方背景」が表示されている。

【７３８０】

図７３４（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｆ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が３０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９９０Ｐ」から「３０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が３０００計数されたので表示画面４２ａに「３０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「３０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が３０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの３番目の出率設定値の段階２がシナリオＧの４番目の出率設定値の段階６に更新されるので、ステージが「夕方ステージ」から「夜ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「夕方背景」から「夜背景」に更新される。

【７３８１】

図７３４（３）は、球数カウンタに発射球数が３０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０００Ｐ」から「２０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「１」、「６」、「６」の外れで停止したことを示している。

【７３８２】

図７３４（４）は、球数カウンタに発射球数が３０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３０１０Ｐ」から「

３０２０Ｐ」に更新されて表示される。
【７３８３】
球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図７３５を用いて説明する。図７３５（１）は、球数カウンタに発射球数が３２１０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３２１０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの４番目の出率設定値の段階６に設定されているので、ステージは「夜ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夜背景」が表示されている。
【７３８４】
図７３５（２）は、球数カウンタに発射球数が３２２０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「４」、「４」の大当たり組合せで確定したことを示している。「４」、「４」、「４」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３２１０Ｐ」から「３２２０Ｐ」に更新されて表示される。図７３５（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｇ＞の表示態様を示す図である。
【７３８５】
図７３５（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。
【７３８６】
図７３５（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【７３８７】
図７３５（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することができる。
【７３８８】
図７３５（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。
【７３８９】
図７３５（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３２２０Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、前回の大当たり遊技状態で発射した８０と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた１６０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「夜ステージ」の背景画像ＤＣ２１「夜背景」が表示される。図７３５（７）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｈ＞の表示態様を示す図である。
【７３９０】
図７３５（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３２２０Ｐ」から「３２３０Ｐ」に更新されて表示される。
【７３９１】
球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図７３６を用いて説明する。図７３６（１）は、球数カウンタに発射球数が３３８０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３３８０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリ

オＧの４番目の出率設定値の段階６に設定されているので、ステージは「夜ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夜背景」が表示されている。

【７３９２】

図７３６（２）は、球数カウンタに発射球数が３３９０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「８」、「８」の大当たり組合せで確定したことを示している。「８」、「８」、「８」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３３８０Ｐ」から「３３９０Ｐ」に更新されて表示される。図７３６（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｉ＞の表示態様を示す図である。

【７３９３】

図７３６（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【７３９４】

図７３６（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【７３９５】

図７３６（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、朝ステージと夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りしている。出率設定値の段階が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージの方が出率設定値の段階が高く、昼ステージより夜ステージの方が出率設定値の段階が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値の段階を推測することができる。

【７３９６】

図７３６（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【７３９７】

図７３６（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３３９０Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した１６０と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた２４０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「夜ステージ」の背景画像ＤＣ２１「夜背景」が表示される。図７３６（７）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｊ＞の表示態様を示す図である。

【７３９８】

図７３６（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３３９０Ｐ」から「３４００Ｐ」に更新されて表示される。

【７３９９】

球数カウンタに発射球数が４０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７３７を用いて説明する。図７３７（１）は、球数カウンタに発射球数が３９９０計数さ

れた場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「夜背景」が表示されている。

【７４００】

図７３７（２）は、図７２８に示された対応図面記号＜Ｋ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が４０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３９９０Ｐ」から「４０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が４０００計数されたので表示画面４２ａに「４０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「４０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が４０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの４番目の出率設定値の段階６がシナリオＧの５番目の出率設定値の段階１に更新されるので、ステージが「夜ステージ」から「真夜中ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「夜背景」から「真夜中背景」に更新される。

【７４０１】

図７３７（３）は、球数カウンタに発射球数が４０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４０００Ｐ」から「４０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「５」、「７」の外れで停止したことを示している。

【７４０２】

図７３７（４）は、球数カウンタに発射球数が４０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４０１０Ｐ」から「４０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７４０３】

球数カウンタに発射球数が５０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７３８を用いて説明する。図７３８（１）は、球数カウンタに発射球数が４９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「真夜中背景」が表示されている。

【７４０４】

図７３８（２）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｌ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が５０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「４９９０Ｐ」から「５０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が５０００計数されたので表示画面４２ａに「５０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「５０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が５０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの５番目の出率設定値の段階１がシナリオＧの６番目の出率設定値の段階５に更新されるので、ステージが「真夜中ステージ」から「早朝ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「真夜中背景」から「早朝背景」に更新される。

【７４０５】

図７３８（３）は、球数カウンタに発射球数が５０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５０００Ｐ」から「５０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「９」、「１」の外れで停止したことを示している。

【７４０６】

図７３８（４）は、球数カウンタに発射球数が５０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５０１０Ｐ」から「５０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７４０７】

球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図７３９を用いて説明する。図７３９（１）は、球数カウンタに発射球数が５６９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５６９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの６番目の出率設定値の段階５に設定されているので、ステージは「早朝ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「早朝ステージ」が表示されている。

【７４０８】

図７３９（２）は、球数カウンタに発射球数が５７００計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「７」、「７」、「７」の大当たり組合せで確定したことを示している。「７」、「７」、「７」の組み合わせは、１６Ｒの確変大当たりであり、この後、１６Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５６９０Ｐ」から「５７００Ｐ」に更新されて表示される。図７３９（２）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｍ＞の表示態様を示す図である。

【７４０９】

図７３９（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【７４１０】

図７３９（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【７４１１】

図７３９（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。結果情報ＤＣ２０Ｋの表示領域に全ての履歴が表示できないときはスクロールして表示する。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、朝ステージと夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りし、早朝ステージで１回大当たりしている。出率設定値が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージと早朝ステージの方が出率設定値が高く、昼ステージと早朝ステージより夜ステージの方が出率設定値が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値を推測することができる。

【７４１２】

図７３９（６）は、大当たり遊技状態が終了し確変状態に移行した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、確変状態になることを示す「ＲＵＳＨ突入」の有利状態突入情報ＤＣ２５が表示される。

【７４１３】

図７３９（７）は、確変状態で変動表示を再開する時の様子を示している。確変状態ではサポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前に計数していた「５７００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した２４０と今回の大当たり遊技状態で発射した１６０を合わせた４００）。大当たり遊技状態になる前のステージである「早朝ステージ」が確変状態である

ことを示す背景画像ＤＣ２１「確変早朝背景」が表示される。図７３９（７）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｎ＞の表示態様を示す図である。

【７４１４】

図７３９（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５７００Ｐ」から「５７１０Ｐ」に更新されて表示される。このように本実施例では、確変状態でも球数カウンタに発射球数を計数しているが、確変状態では球数カウンタに発射球数を計数しないようにしていてもよい。これにより、確変状態中に出率設定値を変わらないようにすることができ、確変状態中に有利度合いが変わることを抑制することができる。

【７４１５】

確変状態中に大当りとなった場合について図７４０を用いて説明する。図７４０（１）は、確変状態中に球数カウンタに発射球数が５８９０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５８９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。確変状態では右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されており、シナリオＧの６番目の出率設定値の段階５に設定されているので、「早朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変早朝背景」が表示されている。

【７４１６】

図７４０（２）に示すように、球数カウンタに発射球数が５９００計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５８９０Ｐ」から「５９００Ｐ」に更新されて表示される。図７４０（２）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｏ＞の表示態様を示す図である。

【７４１７】

図７４０（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【７４１８】

図７４０（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。ＲＵＳＨ中はＲＵＳＨ中に払い出された賞球数が合算されて表示される。

【７４１９】

図７４０（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。結果情報ＤＣ２０Ｋの表示領域に全ての履歴が表示できないときはスクロールして表示する。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、朝ステージと夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りし、早朝ステージで２回大当たりしている。ただし、早朝ステージの２回目の大当たりは、確変状態での大当りなので、出率設定値の段階の推測には、利用しない方が良い。出率設定値の段階が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージと早朝ステージの方が出率設定値の段階が高く、昼ステージと早朝ステージより夜ステージの方が出率設定値の段階が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定

値の段階を推測することができる。
【７４２０】
図７４０（６）は、大当たり遊技状態が終了し確変状態に移行した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、確変状態が継続することを示す「ＲＵＳＨ継続」の有利状態継続情報ＤＣ２７が表示される。
【７４２１】
図７４０（７）は、確変状態で変動表示を再開する時の様子を示している。確変状態ではサポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前に計数していた「５９００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した４００と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた４８０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「早朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変早朝背景」が表示される。図７４０（７）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｐ＞の表示態様を示す図である。
【７４２２】
図７４０（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５９００Ｐ」から「５９１０Ｐ」に更新されて表示される。
【７４２３】
球数カウンタに発射球数が６０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７４１を用いて説明する。図７４１（１）は、球数カウンタに発射球数が５９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「早朝ステージ」が確変状態であることを示す「確変早朝背景」が表示されている。
【７４２４】
図７４１（２）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｑ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が６０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「５９９０Ｐ」から「６０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が６０００計数されたので表示画面４２ａに「６０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「６０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が６０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオは最後まで行くと最初から繰り返されるようになっているので、シナリオＧの６番目（最後）の出率設定値の段階５がシナリオＧの１番目（最初）の出率設定値の段階４に更新されるので、ステージが「早朝ステージ」から「朝ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も確変状態であることを示す「確変早朝背景」から「確変朝背景」に更新される。球数カウンタの発射球数計数値が所定数（例えば、６，０００球）に到達したので、球数カウンタの発射球数の計数値はリセットされて０となる。
【７４２５】
図７４１（３）は、球数カウンタの発射球数の計数値のリセット後に球数カウンタに発射球数が１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「６０００Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「９」、「１」の外れで停止したことを示している。
【７４２６】
図７４１（４）は、球数カウンタに発射球数が２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０Ｐ」から「２０Ｐ」

に更新されて表示される。
【７４２７】
確変状態中に通常大当りとなり通常状態に戻る場合について図７４２を用いて説明する。図７４２（１）は、確変状態中に球数カウンタに発射球数が２９０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。確変状態では右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されており、シナリオＧの１番目の出率設定値の段階４に設定されているので、「朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変朝背景」が表示されている。
【７４２８】
図７４２（２）に示すように、球数カウンタに発射球数が３００計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「６」、「６」、「６」の大当たり組合せで確定したことを示している。「６」、「６」、「６」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」から「３００Ｐ」に更新されて表示される。図７４２（２）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｒ＞の表示態様を示す図である。
【７４２９】
図７４２（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。
【７４３０】
図７４２（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。ＲＵＳＨ中はＲＵＳＨ中に払い出された賞球数が合算されて表示される。
【７４３１】
図７４２（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。結果情報ＤＣ２０Ｋの表示領域に全ての履歴が表示できないときはスクロールして表示する。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りし、早朝ステージで２回大当たりし、朝ステージで１回大当たりしている。ただし、早朝ステージの２回目の大当たりと朝ステージの大当たりは、確変状態での大当りなので、出率設定値の段階の推測には、利用しない方が良い。出率設定値の段階が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージと早朝ステージの方が出率設定値の段階が高く、昼ステージと早朝ステージより夜ステージの方が出率設定値の段階が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値の段階を推測することができる。
【７４３２】
図７４２（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に移行した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、確変状態が終了することを示す「ＲＵＳＨ終了」の有利状態終了情報ＤＣ２８が表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。
【７４３３】
図７４２（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示

される。大当たり遊技状態でも遊技球が発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した４８０と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた５６０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「朝ステージ」の背景画像ＤＣ２１「朝背景」が表示される。図７４２（７）は、図７２９に示された対応図面記号＜Ｓ＞の表示態様を示す図である。

【７４３４】

図７４２（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３００Ｐ」から「３１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７４３５】

ここで、シナリオＧが設定された場合に図７２８、図７２９に記載した遊技結果となった時の出率について計算してみる。大当たりによる払出は、例えば、大入賞口３２ａの賞球を１１個とした場合に、８Ｒの大当たりでは８Ｒ×１０カウント×１１賞球＝８８０個となり、１６Ｒの大当たりでは１６Ｒ×１０カウント×１１賞球＝１７６０個となる。

【７４３６】

上述の遊技結果では、遊技球が６８６０球発射されるまでに昼ステージで８Ｒの通常大当たり１回、夜ステージで８Ｒの通常大当たりが２回、早朝ステージで１６Ｒの確変大当たり１回と８Ｒの確変大当たり１回、朝ステージで８Ｒの通常大当たり１回しているので、８Ｒの大当たりが５回で１６Ｒの大当たりが１回となっている。この大当たりによる払出を合計すると（８８０個×５回）＋（１７６０個×１回）＝６１６０個となる。

【７４３７】

払出は特図１用始動入賞装置３３ａ（ヘソ）や特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）によっても行われるので、例えば、賞球を３個とし、２５０球発射したうちの２０球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞するとした場合の払出は、約１６４６個となる。また、特図２用始動入賞装置３３ｂによる払出は確変中の約２００個と約４００個となる。この他一般入賞口３１によっても賞球の払出が行われるが除外している。

【７４３８】

遊技球が６８６０球発射されるまでに行われる払出の合計は、６１６０個＋約１６４６個＋約２００個＋約４００個＝約８４０６個となる。したがって、シナリオＧが設定された場合の出率は８４０６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．２２となる。

【７４３９】

シナリオＧよりも低い段階が多いシナリオＣが設定された場合は、大当たりになる回数が減り易いので、出率は約１．２２よりも低くなり易い。例えば、シナリオＧが設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回少ない場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．０９となる。

【７４４０】

シナリオＧよりも高い段階が多いシナリオＤが設定された場合は、大当たりになる回数が増え易いので、出率は約１．２２よりも高くなり易い。例えば、シナリオＧが設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回多い場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．３５となる。

【７４４１】

＜変形例１＞

本実施例では、球数カウンタの発射球数の計数値が所定数（例えば、１，０００球）に到達する毎に出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されていたが、変動回数の計数値が所定数（例えば、１００変動）に到達する毎、または、変動毎に出率設定値の更新に係る特別抽選が実施され、特別抽選に当選すると出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されていてもよい。

【７４４２】

また、本実施例では通常状態だけでなく大当たり遊技状態後の確変状態においても、計数値が所定数に到達する毎に出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されて

いるが、本変形例では、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態）では、変動回数を計数せずに出率設定値を更新しないようになっている。したがって、大当たり遊技中だけでなく確変状態中にも出率設定値の更新がされてしまうことを抑制できる。

【７４４３】

まず、変形例における設定値変更シナリオについて図７４３を用いて説明する。図７４３（ａ）は、各設定値変更シナリオにおける出率設定値の更新パターンを示す図である。図７４３（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるゾーンの更新パターンを示す図である。

【７４４４】

図７４３（ａ）は、図７２６（ａ）に示した設定値変更シナリオと同じなので説明は省略する。

【７４４５】

本変形例における遊技機は、出率設定値が更新されるとゾーンを変化させるようにしている。これにより、ゾーンを変化させることで、遊技者に出率設定値が更新されたことを報知することができる。図７４３（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【７４４６】

図７４３（ｂ）に示すように、出率設定値の段階の数（例えば６）に対応する６つのゾーン（白ゾーン、青ゾーン、緑ゾーン、赤ゾーン、金ゾーン、虹ゾーン）が設けられている。各出率設定値の段階は各ゾーンと対になっており、出率設定値が段階１に設定される時は白ゾーンが設定され、出率設定値が段階２に設定される時は青ゾーンが設定され、出率設定値が段階３に設定される時は緑ゾーンが設定され、出率設定値が段階４に設定される時は赤ゾーンが設定され、出率設定値が段階５に設定される時は金ゾーンが設定され、出率設定値が段階６に設定される時は虹ゾーンが設定される。したがって、出率設定値が更新されると、それに合わせてゾーンも更新されるようになっている。

【７４４７】

具体的には、シナリオＡが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、白ゾーンが設定される。出率設定値が段階２に更新されると、ゾーンも青ゾーンに更新される。出率設定値が段階３に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が段階４に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。出率設定値が段階５に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が段階６に更新されると、ゾーンも虹ゾーンに更新される。出率設定値が段階１に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。

【７４４８】

シナリオＢが設定されている場合、最初の出率設定値（例えば、抽選により決定された２）が設定されている時は、青ゾーンが設定される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階１）に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階５）に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階４）に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（抽選により決定された出率設定値の段階）に更新されると、ゾーンは出率設定値の段階と対になったゾーンに更新される。

【７４４９】

シナリオＣが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、白ゾーンが設定される。出率設定値が段階２に更新されると、ゾーンも青ゾーンに更新される。出率設定値が段階３に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が段階１に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。出率設定値が段階２に更新されると、ゾーンも青ゾーンに更新される。出率設定値が段階３に更新されると、ゾーンも

緑ゾーンに更新される。出率設定値が段階１に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。

【７４５０】

シナリオＤが設定されている場合、最初の出率設定値が段階４に設定されている時は、赤ゾーンが設定される。出率設定値が段階５に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が段階６に更新されると、ゾーンも虹ゾーンに更新される。出率設定値が段階４に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。出率設定値が段階５に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が段階６に更新されると、ゾーンも虹ゾーンに更新される。出率設定値が段階４に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。

【７４５１】

このように、ゾーンは、出率設定値が更新されると、出率設定値の段階に対応したゾーンに変化するようになっている。ゾーンの数は出率設定値の段階と同じ数設けられている。したがって、ゾーンごとの大当たりの発生回数を数えることによって、ゾーンごとの出率設定値の段階が推測できる様になっている。

【７４５２】

サブ制御装置２６２は、変動回数を計数（カウント）し、計数が所定数（例えば、１）となる毎に変動回数情報ＤＣ２０Ａを表示画面４２ａに表示して更新する。また、出率設定値が更新されてからの変動回数が特定数（例えば、１００）となると出率設定値が更新されることを示す設定変更情報ＤＣ３０を表示画面４２ａに表示する。サブ制御装置２６２は、第１状態（例えば、通常状態）では、変動回数を計数（カウント）し、第２状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態）では、変動回数を計数しないようになっている。また、第１状態（例えば、通常状態）では、特別抽選を実行し、第２状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態）では、特別抽選を実行しないようになっている

【７４５３】

この構成について、図７４４を用いて詳しく説明する。図７４４は、本変形例における出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。本実施例の図７２７に示した出率設定値更新処理と同様の処理を行う部分については説明を省略する。

【７４５４】

ステップＤａ３０２で、出率設定値送信コマンドがセットされると、ステップＤａ３０３ＤＣ１０に進み、第１、第２変動回数カウンタが０にセットされ、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１１に進む。

【７４５５】

ステップＤａ３０４ＤＣ１１では、現在の遊技状態が大当たり遊技状態、または、確変状態であるか否かが判断される。大当たり遊技状態、または、確変状態であると判断されると、再びステップＤａ３０４ＤＣ１１に戻る。大当たり遊技状態、または、確変状態でなければ、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１２に進む。これにより、大当たり遊技状態、または、確変状態では、変動回数を計数（カウント）せずに、また、特別抽選を実行しないようにすることができる。

【７４５６】

ステップＤａ３０４ＤＣ１２では、変動が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１１に戻る。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ１３に進む。

【７４５７】

ステップＤａ３０４ＤＣ１３では、第１、第２変動回数カウンタに１が加算され、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１４に進む。

【７４５８】

ステップＤａ３０４ＤＣ１４では、第１変動回数更新コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１５に進む。これにより、変動が開始された時の変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａを表示画面４２ａに表示して更新することができる。

【７４５９】
ステップＤａ３０４ＤＣ１５では、特別抽選に当選したか否かが判断される。特別抽選に当選したと判断されると、ステップＤａ３０４ＤＣ１８に進み、第２変動回数カウンタが０にセットされ、処理は、ステップＤａ３０７に進む。特別抽選に当選したと判断されなければ、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１６に進む。これにより、特別抽選が当選して出率設定値が更新されてからの変動回数をカウントすることができる。
【７４６０】
ステップＤａ３０４ＤＣ１６では、第２変動回数カウンタが１００の倍数（１００×Ｎ）であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ１７に進み、ゾーン変更コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０７に進む。これにより、第２変動回数カウンタが１００となる毎に表示画面４２ａにゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０を表示することができる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１１に戻る。
【７４６１】
図７４５～図７５３を用いて、変動回数の計数値が所定数（例えば、１００変動）に到達する毎、または、変動毎に出率設定値の更新に係る特別抽選が実施され、特別抽選に当選すると出率設定値をシナリオに基づいて更新する構成について詳細に説明する。図７４５、出率設定値が更新される流れを示す図である。図７４６は、遊技開始前から遊技開始直後の表示態様を示す図である。図７４７は、計数が所定数（１００）となるときの表示態様を示す図である。図７４８は、特別抽選に当選したときの表示態様を示す図である。図７４９は、出率設定値が更新されてからの計数が所定数（１００）となるときの表示態様を示す図である。図７５０は、大当たり遊技状態で計数されないときの表示態様を示す図である。図７５１は、確変状態となったときの表示態様を示す図である。図７５２は、確変状態で計数されないときの表示態様を示す図である。図７５３は、計数されない状態から計数される状態になるときの表示態様を示す図である。
【７４６２】
シナリオＡが設定された場合の出率設定値が更新される流れについて説明する。図７４５に示すようにシナリオ設定値変更処理が行われると変動の計数を表示する表示変動数（変動回数情報ＤＣ２０Ａ）が０にセットされ、出率設定値は、段階１にセットされ、ゾーンは、白ゾーンにセットされる。遊技状態は、通常状態から開始される。通常状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態である。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙った左打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。
【７４６３】
変動の計数が１００となると出率設定値が更新されゾーンが白ゾーンから青ゾーンに更新される。青ゾーンでは、計数された変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａが１４０Ｇとなっている時に特別抽選に当選し、出率設定値が更新されゾーンが青ゾーンから緑ゾーンに更新された場合が示されている。緑ゾーンに更新されてからの変動の計数が１００となり、出率設定値が更新されゾーンが緑ゾーンから赤ゾーンに更新された場合が示されている。赤ゾーンでは、計数された変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａが２６０Ｇのときに８Ｒの通常大当たりとなり、変動回数情報ＤＣ２０Ａが３１０Ｇのとき１６Ｒの確変大当たりとなり、確変状態を経て８Ｒの通常大当たりとなり場合が示されている。赤ゾーンに更新されてからの変動の計数が１００となり、出率設定値が更新されゾーンが赤ゾーンから金ゾーンに更新された場合が示されている。
【７４６４】
シナリオＡが設定された場合の遊技の流れについて説明する。シナリオＡでは、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→・・・というパターンとなっている。ゾーンは、出率設定値の更新に合わせて更新され、白ゾーン→青ゾーン→緑ゾーン→赤ゾーン→金ゾーン→虹ゾーン→・・・と更新される。
【７４６５】

遊技開始前から遊技開始直後の表示態様について図７４６を用いて説明する。図７４６（１）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。変動が開始される前のデモ画面にゾーンが更新される条件として「ゾーンは、ゾーンが変わってから１００変動するか、特別抽選に当選すると変わるよ」の変更条件情報ＤＣ１０Ａが表示される。出率設定値が更新されると、それに合わせてゾーンも更新されるようになっているので、変更条件情報ＤＣ１０Ａは出率設定値が更新される条件を示唆するものでもある。変動はまだ開始されていないので、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「０Ｇ」と表示されている。出率設定値の段階１に対応する「白ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示画面４２ａに表示されている。

【７４６６】

変動が開始されると図７４６（２）に示すように、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「０Ｇ」から「１Ｇ」に更新されて表示される。

【７４６７】

図７４６（３）は、変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「７」、「６」の外れで停止したことを示している。

【７４６８】

図７４６（４）は、変動が開始された様子が示されており、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「１Ｇ」から「２Ｇ」に更新されて表示される。

【７４６９】

図７４６（５）は、変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「１」、「１」の外れで停止したことを示している。

【７４７０】

変動が１００計数された場合について図７４７を用いて説明する。図７４７（１）は、変動が９９計数された場合を示している。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「９９Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「白ゾーン」が表示されている。

【７４７１】

図７４７（２）は、９９計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「５」、「３」、「９」の外れで停止したことを示している。

【７４７２】

図７４７（３）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が１００計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａが「９９Ｇ」から「１００Ｇ」に更新されて表示される。

【７４７３】

図７４７（４）は、１００計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「８」、「７」の外れで停止したことを示している。図７４７（４）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。

【７４７４】

図７４７（５）は、変動が１００計数されたのでゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０の「ゾーンチェンジ」が表示される。

【７４７５】

図７４７（６）は、出率設定値が段階１から段階２に更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１Ａも「白ゾーン」から「青ゾーン」に更新される。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａが「１００Ｇ」から「１０１Ｇ」に更新されて表示される。

【７４７６】

図７４７（７）は、１０１計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「９」、「２」、「１」の外れで停止したことを示している。

【７４７７】

特別抽選に当選して出率設定値が更新される場合について図７４８を用いて説明する。図７４８（１）は、変動が１４０計数された時に特別抽選が当選した時の様子を示してい

る。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「１４０Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「青ゾーン」が表示されている。特別抽選に当選したことを示唆する特別抽選当選示唆情報ＤＣ３１の「ゾーン変わるかも」が表示される。

【７４７８】

図７４８（２）は、変動が１４０計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「７」、「９」の外れで停止したことを示している。図７４８（２）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｃ＞の表示態様を示す図である。

【７４７９】

図７４８（３）は、特別抽選に当選したのでゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０の「ゾーンチェンジ」が表示される。

【７４８０】

図７４８（４）は、出率設定値が段階２から段階３に更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１Ａも「青ゾーン」から「緑ゾーン」に更新される。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａが「１４０Ｇ」から「１４１Ｇ」に更新されて表示される。

【７４８１】

図７４８（５）は、１４１計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「５」、「１」、「１」の外れで停止したことを示している。

【７４８２】

図７４８（６）は、変動が開始された様子が示されており、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「１４１Ｇ」から「１４２Ｇ」に更新されて表示される。

【７４８３】

図７４８（７）は、変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「７」、「２」の外れで停止したことを示している。

【７４８４】

特別抽選に当選して出率設定値が更新されてから変動が１００計数された場合について図７４９を用いて説明する。図７４９（１）は、特別抽選に当選してから変動が９９計数された時の様子を示している。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「２３９Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「緑ゾーン」が表示されている。

【７４８５】

図７４９（２）は、特別抽選に当選してから変動が９９計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「１」、「２」、「４」の外れで停止したことを示している。

【７４８６】

図７４９（３）は、装飾図柄が変動表示を開始し、特別抽選に当選してから変動が１００計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａが「２３９Ｇ」から「２４０Ｇ」に更新されて表示される。

【７４８７】

図７４９（４）は、特別抽選に当選してから１００計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「２」、「６」の外れで停止したことを示している。図７４９（４）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｄ＞の表示態様を示す図である。

【７４８８】

図７４９（５）は、特別抽選に当選してから変動が１００計数されたのでゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０の「ゾーンチェンジ」が表示される。

【７４８９】

図７４９（６）は、出率設定値が段階３から段階４に更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１Ａも「緑ゾーン」から「赤ゾーン」に更新される。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａが「２４０Ｇ」から「２４１Ｇ」に更新されて表示される。

【７４９０】
図７４９（７）は、変動が２４１計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「５」、「９」の外れで停止したことを示している。
【７４９１】
変動が計数されない場合について図７５０を用いて説明する。図７５０（１）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が２６０計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「２６０Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「赤ゾーン」が表示されている。
【７４９２】
図７５０（２）に示すように、変動が２６０計数されている時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。図７５０（２）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｅ＞の表示態様を示す図である。
【７４９３】
図７５０（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では変動がないので変動回数情報ＤＣ２０Ａは表示されない。
【７４９４】
図７５０（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【７４９５】
図７５０（５）は、最終ラウンド遊技中を示している。ラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【７４９６】
図７５０（６）は、通常状態に戻った時の様子を示している。左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。
【７４９７】
図７５０（７）は、通常状態に戻り計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「２６０Ｇ」の変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。大当たり遊技状態になる前のゾーンである「赤ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示される。図７５０（７）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｆ＞の表示態様を示す図である。
【７４９８】
図７５０（８）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が２６１計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「２６０Ｇ」から「２６１Ｇ」に更新されて表示される。
【７４９９】
確変状態で変動が計数されない場合について図７５１を用いて説明する。図７５１（１）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が３１０計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「赤ゾーン」が表示されている。
【７５００】
図７５１（２）に示すように、変動が３１０計数されている時に装飾図柄の変動表示が終了し「７」、「７」、「７」の大当たり組合せで確定したことを示している。「７」、「７」、「７」の組み合わせは、１６Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。図７５１（２

）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｇ＞の表示態様を示す図である。
【７５０１】
図７５１（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では変動がないので変動回数情報ＤＣ２０Ａは表示されない。
【７５０２】
図７５１（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【７５０３】
図７５１（５）は、最終ラウンド遊技中を示している。ラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【７５０４】
図７５１（６）は、確変状態に移行した時の様子を示している。確変状態に移行したことを示す「ＲＵＳＨ突入」の有利状態突入情報ＤＣ２５が表示される。
【７５０５】
図７５１（７）は、確変状態では、変動が計数されないことを示すために変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３１０Ｇ」の変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。確変状態中に右打ちでの遊技を促す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前のゾーンである「赤ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示される。図７５１（７）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｈ＞の表示態様を示す図である。
【７５０６】
図７５１（８）は、装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態では変動が計数されないので、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から更新されない。図７５１（８）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｉ＞の表示態様を示す図である。
【７５０７】
確変状態で変動が計数されない場合について図７５２を用いて説明する。図７５２（１）は、装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態なので変動が計数されない。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から更新されない。
【７５０８】
図７５２（２）変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「４」、「３」の外れで停止したことを示している。図７５２（３）～図７５２（８）も同様に装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態なので変動が計数されない様子が示されている。図７５２（１）～図７５２（８）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｉ＞の表示態様を示す図である。
【７５０９】
確変状態から通常状態に戻る場合について図７５３を用いて説明する。図７５３（１）は、確変状態で変動が開始された時の様子が示されている。装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態では変動が計数されないので、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から更新されない。背景画像ＤＣ２１Ａは「赤ゾーン」が表示されている。
【７５１０】
図７５３（２）に示すように、装飾図柄の変動表示が終了し「６」、「６」、「６」の大当たり組合せで確定したことを示している。「６」、「６」、「６」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。図７５３（２）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｊ＞の表示態様を示す図である。
【７５１１】
図７５３（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａ

を狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では変動がないので変動回数情報ＤＣ２０Ａは表示されない。

【７５１２】

図７５３（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【７５１３】

図７５３（５）は、最終ラウンド遊技中を示している。ラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【７５１４】

図７５３（６）は、通常状態に移行した時の様子を示している。通常状態に移行したことを示す「ＲＵＳＨ終了」の有利状態終了情報ＤＣ２８が表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【７５１５】

図７５３（７）は、通常状態に戻り計数を再開する時の様子を示している。確変状態になる前に計数していた「３１０Ｇ」の変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。確変状態になる前のゾーンである「赤ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示される。図７５３（７）は、図７４５に示された対応図面記号＜Ｋ＞の表示態様を示す図である。

【７５１６】

図７５３（８）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が３１１計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から「３１１Ｇ」に更新されて表示される。

【７５１７】

＜変形例２＞

本実施例では、出率設定値の段階毎に設定されるステージは決まっていなかったが、各出率設定値の段階毎に同じステージが設定されるようになっていてもよい。具体的には、本実施例では、シナリオＡが設定されている場合は、出率設定値が段階１である時には、「朝ステージ」が設定され、出率設定値が段階２である時には、「昼ステージ」が設定されるのにたいして、シナリオＢが設定されている場合は、出率設定値が段階２である時には、「朝ステージ」が設定され、出率設定値が段階１である時には、「昼ステージ」が設定されている。したがって、出率設定値が段階１である時には、「朝ステージ」が設定される場合もあれば、「昼ステージ」が設定される場合もある。対して、本変形例では、どのシナリオが設定されていても出率設定値が段階１である時には「朝ステージ」しか設定されないようになっている。

【７５１８】

以下、この構成について図７５４を用いて説明する。図７５４（ａ）は、各設定値変更シナリオにおける出率設定値の更新パターンを示す図である。図７５４（ｂ）は、出率設定値毎に設定されるステージを示す図である。図７５４（ｃ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【７５１９】

まず、本変形例における設定値変更シナリオについて説明する。図７５４（ａ）に示すように設定値変更シナリオは、例えば、１０種のシナリオ「Ａ」・・・「Ｊ」が設けられている。

【７５２０】

シナリオＡは、シナリオ設定値が１１のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて出率設定値の段階が大きくなるようになっている。

【７５２１】

シナリオＢは、シナリオ設定値が１２のときに設定されるシナリオであり、あらかじめ決められた出率設定値の段階はなく、出率設定値の更新が行われる時に、抽選により出率設定値の段階がランダムに設定されるようになっているシナリオである。

【７５２２】

シナリオＣは、シナリオ設定値が１３のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値の段階が小さいものが多く設定されているシナリオである。

【７５２３】

シナリオＤは、シナリオ設定値が１４のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値の段階が大きいものが多く設定されているシナリオである。

【７５２４】

シナリオＩは、シナリオ設定値が１９のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階１→段階２→段階２→段階３→段階３→段階４→段階４→段階５→段階５→段階６→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が更新されても同じ出率設定値が設定される（例えば、段階１→段階１、段階６→段階６）ものを含むシナリオである。

【７５２５】

シナリオＪは、シナリオ設定値が２０のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階６→段階５→段階４→段階３→段階２→段階１というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて出率設定値の段階が小さくなるようになっている。

【７５２６】

本変形例における遊技機は、各出率設定値の段階毎に設定されるステージが決まっている。図７５４（ｂ）に示すように出率設定値が段階１に設定される場合には、「朝ステージ」が設定され、出率設定値が段階２に設定される場合には、「昼ステージ」が設定され、出率設定値が段階３に設定される場合には、「夕方ステージ」が設定され、出率設定値が段階４に設定される場合には、「夜ステージ」が設定され、出率設定値が段階５に設定される場合には、「真夜中ステージ」が設定され、出率設定値が段階６に設定される場合には、「早朝ステージ」が設定されるようになっている。これにより、ステージ毎に出率設定値の段階を変えることができ、ステージ毎の大当たりのし易さを変えることができる。

【７５２７】

図７５４（ｃ）に示すように、本実施例では、シナリオで設定される出率設定値の段階に対応してステージが設定される。出率設定値が更新されると、それに合わせてステージも更新されステージに対応した背景画像が表示されるようになっている。

【７５２８】

ここで、シナリオＣについてみてみると、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっているので、ステージは、朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝というパターンで更新される。朝、昼、夕方が夜、真夜中、早朝よりも多く設定されるシナリオである。

【７５２９】

夜、真夜中、早朝の方が朝、昼、夕方よりも出率設定値の段階が高いので、夜、真夜中、早朝の方が大当たりになり易い。したがって、朝、昼、夕方が多いシナリオは、夜、真

夜中、早朝が多いシナリオよりも大当たりとなり難いシナリオである。遊技者は朝、昼、夕方が多いシナリオの時に大当たりとなる回数が少なければ、このシナリオは、出率設定値の段階が小さいシナリオであることが推測できる。

【７５３０】

シナリオＤについてみてみると、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３というパターンとなっているので、ステージは、朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方というパターンで更新される。朝、昼、夕方が夜、真夜中、早朝よりも少なく設定されるシナリオである。

【７５３１】

夜、真夜中、早朝の方が朝、昼、夕方よりも出率設定値の段階が高いので、夜、真夜中、早朝の方が大当たりになり易い。したがって、夜、真夜中、早朝が多いシナリオは、朝、昼、夕方が多いシナリオよりも大当たりとなり易いシナリオである。遊技者は夜、真夜中、早朝が多いシナリオの時に大当たりとなる回数が多ければ、このシナリオは、出率設定値の段階が大きいシナリオであることが推測できる。

【７５３２】

＜変形例３＞

変形例２では、ステージに設定されている出率設定値の段階は報知されていなかったが、ステージに設定されている出率設定値が報知されていてもよい。この構成について、図７５５を用いて説明する。図７５５は、デモ画面での表示態様を示す図である。

【７５３３】

図７５５（１）に示すように、遊技球が発射される前のデモ画面または発射直後の表示画面４２ａにステージが更新される条件として「１０００発打てばステージが変わるよ」の変更条件情報ＤＣ１０が表示される。

【７５３４】

図７５５（２）に示すように、遊技球が発射される前のデモ画面または発射直後の表示画面４２ａに各ステージにおける出率設定値の段階がステージ設定対応情報ＤＣ３２として表示される。従って、遊技者は、各ステージにおける出率設定値の段階を知ることができ、出率設定値の段階が高いステージが多く設定されれば有利なシナリオが設定されていることを推測することができる。

【７５３５】

＜変形例４＞

本実施例では、大当たり遊技状態では、発射球数を計数しないようになっていたが、大当たり遊技状態に代えてまたは加えて、右打ちの遊技状態の間も発射球数を計数しないようにしてもよい。このようにすることで、有利な状態である右打ちの遊技状態で出率設定値の更新がされてしまうことを抑制できる。

【７５３６】

＜変形例５＞

上述の本実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、単一のシナリオしか有さない構成とすることもできる。

【７５３７】

＜変形例６＞

上述の本実施例では、大当たり遊技状態では、計数値を更新せずに出率設定値を更新しないようになっていたが、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて大当たり遊技状態で計数値を更新するかしないか変わる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【７５３８】

本変形例では、通常状態、確変状態だけでなく大当たり遊技状態となった時も計数値を

更新するが確変状態の後の通常状態で大当りとなり大当たり遊技状態となった場合には計数値を更新しないように構成されている。これにより、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて出率設定値の更新のタイミングを異ならせることができる。すなわち、確変状態となったときは大当たり遊技状態となった時も計数値が更新されているので、出率設定値が何回か更新されたのではないか、と遊技者は考え、確変状態の終了時には出率設定値がいくつだろうか、と遊技者は考える傾向がある。ここで、確変状態の後の通常状態で大当りしたという事はその時の出率設定値が良い（高い）からだ、と遊技者は感じる傾向があるので、この時の大当たり遊技状態中に出率設定値が更新されると出率設定値が良い（高い）ものから悪い（低い）ものになったかもしれない、と遊技者は不安に感じる傾向がある。したがって、確変状態の後の通常状態で大当りした時は、この大当たり遊技状態で計数値を更新しないことで、この大当たり遊技状態中に出率設定値を更新しないようにすることができ、この大当たり遊技状態中に出率設定値が更新されることで出率設定値が良い（高い）ものから悪い（低い）ものになったかもしれないといった不安にさせることを防ぐことができ、大当たり遊技状態終了後に出率設定値が良い（高い）と思われる出率設定値で再び遊技を行う機会を必ず与えることができる。なお、確変状態に限られず、大当たり状態の終了後に移行する通常状態よりも始動条件が成立し易くなる状態であれば時短状態であってもよい。また、本変形例では、確変状態が終了するのは、確変状態で通常大当たりに当たった時であるが、決められた回転数で確変状態が終了するものであってもよい。

【７５３９】

図７５６を用いて遊技の流れについて説明する。図７５６は、遊技の流れを示す図である。図７５６に示すように通常状態で球数カウンタの計数値が１３００となっている時に１６Ｒの確変大当たりとなり、大当たり遊技状態となった場合が示されている。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。確変大当たりなので大当たり遊技状態終了後に確変状態に移行する。

【７５４０】

次の大当たり遊技状態は、確変状態で球数カウンタの計数値が１７００となっている時に８Ｒの確変大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態も確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。確変大当たりなので大当たり遊技状態終了後に確変状態に移行する。

【７５４１】

次の大当たり遊技状態は、確変状態で球数カウンタの計数値が２３００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態も確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。

【７５４２】

次の大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタの計数値が２５００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態なので、大当たり遊技状態中は発射球数を計数して計数値を更新しない。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。

【７５４３】

次の大当たり遊技状態は、通常状態で球数カウンタの計数値が２７００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態の後の通常状態で発生した大当たり遊技状態であって、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する

。
【７５４４】
大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を更新する場合について図７５７、図７５８を用いて説明する。図７５７、図７５８は、大当たり遊技状態で計数値を更新するときの表示態様を示す図である。
【７５４５】
図７５７（１）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が１６９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。通常遊技状態よりも少なくとも始動条件が成立し易くなる状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されている。
【７５４６】
図７５７（２）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が１７００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１６９０Ｐ」から「１７００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。
【７５４７】
図７５７（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始される前なので遊技球は発射されておらず発射球数は１７００計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７００Ｐ」が表示されている。
【７５４８】
図７５７（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるので発射球数は１７１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７００Ｐ」から「１７１０Ｐ」に更新されて表示される。
【７５４９】
図７５７（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。遊技球は発射されているので発射球数は１７８０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７７０Ｐ」から「１７８０Ｐ」に更新されて表示される。
【７５５０】
図７５７（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。遊技球は発射されておらず発射球数は１７８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７８０Ｐ」が表示されている。
【７５５１】
図７５７（７）は、大当たり遊技状態が終了し、確変状態に移行した時の様子を示している。この時もまだ遊技球は発射されておらず発射球数は１７８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７８０Ｐ」が表示されている。
【７５５２】
図７５７（８）は、確変状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射され、発射球数は１７９０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７８０Ｐ」から「１７９０Ｐ」に更新されて表示される。
【７５５３】
図７５８（１）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が２２９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。通常遊技状態よりも少なくとも始動条件が成立し易くなる状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されている。
【７５５４】
図７５８（２）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が２３００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２２９０Ｐ」から「２３００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「

６」、「６」、「６」の大当たり組合せで確定したことを示している。「６」、「６」、「６」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。

【７５５５】

図７５８（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始される前なので遊技球は発射されておらず発射球数は２３００計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３００Ｐ」が表示されている。

【７５５６】

図７５８（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるので発射球数は２３１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３００Ｐ」から「２３１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７５５７】

図７５８（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。遊技球は発射されているので発射球数は２３８０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３７０Ｐ」から「２３８０Ｐ」に更新されて表示される。

【７５５８】

図７５８（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。遊技球は発射されておらず発射球数は２３８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３８０Ｐ」が表示されている。

【７５５９】

図７５８（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。この時もまだ遊技球は発射されておらず発射球数は２３８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３８０Ｐ」が表示されている。

【７５６０】

図７５８（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射され、発射球数は２３９０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３８０Ｐ」から「２３９０Ｐ」に更新されて表示される。

【７５６１】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を更新しない場合について図７５９を用いて説明する。図７５９は、大当たり遊技状態で計数値を更新しないときの表示態様を示す図である。

【７５６２】

図７５９（１）は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタに発射球数が２４９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。

【７５６３】

図７５９（２）は、確変状態の後の通常状態において球数カウンタに発射球数が２５００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２４９０Ｐ」から「２５００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。

【７５６４】

図７５９（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。確変状態の後の通常状態において大当たり遊技状態となった場合には発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。

【７５６５】

図７５９（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【７５６６】
図７５９（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。大当りラウンド中で遊技球が発射されているが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。
【７５６７】
図７５９（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示される。
【７５６８】
図７５９（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「２５００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。
【７５６９】
図７５９（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射されているので発射球数は２５１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２５００Ｐ」から「２５１０Ｐ」に更新されて表示される。
【７５７０】
上述の図７５６では、確変状態の後の通常状態で通常大当たりとなった場合について説明したが、確変状態の後の通常状態で確変大当たりとなった場合について図７６０を用いて説明する。図７６０は、遊技の流れを示す図である。図７５６と確変状態の後の通常状態になるまでは同じなので説明は省略する。図７６０に示すように確変状態の後の通常状態で球数カウンタの計数値が２５００となっている時に８Ｒの確変大当たりとなり大当たり遊技状態が発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態なので、大当たり遊技状態中は発射球数を計数して計数値を更新しない。確変大当たりなので大当たり遊技状態終了後に確変状態に移行する。
【７５７１】
次の大当たり遊技状態は、通常状態で球数カウンタの計数値が２７００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態で発生した大当たり遊技状態であって、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。
【７５７２】
確変状態の後の通常状態で確変大当たりとなった場合に大当たり遊技状態中は発射球数を計数して計数値を更新しない構成について図７６１を用いて説明する。図７６１は、大当たり遊技状態で計数値を更新しないときの表示態様を示す図である。
【７５７３】
図７６１（１）は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタに発射球数が２４９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。
【７５７４】
図７６１（２）は、確変状態の後の通常状態において球数カウンタに発射球数が２５００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２４９０Ｐ」から「２５００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。
【７５７５】
図７６１（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。確変状態の後の通常状態において大当たり遊技状態となった場合には発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。
【７５７６】

図７６１（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【７５７７】

図７６１（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。大当りラウンド中で遊技球が発射されているが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【７５７８】

図７６１（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示される。

【７５７９】

図７６１（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「２５００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。

【７５８０】

図７６１（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射されているので発射球数は２５１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２５００Ｐ」から「２５１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７５８１】

図７６２を用いて球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に、表示画面４２ａに表示される第２発射数情報ＤＣ２２の種別について説明する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２は遊技者の有利度合いに関連する情報である。

【７５８２】

図７６２（ａ）に示すように第２発射数情報ＤＣ２２は複数あり、出率設定値が更新されたことを示す「１０００ＯＶＥＲ」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が少なくとも１ではないことを示す「１０００ＯＶＥＲ設定１ではない」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が３以上であることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定３以上」があり、シナリオに基づいて更新される出率設定値に応じて第２発射数情報ＤＣ２２の表示内容が決定される。具体的には、図７２６に示したシナリオＡでは、発射球数が１０００計数された時に出率設定値は、「１」→「２」に更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２は、「１０００ＯＶＥＲ」、「１０００ＯＶＥＲ設定１ではない」のいずれかが選択され、「１０００ＯＶＥＲ設定３以上」は選択されない。

【７５８３】

また、図７６２（ｂ）に示すように第２発射数情報ＤＣ２２には、発射球数が１０００よりも多い４０００計数される毎に特別に選択される種別として、出率設定値が更新され更新された出率設定値が５、６であることを示す「４０００ＯＶＥＲ設定高設定」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が６であることを示す「４０００ＯＶＥＲ設定最高」がある。これらの表示は１０００計数された時に表示される第２発射数情報ＤＣ２２より高い有利度であることを示し、シナリオに基づいて更新される出率設定値に応じて第２発射数情報ＤＣ２２の表示内容が決定される。具体的には、図７２６に示したシナリオＧでは、発射球数が４０００計数された時に出率設定値は、「２」→「６」に更新されるので、「４０００ＯＶＥＲ設定高設定」、「４０００ＯＶＥＲ設定最高」が特別に選択されることがある。シナリオＡでは、発射球数が４０００計数された時に出率設定値は、「３」→「４」に更新されるので、「４０００ＯＶＥＲ設定高設定」、「４０００ＯＶＥＲ設定最高」は選択されずに、「４０００ＯＶＥＲ」、「４０００ＯＶＥＲ設定１ではない」、「４０００ＯＶＥＲ設定３以上」のうちいずれかが選択される。

【７５８４】

なお、第２発射数情報ＤＣ２２は、これに限定されず更新された出率設定値に対応する示唆が行えるようになっていればよく、出率設定値が更新され更新された出率設定値が奇

数であることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定奇数」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が偶数であることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定偶数」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が更新される前の出率設定値よりも良くなっていることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定ＵＰ」などを有していてもよい。

【７５８５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＥ１）に関し、遊技に関する所定条件が成立したことに基づいて生じる所定事象を計数する。遊技状態が第１状態で計数値が所定事象の回数に基づいて定められる第１条件を満たす度に更新された計数値を表示手段に表示させて報知することが可能である。また、第１状態は、変動表示が実行されていない状態でも計数値を複数回更新して表示手段に表示させることが可能である。したがって、変動表示の回数とは関係のない遊技球の発射を計数して、計数値とすることができる。計数手段は、遊技状態が第１状態の後に発生する第２状態で所定条件が成立した場合に計数値を更新しないので第２状態では計数値が更新されずに出率設定値が更新されない。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。変動表示の回数とは関係のない計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、大当たり遊技状態では、発射された数を計数しないので、大当たり遊技中は計数値が増えずに出率設定値が更新されない。したがって、大当たり遊技後に、大当たり遊技状態となった出率設定値で再び遊技を楽しむことができる。

【７５８６】

なお、本実施例では、通常状態や確変状態で発射球数が１０球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知していたが、通常状態や確変状態で発射球数が１球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知してもよい。このようにすれば、頻繁に発射球数を更新することができる。

【７５８７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ２）に関し、出率設定値更新処理は、通常状態や確変状態で、発射球数が１０球よりも多くの事象の回数を要する発射球数が１０００球を満たす度に、更新された発射球数を、発射球数が１０球を満たした場合の第１発射数情報ＤＥ２０とは異なる態様で第２発射数情報ＤＥ２２を表示させて報知することが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、計数値が１０の倍数となる毎に更新される計数値の表示とは異なる態様で計数値が１０００の倍数となる毎に計数値を表示することができ、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新が行われることを報知することができる。

【７５８８】

なお、本実施例では、第２条件は第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する条件であったが、第２条件は第１条件よりも少ない所定事象の回数を要するものであってもよい。例えば、第１条件が発射球数を１００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０球を満たすものであった場合、第２発射数情報ＤＥ２２（「１０ＯＶＥＲ」）を頻繁に表示することができ、出率設定値の更新が近くなっていることを頻繁に確認することができる。また、第２条件は第１条件よりも多かったり少なかったりしていてもよい。例えば、第１条件が発射球数を１０００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１００００球を満たすものであったり、１１１１球を満たすものである場合、第２発射数情報ＤＥ２２（「１０００ＯＶＥＲ」、「１１１１ＯＶＥＲ」）を不規則なタイミングで表示することができ第２発射数情報ＤＥ２２の表示のタイミングを変化させることができる。

【７５８９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ３）に関し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象である

。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数が増加することで発射球数の更新が行うことができる。
【７５９０】
なお、本実施例では、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象であったが、計数値は、遊技球の発射球数により減少するものであってもよい。例えば、所定条件が成立した場合（例えば、遊タイム突入）に計数値を１００００に設定し、遊技球を発射する毎に計数値を減らしていってもよい。このようにすれば、出率設定値の更新が行われる残りの回数を表示することができ、あと何回遊技球を発射すれば出率設定値の更新が行われるのかを解り易くすることができる。
【７５９１】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ４）に関し、遊技球が流下可能な遊技盤を備え、遊技球の発射操作は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。
【７５９２】
なお、本実施例では、所定条件は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件であったが、遊技開始からの経過時間によって成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【７５９３】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ５）に関し、発射球数は、遊技球のカウント数である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新を行うことができる。
【７５９４】
なお、本実施例では、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新をしていたが、遊技開始からの経過時間を計数値としてもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【７５９５】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ６）に関し、大当たり遊技状態は、通常状態での始動入賞を契機として発生する。
このようなパチンコ機１０によれば、大当たり遊技状態は、通常状態で始動入賞を契機として発生するので、通常状態で始動入賞しなければ計数値が更新されずに、出率設定値の更新が行われないようにすることができる。
【７５９６】
なお、本実施例では、第２状態は、通常状態での始動入賞を契機として発生していたが、第２状態は、遊技開始からの経過時間を契機に有利な状態を発生するものであってもよい。このようにすれば、第２状態は、遊技者の操作によらず発生させることができる。
【７５９７】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ７）に関し、大当たり遊技状態は、通常状態で始動入賞し大当り結果となった場合に発生する。
このようなパチンコ機１０によれば、大当たり遊技状態は、通常状態で始動入賞し大当り結果となった場合に発生するので、通常状態で始動入賞して大当り結果となければ計数値が更新されずに、出率設定値の更新が行われないようにすることができる。
【７５９８】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ８）に関し、通常状態、大当たり遊技状態の間で、右打ち、左打ちに関する打ち方が異なる。
このようなパチンコ機１０によれば、例えば、右打ちのときに計数値を更新し、左打ち

のときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、右打ちのときに出率設定値の更新が行われ、左打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。これとは逆に、左打ちのときに計数値を更新し、右打ちのときは計数値を更新しないようにしていてもよい。これにより、左打ちのときに出率設定値の更新が行われ、右打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。

【７５９９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ９）に関し、通常状態や確変状態は、遊技状態が通常状態のときよりも始動入賞し易い遊技状態を含み、大当たり遊技状態は、通常状態よりも始動入賞し難い遊技状態を含む。

このようなパチンコ機１０によれば、サポート状態のときに計数値を更新し、非サポート状態のときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、サポート状態のときに出率設定値の更新が行われ、非サポート状態のときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。

【７６００】

なお、大当たり遊技状態は、確変状態よりも始動入賞し難い遊技状態である。

【７６０１】

本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＦ１）に関し、遊技に関する表示を行う第３図柄表示装置４２と、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球することにより抽選する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、を備え、抽選の結果が大当たりとなった場合に遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行可能であり、抽選の結果が確変付き大当たり、時短付大当たりとなった場合に大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が成立し易くなるサポート状態に移行可能に制御可能な主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理機能を有し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる遊技球の発射を計数して、計数結果を遊技者の有利度合い（出率設定値）に関する計数値とすることが可能な出率設定値更新処理における球数カウンタと、計数値が１０を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる発射球数の表示を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３と、計数値が１０よりも多い第２条件、１０００を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる「１０００ＯＶＥＲ」を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５と、を備え、球数カウンタは、確変状態または時短状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には遊技球の発射操作が成立した場合に計数値を更新し、確変状態または時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後の通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合、または、確変状態または時短状態において所定期間大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には計数値を更新しない構成であり、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５によって実行される報知の種別として、「１０００ＯＶＥＲ」等と、「１０００ＯＶＥＲ」等よりも高い有利度合いに対応する「４０００ＯＶＥＲ設定最高」等と、を少なくとも含む複数の種別を有している。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、大当たり遊技状態の発生の仕方（それまでの遊技状態の経過）に応じて、大当たり遊技状態に発射された数を計数したりしなかったりするので、それまでの遊技状態の経過に応じて大当たり遊技中に出率設定値を更新したり、しなかったりするとことができる。また、出率設定値を更新する際に表示される報知の種別が複数あることで出率設定値が更新されたことを報知するだけでなく出率設定値がどの値に変化したかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【７６０２】
なお、本変形例６では、発射球数が１０球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知していたが、発射球数が１球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知してもよい。このようにすれば、頻繁に発射球数を更新することができる。
【７６０３】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ２）に関し、出率設定値更新処理は、第１発射数情報ＤＦ２０とは異なる態様で第２発射数情報ＤＦ２２を表示させて報知することが可能である。
このようなパチンコ機１０によれば、計数値が１０の倍数となる毎に更新される計数値の表示とは異なる態様で計数値が１０００の倍数となる毎に計数値を表示することができ、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新が行われることを報知することができる。
【７６０４】
なお、本実施例では、第２条件は第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する条件であったが、第２条件は第１条件よりも少ない所定事象の回数を要するものであってもよい。例えば、第１条件が発射球数を１００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０球を満たすものであった場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１００ＯＶＥＲ」）を頻繁に表示することができ、出率設定値の更新が近くなっていることを頻繁に確認することができる。また、第２条件は第１条件よりも多かったり少なかったりしていてもよい。例えば、第１条件が発射球数を１０００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０００球を満たすものであったり、１１１１球を満たすものである場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１０００ＯＶＥＲ」、「１１１１ＯＶＥＲ」）を不規則なタイミングで表示することができ第２発射数情報ＤＦ２２の表示のタイミングを変化させることができる。
【７６０５】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ３）に関し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数が増加することで発射球数の更新が行うことができる。
【７６０６】
なお、本実施例では、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象であったが、計数値は、遊技球の発射球数により減少するものであってもよい。例えば、所定条件が成立した場合（例えば、遊タイム突入）に計数値を１００００に設定し、遊技球を発射する毎に計数値を減らしていってもよい。このようにすれば、出率設定値の更新が行われる残りの回数を表示することができ、あと何回遊技球を発射すれば出率設定値の更新が行われるのかを解り易くすることができる。
【７６０７】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ４）に関し、遊技球が流下可能な遊技盤を備え、遊技球の発射操作は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。
【７６０８】
なお、本実施例では、所定条件は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件であったが、遊技開始からの経過時間によって成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【７６０９】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ５）に関し、

発射球数は、遊技球のカウント数である。
　このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新を行うことができる。
【７６１０】
　なお、本実施例では、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新をしていたが、遊技開始からの経過時間を計数値としてもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【７６１１】
　また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ６）に関し、計数値を更新する第１状態と、計数値を更新しない第２状態とを有し、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、計数値を更新しない第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、計数値を更新する第１状態で始動入賞しなければ計数値が更新され続け、出率設定値の更新が頻繁に行われるようにすることができる。
【７６１２】
　なお、本実施例では、第２状態は、第１状態での始動入賞を契機として発生していたが、第２状態は、遊技開始からの経過時間を契機に発生するものであってもよい。このようにすれば、第２状態は、遊技者の操作によらず発生させることができる。
【７６１３】
　また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ７）に関し、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、第２状態は、大当たり結果に応じて、計数値を更新したりしなかったりすることができる。
【実施例６０】
【７６１４】
　上述の実施例５９では、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態）では、発射球数を計数しないことで計数値を更新しないようになっていたが、通常大当たりとなった時に発射球数の計数値を０に戻すことで、発射球数の計数値が更新されないようになっている。通常当たりに当たると発射球数の計数値を０にするが、大当たり状態中に発射球数の計数値を計数する。これにより、通常大当たりとなった時は、確変大当たりの大当たり中とは異なり計数をすることができ、通常大当たりとなった時と確変大当たりの大当たり中とで遊技の興趣性を異ならせることができる。また、確変大当たり中は発射球数の計数値が更新されないようになっている。
【７６１５】
　所定計数値更新部である球数カウンタは、例えば、通常状態では、発射球感知センサＤａ１で検出した回数を計数（カウント）し、例えば、通常大当たりとなった場合に、球数カウンタを０にリセットする。球数カウンタを０にリセットしたときには、出率設定値をシナリオの最初の出率設定値に戻す。これにより、通常大当たりになれば、最初のステージからやり直すことができる。なお、球数カウンタを０にリセットしたときに出率設定値をシナリオの最初の出率設定値に戻さなくてもよい。
【７６１６】
　この構成について、図７６３を用いて詳しく説明する。図７６３は、本実施例における出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。上述の実施例５９の図７２７に示した出率設定値更新処理と同様の処理を行う部分については説明を省略する。
【７６１７】
　ステップＤａ３０３で、球数カウンタが０にセットされると、ステップＤａ３０４ＤＣ２０に進み、通常大当たりとなったか否かが判断される。通常大当たりとなったと判断されると、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ２１に進み球数カウンタが０にセットされる。通常大当たりでなければ、処理は、ステップＤａ３０４に進む。これにより、通常大当たりとなった時に球数カウンタを０にすることができ、球数カウンタの計数値を更新しない

ようにすることができる。つまり、球数カウンタの計数値が１０、２０、３０、・・・、２６８０、２６９０と更新されていたが、通常大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、球数カウンタの計数値は２７００に更新されずに０になる。

【７６１８】

遊技の流れについて図７６４を用いて説明する。図７６４は、遊技の流れを示す図である。

【７６１９】

図７６４に示すように球数カウンタの計数値が２６９０計数された時に通常大当たりとなり、出率設定値がシナリオの最初の出率設定値に戻り、ステージは、朝ステージにセットされる。また、球数カウンタが０にセットされ、計数値が０となる。

【７６２０】

通常大当たりとなった時の表示態様について図７６５を用いて説明する。図７６５は、大当たりとなる前から大当り後の表示態様を示す図である。

【７６２１】

図７６５（１）は、球数カウンタに発射球数が２６８０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオの３番目の出率設定値に設定されているので、ステージは「夕方ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夕方背景」が表示されている。

【７６２２】

図７６５（２）は、球数カウンタに発射球数が２６９０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」から「２６９０Ｐ」に更新されて表示される。通常大当たりとなったので、球数カウンタが０にセットされるとともに、シナリオの最初の出率設定値が設定される。

【７６２３】

図７６５（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。球数カウンタが０にセットされているので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２７００Ｐ」に更新されずに「０Ｐ」が表示される。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。シナリオの最初の出率設定値に戻ったのでステージは「朝ステージ」となっているが背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技中なので大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。図７６５（３）は、図７６４に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。

【７６２４】

図７６５（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。遊技球の発射操作が行われ、球数カウンタに発射球数が１０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「０Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６２５】

図７６５（５）は、最終ラウンド遊技の様子を示している。球数カウンタに発射球数が８０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「７０Ｐ」から「８０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６２６】

図７６５（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。「朝ステージ」となっていることを示す背景画像ＤＣ２１「朝背景」が表示される。左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。図７６５（６）は、図７６４に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。

【７６２７】

図７６５（７）は、通常状態に戻り変動表示を再開する時の様子を示している。球数カ

ウンタに発射球数が９０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」から「９０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６２８】

図７６５（８）は、変動表示している様子を示している。球数カウンタに発射球数が１００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「９０Ｐ」から「１００Ｐ」に更新されて表示される。このように球数カウンタは、所定条件が成立した時に計数値を更新可能な特定計数値更新部であれば、遊技球を検出したときに計数値を更新する構成であってもよい。

【７６２９】

このように、通常大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、大当たり遊技中に発射した遊技球は０から計数される。したがって、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。また、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大当たり遊技中に発射した遊技球も計数することができ、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大当たり遊技中に消化することができる。

【７６３０】

＜変形例１＞

所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった場合に発射球数の計数値を初期値にリセットしてから発射球数を計数し、発射球数の計数値が所定値となると発射球数の計数が制限されるようになっていてもよい。また、特定の大当たり（例えば、確変大当たり）となった場合に発射球数の計数の制限が解除されるようになっていてもよい。

【７６３１】

この構成について図７６６～図７７０を用いて詳しく説明する。図７６６は、遊技の流れを示す図である。図７６７は、通常大当たりの時の表示態様を示す図である。図７６８は、発射球数の計数が制限される時の表示態様を示す図である。図７６９は、発射球数の計数の制限が解除される時の表示態様を示す図である。図７７０は、発射球数の計数の制限が解除された後に出率設定値の更新が行われる時の表示態様を示す図である。

【７６３２】

図７６６に示すように球数カウンタの計数値が２６９０計数された時に通常大当たりとなり、出率設定値がシナリオの最初の出率設定値に戻り、ステージは、朝ステージにセットされる。また、球数カウンタが０にセットされ、計数値が０となる。通常大当たりとなった場合には、球数カウンタの計数値が３００となった時に発射球数の計数が更新されないように制限される。確変大当たりになると制限は解除され、発射球数の計数の更新が行われる。制限解除後に球数カウンタの計数値が１０００となり出率設定値の更新が行われる。

【７６３３】

通常大当たりとなった時の表示態様について図７６７を用いて説明する。図７６７（１）は、球数カウンタに発射球数が２６８０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオの３番目の出率設定値に設定されているので、ステージは「夕方ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夕方背景」が表示されている。

【７６３４】

図７６７（２）は、球数カウンタに発射球数が２６９０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」から「２６９０Ｐ」に更新されて表示される。大当たりとなったので、球数カウンタが０にセットされるとともに、シナリオの最初の出率設定値が設定される。

【７６３５】

図７６７（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。球数カウンタが０にセットされているので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２７００Ｐ」に更新されずに

「０Ｐ」が表示される。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。シナリオの最初の出率設定値に戻ったのでステージは「朝ステージ」となっているが背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技中なので大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。図７６７（３）は、図７６６に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。

【７６３６】

図７６７（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。遊技球の発射操作が行われ、球数カウンタに発射球数が１０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「０Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６３７】

図７６７（５）は、最終ラウンド遊技の様子を示している。球数カウンタに発射球数が８０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「７０Ｐ」から「８０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６３８】

図７６７（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。「朝ステージ」となっていることを示す背景画像ＤＣ２１「朝背景」が表示される。左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。図７６７（６）は、図７６６に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。

【７６３９】

図７６７（７）は、通常状態に戻り変動表示を再開する時の様子を示している。球数カウンタに発射球数が９０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」から「９０Ｐ」に更新されて表示される。図７６７（８）は、変動表示している様子を示している。球数カウンタに発射球数が１００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「９０Ｐ」から「１００Ｐ」に更新されて表示される。

【７６４０】

通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されると、発射球数の計数が制限される。図７６８（１）は、通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が２９０回検出された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。

【７６４１】

図７６８（２）は、通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が３００回検出された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」から「３００Ｐ」に更新されて表示される。通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されたので、発射球数の計数が制限される。つまり、発射球感知センサＤａ１に遊技球が検出されても球数カウンタの計数値は更新されない。以降、確変大当たりとなるまで、第１発射数情報ＤＣ２０は、更新されない。図７６８（２）は、図７６６に示された対応図面記号＜Ｃ＞の表示態様を示す図である。

【７６４２】

図７６８（３）は、遊技球が発射されているが第１発射数情報ＤＣ２０が更新されない様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０の更新が制限されていることを示す背景画像ＤＣ２１「制限朝背景」が表示される。第１発射数情報ＤＣ２０は「３００Ｐ」のままで装飾図柄が変動表示している。

【７６４３】

図７６８（４）は、第１発射数情報ＤＣ２０の更新が制限されている時に装飾図柄の変動表示が終了した時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は「３００Ｐ」のままで装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「６」、「８」の外れで停止している。所定の回

数（例えば、３００回）は一例であり、３００よりも多くてもよい。例えば、所定の回数を１３００とした場合に、出率設定値は１回更新されることになるが、その後の当たり設定値を更新されないようにすることができる。また、所定の回数は３００よりも少なくてもよい。この場合、出率設定値が更新されずに遊技を行うことができ、計数値の更新の制限が解除された場合に、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【７６４４】

確変大当たりとなると計数値の更新の制限が解除される。図７６９（１）は、計数値の更新が制限されている時の表示態様を示している。第１発射数情報ＤＣ２０の更新が制限されていることを示す背景画像ＤＣ２１「制限朝背景」が表示されている。遊技球が発射されているが、第１発射数情報ＤＣ２０は「３００Ｐ」のままで更新されない。

【７６４５】

図７６９（２）は、計数値の更新の制限されている時に確変大当たりとなった時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３００Ｐ」が表示されている。確変大当たりとなったので、計数値の更新の制限が解除され、遊技球が発射されると第１発射数情報ＤＣ２０は更新される。図７６９（２）は、図７６６に示された対応図面記号＜Ｄ＞の表示態様を示す図である。

【７６４６】

図７６９（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。計数値の更新の制限が解除されたので発射球数が計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「３００Ｐ」から「３１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６４７】

図７６９（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。遊技球が発射されているので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３１０Ｐ」から「３２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６４８】

図７６９（５）は、最終ラウンド遊技の様子を示している。球数カウンタに発射球数が３８０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３７０Ｐ」から「３８０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６４９】

図７６９（６）は、大当たり遊技状態が終了し確変状態に移行した時の様子を示している。確変状態になることを示す「ＲＵＳＨ突入」の有利状態突入情報ＤＣ２５が表示される。図７６９（６）は、図７６６に示された対応図面記号＜Ｅ＞の表示態様を示す図である。

【７６５０】

図７６９（７）は、変動表示を再開する時の様子を示している。遊技球が発射されているので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３８０Ｐ」から「３９０Ｐ」に更新されて表示される。確変状態中に右打ちでの遊技を促す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前のステージである「朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変朝背景」が表示される。

【７６５１】

図７６９（８）は、球数カウンタに発射球数が４００計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３９０Ｐ」から「４００Ｐ」に更新されて表示される。

【７６５２】
計数値の更新の制限が解除されて、球数カウンタに発射球数が１０００計数され、出率設定値が更新される場合について図７７０を用いて説明する。図７７０（１）は、計数値の更新の制限が解除されてから球数カウンタに発射球数が９９０計数された場合を示している。確変状態中に右打ちでの遊技を促す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されている。第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「確変朝背景」が表示されている。
【７６５３】
図７７０（２）は、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」から「１０００Ｐ」に更新されて表示される。また、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、出率設定値が更新される。シナリオの最初の出率設定値がシナリオの２番目の出率設定値に更新されるので、ステージが「朝ステージ」から「昼ステージ」更新され、「昼ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変昼背景」が表示される。球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、表示画面４２ａに「１０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。図７７０（２）は、図７６６に示された対応図面記号＜Ｆ＞の表示態様を示す図である。
【７６５４】
図７７０（３）は、球数カウンタに発射球数が１０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０００Ｐ」から「１０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「３」、「９」の外れで停止したことを示している。
【７６５５】
図７７０（４）は、球数カウンタに発射球数が１０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０１０Ｐ」から「１０２０Ｐ」に更新されて表示される。
【７６５６】
このように、通常大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、大当たり遊技中に発射した遊技球は０から計数される。その後、発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されると計数値の更新が制限され、確変大当たりとなった場合に計数値の更新の制限が解除されるようになっているので、通常大当たりとなった後は、確変大当たりとなるまで出率設定値の更新がされないので出率設定値が更新されずに遊技を行うことができる。
【７６５７】
＜変形例２＞
変形例１では、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった時に発射球数の計数値を０にリセットしていたが、確変大当たりとなった場合には、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となっても発射球数の計数値を０にリセットしなくてもよい。
【７６５８】
これにより、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとなっても計数値は０とならないので、確変状態において計数された計数値を通常大当たりとなっても継続して計数値とすることができる。したがって、通常大当たりとなってからの出率設定値の更新が少ない遊技球の発射数で行われるようにすることができる。
【７６５９】
＜変形例３＞
変形例１では、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった時に発射球数の計数値を０にリセットしていたが、確変大当たりとなった場合には、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）しなくても発射球数の計数値を０にリセットしてもよい。具体的には、確変状態で発射球数が所定数（例えば、１００００）計数された時に発射球数の計数値を０にリセットするように構成されていてもよい。
【７６６０】

これにより、確変大当たりとなった場合は、発射球数が所定数（例えば、１００００）計数された時に発射球数の計数値を０にリセットされるので、通常大当たりならなくても発射球数の計数値を０にリセットすることができる。

【７６６１】

＜変形例４＞

本実施例では、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった時に発射球数の計数値を０にリセットしていたが、大当たりとなった時に発射球数の計数値を０にリセットしてもよい。

【７６６２】

このようすれば、大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、大当たり遊技中に発射した遊技球は０から計数される。したがって、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。また、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大当たり遊技中に発射した遊技球も計数することができ、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大当たり遊技中に消化することができる。

【７６６３】

＜変形例５＞

発射球感知センサＤａ１は、戻り球防止部材５３の下流側に設けられ、戻り球防止部材５３を通過した遊技球を検出するようになっていてもよい。このようにすることで、遊技領域に発射された遊技球全てを検出することができる。

【７６６４】

＜変形例６＞

発射球感知センサＤａ１は、可変表示装置ユニット３５の右側に設けられた右側遊技領域３０ａｒにおいてに設けられ、右側遊技領域３０ａｒを通過する遊技球を検出するようになっていてもよい。このようにすることで、遊技領域に発射された遊技球の一部を検出することができる。また、右打ちされた遊技球だけを検出することができる。

【７６６５】

＜変形例７＞

発射球感知センサＤａ１は、左側遊技領域３０ｌを流下する遊技球が入球可能な位置に設けられていてもよい。このようにすることで、遊技領域に発射された遊技球の一部を検出することができる。また、左打ちされた遊技球の一部を検出することができる。

【７６６６】

＜変形例８＞

本実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、単一のシナリオしか有さない構成とすることもできる。

【７６６７】

＜変形例９＞

本実施例では、通常大当たりとなった時に発射球数の計数値を０に戻していたが、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて大当たり遊技状態となった時に計数値を０に戻すか戻さないか変わる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【７６６８】

本変形例では、通常状態、確変状態だけでなく大当たり遊技状態となった時も計数値を更新し確変状態の後の通常状態で大当りとなり大当たり遊技状態となった場合には計数値を初期値（０）にリセットするように構成されている。これにより、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて出率設定値の更新のタイミングを異ならせることができる。すなわち、確変状態となったときは大当たり遊技状態となった時も計数値が更新されているので、出率設定値が何回か更新されたのではないか、と遊技者は考え、確変状態の終了時には出率設定値がいくつだろうか、と遊技者は考える傾向がある。ここで、確変状態の後の通常状態で大当りしたという事はその時の出率設定値が良い（高い）からだ、と遊技者は感じる傾向があるので、計数値を初期値（０）にリセットすることで大当たり

遊技状態終了後に出率設定値が良い（高い）と感じられている出率設定値で再び遊技を行う回数を増やすことができる。なお、確変状態に限られず、大当たり状態の終了後に移行する通常状態よりも始動条件が成立し易くなる状態であれば時短状態であってもよい。また、本変形例では、確変状態が終了するのは、確変状態で通常大当たりに当たった時であるが、決められた回転数で確変状態が終了するものであってもよい。

【７６６９】

本実施例では、計数値を初期値（０）にリセットしたときには、出率設定値をシナリオの最初の出率設定値に戻していたが、本変形例では、出率設定値をシナリオの最初の出率設定値は戻さない。従って、計数値を初期値（０）にリセットされたときは出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数が増加する。具体的には、発射球数の計数値が５００計数された時に０にリセットされた場合、あと５００計数されても出率設定値は更新されずに１０００計数された時に更新される。なお、計数値を初期値（０）にリセットするのはこのタイミングで行われるのに限られず、確変状態の後に通常状態に移行したタイミングで計数値を初期値（０）にリセットしてもよい。これにより、確変状態が終了した直後に当たり確率設定値の更新がされないようにすることができる。また、確変状態が終了した時の当たり確率設定値で行う遊技の回数を多くすることができる。

【７６７０】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を初期値（０）にリセットする場合について図７７１を用いて説明する。図７７１は、遊技の流れを示す図である。確変状態の後の通常状態で大当りとなるまで（球数カウンタの計数値が２５００となるまで）は、上述の実施例の図７５６と同じであるので説明は省略する。

【７６７１】

確変状態の後の通常状態で球数カウンタの計数値が２５００となっている時に８Ｒの確変大当たりとなり大当たり遊技状態が発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態なので、大当たり遊技状態となった時に計数値を初期値（０）にリセットする。

【７６７２】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を初期値（０）にリセットする場合の表示態様について図７７２を用いて説明する。図７７２は、大当たり遊技状態で計数値を初期値（０）にリセットときの表示態様を示す図である。

【７６７３】

図７７２（１）は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタに発射球数が２４９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。

【７６７４】

図７７２（２）は、確変状態の後の通常状態において球数カウンタに発射球数が２５００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。

【７６７５】

図７７２（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。確変状態の後の通常状態において大当たり遊技状態となった場合に計数値を初期値（０）にリセットされるので、第１発射数情報ＤＣ２０は「０Ｐ」にリセットされる。

【７６７６】

図７７２（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるので発射球数は１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「０Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６７７】

図７７２（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。遊技球は発射されているので発射球数は８０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「７０Ｐ」から「８０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６７８】

図７７２（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。遊技球は発射されておらず発射球数は８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」が表示されている。

【７６７９】

図７７２（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。この時もまだ遊技球は発射されておらず発射球数は８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」が表示されている。

【７６８０】

図７７２（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射され、発射球数は９０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」から「９０Ｐ」に更新されて表示される。

【７６８１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球に基づいて抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選の結果が、例えば、通常大当たりである場合に通常遊技状態よりも有利な大当たり遊技状態に制御可能であり、抽選の結果が、例えば、確変大当たりである場合に大当たり遊技状態に制御可能であり大当たり遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも所定の始動条件が成立し易い確変状態に制御可能な主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理と、を備えた遊技機において、例えば、発射球感知センサＤａ１で遊技球を検出したことに基づいて例えば、発射球数を更新することが可能な例えば、球数カウンタと、発射球数が更新されたことを報知することが可能な第３図柄表示装置４２と、を備え、球数カウンタは、例えば、通常大当たりである場合に発射球数を例えば、０にリセットすることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、通常大当たりとなると計数値が０にリセットされるので、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【７６８２】

なお、本実施例では、通常大当たりとなると計数値が０にリセットしていたが、通常大当たりとなると計数値が０にリセットしていなくてもよい。つまり、計数値の更新が続いていてもよい。通常大当たりなっても、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数が増やされることなく出率設定値の更新をされ易くすることができ、出率設定値の更新がされ易い遊技機を提供することができる。

【７６８３】

また、変形例１に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、通常大当たりである場合に発射球感知センサＤａ１で例えば、３００回で遊技球を検出したことに基づいて発射球数を更新しないことが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、通常大当たりとなった場合に発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されると、計数値の更新を停止するので、出率設定値が更新されずに遊技を行うことができる。所定の回数は１例であり、３００よりも多くてもよい。この場合は、例えば、１３００とした場合に、計数値が１０００球となって出率設定値は１回更新されることになるが、その後の出率設定値は更新されなくすることができる。また、所定の回数は３００よりも少なくてもよい。この場合、出率設定値が更新されずに遊技を行うことができ、計数値の更新が再開された場合に、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【７６８４】
　また、変形例１に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、確変大当たりである場合に通常大当たりとなるまで発射球数を更新する。
　このようなパチンコ機１０によれば、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとなるまで、計数値は、０とならないので、出率設定値の更新が行われ、有利な遊技状態である確変状態において、出率設定値の更新が行われることにより、さらに有利な状態にしたり、逆に有利な遊技状態より不利な状態にすることができる。
【７６８５】
　また、変形例２に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、確変大当たりである場合に通常大当たりとなっても発射球数を更新する。
　このようなパチンコ機１０によれば、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとなっても計数値は０とならないので、確変状態において計数された計数値を通常大当たりとなっても継続して計数値とすることができる。これにより、通常大当たりとなってからの出率設定値の更新が少ない遊技球の発射数で行われるようにすることができる。
【７６８６】
　また、変形例３に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、確変大当たりである場合に通常大当たりとならない場合でも発射球数を初期値にリセットする。
　このようなパチンコ機１０によれば、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとならない場合でも計数値を０にリセットされるので、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。
【７６８７】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、遊技球を検出する例えば、発射球感知センサＤａ１を備え、所定条件は、発射球感知センサＤａ１の検出により成立する。
　このようなパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１に遊技球が検出されることで、出率設定値の更新が行われるようにすることができる。これにより、遊技球の発射操作により出率設定値の更新が行われるようにすることができる。
【７６８８】
　なお、所定条件は、変動回数または遊技開始からの経過時間により成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【７６８９】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、例えば、戻り球防止部材５３の下流側に設けられ、弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球を全て検出することが可能である。具体的には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するための釘３９が弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球がすべて通過するような流路を形成するように配置され、その流路を通過した遊技球を全て検出することができる位置に発射球感知センサＤａ１が設けられている。
　このようなパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、発射操作により発射された遊技球を全て検出することができる。したがって、計数値を早く増加させることができ、出率設定値の更新が行われ易くすることができる。これにより、遊技球の発射操作により様々な出率設定値で遊技を行うことができる。
【７６９０】
　なお、発射球感知センサＤａ１は、弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球の一部を検出するものであってもよい。具体的には、釘３９が弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球の一部が通過するような流路を形成するように配置され、その流路内に発射球感知センサＤａ１が設けられている。このようにすれば、遊技球の一部しか計数値を更新しないので出率設定値の更新をされ難くすることができる。
【７６９１】
　また、変形例６に係るパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、例えば、右打ちをした時だけ検出できる位置に設けられ、最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打

ち操作された場合に発射された遊技球の一部を検出することが可能である。具体的には、釘３９が最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された遊技球の一部が通過するような流路を形成するように配置され、その流路内に発射球感知センサＤａ１が設けられている。

このようなパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、発射操作により発射された遊技球の一部を検出することができる。したがって、計数値の増加をおさえることができ、出率設定値の更新が行われ難くすることができる。これにより、出率設定値の更新がされ難い状態で遊技を行うことができる。なお、発射球感知センサＤａ１は、発射された遊技球の一部を検出することができればよく、例えば、右打ち操作により発射された遊技球を検出する位置に設けられていてもよいし、左打ち操作により発射された遊技球の一部を検出する位置に設けられていてもよい。

【７６９２】

なお、発射球感知センサＤａ１は、最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された遊技球の全てを検出ものであってもよい。具体的には、釘３９が最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された遊技球がすべて通過するような流路を形成するように配置され、その流路を通過した遊技球を全て検出することができる位置に発射球感知センサＤａ１が設けられている。このようにすれば、発射された遊技球の全てが計数値を更新し、出率設定値の更新をされ易くすることができる。

【７６９３】

本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＧ１）に関し、遊技に関する表示を行う第３図柄表示装置４２と、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球することにより抽選する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、を備え、抽選の結果が大当たりとなった場合に遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行可能であり、抽選の結果が確変付き大当たり、時短付大当たりとなった場合に大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が成立し易くなるサポート状態に移行可能に制御可能な主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理機能を有し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる遊技球の発射を計数して、計数結果を遊技者の有利度合い（出率設定値）に関する計数値とすることが可能な出率設定値更新処理における球数カウンタと、計数値が１０を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる発射球数の表示を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３と、計数値が１０よりも多い第２条件、１０００を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる「１０００ＯＶＥＲ」を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５と、を備え、球数カウンタは、確変状態または時短状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には遊技球の発射操作が成立した場合に計数値を更新し、確変状態または時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後の通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合、または、確変状態または時短状態において所定期間大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には計数値を０にリセットする構成であり、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５によって実行される報知の種別として、「１０００ＯＶＥＲ」等と、「１０００ＯＶＥＲ」等よりも高い有利度合いに対応する「４０００ＯＶＥＲ設定最高」等と、を少なくとも含む複数の種別を有している。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、大当たり遊技状態の発生の仕方（それまでの遊技状態の経緯）に応じて、計数値を０にリセットしたりしなかったりするので、それまでの遊技状態の経緯に応じて大当たり遊技中に出率設定値を更新したり、しなかったりするとことができる。また、出率設定値を更新する際に表示される

報知の種別が複数あることで出率設定値が更新されたことを報知するだけでなく出率設定値がどの値に変化したかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【７６９４】

なお、本変形例９では、発射球数が１０球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知していたが、発射球数が１球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知してもよい。このようにすれば、頻繁に発射球数を更新することができる。

【７６９５】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ２）に関し、出率設定値更新処理は、第１発射数情報ＤＦ２０とは異なる態様で第２発射数情報ＤＦ２２を表示させて報知することが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、計数値が１０の倍数となる毎に更新される計数値の表示とは異なる態様で計数値が１０００の倍数となる毎に計数値を表示することができ、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新が行われることを報知することができる。

【７６９６】

なお、本実施例では、第２条件は第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する条件であったが、第２条件は第１条件よりも少ない所定事象の回数を要するものであってもよい。例えば、第１条件が発射球数を１００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０球を満たすものであった場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１００ＯＶＥＲ」）を頻繁に表示することができ、出率設定値の更新が近くなっていることを頻繁に確認することができる。また、第２条件は第１条件よりも多かったり少なかったりしていてもよい。例えば、第１条件が発射球数を１０００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０００球を満たすものであったり、１１１１球を満たすものである場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１０００ＯＶＥＲ」、「１１１１ＯＶＥＲ」）を不規則なタイミングで表示することができ第２発射数情報ＤＦ２２の表示のタイミングを変化させることができる。

【７６９７】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ３）に関し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数が増加することで発射球数の更新が行うことができる。

【７６９８】

なお、本実施例では、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象であったが、計数値は、遊技球の発射球数により減少するものであってもよい。例えば、所定条件が成立した場合（例えば、遊タイム突入）に計数値を１００００に設定し、遊技球を発射する毎に計数値を減らしていってもよい。このようにすれば、出率設定値の更新が行われる残りの回数を表示することができ、あと何回遊技球を発射すれば出率設定値の更新が行われるのかを解り易くすることができる。

【７６９９】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ４）に関し、遊技球が流下可能な遊技盤を備え、遊技球の発射操作は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。

【７７００】

なお、本実施例では、所定条件は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件であったが、遊技開始からの経過時間によって成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うこ

とができる。
【７７０１】
　また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ５）に関し、発射球数は、遊技球のカウント数である。
　このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新を行うことができる。
【７７０２】
　なお、本実施例では、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新をしていたが、遊技開始からの経過時間を計数値としてもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【７７０３】
　また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ６）に関し、計数値を更新する第１状態と、計数値を更新しない第２状態とを有し、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、計数値を更新しない第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、計数値を更新する第１状態で始動入賞しなければ計数値が更新され続け、出率設定値の更新が頻繁に行われるようにすることができる。
【７７０４】
　なお、本実施例では、第２状態は、第１状態での始動入賞を契機として発生していたが、第２状態は、遊技開始からの経過時間を契機に発生するものであってもよい。このようにすれば、第２状態は、遊技者の操作によらず発生させることができる。
【７７０５】
　また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ７）に関し、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、第２状態は、大当たり結果に応じて、計数値を更新したりしなかったりすることができる。
【実施例６１】
【７７０６】
　上述の実施例５７から実施例６０では、特別図柄の当否抽選は、出率設定値がいずれの値であるかが加味される抽選しかなかったが、出率設定値がいずれの値であるかが加味されない抽選を含んでも構わない。以下、この構成について説明する。なお、複数の出率設定値のうちから１の出率設定値を定める構成（シナリオ設定値変更処理、出率設定値更新処理）については、上述の実施例５７から実施例６０と共通するため、説明を省略している。
【７７０７】
　本実施例における特別図柄の当否抽選は、２段階の抽選から構成されている。すなわち、出率設定値に寄らないで行われる第１抽選と、第１抽選の結果が外れ（暫定外れ）となったことを契機として所定の出率設定値に基づいて行われる第２抽選とである。
【７７０８】
　第１抽選は、出率設定値に寄らない固定確率の抽選により暫定外れかそれ以外（大当たりまたは小当たり）かを決定する一段階目の抽選である。第２抽選は、第１抽選が暫定外れであったことを契機として出率設定値に応じた確率で暫定外れを大当たりに書き換えるか否かの二段階目の抽選を実行することにより最終的な特図抽選結果を決定する抽選である。
【７７０９】
　第１抽選は、段階１から段階６のいずれである場合にも行われる共通の抽選である。固定確率は、通常時すなわち低確率での当たり確率である。本実施例では段階１と同じ確率であるが、異なる確率でもよい。暫定外れとは、第１抽選における当たり確率で抽選が行われた場合の外れである。第２抽選は、出率設定値が段階１から段階６のいずれかその時の出率設定値（所定の出率設定値）で行われる抽選である。なお、第１抽選を段階１の出

率設定値で行った場合は、第２抽選を出率設定値２から出率設定値６のいずれかで構成してもよい。

【７７１０】

大当たり抽選テーブルについて図７７３を参照して説明する。図７７３は設定値用テーブルであり、（ｂ）は出率設定値が段階１の特図１用大当たり抽選用テーブルである。なお、出率設定値が段階２から段階６の特図１用大当たり抽選用テーブルもこの（ｂ）と同様である。特図２用大当たり抽選用テーブルも同様である。

【７７１１】

（ａ）に示すように、設定値用テーブルでは、第１抽選と第２抽選とで分けられている。第１抽選は、固定確率であるため出率設定値に影響せず、通常時の当たり確率は約０．３３％であり、確変時の当たり確率は約３．３％である。第２抽選は、出率設定値が「段階１」であれば、通常時の当たり確率は固定確率と同じ約０．３３％であり、確変時の当たり確率は固定確率と同じ約３．３％である。また、出率設定値が「段階２」，「段階３」，「段階４」，「段階５」，「段階６」であれば、ぞれぞれ、通常時の当たり確率は固定確率より高い約０．３４％，約０．３６％，約０．３７％，約０．３８％，約０．４０％であり、確変時の当たり確率は固定確率より高い約３．４％，約３．６％，約３．７％，約３．８％，約４．０％である。

【７７１２】

（ｂ）に示すように、大当たり抽選用テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に関して、当たり値は、第１抽選の当たり値と、第２抽選の当たり値との２通り設けられている。図示では、出率設定値が段階１であるため、第１抽選の当たり値と第２抽選の当たり値とが同じ値に設定されているが、出率設定値が段階２から段階６では、第１抽選の当たり値よりも第２抽選の当たり値の方が多く設定されている。

【７７１３】

図７７４のフローチャートを用いて本実施例の変動開始処理を詳細に説明する。なお、変動開始処理は、実施例１でも説明しているので、同じ符号が付されたステップは、簡単な説明に留める。

【７７１４】

ステップＤｅ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階１～段階６のいずれであるかに関わらず、まずは、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて暫定外れか大当たりかを判別する第１抽選を行う。具体的には、第１抽選では、大当たりか否かは固定確率すなわち通常の低確率時の当たり確率でその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）に基づいて判別される。固定確率は、約０．３３％であり、高確率時には約３．３％である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、暫定外れであると判別した場合はステップＤｅ５０３へ進み、暫定外れでない（大当たりである）と判別した場合はステップＤｅ５０２へ進む。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が第１抽選によって暫定外れか大当たりかを判別する暫定判別機能が第１抽選判別機能である。

【７７１５】

ステップＤｅ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選の結果が大当たりであって暫定外れは含まれないことをサブ制御装置２６２に知らせるために、暫定外れ無し（大当たり）指定コマンドを設定し、ステップＳ５０２へ進む。

【７７１６】

ステップＳ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を、第１から第３いずれの大当たり図柄の何れかとするかを決定し、決定された大当たり図柄を停止図柄に設定する。

【７７１７】

ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり変動パターン）を決定する。

【７７１８】
ステップＤｅ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選の結果が暫定外れであることをサブ制御装置２６２に知らせるために、暫定外れ有り指定コマンドを設定し、ステップＤｅ５０４へ進む。
【７７１９】
ステップＤｅ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２抽選を行うために出率設定値を読み出し、ステップＤｅ５０５へ進む。ステップＤｅ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、読み出された出率設定値に基づいて、第１抽選の結果を大当たりにかきかえるか否かを判別する第２抽選を行う。読み出された出率設定値が段階１であれば第１抽選における固定確率と同じであるので、ステップＤｅ５０５における第２抽選の結果は第１抽選の結果と同じである。読み出された出率設定値が段階２から段階６であれば第１抽選における固定確率よりも当たり確率が高いので、ステップＤｅ５０５における第２抽選の結果が第１抽選の結果と異なる可能性がある。具体的には、上述のように読み出された出率設定値が段階１である場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４３」であれば第１抽選の結果は暫定外れであるが、第２抽選の結果は大当たりである。そのため、第２抽選の結果として、第１抽選の結果が暫定外れから大当たりに書き換えられる。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が第２抽選によって第１抽選の結果である暫定外れを大当たりに書き換えるか否かを判別する最終判別機能が第２抽選判別機能である。
【７７２０】
ステップＤｅ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選にて暫定外れと判断された大当たり乱数カウンタＣ１の値に対して、読み出された出率設定値に基づき大当たりか否かを判別する第２抽選を行う。つまり、第２抽選の結果が大当たりであれば、第１抽選の結果の暫定外れは大当たりに書き換えられ、ステップＳ５０２へ進み、外れであればステップＳ５０４へ進む。
【７７２１】
ステップＳ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＳ５０５へ進む。ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。
【７７２２】
ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり変動パターンまたは外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。
【７７２３】
ステップＳ５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定するか、または、第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【７７２４】
このように、複数の出率設定値のうちから設定された１の出率設定値に基づき特別図柄の当否抽選が行われる場合でも、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた特別図柄の抽選は、出率設定値を加味しない固有確率での第１抽選と、出率設定値を加味した第２抽選という二段階の抽選で行われるので、この第１抽選の結果（例えば暫定外れ無し指定コマンド，暫定外れ有り指定コマンドいずれか）と第２抽選の結果（例えば変動パターン指定コマンド，装飾図柄指定コマンドの種別）とを利用して、変動表示態様を好適にできる。なお、設定値によらないで暫定的に定められる結果を判定できる暫定判定機能であれば、暫定外れか大当たりかの他に、小当たりか小当たりでない暫定外れを判定するものや、確変大当たりか通常大当たりである暫定外れかを判定するもの等であってもよい。また、設定値に基づいて最終的に定められる結果を判定できる最終判定機能であれば、大当たりか否かの他に、小当たりか小当たりでないかを最終的に判定するものや、確変大当たりか通常大当たりかを最終的に判定するもの等であってもよい。以下、第１抽選，第２抽選と変動表示

態様の関係について説明する。

【７７２５】

図７７５を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる変動表示態様設定処理について説明する。この変動表示態様設定処理は、実施例１でも説明しているので、同じ符号が付されたステップは、簡単な説明に留める。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、最終的な特図抽選結果を出力するために設定する、後述する表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンドや、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンドや、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドを設定する最終コマンド設定機能が変動パターン指定コマンド設定機能であり、判別結果出力制御である。また、後述する暫定外れ無し大当たり変動表示態様や、暫定外れ有り大当たり変動表示態様や、暫定外れ有り外れ変動表示態様が所定の判別結果出力態様である。

【７７２６】

ステップＤｅ２４７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から送信された変動パターン指定コマンド、暫定外れ指定コマンド（暫定外れ無し指定コマンドまたは暫定外れ有り指定コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＳ２４７２へ進み、そうでなければステップＳ２４７７へ進む。

【７７２７】

ステップＳ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留格納エリアに格納されたデータをシフトして、ステップＤｅ２４７２へ進む。

【７７２８】

ステップＤｅ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、格納されたデータのうち暫定外れ指定コマンドに関するデータを参照して、暫定外れ無しであるか否か（暫定外れ無し指定コマンドであったか否か）を判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、暫定外れ無しであれば第１抽選の結果は大当たりであり、暫定外れ有りであれば第２抽選が行われていることを判別できる。暫定外れ無しであればステップＤｅ２４７３へ進み、暫定外れ有りであればステップＤｅ２４７４へ進む。

【７７２９】

ステップＤｅ２４７３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５へ第１抽選の結果が暫定外れではなく大当たりであったことを知らせるために、表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンドを設定して、本処理を終了する。後述するように、表示制御装置４５は、このコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示およびそれに伴う表示演出を、暫定外れ無し大当たり変動表示態様にて実行する。

【７７３０】

ステップＤｅ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２抽選の結果が大当たりであったか否かを判断する。大当たりであれば、ステップＤｅ２４７５へ進み、外れであればステップＤｅ２４７６へ進む。

【７７３１】

ステップＤｅ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５へ第１抽選の結果が暫定外れであったが第２抽選の結果が大当たりであったことを知らせるために、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンドを設定して本処理を終了する。後述するように、表示制御装置４５は、このコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示およびそれに伴う表示演出を、暫定外れ有り大当たり変動表示態様にて実行する。

【７７３２】

ステップＤｅ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５へ第１抽選の結果が暫定外れであり第２抽選の結果も外れであったことを知らせるために、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドを設定して本処理を終了する。後述するように、表示制御装置４５は、このコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示およびそれに伴う表示演出を、暫定外れ有り外れ変動表示態様にて実行する。

【７７３３】

ステップＳ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマン

ドを受信したか否かを判断する。受信していれば、ステップＳ２４７８にて停止表示コマンドを設定して本処理を終了する。そうでない場合も本処理を終了する。

【７７３４】

このように、第１抽選の結果も第２抽選の結果もどちらも遊技者に認識させる態様で出力されるように表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドが設定されるので、その設定された指定コマンドに基づいて、出率設定値が低い場合でも高い場合でも少なくとも、出率設定値に寄らない第１抽選の結果（暫定外れの有無）があることで、出率設定値を用いた特別図柄抽選に対する遊技の興趣性を向上させることができる。なお、最終的な出力するために設定するための最終出力コマンド設定機能であれば、大当たり状態の終了後に確変状態を発生させるか否かを指定するコマンドであってもよい。

【７７３５】

次に、図７７６を参照して、サブ制御装置２６２から表示用変動パターン指定コマンド（表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンド，表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンド，表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンド）を受信した場合に、表示制御装置４５が実行する図柄列変動表示処理について説明する。なお、図柄列変動表示処理は、実施例１でも説明しているので、同じ符号が付されたステップは簡単な説明に留め、フラグの上げ下げなど共通する詳細な処理は適宜省略している。

【７７３６】

ステップＳ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて右列、中列、左列の主装飾図柄Ｓｚの高速変動を所定時間表示させる。

【７７３７】

ステップＤｅ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中の主装飾図柄Ｓｚを、後述するように暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとに分離し、暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎの高速変動を所定時間表示させる。

【７７３８】

ステップＤｅ３２０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の変動表示が暫定外れ無しであるか否かを判断する。具体的には、受信した表示用暫定外れ無し変動パターン指定コマンドに基づき判断する。当該判断が真（暫定外れ無し、すなわち暫定当たり）である場合は、ステップＤｅ３２０３に進み、偽（暫定外れ有り、すなわち暫定外れ）である場合は、ステップＤｅ３２１１へ進む。

【７７３９】

この暫定外れ無し変動パターン指定コマンドは、第１抽選の結果が当たりであるため、大当たり変動パターンコマンドのみである。暫定外れ有り変動パターン指定コマンドは、第１抽選の結果が暫定外れであるが、第２抽選の結果が当たりか外れであるため、大当たり変動パターンコマンドも外れ変動パターンコマンドもどちらもある。

【７７４０】

ステップＤｅ３２０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定当たり停止表示タイミングであるか否かを判断する。暫定当たり停止表示タイミングであれば、ステップＤｅ３０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７７４１】

ステップＤｅ３２０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定抽選図柄Ｚｎを所定の当たり組合せで停止させる暫定当たり停止表示を行う。暫定外れ無し大当たりの場合は、暫定当たり後、必ず本抽選図柄の大当たりとなる。暫定抽選図柄Ｚｎの当たり組合せは、例えば、最終的な特別図柄の抽選結果となる本抽選図柄Ｈｎの当たり組合せ（すなわち、主装飾図柄Ｓｚの当たり組合せ）と同じにする。このようにすれば、暫定当たり後の変動表示を安心して見ることができる。なお、両者を異なる図柄としてもよい。異なる図柄すれば、本抽選図柄の当たり組合が停止されるまでどの種別の大当たりになるか分からなくすることができる。

【７７４２】
暫定抽選図柄Ｚｎが暫定当たりの組合せで停止表示されるまでの期間および停止表示されている期間も、本抽選図柄Ｈｎは、高速変動を続けている。後述するように、暫定抽選の結果の表示後、本抽選図柄Ｈｎによる変動表示は、出率設定値に応じて異なる態様で実行される。
【７７４３】
ステップＤｅ３２０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、本抽選図柄Ｈｎのリーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップＤｅ３２０６に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７７４４】
ステップＤｅ３２０６では、左右の本抽選図柄Ｓｚを所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の本抽選図柄Ｈｎを変動させ続ける。この本抽選図柄Ｓｚのリーチ変動期間に、種々のリーチ演出（リーチ発展演出）が実行され、その演出によって大当たり組合せで停止するか否かが示唆される。
【７７４５】
ステップＳ３２１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＤｅ３２０７に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＤｅ３２０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中の本抽選図柄Ｈｎを停止させて、右、中、左の本抽選図柄Ｈｎを所定の組み合わせで停止させる。
【７７４６】
ステップＤｅ３２０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとを元の主装飾図柄Ｓｚに戻して、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示を行い、本処理を終了する。
【７７４７】
ステップＤｅ３２１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の暫定外れ有りの変動表示が暫定外れ有りである場合に、暫定外れ停止表示タイミングであるか否かを判断する。暫定外れ停止表示タイミングである場合はステップＤｅ３２１２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【７７４８】
ステップＤｅ３２１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定抽選図柄Ｚｎを外れ組合せで停止表示する暫定外れ停止表示を行う。暫定外れ有り大当たりの場合は、暫定外れ停止表示後、本抽選図柄の変動表示の結果は大当たりとなる。暫定外れ有り外れの場合は、暫定外れ停止表示後、本抽選図柄の変動表示の結果は外れとなる。そのため、暫定抽選図柄Ｚｎの外れ組合せと、本抽選図柄の当たり組合せ・外れ組合せとが対応しない場合も有りうる。この場合、主装飾図柄Ｓｚの確定表示時に、暫定抽選図柄Ｚｎを本抽選図柄Ｈｎに合わせるように変化させればよい。
【７７４９】
暫定抽選図柄Ｚｎが暫定外れ組合せで停止表示されるまでの期間および停止表示されている期間も、本抽選図柄Ｈｎは、高速変動を続けている。
【７７５０】
ステップＤｅ３２１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、本抽選図柄によるリーチ表示があるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドがリーチ有りであるか否かを判断する。リーチ有りであれば上述したステップＤｅ３２０５へ進み、最終的に本抽選図柄Ｈｎによるリーチ外れ停止表示を行う。リーチ無しであればステップＤｅ３２１４へ進む。
【７７５１】
ステップＤｅ３２１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していれば、ステップＤｅ３２１５へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７７５２】
ステップＤｅ３２１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、本抽選図柄Ｈｎをリーチ無しの完全外れで停止表示させる。この後、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示を行うため、上述したステップＤｅ３２０８へ進み、本処理を終了する。
【７７５３】
このように、第１抽選の結果も第２抽選の結果もどちらも遊技者に認識させる態様で出力されるように表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドが設定されるので、その設定された指定コマンドに基づいて、出率設定値が低い場合でも高い場合でも少なくとも、出率設定値に寄らない第１抽選に係る変動表示を見せることができることで、出率設定値を用いた特別図柄の変動表示に対する遊技の興趣性を向上させることができる。
【７７５４】
図７７７を参照して、暫定抽選図柄Ｚｎ，本抽選図柄Ｈｎ，装飾図柄Ｓｚと、変動表示における出率設定値の示唆表示について説明する。この暫定抽選図柄Ｚｎ，本抽選図柄Ｈｎ，装飾図柄Ｓｚと、変動表示における出率設定値の示唆表示は、判別結果出力態様である変動表示態様を構成するものである。
【７７５５】
図７７７（ａ）に示す様に、主装飾図柄Ｓｚは、「Ａ」～「Ｉ」の装飾が付された暫定抽選図柄Ｚｎと、「１」～「９」までの数字が付された本抽選図柄Ｈｎとで構成されている。「Ａ」と「１」，「Ｂ」と「２」，「Ｃ」と「３」・・・「Ｉ」と「９」は、それぞれ１つの主装飾図柄Ｓｚを構成している。「Ａ」～「Ｉ」は、キャラクターの絵柄などの装飾である。
【７７５６】
主装飾図柄Ｓｚの変動表示においては、暫定抽選の結果と、本抽選の結果とがそれぞれ遊技者に区別して認識させるように表示される。具体的には、図７７７（ｂ）に示す様に、主装飾図柄Ｓｚは、変動表示中に、暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとに分離され、それぞれが変動表示を行う。変動表示中に、暫定抽選の結果と本抽選の結果とを表示できれば、暫定抽選の結果をバトル演出（プレイヤーが敵キャラクターに勝利すれば暫定当選となり、敵キャラクターに敗北すれば暫定外れとなる演出）によって遊技者に認識させ、本抽選の結果を特別図柄の変動表示で認識させる構成であってもよい。
【７７５７】
暫定抽選図柄Ｚｎの変動表示中は、出率設定値が「段階１」～「段階６」のいずれであっても、それを遊技者に認識させ難くしており、暫定抽選図柄Ｚｎの変動表示後（本抽選図柄Ｈｎの変動表示がメインとなる期間）は、それを遊技者に認識可能な態様としている。具体的には、図７７７（ｃ）（ｄ）に示す様に、出率設定値が「段階１」～「段階６」のいずれであるかは、当該保留表示ｔｈの模様によって遊技者に示唆しているが、暫定抽選図柄Ｚｎの変動表示中は、無模様とすることで、出率設定値を遊技者に示唆しないようにしている。
【７７５８】
当該保留表示ｔｈは、本抽選図柄Ｈｎの変動表示中は、出率設定値を考慮した態様で表示される。例えば、当該保留表示は、出率設定値が「段階１」であれば左下がりの斜線で示され、出率設定値が「段階２」であれば右下がりの斜線で示され、出率設定値が「段階３」であれば直交する格子模様によって示され、出率設定値が「段階４」であれば斜行する格子模様によって示され、出率設定値が「段階５」であれば細かいドット模様によって示され、出率設定値が「段階６」であれば太い縦縞模様によって示される。また、大当たり確定（例えば暫定外れ無し）である場合は、当該保留表示ｔｈを太い線で囲んだ態様によって示される。例えば、出率設定値が「段階６」で大当たり確定である場合は、太い縦縞模様によって示された当該保留表示Ｔｈを、上述の太い線で囲んだ態様によって示される。

【７７５９】
このように、本抽選図柄Ｈｎによって行われる本抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているかが所定のタイミングで分かってしまうが、暫定抽選図柄Ｚｎによって行われる暫定抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているか分からないまま変動表示が行われる。これにより、少なくとも、暫定抽選の結果が表示されるまでは、出率設定値に関わらず大当たり当選への期待感を維持することができる。なお、本抽選表示における所定のタイミングは、暫定抽選の結果表示のタイミングでもよいが、本抽選表示の終盤のタイミングでもよい。
【７７６０】
図７７８を参照して、本実施例において表示されるデモ画面について説明する。
【７７６１】
図７７８（ａ）に示すように、デモ画面では、このパチンコ機１０が暫定抽選機能を備えていることが「暫定抽選機能搭載！」のように表示されている。また、第３図柄表示装置４２での大当たり抽選に係る変動表示が、暫定抽選，本抽選の順に行われることが「大当たり抽選は、暫定抽選→本抽選の順に行われるよ。」のように遊技者に報知されている。また、暫定抽選の結果が当たりであった場合にその後の大当たり確定になることが「残体抽選図柄『Ａ』・・・『Ｉ』で当たれば、本抽選図柄『１』・・・『９』も大当たり確定だよ」のように表示されている。また、暫定抽選の結果が外れであった場合でも、その後大当たり当選の可能性があることが「暫定抽選図柄で外れても、本抽選図柄で大当たりの可能性があるよ」のように表示されている。なお、第３図柄表示装置４２だけでなく、変動表示ともにスピーカーから出力される音声も、暫定抽選，本抽選の順に変化するものである。
【７７６２】
図７７８（ｂ）に示すように、（ａ）の次に表示されるデモ画面では、このパチンコ機１０が出率設定値を報知する機能を備えていることが「設定値報知機能搭載！」のように表示されている。さらに、より具体的に、「設定値は、本抽選時に保留表示の模様で教えてくれるかも！？」のように表示され、出率設定値と保留表示の模様との関係を示唆する情報が表示されている。この場合、出率設定値と保留表示とは１対１で対応していないが、この模様であればこの出率設定値になり易い、という程度に関連付けられている。なお、出率設定値と保留表示とは１対１で対応付けてもよい。
【７７６３】
これらのデモ画面により、遊技者は、後述する特別図柄の変動表示中における遊技の楽しみ方を知ることができる。デモ画面は、変動表示が行われていない時間が所定時間続くことによって表示されるので、遊技中に何度か見ることができるものである。なお、出率設定値は、本実施例のように直接示唆ないし報知する構成でなく、上述した実施例のように魚群演出，背景画像や遊技の履歴から現在の出率設定値を推測できる構成を採用してもよい。
【７７６４】
図７７９～図７８１を参照して、暫定外れ有りの場合と暫定外れ無しの場合の変動表示態様について説明する。本実施例では、暫定外れの有無は、変動表示態様において遊技者に示唆される構成となっている。なお、暫定外れの有無は、変動表示態様において遊技者に示唆されない構成であっても構わない。
【７７６５】
まず、図７７９（１）～（８）を参照して、暫定外れ無し大当たり変動表示態様について説明する。
【７７６６】
図７７９（１）は、表示画面４２ａにおいて、通常状態において主装飾図柄Ｓｚが停止表示されている状態を示している。（２）は、表示画面４２ａにおいて、始動入賞に基づき主装飾図柄Ｓｚの変動表示が開始された状態を示している。（１）（２）において、表示画面４２ａには、通常背景Ｄｅ１が表示されている。また、通常背景Ｄｅ１とともに通

常背景音楽が出力されている。
【７７６７】
（３）は、主装飾図柄Ｓｚの変動表示後に、主装飾図柄Ｓｚが暫定抽選図柄Ｚｎと、本抽選図柄Ｈｎとに分離した状態を示している。暫定抽選図柄Ｚｎは、暫定抽選に遊技者の注目を集めるための情報（例えば「暫定抽選中」との文字）を付した状態で、高速変動されている。本抽選図柄Ｈｎも高速変動されている。（３）において、表示画面４２ａには、通常背景Ｄｅ１の一部に、暫定抽選図柄Ｚｎを表示する暫定抽選背景Ｄｅ２が設けられている。暫定抽選背景Ｄｅ２は、ワイプで囲まれたような別画像となっている。なお、暫定抽選背景Ｄｅ２を表示画面４２ａの全体に表示し、本抽選図柄Ｈｎを小さく表示しても構わない。暫定抽選背景Ｄｅ２を設けずに、暫定抽選図柄Ｚｎを通常背景Ｄｅ１に重畳表示する構成でも構わない。また、暫定抽選背景Ｄｅ２とともに暫定抽選音楽が出力されている。
【７７６８】
（４）は、暫定抽選図柄Ｚｎの高速変動後、暫定抽選の結果が表示された状態を示している。本例での変動パターン指定コマンドは、暫定外れ無しであるので、暫定抽選図柄Ｚｎが例えば「Ａ」「Ａ」「Ａ」で揃う組合せが表示されている。また、暫定抽選の結果が当たりであることを遊技者に注目させるための情報（例えば「暫定当たり」の文字）が表示されている。
【７７６９】
（５）は、暫定当たりの停止表示後、本抽選図柄Ｈｎによる本抽選表示が開始された状態を示している。本抽選図柄Ｈｎによる変動表示は、（３）の時点から行われている。そのため、本抽選表示が開始された状態とは、本抽選図柄Ｈｎに遊技者の注目を集めるタイミングとなったことを示している。具体的には、本抽選図柄Ｈｎの左列が例えば「１」で停止表示されている。また、本抽選表示に遊技者の注目を集めるための表示（例えば「本抽選中」の文字）が行われている。（５）において、表示画面４２ａには、本抽選表示に変わったことを示す本抽選背景Ｄｅ３が表示されている。暫定抽選背景Ｄｅ２には、暫定当たりを示す情報が表示されている。これにより、遊技者は、本抽選において大当たりが確定していることを認識することができる。なお、暫定抽選背景Ｄｅ２の代わりに、本抽選背景Ｄｅ３に暫定当たりを示す情報を加えて表示しても構わない。また、本抽選背景Ｄｅ３とともに本抽選音楽が出力されている。
【７７７０】
当該保留表示Ｔｈは、（１）～（４）において無模様で表示されているため、出率設定値がどの値であるかの示唆は得られていないが、（５）以降では、出率設定値がどの値であるかが、例えば当該保留表示Ｔｈの模様によって示される。（５）では、当該保留表示Ｔｈは、縦縞模様になっているので、遊技者は、出率設定値が「段階６」かもしれないとの示唆を得ることができる。また、暫定抽選が暫定当たり（大当たり確定）となったことを受けて、当該保留表示Ｔｈが太い線で囲まれているので、遊技者は、本抽選表示においては、大当たり確定の変動表示であるとの示唆を得ることができる。このような示唆が本抽選音楽から得られてもよい。
【７７７１】
（６）は、本抽選図柄Ｈｎの左列の停止表示後、本抽選図柄Ｚｎの右列も「１」でリーチ停止表示され、中列がリーチ変動表示されている状態を示している。ここでは、リーチ停止表示に遊技者の注目を集めるための表示（例えば「リーチ」の文字）が表示されている。（６）において、本抽選表示がリーチ表示に変わったことを示すリーチ背景Ｄｅ４が表示されている。なお、リーチ背景Ｄｅ４は、リーチ発展演出に移行した場合は、例えばバトル演出などのリーチ発展背景に変化する場合もあるが、本例では勝利確定のリーチ発展演出となる。また、勝利確定のリーチ発展演出にあわせて、勝利確定のリーチ発展音楽が出力される。
【７７７２】
（７）は、本抽選図柄Ｈｎのリーチ停止表示後、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとな

ったことを示す「１」で停止表示された状態を示している。また、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す表示（例えば「おめでとう！」の文字）が表示されている。（７）において、リーチ背景Ｄｅ４ではリーチ演出の最終場面が表示されている。例えば、リーチ発展演出に移行していれば、プレイヤーが敵キャラクターに勝利したことを示す画像である。また、勝利画像にあわせて、勝利音楽が出力される。

【７７７３】

（８）は、本抽選図柄Ｈｎの大当たり停止表示後、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示が行われている状態を示している。本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｚｎとは、元の主装飾図柄Ｓｚに戻されている。また、主装飾図柄Ｓｚによる大当たり確定表示を遊技者に注目させるための表示（例えば「大当たり！」の文字）が表示されている。（８）において、主装飾図柄Ｓｚの変動表示が確定したことを示すため通常背景Ｄｅ１に戻されている。また、通常背景Ｄｅ１に合わせて、通常音楽に戻される。

【７７７４】

次に、図７８０（１）～（８）を参照して、暫定外れ有りの変動表示態様を説明する。なお、音楽の出力に関しては上述と同様である。

【７７７５】

（１）～（３）は、上述した図７７９（１）～（３）と同じである。

【７７７６】

（４）は、暫定抽選図柄Ｚｎの高速変動後、暫定抽選の結果が表示された状態を示している。本例での変動パターン指定コマンドは、暫定外れ有りであるので、暫定抽選図柄Ｚｎが例えば「Ａ」「Ｄ」「Ａ」で揃う暫定外れ組合せが表示されている。また、暫定抽選背景Ｄｅ２には、暫定抽選の結果が外れであることを遊技者に注目させるための情報（例えば「暫定外れ」の文字）が表示されている。

【７７７７】

（５）は、暫定当たりの停止表示後、本抽選図柄Ｈｎによる本抽選表示が開始された状態を示している。本例では、本抽選図柄Ｈｎの左列が例えば「６」で停止表示されている。また、本抽選背景Ｄｅ３には、本抽選表示に遊技者の注目を集めるための情報（例えば「本抽選中」の文字）が表示されている。暫定抽選背景Ｄｅ２には、暫定外れを示す情報が表示されている。これにより、遊技者は、本抽選において大当たりまたは外れいずれになる可能性もあることを認識することができる。

【７７７８】

当該保留表示Ｔｈは、（１）～（４）において無模様で表示されているため、出率設定値がどの値であるかの示唆は得られていないが、（５）以降では、当該保留表示Ｔｈは、直交する格子模様になっているので、遊技者は、出率設定値が「段階３」かもしれないとの示唆を得ることができる。なお、当該保留表示Ｔは、その色によって大当たり期待度を示唆する構成も含んでもよい。

【７７７９】

（６）は、本抽選図柄Ｈｎの左列の停止表示後、本抽選図柄Ｚｎの右列も「６」でリーチ停止表示され、中列がリーチ変動表示されている状態を示している。リーチ背景Ｄｅ４は、リーチ発展演出（バトル演出）に移行し、プレイヤーが敵キャラクターに勝利するかどうか期待感を持たせる演出が行われる。

【７７８０】

（７）は、本抽選図柄Ｈｎのリーチ停止表示後、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す「６」で停止表示された状態を示している。また、リーチ背景Ｄｅ４では、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す情報（例えば「おめでとう！」の文字）が表示されている。なお、リーチ外れである場合は、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す例えば「５」で停止表示され、本抽選図柄Ｈｎが外れ組合せとなったことを示す情報（例えば「残念！」の文字）が表示される。

【７７８１】

（８）は、本抽選図柄Ｈｎの大当たり停止表示後、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示が行

われている状態を示している。通常背景Ｄｅ１では、本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｚｎとが元の主装飾図柄Ｓｚに戻され、大当たり確定表示を遊技者に注目させるための情報（例えば「大当たり！」の文字）が表示されている。なお、リーチ外れである場合は、本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｚｎとが元の主装飾図柄Ｓｚに戻され、外れ組合せ確定表示を行い、外れ確定表示を遊技者に注目させるための情報（例えば「残念！」の文字）が表示される。

【７７８２】

次に、図７８１（１）～（８）を参照して、暫定外れ有りの完全外れ変動パターンを説明する。なお、音楽の出力に関しては上述と同様に外れに対応する音楽の出力がなされる。

【７７８３】

（１）～（５）は、上述した図７８０（１）～（５）と同じく、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果が外れとなり、本抽選図柄Ｈｍの左列が「６」で停止表示されるまでを示している。当該保留表示Ｔｈは、（１）～（４）において無模様で表示されているが、（５）以降では、直交する格子模様に変化している。

【７７８４】

（６）は、本抽選図柄Ｈｎの左列が「６」で停止表示された後、本抽選図柄Ｚｎの右列が「１」で停止表示され、中列がリーチ変動表示されている状態を示している。つまり、暫定抽選の結果が外れとなったが、本抽選図柄Ｈｎによるリーチ停止表示が成立せず、完全外れとなることを示唆している。（６）において、リーチ停止表示が成立していないので、本抽選背景Ｄｅ３のままである。

【７７８５】

（７）は、本抽選図柄Ｈｎの右列が「１」で停止表示された後、本抽選図柄Ｈｎの中列が「９」で停止表示された完全外れを示している。（７）も本抽選背景Ｄｅ３である。

【７７８６】

（８）は、本抽選図柄Ｈｎの完全外れ停止表示後、主装飾図柄Ｓｚによる完全外れ確定表示が行われている状態を示している。ここで、暫定外れ組合せは「Ａ」「Ｄ」「Ａ」であり、完全外れ組合せは「Ｅ６」「Ｉ９」「Ａ１」であるため、両者は一致していない。暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとは個別に行われているので、両者を一致させると、却って不自然となるからである。

【７７８７】

このように、本抽選図柄Ｈｎによって行われる本抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているかが本抽選の実質的な開始時（図７７９～図７８１における（５）の時点）で示唆されるが、暫定抽選図柄Ｚｎによって行われる暫定抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているか分からないまま変動表示が行われる。しかも、暫定抽選表示の結果が暫定当たりであれば大当たり確定であり、暫定外れであっても大当たりの可能性が残っている。これにより、少なくとも、暫定抽選の結果が表示されるまでは、出率設定値に関わらず大当たり当選への期待感を維持することができる。すなわち、暫定抽選の結果が暫定外れとして表示された時点で、出率設定値が高い値であることが示唆されていれば、その後に行われる本抽選において大当たり当選への期待感を高く持つことができる。また、出率設定値が低い値であることが示唆されていれば、その後に行われる本抽選において大当たり当選への期待感は低いことを前提とした大当たり当選への期待感を持つことができる。

【７７８８】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【７７８９】

＜変形例１＞

本実施例では、第２抽選すなわち二段階目の抽選である本抽選図柄Ｈｎによる本抽選が必ず行われる構成であったが、第２抽選が行われない構成を含んでもよい。第２抽選が行われない構成は、例えば、第２抽選を行うか否かを決める特別抽選を行う構成である。以

下、この構成について図７８２，図７８３を参照して説明する。図７８２は、変形例１に係る変動開始処理を示すフローチャートである。図７８３は、変形例１に係る変動表示態様を説明する図である。

【７７９０】

ステップＤｅ５０１において第１抽選の結果が暫定外れと判断された場合、ステップＤｅ５０３にて暫定外れ有り指定コマンドを設定後、ステップＤｅ５１１に進む。ステップＤｅ５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値を変更するか否かの判断を行う。出率設定値を変更するか否かの判断は、例えば、上述した実施例５７で述べたように、大当たり乱数カウンタＣ１と同様の特別抽選乱数カウンタＣ４が設けられ、その特別抽選乱数カウンタＣ４から取得された値に基づいて行われる。この特別抽選の結果が出率設定値を変更する結果である場合は、ステップＤｅ５０４に進む。ステップＤｅ５０４では、出率設定値を読み出し、ステップＤｅ５０５へ進む。特別抽選の結果が出率設定値を変更しない結果である場合はステップＤｅ５０４を飛ばして、ステップＤｅ５０５へ進む。ステップＤｅ５０５では、特別抽選の当否に応じた出率設定値に基づく第２抽選の結果を大当たりへ書き換えるか否かの判断が行われる。

【７７９１】

次に、特別抽選を遊技者に見せる変動表示態様について説明する。なお、本例では、特別抽選およびその結果を遊技者に示唆ないし報知するが、遊技者に見せない構成であっても構わない。

【７７９２】

図７８３（１）に示す表示画面４２ａには、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果が表示されている。このとき、表示画面４２ａには、出率設定値を暫定抽選に反映させるか否かを抽選により決めるための特別抽選が行われていることを示す情報（例えば、「設定反映抽選中・・・」という文字）が表示されている。この情報は、（１）において、設定反映抽選背景Ｄｅ５として表示されている。

【７７９３】

（２）は、特別抽選の結果が当たりであった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、特別抽選に当選したことを示す情報（例えば「設定反映！」という文字とスマイル画像）が表示されている。この情報は、（２）において、設定反映抽選結果Ｄｅ６として表示されている。

【７７９４】

（３）は、当たりである設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、当該保留表示Ｔｈに出率設定値を反映させた結果、直交する格子模様として表示されている。これにより、遊技者は、出率設定値が「段階３」で本抽選が行われることを認識することができる。

【７７９５】

（４）は、特別抽選の結果が外れであった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、特別抽選に外れたことを示す情報（例えば「設定不反映　残念！」という文字）が表示されている。この情報は、（４）において、設定反映抽選結果Ｄｅ６として表示されている。

【７７９６】

（５）は、外れである設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、出率設定値を反映させることができなかった結果、無模様のままの当該保留表示Ｔｈが表示されている。これにより、遊技者は、出率設定値が「段階１」のまま本抽選が行われることを認識することができる。

【７７９７】

このように、第１抽選の結果が暫定外れである場合に、特別抽選の結果に基づいて、出率設定値に応じた第２抽選を行うか否かが決まるので、第１抽選の結果が暫定外れとなった後の遊技の興趣性を向上させることができる。なお、本例では、設定反映抽選背景Ｄｅ５，設定反映抽選結果Ｄｅ６を表示することで、特別抽選の結果を遊技者に認識させた状

態で反映させているが、これらを表示せずに、遊技者に認識させない状態で反映させてもよい。

【７７９８】

＜変形例２＞

変形例１では、特別抽選およびその結果は、暫定抽選の結果表示直後すなわち本抽選図柄Ｈｎによるリーチ表示前に表示していたが、本抽選図柄Ｈｎによるリーチ表示後に表示しても構わない。図７８４は、変形例２に係る変動表示態様を示す図である。

【７７９９】

図７８４（１）に示す表示画面４２ａには、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果（暫定外れ）が表示されている。（２）（３）は、本抽選図柄Ｈｎによる変動表示と、そこにおけるリーチ停止表示を示している。本抽選図柄Ｈｎによるリーチ停止表示中に設定反映抽選背景Ｄｅ５が表示されている。

【７８００】

（４）は、本抽選図柄Ｈｎによるリーチ変動表示中の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、特別抽選に当選したことを示す設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示されている。この結果表示を受けて、当該保留表示ｔｈは、現在の出率設定値「段階３」を示唆する直交する格子模様に変化している。

【７８０１】

（５）は、同じく本抽選図柄Ｈｎによるリーチ変動表示中に、特別抽選に落選したことを示す設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示されている。この結果表示を受けて、当該保留表示ｔｈは、現在の出率設定値「段階１」を示唆する無模様のままとなっている。

【７８０２】

このように、リーチ変動表示演出においても、設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示されるまで、出率設定値がいくつであるかに対する期待感を持たせた状態で遊技を楽しませることができる。

【７８０３】

＜変形例３＞

本実施例では、第２抽選では読み出された設定値が必ず用いられる構成であったが、読み出された設定値が用いられない構成を含んでもよい。以下、この構成について図７８５，図７８６を参照して説明する。図７８５は、変形例２に係る変動開始処理を示すフローチャートである。図７８６は、変形例２に係る変動表示態様を示す図である。

【７８０４】

ステップＤｅ５０１において第１抽選の結果が暫定外れと判断された場合、ステップＤｅ５０３，ステップＤｅ５０４に進む。ステップＤｅ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、暫定外れ有り指定コマンドを設定し、ステップＤｅ５０４では、現在の設定値を読み出し、ステップＤｅ５２１へ進む。ステップＤｅ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、読み出された出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲内であるか否かが判断される。規定範囲内であるときは、そのままステップＤｅ５０５へ進み、第２抽選処理を実行する。規定範囲外であるときは、第２抽選処理を実行せず、ステップＳ５０４へ進む。

【７８０５】

出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であるとは、出率設定値に対応する大当たり確率が「段階１」～「段階６」に対応する大当たり確率のいずれにも該当しないことである。例えば、大当たり確率が不正に高い値が設定されている場合である。具体的には、上述のように出率設定値が「段階１」であるとき通常時が０．３３％であり、確変時が３．３％であるところ、通常時が３３％に設定されたような場合である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、このような規定範囲外の値を異常値であると判断する。

【７８０６】

ステップＳ５０４では、当たり確率が規定範囲外であると判定された場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２抽選処理を行わないで、そのまま外れ図柄を停止図柄に設

定し、ステップＳ５０５では、外れ変動パターンを決定する。
【７８０７】
　次に、不正設定判定を含む変動表示態様について説明する。なお、本例では、設定判定およびその結果を遊技者に示唆ないし報知するが、遊技者に見せない構成であっても構わない。
【７８０８】
　図７８６（１）に示す表示画面４２ａには、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果が表示されている。このとき、表示画面４２ａには、出率設定値に対応する大当たり確率を確認していることを示す情報（例えば、「設定確認中」という文字）が表示されている。この情報は、（１）において、設定確認背景Ｄｅ７として表示されている。この大当たり確率の確認は、大当たり確率が規定範囲内であるか否かの確認という意味もある。
【７８０９】
　（２）は、確認の結果が規定範囲内であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲内であったことを示す情報（例えば「設定判明！」という文字）が表示されている。この情報は、（２）において、設定確認結果Ｄｅ８として表示されている。
【７８１０】
　（３）は、設定確認結果Ｄｅ８が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、当該保留表示Ｔｈが直交する格子模様として表示されている。これにより、遊技者は、出率設定値が「段階３」で本抽選が行われることを認識することができる。
【７８１１】
　（４）は、確認の結果が規定範囲外であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲外であったことを示す情報（例えば「不正設定検出！」という文字）が表示されている。この情報は、（４）において、不正設定検出背景Ｄｅ９として表示されている。
【７８１２】
　（５）は、不正設定検出背景Ｄｅ９が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、不正設定検出背景Ｄｅ９は、本抽選図柄背景Ｄｅ３に大きく表示されている。これにより、不正な大当たり確率に対応付けられた出率設定値が不正に設定されていることが報知される。また、本抽選図柄Ｈｎの右列は、「１」が停止表示され、完全外れになることを示している。これにより、不正設定が検出されたときは、必ず外れになるように設定されている。なお、不正設定が検出されたことは、音声で報知してもよい。
【７８１３】
　このように、第１抽選の結果が暫定外れとなっても、読み出された出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であれば、そのような大当たり確率は反映させないので、出率設定値に対応する大当たり確率を規定範囲外とする不正行為が行われても、そのような不正行為が遊技に反映させることを防止することができる。
【７８１４】
＜変形例４＞
　本実施例では、第１抽選は必ず行われる構成であったが、第１抽選が行われない構成を含んでもよい。以下、この構成について図７８７を参照して説明する。図７８７は、変形例４に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
【７８１５】
　ステップＤｅ５３１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選を行うに先立って、出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であるか否かを判断する。出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であるか否かは、上述した変形例３での説明と同じである。大当たり確率が規定範囲内である場合は、ステップＤｅ５０１以下に進み、第１抽選，第２抽選を行う。大当たり確率が規定範囲外である場合は、第１抽選，第２抽選を行わないでステップＳ５０４へ進む。
【７８１６】

ステップＳ５０４では、当たり確率が規定範囲外であると判定された場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選処理と第２抽選処理を行わないで、そのまま外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＳ５０５では、外れ変動パターンを決定する。

【７８１７】

すなわち、当たり確率が規定範囲外である場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図抽選の結果が大当たりにならないように第１抽選，第２抽選をスキップして、いきなり外れ図柄の決定を行う。

【７８１８】

次に、不正設定判定を含む変動表示態様について説明する。なお、本例では、設定判定およびその結果を遊技者に示唆ないし報知するが、遊技者に見せない構成であっても構わない。

【７８１９】

図７８８（１）に示す表示画面４２ａには、主装飾図柄Ｓｚによる高速変動が表示されている。このとき、表示画面４２ａには、出率設定値に対応する大当たり確率を確認していることを示す情報（例えば、「設定確認中」という文字）が表示されている。この情報は、（１）において、設定確認背景Ｄｅ１０として表示されている。この大当たり確率の確認は、大当たり確率が規定範囲内であるか否かの確認という意味もある。

【７８２０】

（２）は、確認の結果が規定範囲内であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲内であったことを示す情報（例えば「これは・・・」という文字）が表示されている。ここでは、現時点がいまだ変動開始直後であるので、出率設定値がいずれの値であるか遊技者に気付かせないように、あいまいな表現にしている。この情報は、（２）において、設定確認結果Ｄｅ１１として表示されている。

【７８２１】

（３）は、設定確認結果Ｄｅ１１が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、主装飾図柄Ｓｚが本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｓｚとに分かれて、暫定抽選図柄Ｓｚの変動表示が行われている様子が表示されている。これにより、遊技者は、暫定抽選と本抽選の両方を楽しむことができる。

【７８２２】

（４）は、確認の結果が規定範囲外であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲外であったことを示す情報（例えば「不正設定検出！」という文字）が表示されている。この情報は、（４）において、不正設定検出背景Ｄｅ１２として表示されている。

【７８２３】

（５）は、不正設定検出背景Ｄｅ１２が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、不正設定検出背景Ｄｅ１２は、通常背景Ｄｅ１に大きく表示されている。これにより、不正な大当たり確率に対応付けられた出率設定値が不正に設定されていることが報知される。不正設定が検出されたときは、必ず完全外れになるように設定されている。具体的には、変動パターン指定コマンドは、リーチも経由しない完全外れ変動表示態様を示すものとなる。

【７８２４】

このように、第１抽選の結果が暫定外れであるか否かに関わらず、そもそも設定値が規定範囲外であれば、第１抽選、第２抽選いずれも行わないので、大当たり確率を規定範囲外とする不正行為が行われた場合に、そのような遊技機において当たりを発生させることを防止することができる。

【７８２５】

＜変形例５＞

本実施例では、更新ボタンＤａ１２の操作によって設定されるシナリオ設定値に基づいて遊技中に出率設定値が変更される構成であったが、シナリオ設定値を備えず、更新ボタンＤａ１２の操作によって直接、出率設定値が変更される構成であってもよい。

【７８２６】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＨ１）に関し、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、複数段階に設定された図柄変動遊技に関する出率設定値のうちの所定の設定値を遊技に反映させることが可能である。図柄変動遊技に関する制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したことが検出されると第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別を出率設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らない固定確率で行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第１抽選判別機能と、第１抽選の結果が暫定外れ有りとの結果となったことを契機として、出率設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づき、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行うことが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第２抽選判別機能と、を備える。図柄変動遊技は、第１抽選と第２抽選とに基づいて行うことが可能である。
【７８２７】
これによれば、複数段階に設定された図柄変動遊技に関する出率設定値のうちのいずれかの出率設定値が設定された場合に、単にその出率設定値に基づいて遊技に関する判別が行われ、その判別結果が出力されるのではく、その出率設定値に寄らないで第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別が行われ、その第１抽選の結果が暫定外れであった場合に、その後、出率設定値に基づいて第２抽選の結果が大当たりか否かの判別が行われ、第１抽選と第２抽選とに基づいて図柄変動遊技が行われる。つまり、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別において出率設定値に基づいた判別が行われる前に、第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別において出率設定値がいずれであるかに関わらず等しい条件で判別が行われるという、斬新な判別構成を備えるパチンコ機１０を提供することができる。また、このような斬新な判別構成を用いて、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。
【７８２８】
なお、本実施例では、第１抽選と第２抽選とは、先に第１抽選が行われ、その後第２抽選が行われたが、先に第２抽選が行われ、その後第１抽選が行われても構わない。先に出率設定値に基づく第２抽選が行われ、その後出率設定値に基づかない第１抽選が行われることで、大当たり当選の可能性は低くなるが大当たり当選の最後のチャンスを、第１抽選に担わせることができる。また、第１抽選と第２抽選とは、同時に行われても構わない。出率設定値に基づく第２抽選と出率設定値に基づかない第１抽選との２つの抽選機会があるというだけでも、そうではない遊技機と比べて、遊技の興趣性を向上さ易くすることができる。
【７８２９】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ２）に関し、第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別は、出率設定値を反映させないで行われる、暫定的に図柄変動遊技を決定する処理である。これによれば、１回目の判別において、いきなり最終的な図柄変動遊技が決まらないので、遊技の興趣性を向上することができる。また、１回目の判別において、暫定的にでも図柄変動遊技が決まるので、暫定的に決まった図柄変動遊技に基づいて、演出を実行することも可能となる。
【７８３０】
また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ３）に関し、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別は、出率設定値を反映させて行われる、最終的に図柄変動遊技を決定する処理である。これによれば、２回目の判別において、最終的な図柄変動遊技が決まるので、遊技の興趣性を向上することができる。
【７８３１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ４）に関し、図柄変動遊技に関する制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別結果に応じて、暫定外れ無し大当たり変動表示態様または暫定外れ有り大当たり変動表示態様となるか、暫定外れ有り外れ変動表示態様となるかのように図柄変動遊技が異なる。これによれば、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別結果に応じて図柄変動遊技が異なるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【７８３２】

なお、本実施例では、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示態様は、暫定外れ無し大当たりまたは暫定外れ有り大当たりとなるか、暫定外れ有り外れとなるかに応じて異なっていたが、停止図柄の組合せを除き、変動表示態様は同じであってもよい。変動表示態様は同じであっても、抽選機会が第１抽選と第２抽選との２つあることで、そうでない遊技機と比べて遊技の興趣性を向上することができる。

【７８３３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ５）に関し、図柄変動遊技に関する制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、暫定的な図柄変動遊技が決定された状態で、出率設定値がいずれであるかに応じて、最終的な図柄変動遊技を異ならせることが可能である。これによれば、図柄変動遊技に関する出率設定値がいずれであるかに応じて、暫定的な図柄変動遊技に対する最終的な図柄変動遊技の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。

【７８３４】

なお、本実施例では、出率設定値に応じて保留表示を異ならせることで、最終的な図柄変動遊技を異ならせていたが、所定の出率設定値に応じて本抽選図柄Ｈｎ，暫定抽選図柄Ｚｎの変動態様を異ならせたり、所定の出率設定値に応じてリーチ演出のストーリーを異ならせることで、最終的な図柄変動遊技を異ならせても構わない。

【７８３５】

また、本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ６）に関し、出率設定値を変更する操作を受ける更新ボタンＤａ１２を備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による第２抽選判別機能は、更新ボタンＤａ１２の操作によって設定された出率設定値に基づき第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行う。これによれば、更新ボタンＤａ１２の操作に基づく、暫定的な図柄変動遊技に対する最終的な図柄変動遊技の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。

【７８３６】

また、本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ７）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による第２抽選判別機能は、所定の出率設定値として設定された出率設定値が、通常時に大当たり確率が３３％というような不正な大当たり確率に対応する不正な出率設定値である場合は第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行わず、仮に不正な出率設定値に基づけば第１抽選の結果が暫定外れであっても第２抽選の結果が大当たりであると判別されるとしても、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による変動パターン指定コマンド設定機能は、第１抽選の結果が暫定外れ有りとの結果に基づいて図柄変動遊技を行う。これによれば、設定された出率設定値が不正な出率設定値である場合にまで第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行ってしまい、第２抽選の結果が大当たりであるとの誤った判別に基づいて図柄変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。

【７８３７】

また、本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ８）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による第２抽選判別機能は、設定された出率設定値が不正な出率設定値である場合は第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行わず、仮に不正な出率設定値に基づけば第１抽選の結果が暫定外れ無し大当たりであると判別されるとしても、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による変動パターン指定コマンド設定機能は、第１抽選の結果及び第２抽選の結果のいずれにも依らないで完全外れ変動表示態様にて図

柄変動遊技を行う。これによれば、設定された出率設定値が不正な出率設定値である場合にまで第１抽選及び第２抽選を行ってしまい、その第１抽選及び第２抽選による判別結果が大当たりであるとの誤った判別に基づいて図柄変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。

【実施例６２】

【７８３８】

続いて、実施例６２に係るパチンコ機１０の構成について図７８９から図７９０を参照して説明する。図７８９は、実施例６２に係るパチンコ機１０の正面図である。図７９０（ａ）は、実施例６２に係るパチンコ機１０の右面図であり、（ｂ）は、実施例６２に係るパチンコ機１０の左面図である。

【７８３９】

実施例６２に係るパチンコ機１０は、実施例１で説明した装置と同様の構成となっているが、枠ボタン８０の構成が異なる。すなわち、枠ボタン８０は、決定ボタンＥａ１，左選択ボタン８２，右選択ボタン８３に加えて、メニューボタンＥａ２を備えている。そして、この決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを用いた同時押下演出が行われることが実施例１の構成と大きく異なっている。同時押下演出は、後述する同時押下演出説明・チャージ演出と同時押下チャレンジ演出と同時押下実行演出とを総称するものである。なお、決定ボタンＥａ１は、実施例１の決定ボタン８１と同様のものである。

【７８４０】

メニューボタンＥａ２は、枠ボタン８０と同様に押しボタンとなっている。メニューボタンＥａ２は、上皿部２１の上面に枠ボタン８０の左横に配されている。なお、メニューボタンＥａ２が配置箇所は、枠ボタン８０の右横でも構わないし、前面枠セット１２のうち遊技中の遊技者に操作可能な箇所でもよい。

【７８４１】

決定ボタンＥａ１は、上皿部２１の上面に配されている。決定ボタンＥａ１は、上述した音量調整や光量調整において左選択ボタン８２，右選択ボタン８３による選択を決定する場合に用いられる場合と、第３図柄表示装置４２で行われる変動表示中に、遊技者にボタン押下を求めるボタン押下演出が実行された場合に用いられる場合とがある。本実施例では、後述する同時押下演出において、メニューボタンＥａ２とともに用いられている。

【７８４２】

決定ボタンＥａ１は、図７９０（ａ）に示すように、ボタン本体Ｅａ１ａと、ボタンケースＥａ１ｂとを備えている。ボタン本体Ｅａ１ａは、その裏面から下方向に突出した突出片Ｅａ１ｃを備える。上皿部２１は、決定ボタンＥａ１と対向する位置に、決定ボタンＥａ１の押下を検出可能な押下検出センサＥａ３を備えている。押下検出センサＥａ３は、投光器と受光器とを有するフォトセンサであり、突出片Ｅａ１ｃの先端が光を遮る位置にあるか否かによって、決定ボタンＥａ１の押下を検出する。押下検出センサＥａ３は、突出片Ｅａ１ｃが接点を押下したことを検出するリミットスイッチでも構わない。ボタンケースＥａ１ｂは、ボタン本体に倣った筒状の部材である。ボタンケースＥａ１ｂは、遊技者の押下によってボタン本体Ｅａ１ａを押下検出センサＥａ３に接近させ、遊技者の押下が終わったときにはバネの反発力によって上方向へボタン本体Ｅａ１ａを移動可能に保持している。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。なお、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３は、決定ボタンＥａ１と同様に構成されているため説明を省略している。

【７８４３】

メニューボタンＥａ２は、基本的には、デモ画面や、非変動表示中である通常画面や、変動表示中のうちの高速変動画面の表示中に遊技者に押下されると、音量調整や光量調整を行わせる画面を第３図柄表示装置４２に表示させるための操作部である。もっとも、本実施例では、後述するように、このメニューボタンＥａ２を演出ボタンの一つとしても機能させている。

【７８４４】

メニューボタンＥａ２は、図７９０（ｂ）に示すように、ボタン本体Ｅａ２ａと、ボタンケースＥａ２ｂとを備えている。ボタン本体Ｅａ２ａは、その裏面から下方向に突出した突出片Ｅａ２ｃを備える。上皿部２１は、決定ボタンＥａ２と対向する位置に、メニューボタンＥａ２の押下を検出可能な押下検出センサＥａ４を備えている。押下検出センサＥａ４は、投光器と受光器とを有するフォトセンサであり、突出片Ｅａ２ｃの先端が光を遮る位置にあるか否かによって、メニューボタンＥａ２の押下を検出する。押下検出センサＥａ４は、突出片Ｅａ２ｃが接点を押下したことを検出するリミットスイッチでも構わない。ボタンケースＥａ２ｂは、ボタン本体に倣った筒状の部材である。ボタンケースＥａ２ｂは、遊技者の押下によってボタン本体Ｅａ２ａを押下検出センサＥａ４に接近させ、遊技者の押下が終わったときにはバネの反発力によって上方向へボタン本体Ｅａ２ａを移動可能に保持している。

【７８４５】

次に、本実施例に係るパチンコ機１０の電気的構成について図７９１を参照して説明する。図７９１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【７８４６】

実施例６２に係るパチンコ機１０の電気的構成は、実施例１で説明した装置と同様の構成となっているが、決定ボタンＥａ１に関する構成を詳述し、メニューボタンＥａ２に関する構成を追加した点が実施例１の説明と異なっている。なお、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３は、決定ボタンＥａ１と同様に構成されているため説明を省略している。

【７８４７】

押下検出センサＥａ３は、決定ボタンＥａ１の押下を上述した構成によって検出する。押下検出センサＥａ３は、サブ制御装置２６２に接続されている。決定ボタンＥａ１の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、決定ボタンＥａ１の押下の検出が有効であるか否かを判定する。

【７８４８】

押下検出センサＥａ４は、メニューボタンＥａ２の押下を上述した構成によって検出する。押下検出センサＥａ４は、サブ制御装置２６２に接続されている。メニューボタンＥａ２の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、メニューボタンＥａ２の押下の検出が有効であるか否かを判定する。

【７８４９】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、後述する所定の演出を実行するための条件が満たされたと判定する機能を備えている。この判定を実行するために、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、そのＲＡＭ５５３に、決定ボタンＥａ１のための押下検出センサＥａ３からのＯＮ信号，ＯＦＦ信号を一時的に保存する記憶領域（第１～第３バッファ）を備え、メニューボタンＥａ２のための押下検出センサＥａ４からのＯＮ信号，ＯＦＦ信号を一時的に保存する記憶領域（第１～第３バッファ）を備えている。

【７８５０】

次に、本実施例に係るパチンコ機１０が用いる特図１用装飾図柄の変動パターンについて図７９２を参照して説明する。図７９２は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。なお、特図２用の装飾図柄の変動パターンも同様である。

【７８５１】

特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ，Ｄであればスーパーリーチ Ｄと、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ，Ｆであればスーパーリーチ Ｆとにおいて、後述する同時押下演出が行われることを示している。なお、同時押下演出が行われる変動パターンは、これに限らず、全てのスーパーリーチでもよい。

【７８５２】
次に、本実施例の同時押下演出の特徴について図７９３，図７９４を参照して説明する。図７９３は、決定ボタンＥａ１押下の検出およびメニューボタンＥｃ３押下の検出のどちらも有効である場合の同時押下のタイムチャートである。図７９４は、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効であるが、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効でなく仮有効である場合の同時押下のタイムチャートである。
【７８５３】
図７９３を参照する。５９９９７から６００００までの数値は、変動開始からの時間（ミリ秒単位）を示す。変動開始後の所定タイミングから６００００ミリ秒までが後述する同時押下演出説明・チャージ演出期間であり、変動開始後６００００ミリ秒から所定期間を経過するまでが同時押下演出期間である。同時押下演出期間は、決定ボタンＥａ１押下の検出とメニューボタンＥａ２押下の検出とが同時押下の判定にあたって有効とされ得る有効期間である。本例では、１ミリ秒ごとに決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２押下の検出を監視しているものとするが、これより長い間隔で行っても構わない。
【７８５４】
（ａ）は、決定ボタンＥａ１押下に関するタイムチャートであり、決定ボタン押下センサのＯＮ・ＯＦＦと、このＯＮ・ＯＦＦ情報を格納する第１～第３バッファと、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効あるいは仮有効いずれに判定されたことを示す押下有効フラグおよび押下仮有効フラグを示す。（ｂ）は、メニューボタンＥａ２押下に関するタイムチャートであり、メニューボタン押下センサのＯＮ・ＯＦＦと、このＯＮ・ＯＦＦ情報を格納する第１～第３バッファと、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効あると判定されたことを示す押下有効フラグを示す。（ｃ）は、同時押下が有効と判定された場合に実行される同時押下実行演出が行われるか否か（すなわち同時押下が有効か否か）を示す同時押下実行演出フラグを示す。
【７８５５】
（ａ）に示すように、決定ボタンＥａ１押下の検出は、変動開始から５９９９９ミリ秒のタイミングで行われたとする。なお、本タイムチャートでは、決定ボタンＥａ１押下が長押しされているように見えるが、これは本タイムチャートがミリ秒単位で示しているためであり、実際には通常の（長押しではない）押下である。決定ボタンＥａ１が押下されるまでは、第１～第３バッファは、ＯＦＦが格納されている。変動開始後５９９９９ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第１，第２バッファは、ＯＦＦがシフトされる。変動開始後６００００ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第２バッファにはＯＮがシフトされ、第１バッファにはＯＦＦがシフトされる。この第１～第３バッファにＯＦＦ，ＯＮ，ＯＮとなっている状態が、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定される状態である。なお、第２，第３バッファがＯＦＦ，ＯＮとなっている状態を、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定される状態としてもよい。この場合バッファは２つでもよい。
【７８５６】
（ｂ）に示すように、メニューボタンＥａ２押下の検出も、変動開始から５９９９９ミリ秒のタイミングで行われたとする。メニューボタンＥａ２が押下されるまでは、第１～第３バッファは、ＯＦＦが格納されている。変動開始後５９９９９ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第１，第２バッファは、ＯＦＦがシフトされる。変動開始後６００００ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第２バッファにはＯＮがシフトされ、第１バッファにはＯＦＦがシフトされる。この第１～第３バッファにＯＦＦ，ＯＮ，ＯＮとなっている状態が、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定される状態である。なお、ここでは、決定ボタンＥａ１押下とメニューボタンＥａ２押下の検出タイミング同時でなくても同じ結果となる。決定ボタンＥａ１押下とメニューボタンＥａ２押下が、変動開始後６００００ミリ秒以降の同時押下演出期間内に行われても、終了間際を除き、同様の結果となる。
【７８５７】

（ｃ）に示すように、この場合、タイムチャートのように有効期間内に決定ボタンＥａ１押下とメニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された場合は、同時押下が成功したものと判定されるので、同時押下成功に基づいて実行される同時押下実行演出フラグがＯＮになる。このようなタイミング行われる同時押下を有効と判定する構成は、通常の構成である。

【７８５８】

図７９４を参照して、決定ボタンＥａ１押下の検出タイミングが、上述の例よりも早い場合について説明する。

【７８５９】

（ａ）に示すように、決定ボタンＥａ１押下の検出は、変動開始から５９９９８ミリ秒（上述の例よりも１ミリ秒早い。）のタイミングで行われたとする。変動開始後５９９９８ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第１，第２バッファは、ＯＦＦがシフトされる。変動開始後５９９９９ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第２バッファにはＯＮがシフトされ、第１バッファにはＯＦＦがシフトされる。変動開始後６００００ミリ秒のタイミングでは、第３バッファにはＯＮが格納され、第１，第２バッファにはＯＮがシフトされる。この第１～第３バッファにＯＮ，ＯＮ，ＯＮとなっている状態では、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されないが、本実施例では、これを仮有効と判定する。なお、第２，第３バッファがＯＮ，ＯＮとなっている状態を、仮有効と判定してもよい。決定ボタンＥａ１押下の検出タイミングは、同時押下演出説明・チャージ演出期間中であればもっと早くても構わない。また、このタイミングを、同時押下演出説明・チャージ演出期間中のチャージ演出期間中に限定しても構わない。

【７８６０】

（ｂ）に示すように、メニューボタンＥａ２押下の検出は、変動開始から５９９９９ミリ秒のタイミングで行われるので、上述の例と同様に、変動開始後６００００ミリ秒のタイミングでは、この第１～第３バッファにＯＦＦ，ＯＮ，ＯＮとなり、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定される。なお、メニューボタンＥａ２押下の検出には押下仮有効フラグを設けていないが、これは同時押下演出説明・チャージ演出期間においてメニューボタンＥａ２を押下した場合に操作画面（メニュー画面）表示を行うとしているからであり、そうでなければメニューボタンＥａ２押下の検出にも押下仮有効フラグを設けても構わない。

【７８６１】

（ｃ）に示すように、有効期間前で上述の例よりも早いタイミングで行われた決定ボタンＥａ１押下は、従来であれば有効とはならなかったため、その後の有効期間内にメニューボタンＥａ２押下が有効となっても、同時押下実行演出は行われない。そのため、遊技者は、同時押下実行演出が行われなかったことを受けて、改めて同時押下をし直すか、決定ボタンＥａ１のみを押下し直す必要があった。そのため、やり直しにより遊技の興趣性が損なわれる可能性があった。この点、本実施例では、このようなタイミングで行われる決定ボタンＥａ１押下が仮有効として扱われ、この仮有効のまま有効期間に入り、有効期間内にメニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された場合に、同時押下が成功したものと判定され、同時押下成功に基づいて実行される同時押下実行演出フラグがＯＮになる。そのため、同時押下をし直したり、決定ボタンＥａ１のみ押下し直したりする必要がなくなるので、遊技の興趣性を損ない難くすることができる。

【７８６２】

次に、このような構成を実現する制御を、まずは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がメイン処理において行う枠ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、枠ボタン入力監視・演出処理のフローチャートは、実施例１の枠ボタン入力監視・演出処理と同じであるので省略している。

【７８６３】

具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するように、メニューボタン

入力監視・演出処理と、決定ボタン入力監視・演出処理と、メニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理と、選択ボタン入力監視・演出処理を行う。選択ボタン入力監視・演出処理は、実施例１と同様であるので、その他の処理について以下に詳しく説明する。

【７８６４】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理について図７９５を参照して説明する。図７９５は、サブ制御装置２６２によるメニューボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【７８６５】

図７９５に示すように、ステップＥａ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタンＥａ２の入力を監視している。具体的には、１ミリ秒毎に、押下検出センサＥａ４によってメニューボタンＥａ２の押下が検出されたか否かが監視されている。以下では、メニューボタンＥａ２の押下が検出された場合、ＯＮ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力され、メニューボタンＥａ２の押下が検出されていない場合、ＯＦＦ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力される。

【７８６６】

ステップＥａ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタンＥａ２のための押下検出センサＥａ４の検出結果がＯＮであるか否かを判断する。ＯＮであればステップＥａ１０３に進み、ＯＦＦであればステップＥａ１０５に進む。ステップＥａ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられたメニューボタンＥａ２用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥａ１０４では、新たに入力されたＯＮ信号を第３バッファに記憶する。ＯＮ信号を第３バッファに記憶した後、ステップＥａ１０７に進む。

【７８６７】

ステップＥａ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられたメニューボタンＥａ２用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥａ１０６では、新たに入力されたＯＦＦ信号を第３バッファに記憶する。その後、ステップＥａ１０７へ進む。

【７８６８】

ステップＥａ１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するメニューボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。フラグが１であればステップＥａ１０８へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７８６９】

ステップＥａ１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するメニューボタン押下有効フラグを０に戻し、本処理を終了する。すなわち、本実施例では、同時押下が成功か否かの判定が行われる同時押下チャレンジ演出期間は２秒であるが、この途中でメニューボタンＥａ２の押下がなくなると、メニューボタンＥａ２の押下の有効の効果が失われ、再び操作をし直さなければならなくなる。

【７８７０】

ステップＥａ１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する同時押下チャレンジ演出フラグが１であるか否かを判定する。同時押下チャレンジ演出フラグが１であるとは、同時押下チャレンジ演出期間内であることである。同時押下チャレンジ演出期間は、後述する同時押下要求画像の表示が開始されてから、その表示が終了されるまでの期間である。同時押下チャレンジ演出フラグが１でなければ、ステップＥａ１１２へ進む。同時押下チャレンジ演出フラグが１であれば、ステップＥａ１１０へ進む。

【７８７１】

ステップＥａ１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下チャレンジ演出フラグが１である状態でのメニューボタン押下の検出は有効であるか否かを判定する。ここで、メニューボタン押下の検出が有効であるとは、同時押下チャレンジ演出期間でこの判定時点の２つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ４の検出結果がＯＦＦ（第１バッファにＯＦＦが記憶されている場合）となっており、この判定時点の１つ前のタイミ

ングでの押下検出センサＥａ４の検出結果がＯＮ（第２バッファにＯＮが記憶されている場合）となっており、この判定時点での押下検出センサＥａ４の検出結果がＯＮ（第３バッファにＯＮが記憶されている場合）となっている状態である。同時押下チャレンジ演出期間の開始時点でメニューボタン押下の検出が有効となる場合もあれば、同時押下チャレンジ演出期間の開始時点では有効にはなっていないが、同時押下チャレンジ演出期間の途中で有効になる場合もある。メニューボタン押下の検出が有効であればステップＥａ１１１へ進み、そうでなければ、本処理を終了する。なお、このステップＥａ１１０の処理をメニューボタン押下有効判定機能と呼ぶ。

【７８７２】

ステップＥａ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタン押下有効フラグを１に設定し、本処理を終了する。

【７８７３】

ステップＥａ１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグが１であるか否かを判定する。１でなければステップＥａ１１３へ進み、１であればステップＥａ１１６へ進む。

【７８７４】

ステップＥａ１１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、デモ画面表示フラグが１であるか否かを判定する。１でなければステップＥａ１１４へ進み、１であればステップＥａ１１６へ進む。

【７８７５】

ステップＥａ１１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、高速画面表示フラグが１であるか否かを判定する。１でなければステップＥａ１１５へ進み、１であればステップＥａ１１６へ進む。

【７８７６】

ステップＥａ１１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出説明・チャージ演出フラグが１であるか否かを判定する。１でなければ本処理を終了し、１であればステップＥａ１１６へ進む。なお、同時押下チャレンジ演出フラグが１である場合にメニューボタンＥａ２が押下されても、ステップＥａ１１６へは進まない。

【７８７７】

ステップＥａ１１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタン押下の検出が有効であるか否かを判定する。通常画面表示中，デモ画面表示中，高速変動中，同時押下演出説明・チャージ演出中のメニューボタン押下の検出が有効である場合、ステップＥａ１１７へ進む。なお、このステップＥａ１１６の処理もメニューボタン押下有効判定機能の一つである。

【７８７８】

ステップＥａ１１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常のメニューボタンＥａ２の操作時の操作画面を表示させる状態であることを示すため、操作画面表示フラグを１にセットし、ステップＥａ１１８へ進む。なお、操作画面表示フラグは、操作画面の表示時間が終わった場合は、操作画面表示の終了が決定された場合に０に戻される。

【７８７９】

ステップＥａ１１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常のメニューボタンＥａ２の操作時の操作画面を表示させるため、表示用操作画面表示コマンドをセットし、図７９６に示すステップＥａ１１９へ進む。

【７８８０】

ステップＥａ１１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、操作画面表示フラグが１であるか否かを判定する。操作画面表示フラグが１であるとは、操作画面表示中であることをいう。操作画面表示フラグが１であればステップＥａ１２０へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７８８１】

ステップＥａ１２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、操作画面表示中のメニューボタンＥａ２の押下が有効であるか否かを判定する。操作画面表示中のメニューボタンＥａ２の押下が有効であればステップＥａ１２２へ進み、そうでなければステップＥａ１２１へ進む。なお、このステップＥａ１２０の処理もメニューボタン押下有効判定機能の一つである。

【７８８２】

ステップＥａ１２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、操作画面表示を終了するタイミングになったか否かを判断する。操作画面表示を終了するタイミングは、例えば、操作画面が表示され始めてから、所定時間であってもよいし、次の演出タイミングまで（例えば、チャージ演出期間中に操作画面が表示されている場合であれば、同時押下演出の開始タイミングになるまで）であってもよい。ステップＥａ１２１の終了後は、ステップＥａ１２２へ進む。

【７８８３】

ステップＥａ１２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、操作画面表示中に再びメニューボタンＥａ２が押下されるか、操作画面の表示から所定時間を経過するか等によって、操作画面表示終了コマンドをセットして、本処理を終了する。

【７８８４】

このように、メニューボタンＥａ２は、音量調整や光量調整を行わせる操作画面を第３図柄表示装置４２に表示させるための操作部として、また、同時押下演出における一方の操作部として機能している。また、メニューボタンＥａ２の押下は、同時押下チャレンジ演出期間前である同時押下演出説明・チャージ演出期間中は、操作画面を表示させるが、同時押下チャレンジ演出期間中には、操作画面を表示させず、メニューボタンＥａ２の押下検出が有効となる。

【７８８５】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理について図７９７を参照して説明する。決定ボタン入力監視・演出処理においても、同時押下チャレンジ演出期間中に押下される場合だけでなく、同時押下チャレンジ演出期間前である同時押下演出説明・チャージ演出期間から押下されている場合にも、決定ボタンＥａ１の押下検出が有効となる場合がある。図７９７は、サブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【７８８６】

ステップＥａ１３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の入力を監視している。具体的には、１ミリ秒毎に、押下検出センサＥａ３によって決定ボタンＥａ１の押下が検出されたか否かが監視されている。以下では、決定ボタンＥａ１の押下が検出された場合、ＯＮ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力され、決定ボタンＥａ１の押下が検出されていない場合、ＯＦＦ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力される。

【７８８７】

ステップＥａ１３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１のための押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮであるか否かを判断する。ＯＮであればステップＥａ１３３に進み、ＯＦＦであればステップＥａ１３５に進む。ステップＥａ１３３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた決定ボタンＥａ１用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥａ１３４では、新たに入力されたＯＮ信号を第３バッファに記憶する。ここで、第１バッファと第２バッファに記憶された情報がＯＦＦ信号に対応する情報であるとする。ＯＮ信号を第３バッファに記憶した後、ステップＥａ１３９に進む。

【７８８８】

ステップＥａ１３５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられたメニューボタンＥａ２用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥａ１３６では、新たに入力されたＯＦＦ信号を第３バッファに記憶する。ここで、

第１バッファと第２バッファに記憶された情報がＯＦＦ信号に対応する情報であるとする。その後、ステップＥａ１３７へ進む。

【７８８９】

ステップＥａ１３７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する決定ボタン押下有効フラグ，決定ボタン押下仮有効フラグ，図７９８に示す判定中フラグが１であるか否かを判定する。これらのフラグが１であればステップＥａ１３８へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７８９０】

ステップＥａ１３８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する決定ボタン押下有効フラグ，決定ボタン押下仮有効フラグ，図７９８に示す判定中フラグを０に戻し、本処理を終了する。すなわち、本実施例では、同時押下が成功か否かの判定が行われる同時押下チャレンジ演出期間は２秒であるが、この途中で決定ボタンＥａ１の押下がなくなると、決定ボタンＥａ１の押下の有効もしくは仮有効の効果が失われ、再び操作をし直さなければならなくなる。

【７８９１】

ステップＥａ１３９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する同時押下チャレンジ演出フラグが１であるか否かを判定する。同時押下チャレンジ演出フラグが１でなければ、ステップＥａ１４４へ進む。同時押下チャレンジ演出フラグが１であれば、ステップＥａ１４０へ進む。

【７８９２】

ステップＥａ１４０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の押下が後述する仮有効であるか否かを判定する。すなわち、決定ボタンＥａ１の押下が後述する仮有効である場合とは、同時押下チャレンジ演出期間の開始タイミングで、同時押下チャレンジ演出期間の開始の２つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第１バッファにＯＮが記憶されている場合）となっており、同時押下チャレンジ演出期間の開始の１つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第２バッファにＯＮが記憶されている場合）となっており、同時押下チャレンジ演出期間の開始タイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第３バッファにＯＮが記憶されている場合）となっている場合である。決定ボタンＥａ１の押下が仮有効であればステップＥａ１４１へ進み、そうでなければステップＥａ１４２へ進む。

【７８９３】

ステップＥａ１４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下仮有効フラグを１にし、ステップＥａ１４４へ進む。

【７８９４】

ステップＥａ１４２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の押下が仮有効でない状態での決定ボタン押下の検出は有効であるか否かを判定する。ここで、決定ボタンＥａ１の押下が仮有効でない状態での決定ボタン押下の検出は有効であるとは、同時押下チャレンジ演出期間内の判定時点で、この判断時点の２つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＦＦ（第１バッファにＯＦＦが記憶されている場合）となっており、この判定時点の１つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第２バッファにＯＮが記憶されている場合）となっており、この判定時点での押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第３バッファにＯＮが記憶されている場合）となっている状態である。決定ボタン押下の検出が有効であればステップＥａ１４３へ進み、有効でなければ、ステップＥａ１４４へ進む。なお、このステップＥａ１４２の処理を決定ボタン押下有効判定機能と呼ぶ。

【７８９５】

ステップＥａ１４３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下有効フラグを１にし、ステップＥａ１４４へ進む。

【７８９６】

ステップＥａ１４４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラ

グが１であるか否かを判定する。１でなければステップＥａ１４７へ進み、１であればステップＥａ１４５へ進む。ボタン示唆演出フラグが１になるのは、例えば、スーパーリーチＤ，Ｆを除く、他のノーマルリーチ、スーパーリーチのようにボタン示唆演出有りの変動パターンコマンドを受信している場合である。

【７８９７】

ステップＥａ１４５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下の検出が有効であるか否かを判定する。決定ボタン押下の検出が有効である場合、ステップＥａ１４６へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。なお、ステップＥａ１４５の処理も上述した決定ボタン押下有効判定機能の一つである。

【７８９８】

ステップＥａ１４６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出画面が表示されている状態で、定められた時間内に決定ボタンＥａ１の押下が検出されたことに基づく表示（例えば「ＯＫ！」のような表示。）を行わせるため、表示用ボタン示唆演出表示コマンドをセットし、本処理を終了する。この決定ボタンＥａ１の押下が検出されたことに基づく表示は、例えば「ＯＫ！」のような判定結果を示す表示でもよいし、決定ボタンＥａ１の押下に基づいて実行される演出を示す表示でもよい。

【７８９９】

ステップＥａ１４７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、操作画面表示フラグが１であるか否かを判定する。１でなければ本処理を終了し、１であればステップＥａ１４８へ進む。

【７９００】

ステップＥａ１４８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下の検出が有効であるか否かを判定する。通常画面表示中，デモ画面表示中，高速変動中，同時押下演出説明・チャージ演出期間中のメニュー表示（操作画面表示）において決定ボタン押下の検出が有効である場合、ステップＥａ１４９へ進む。なお、ステップＥａ１４８の処理も上述した決定ボタン押下有効判定機能の一つである。

【７９０１】

ステップＥａ１４９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常のメニュー画面（操作画面）表示時に、決定ボタンＥａ１を操作した時に、選択決定表示（音量・光量の調整の決定、操作画面の表示終了の決定）を行わせるため、表示用操作画面選択決定表示コマンドをセットし、本処理を終了する。

【７９０２】

このように、決定ボタンＥａ１は、同時押下演出においては、同時押下チャレンジ演出期間中に押下される場合には、決定ボタンＥａ１の押下検出が有効となる場合があり、同時押下チャレンジ演出期間前である同時押下演出説明・チャージ演出期間から押下されている場合には、決定ボタンＥａ１の押下検出が仮有効となる場合がある。なお、決定ボタンＥａ１は、音量調整や光量調整を行わせる操作画面において左選択ボタン８２，右選択ボタン８３による選択を決定するための操作部としても機能している。

【７９０３】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理について図７９８を参照して説明する。図７９８は、サブ制御装置２６２によるメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。

【７９０４】

ステップＥａ１６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下チャレンジ演出フラグが１であるか否かを判定する。同時押下チャレンジ演出フラグが１であることは、同時押下チャレンジ演出期間に入っていることを示している。同時押下チャレンジ演出フラグが１であればステップＥａ１６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７９０５】

ステップＥａ１６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタン押下仮有効フラグが１であるか否かを判定する。メニューボタン仮押下有効フラグが１でなければ、ステップＥａ１６３へ進み、１であればステップＥａ１７１へ進む。

【７９０６】

ステップＥａ１６３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する判定中フラグが１であるか否かを判定する。判定中フラグとは、すでに決定ボタンＥａ１の押下が有効と判定されているか否かを示すフラグである。いまだ決定ボタンＥａ１の押下が有効と判定されていなければステップＥａ１６４へ進み、すでに決定ボタンＥａ１の押下が有効と判定されていればステップＥａ１６７へ進む。

【７９０７】

ステップＥａ１６４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。決定ボタン押下有効フラグが１であることは、決定ボタンＥａ１の検出が有効と判定されたことを示している。決定ボタン押下有効フラグが１であれば、ステップＥａ１６５へ進み、そうでなければステップＥａ１６９へ進む。

【７９０８】

ステップＥａ１６５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステップＥａ１７２での同時押下判定を行うための判定条件「Ａ」に１を代入し、ステップＥａ１６６へ進む。ステップＥａ１６６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、判定中フラグを１にセットし、ステップＥａ１７２へ進む。

【７９０９】

ステップＥａ１６７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＥａ１６３にて判定中フラグが１であると判定された場合、メニューボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。メニューボタン押下有効フラグが１であればステップＥａ１６８へ進む。ステップＥａ１６８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステップＥａ１７２での同時押下判定を行うため、判定条件「Ｃ」に１を代入し、ステップＥａ１７２へ進む。メニューボタン押下有効フラグが１でなければステップＥａ１７７へ進む。

【７９１０】

なお、決定ボタンＥａ１の押下検出とメニューボタンＥａ２の押下検出とが完全に（１ｍｓｅｃ単位で）同じタイミングという場合もあるが、決定ボタンＥａ１の押下検出が無くなる（決定ボタンＥａ２から遊技者の手が離れる）までに、数１０から数１００ｍｓｅｃの猶予がある、決定ボタンＥａ１の押下検出の有効判定の後にメニューボタンＥａ２の押下検出の有効判定を行っても、支障は生じ難い。

【７９１１】

ステップＥａ１６９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＥａ１６３にて判定中フラグが１でないと判定され、かつ、上述したステップＥａ１６４にて決定ボタン押下有効フラグが１でないと判定された場合、メニューボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。つまり、決定ボタンＥａ１よりも先にメニューボタンＥａ２が押下されたか否かを判定する。メニューボタン押下有効フラグが１であればステップＥａ１７０へ進む。

【７９１２】

ステップＥａ１７０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステップＥａ１７２での同時押下判定を行うため、判定条件「Ｃ」に１を代入し、ステップＥａ１７２へ進む。メニューボタン押下有効フラグが１でなければ、判定条件「Ｃ」を０のままにしてステップＥａ１７２へ進む。

【７９１３】

ステップＥａ１７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＥａ１６２にて決定ボタン押下仮有効フラグが１であると判定された場合、後述するステップＥａ１７２での同時押下判定を行うため、判定条件「Ｂ」に１を代入し、ステップＥａ１６３以下の処理を行う。なお、決定ボタン押下仮有効フラグが１になっている場合に、

そのまま決定ボタンＥａ１が押下され続けても、自動的に決定ボタン押下有効フラグが１に変化する訳ではないので、ステップＥａ１６４の判定結果は否となる。

【７９１４】

ステップＥａ１７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下が成功したか否かを判定する。同時押下成功は、「ＡｏｒＢ＝１かつＣ＝１」の条件を満たすことである。すなわち、決定ボタン押下有効フラグに相当する「Ａ」もしくは決定ボタン押下仮有効フラグに相当する「Ｂ」の値が「１」であり、かつ、メニューボタン押下有効フラグに相当する「Ｃ」の値が「１」である場合に、同時押下が成功したと判定される。つまり、同時押下成功は、決定ボタン押下有効フラグに相当する「Ａ」の値が「１」でありかつメニューボタン押下有効フラグに相当する「Ｃ」の値が「１」である場合か、または、決定ボタン押下仮有効フラグに相当する「Ｂ」の値が「１」でありかつメニューボタン押下有効フラグに相当する「Ｃ」の値が「１」である場合のいずれかである。同時押下が成功であればステップＥａ１７３へ進み、そうでなければステップＥａ１７７へ進む。なお、ステップＥａ１７２の処理を同時押下成否判定機能と呼ぶ。

【７９１５】

ステップＥａ１７３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下が成功したので、「Ａ」「Ｂ」「Ｃ」の値が「０」以外であれば「０」に戻し、ステップＥａ１７４へ進む。ステップＥａ１７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、判定中フラグが１であれば、０に戻し、ステップＥａ１７５へ進む。

【７９１６】

ステップＥａ１７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出フラグを１にして、ステップＥａ１７６へ進む。同時押下実行演出フラグが１であることは、同時押下チャレンジ演出に成功し、同時押下実行演出が実行されていることを示している。このステップＥａ１７５に至る処理が同時押下演出処理条件判定機能である。

【７９１７】

ステップＥａ１７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に所定の演出である同時押下実行演出を表示させるために、表示用同時押下実行演出コマンドをセットして、本処理を終了する。

【７９１８】

ステップＥａ１７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下に成功していない場合、同時押下チャレンジ演出終了タイミングであるか否かを判定する。同時押下チャレンジ演出終了タイミングは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によってカウントされている。同時押下チャレンジ演出終了タイミングは、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるための演出が行われる期間の終了タイミングを示している。そのため、同時押下成功であると判定された場合を除き、ステップＥａ１７７の判定が行われる。同時押下チャレンジ演出終了タイミングでなければ、改めてやり直される同時押下を判定するため、そのまま本処理を終了する。同時押下チャレンジ演出終了タイミングであれば、もはや決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下が有効と判定されることはないので、ステップＥａ１７８へ進む。

【７９１９】

ステップＥａ１７８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下チャレンジ演出フラグを０にして、ステップＥａ１７９へ進む。同時押下チャレンジ演出フラグを０にすることは、同時押下決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下の有効判定が行われないことを示している。

【７９２０】

ステップＥａ１７９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下チャレンジ演出に失敗したことを示す報知を行わせるために、例えば表示用同時押下非実行演出コマンドをセットし、本処理を終了する。表示用同時押下非実行演出コマンドは、表示制御装置４５に対して送信される。

【７９２１】
このように、同時押下チャレンジ演出期間において決定ボタンＥａ１の押下検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２の押下検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定される。また、同時押下演出説明・チャージ演出期間において決定ボタンＥａ１の押下検出が仮有効になった状態のまま、同時押下チャレンジ演出期間においてメニューボタンＥａ２の押下検出が有効と判定された状態になった場合にも、押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定される。このため、同時演出期間開始タイミングに合わせて決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時押下したつもりが、決定ボタンＥａ１の方がメニューボタンＥａ２よりも先に（同時演出期間開始前に）押下検出された場合にも、同時押下実行演出が実行されるので、改めて同時押下をしなくて済ますことができる。
【７９２２】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が通常処理において行う演出実行管理処理について図７９９を参照して説明する。図７９９は、サブ制御装置２６２による演出実行管理処理を示すフローチャートである。なお、以下では、実施例１の図３９に示す演出実行管理処理で説明した部分は省略している。
【７９２３】
ステップＥａ２１に示す変動表示態様設定処理は、基本的には、実施例１の図３９に示す演出実行管理処理で説明したものと同じであるが、同時押下演出有りの変動パターンコマンドであるか否かの判定を行う点が異なっている。変動表示態様設定処理は後述する。
【７９２４】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥａ２２に示す同時押下演出表示態様設定処理を行う。同時押下演出表示態様設定処理は後述する。
【７９２５】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う変動表示態様設定処理について図８００を参照して説明する。図８００は、サブ制御装置２６２による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【７９２６】
本実施例の変動表示態様設定処理では、変動パターン指定コマンドを受信した場合（ステップＳ２４７１：ＹＥＳ）、ステップＥａ２０１において、同時押下演出有りのコマンドであるか否かが判断される。上述の図７９２を参照して説明した通り、大当たり・外れスーパーリーチＤ，大当たり・外れスーパーリーチＦに係る変動パターン指定コマンドであれば、同時押下演出有りと判定され、ステップＥａ２０２へ進む。それ以外の変動パターン指定コマンドであれば、同時押下演出無しと判定され、ステップＳ２４７４に示すように他の演出を含むか否か判定される。
【７９２７】
ステップＥａ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に同時押下演出を表示させるため、表示用同時押下演出指定コマンドを設定し、ステップＥａ２０３へ進む。ステップＥａ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出フラグを１にして、同時押下演出が開始されることを示す。
【７９２８】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理について図８０１を参照して説明する。図８０１は、サブ制御装置２６２による同時押下演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【７９２９】
ステップＥａ２２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出フラグが１であるか否かを判定する。同時押下演出フラグが１であればステップＥａ２２２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７９３０】
ステップＥａ２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出タイマ

ーをスタートさせ、同時押下演出に係る時間を管理する。なお、同時押下演出に係る時間は、変動開始からの時間であっても構わない。

【７９３１】

ステップＥａ２２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した同時押下演出タイマーによって、同時押下演出説明・チャージ演出タイミングであるか否かを判定する。同時押下演出説明・チャージ演出タイミングであれば、ステップＥａ２２４へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７９３２】

ステップＥａ２２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出説明・チャージ演出フラグを１とする。同時押下演出説明・チャージ演出フラグが１であることは、同時押下演出説明・チャージ演出期間となったことを示している。ステップＥａ２２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に同時押下演出に関する説明を表示させ、その後、同時押下のためのチャージ演出を表示させるため、表示用同時押下演出説明・チャージ演出コマンドを設定する。

【７９３３】

ステップＥａ２２６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した同時押下演出タイマーによって、同時押下チャレンジ演出タイミングであるか否かを判定する。同時押下チャレンジ演出タイミングであれば、ステップＥａ２２７からステップＥａ２２９へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７９３４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥａ２２７において同時押下演出説明フラグを０とし、ステップＥａ２２８において同時押下チャレンジ演出フラグを１とする。同時押下チャレンジ演出フラグが１であることは、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との押下検出が有効であるか否か、同時であるか否かの判定が行われる期間であることを示す。

【７９３５】

ステップＥａ２２９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下を要求する画像（同時押下演出画像）を表示させるために、表示用同時押下演出コマンドをセットして、ステップＥａ２３０へ進む。

【７９３６】

ステップＥａ２３０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出終了タイミングになったか否かを判定する。同時押下実行演出終了タイミングは、同時押下実行演出の開始時点（同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下が有効と判定された時点）から、予め定められた同時押下実行演出時間と、同時押下チャレンジ演出期間の残り時間とを足した時間である。同時押下実行演出終了タイミングであればステップＥａ２３１へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【７９３７】

ステップＥａ２３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出フラグを０にしてステップＥａ２３２へ進む。同時押下実行演出フラグが０であることは、同時押下実行演出が終了したことを示す。ステップＥａ２３２では、第３図柄表示装置４２に表示される同時押下実行演出を終了させるために、表示用同時押実行演出終了コマンドをセットして、本処理を終了する。

【７９３８】

次に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１による通常処理において行われる同時押下演出表示処理について図８０２を参照して説明する。図８０２は、表示制御装置４５による同時押下演出表示処理を示すフローチャートである。

【７９３９】

ステップＥａ３０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下演出説明コマンドを受信したか否かを判定する。表示用同時押下演出説明・チャージ演出コマン

ドを受信していればステップＥａ３０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７９４０】
ステップＥａ３０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下演出説明・チャージ演出表示を行い、ステップＥａ３０３に進む。具体的には、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２を同時に押下させる同時押下チャレンジ演出が行われることを説明する同時押下説明画像が第３図柄表示装置４２に表示され、その後、同時押下チャレンジ演出を実行するためのチャージ演出画像が第３図柄表示装置４２に表示される。
【７９４１】
ステップＥａ３０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用同時押下演出コマンドを受信していればステップＥａ３０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７９４２】
ステップＥａ３０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下チャレンジ演出表示を行い、ステップＥａ３０５に進む。具体的には、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下を求める同時押下要求画像が第３図柄表示装置４２に表示される。
【７９４３】
ステップＥａ３０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下実行演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用同時押下実行演出コマンドを受信していればステップＥａ３０６に進み、そうでなければステップＥａ３０７へ進む。
【７９４４】
ステップＥａ３０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下実行演出表示が行われる。具体的には、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下が有効である場合に、「同時押し成功！」との同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４が第３図柄表示装置４２に表示され、その後、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が第３図柄表示装置４２に表示される。その後、処理はステップＥａ３０９へ進む。
【７９４５】
ステップＥａ３０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下非実行演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用同時押下非実行演出コマンドを受信していなければ本処理を終了し、表示用同時押下実行演出コマンドを受信したか否かの判定が繰り返される。表示用同時押下非実行演出コマンドを受信していれば、ステップＥａ３０８へ進む。なお、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下チャレンジ演出期間を経過したか否かを判定する構成であってもよい。この場合、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下演出に係る時間を計測するタイマー機能を備えている。
【７９４６】
ステップＥａ３０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下非実行演出表示を行う。具体的には、同時押下がない場合に、「同時押し失敗！」との同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４が第３図柄表示装置４２に表示される。
【７９４７】
ステップＥａ３０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下実行演出終了コマンドを受信したか否かが判断される。表示用同時押下実行演出終了コマンドを受信していればステップＥａ３１０へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７９４８】
ステップＥａ３１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下実行演出表示を終了し、本処理を終了する。なお、上述したステップＥａ３０８に示す同時押下非実行演出表示が行われている場合は、予め定められた時間を経過したタイミングで、同時押下非実行演出表示が終了する。
【７９４９】
次に、同時押下が有効期間内に行われた場合の同時押下演出の表示態様について説明する。図８０３は、同時押下演出の表示態様を示す図である。図８０４は、図８０３に続く

同時押下演出の表示態様を示す図である。
【７９５０】
（１）に示す表示画面４２ａには、左列・右列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組合せとなった状態で、中列の主装飾図柄ＳＺがリーチ変動している状態を示している。この変動表示は、大当たりまたは外れスーパーリーチＤ，Ｆのいずれかに係る変動パターンコマンドに基づき行われている
【７９５１】
（２）に示す表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺのリーチ変動が、発展図柄ＨＺのリーチ変動に移行した状態を示している。具体的には、バトル演出が行われることを「バトル開始」のように示すリーチ発展演出画面Ｅａ１００１が表示されている。大当たりまたは外れスーパーリーチＣ，Ｄ，Ｅ，Ｆはバトル演出が行われ、とくに大当たりまたは外れスーパーリーチＤ，Ｆは同時押下演出が実行される。
【７９５２】
（３）に示す表示画面４２ａには、（１）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１の表示から所定時間を経過したタイミングで、同時押下チャレンジ演出に先立つ同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２が表示されている。同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２は、まず、同時押下演出を説明する同時押下演出説明画像Ｅａ１００２ａが表示される。具体的には、同時押下演出説明画像Ｅａ１００２ａは、「奥義パワーチャージが満タンになったら決定ボタンとメニューボタンを同時に押すと奥義が出るよ。」という説明が表示されている。この同時押下演出説明画像Ｅａ１００２ａの表示開始から（４）に示す同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの終了までの期間が上述した同時押下演出説明・チャージ演出期間である。同時押下演出説明画像Ｅａ１００２ａの表示時間は、例えば２．０秒である。
【７９５３】
（４）に示す表示画面４２ａには、（３）の後のタイミングで表示される同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２が表示されている。すなわち、同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２は、同時押下演出説明画像Ｅａ１００２ａの表示後に、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂが表示される。このとき、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１には、同時押下演出を実行する場合に行われるバトル演出を行うプレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが表示されている。同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂは、プレイヤーＰＹに対応する位置に表示されている。同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂは、上述した奥義パワーチャージが満タンになるまでを示す画像であり、０からｍａｘまで貯まるパワーチャージに対応するパワーメーターＥａ１００３を有する。同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示時間は、例えば２．０秒である。
【７９５４】
なお、本実施例では、スーパーリーチＤ，Ｆすべてにおいて同時押下演出が行われることにしているが、スーパーリーチＤ，Ｆの中の一部についてのみ同時押下演出が行われるとしてもよい。この場合は、バトル中に、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００３が表示される場合と表示されない場合とがある。
【７９５５】
（５）に示す表示画面４２ａには、（４）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１でのバトル演出が実行されている様子が表示されている。同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが行うバトルに合わせてメータが動くように構成されている。ここでは、大当たり期待度が高いスーパーリーチ（大当たりまたは外れのいずれにも対応する）であるので、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとのバトルに合わせて、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂは、パワーメーターＥａ１００３が増加している。
【７９５６】
（６）に示す表示画面４２ａには、（５）に示した同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーター Ｅａ１００３が満タンまで貯まった状態を示している。このとき

、パワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まった状態は、遊技者にはっきりと認識させるために、１．０秒または２．０秒といった所定期間、表示される。

【７９５７】

（７）に示す表示画面４２ａには、（６）に示した同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まった状態の表示期間の終了後、遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させる同時押下チャレンジ演出に対応する同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４が表示されている。同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるために「２秒以内に同時に押せ！」という文字画像が表示されている。

【７９５８】

同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、文字画像の他に、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下することが求められていることを絵柄で示す同時押下図示画像Ｅａ１００５と、２秒間をカウントする同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６を表示してもよい。同時押下図示画像Ｅａ１００５は、例えば、遊技者の左手・右手の替わりに２本の矢印で示した画像が、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２に相当する画像を同時に押下する様子が静止画または動画で表示されている。同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６は、同時押下チャレンジ演出期間の進行に合わせてカウントメーターが増加する画像である。

【７９５９】

（８）に示す表示画面４２ａには、（７）に示した同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４の表示期間すなわち同時押下チャレンジ演出期間中に、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下された状態を示す図である。

【７９６０】

（９）以降は図８０４を参照する。（９）に示す表示画面４２ａは、（８）に示す決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下された状態の直後である。同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下に成功したことを示す画像に変化する。具体的には、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。同時押下図示画像Ｅａ１００５や同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６も、同時押下に成功したことを示す画像に変化させてもよい。同時押下が成功したことが報知されることによって、遊技者は、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２から手を離すことができる。

【７９６１】

（１０）から（１２）には、このスーパーリーチが大当たりになる場合を示す。（１０）に示す表示画面４２ａには、同時押下が成功したことによって実行される同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されている。具体的には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、同時押下チャレンジ演出の目的である奥義が実行される様子が示される画像である。同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、例えば、「奥義〇〇！」という台詞と、プレイヤーＰＹが奥義を繰り出す様子を示す画像とが表示されている。

【７９６２】

（１１）に示す表示画面４２ａには、（１０）に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７の終了後、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１には、プレイヤーＰＹが奥義を実行することによって、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫを打ち負かした様子が表示されている。

【７９６３】

（１２）に示す表示画面４２ａには、（１１）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１の続きとして、プレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像と、発展図柄Ｈｚが大当たり組合せで停止されている様子が表示されている。この後、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが大当たり組合せで確定表示される。

【７９６４】

（２０）から（２２）には、このスーパーリーチが外れになる場合を示す。（２０）に示す表示画面４２ａには、すでに同時押下が成功したことによって実行される同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されている。具体的には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、キャラクターＰＹが奥義を繰り出す上述した（１０）と同様の第１同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ａと、第１同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ａの表示後、キャラクターＰＹが繰り出した奥義を敵キャラクターＴＫが弾き返す第２同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ｂとが表示されている。第２同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ｂは、例えば、「奥義〇〇返し！」という台詞と、敵キャラクターＴＫが奥義を弾き返す様子を示す画像とが表示されている。

【７９６５】

（２１）に示す表示画面４２ａには、（２０）に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７の終了後、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１には、敵キャラクターＴＫが奥義を弾き返すことによって、敵キャラクターＴＫがプレイヤーＰＹを打ち負かした様子が表示されている。

【７９６６】

（２２）に示す表示画面４２ａには、（２１）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１の続きとして、敵キャラクターＴＫが勝利したことを示す画像と、発展図柄Ｈｚがリーチ外れ組合せで停止されている様子が表示されている。この後、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚがリーチ外れ組合せで確定表示される。

【７９６７】

このように、同時押下チャレンジ演出期間内に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下が検出された場合は、問題なく同時押下実行演出画像Ｅａ１００７を実行することができる。

【７９６８】

次に、同時押下が同時押下チャレンジ演出期間内に行われなかった場合について説明する。図８０５は、同時押下チャレンジ演出の表示態様を示す図である。

【７９６９】

（１）に示す表示画面４２ａには、図８０３（７）に示す同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４の表示から２秒以内に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されなかった場合の表示画面が示されている。具体的には、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、「同時押し失敗！」という文字画像が表示されている。同時押下チャレンジ演出の終期は、この「同時押し失敗！」という文字画像の表示が終了することである。

【７９７０】

（２Ａ）～（３Ａ）には、同時押下が同時押下チャレンジ演出期間内に行われなかった場合であって当該変動表示の結果が大当たりとなる場合の表示態様を説明している。

【７９７１】

（２Ａ）に示す表示画面４２ａには、上述した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７とは異なる、同時押下チャレンジ演出が失敗したことによって実行される非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８が表示される。具体的には、非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８は、プレイヤーＰＹが奥義を繰り出すことができないので、敵キャラクターＴＫに力勝負を挑む画像が表示されている。非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８は、スーパーリーチＤ，Ｆ以外の他のスーパーリーチリーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｅでも表示されるリーチ発展演出画像Ｅａ１００１である。

【７９７２】

（３Ａ）に示す表示画面４２ａには、（２Ａ）に示した非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８の続きが表示されている。具体的には、非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８は、当該スーパーリーチの結果が大当たりになるため、プレイヤーＰＹが力勝負によって敵キャラクターＴＫを打ち負かそうとしている様子が図示されている。

【７９７３】

（４Ａ）に示す表示画面４２ａには、（３Ａ）に示した非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８の続きが表示されている。具体的には、プレイヤーＰＹが力勝負によって敵キャラクターＴＫを打ち負かした様子と、リーチ発展演出の結果が大当たりであったことを示すリーチ発展図柄Ｈｚの大当たり組合せが表示されている。

【７９７４】

（２Ｂ）～（４Ｂ）には、同時押下が同時押下チャレンジ演出期間内に行われなかった場合であって当該変動表示の結果が外れとなる場合の表示態様を説明している。

【７９７５】

（２Ｂ）に示す表示画面４２ａには、上述した（２Ａ）と同じ非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８が表示される。（３Ｂ）に示す表示画面４２ａには、（２Ｂ）とは異なり、当該スーパーリーチの結果が外れになるため、プレイヤーＰＹが力勝負によって敵キャラクターＴＫを打ち負かされようとしている非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８が表示されている。

【７９７６】

（３Ｂ）に示す表示画面４２ａには、（３Ａ）に示した非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８の続き、具体的には、敵キャラクターＴＫが力勝負によってプレイヤーＰＹを打ち負かした様子と、リーチ発展演出の結果が外れであったことを示すリーチ発展図柄Ｈｚのリーチ外れ組合せが表示されている。

【７９７７】

このように、同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下が行われなかった場合には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７とは異なる非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８が表示されるが、非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８は、スーパーリーチＤ，Ｆ以外の他のスーパーリーチリーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｅでも表示されるリーチ発展演出画像Ｅａ１００１であるので、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７に比べて、遊技者に対する興趣性はやや乏しい。

【７９７８】

次に、同時押下が同時押下チャレンジ演出の有効期間より前である同時押下演出説明・チャージ演出期間中に行われたが、同時押下演出説明・チャージ演出期間中にチャージボタンＥａ２から手を離した場合について説明する。図８０６は、同時押下演出の表示態様を示す図である。ここでの同時押下は、厳密には、同時押下判定処理において決定ボタンＥａ１の押下検出がメニューボタンＥａ２の押下検出よりも先であったと判断されているものとする。

【７９７９】

（１）に示す表示画面４２ａは、同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２が表示されている途中のタイミングの表示画面が示されている。具体的には、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示が開始されたタイミングを示している。そのため、パワーメーターＥａ１００３は、０を示している。

【７９８０】

（２）に示す表示画面４２ａは、（１）に示す同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂが表示されている途中のタイミングの表示画面が示されている。具体的には、パワーメーターＥａ１００３が満タンの１／２位まで増加している様子が図示されている。このようなタイミングで誤って、遊技者が決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時押下することがある。これは、同時押下演出説明画像Ｅａ１００２ａに表記された内容「奥義パワーチャージが満タンになったら決定ボタンとメニューボタンを同時に奥義がでるよ。」を、例えば「奥義パワーチャージになったら決定ボタンとメニューボタンを同時に押すよ。」のように誤解したことによる。

【７９８１】

（２）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出説明・チャージ演出期間に同時押下を行った場合が示されている。同時押下演出説明・チャージ演出期間は、同時押下の有効期間ではないので、同時押下演出説明・チャージ演出期間中に同時押下を行っても、同時押

下実行演出は行われない。その替わりに、同時押下演出説明・チャージ演出期間中に行われたメニューボタンＥａ２の押下検出に基づいて、音量調整を行うためのメニュー画面Ｅａ１００９が表示される。また、同時押下演出説明・チャージ演出期間中に行われた決定ボタンＥａ１の押下検出によって、同時押下補足説明画面Ｅａ１００９ａが表示される。同時押下補足説明画面Ｅａ１００９ａは、例えば「まだ早いけど決定ボタンは押し続けていいよ」という補足説明が表示される。これは、同時押下演出説明・チャージ演出期間中は、決定ボタンＥａ１を押下し続けていてもよいが、メニューボタンＥａ２を押下し続けても意味がないことを示唆している。

【７９８２】

（３）に示す表示画面４２ａは、遊技者が同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示中に誤って同時押下をしてから、パワーメーターＥａ１００３が満タンになったタイミングの表示画面が示されている。このとき、遊技者の右手は決定ボタンＥａ１を押下し続けているが、遊技者の左手はメニューボタンＥａ２から離され、音量調整を行っている。すなわち、メニュー画面Ｅａ１００９の表示中は、左選択ボタン８２の押下検出によって音量レベルが下げられ、右選択ボタン８３の押下検出によって音量レベルが上げられ、再びメニューボタンＥａ２を押下することによって、メニュー画面Ｅａ１００８が非表示にされる。これらの音量調整操作によって、メニューボタンＥａ２から一旦手が離されることが期待されている。

【７９８３】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）に示したタイミングの直後の表示画面が表示されている。ここで、同時押下チャレンジ演出の開始時点において同時押下されていないので、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、通常通り、「２秒以内に同時に押せ！」という文字画像が表示されている。これにより、遊技者は、同時押下実行演出を見るためには、改めて同時押下をしなければならないことを理解する。遊技者の右手は決定ボタンＥａ１を押下し続けるが、遊技者の左手は一旦手を外したメニューボタンＥａ２を再び押下している。

【７９８４】

（５）に示す表示画面４２ａは、（６）に示した同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６がさらに経過した状態を示している。このとき、同時押下は有効であると判定されるので、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、同時押下チャレンジ演出の開始直後に同時押下が成立したことを示す「同時押し成功！」の文字が表示されている。この後は、（６）に示すように、図８０４に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示される。

【７９８５】

このように、遊技者は、同時押下演出説明・チャージ演出期間に同時押下を行った場合、メニュー画面Ｅａ１００９に従えばメニューボタンＥａ２から手を離させ、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，メニューボタンＥａ２を操作させることで、同時押下演出説明・チャージ演出期間中の同時押下を自然に中断させるとともに、同時押下補助画像Ｅａ１００９に従えば決定ボタンＥａ１の押下は維持させることで、遊技者に押し直しさせられている感覚を極力与えずに、同時押下チャレンジ演出期間に合わせて同時押下し直させることができる。

【７９８６】

次に、同時押下が同時押下チャレンジ演出の有効期間より前である同時押下演出説明・チャージ演出期間に行われ、同時押下チャレンジ演出期間中に同時押下し直された場合について説明する。図８０７は、同時押下演出の表示態様を示す図である。ここでの同時押下は、厳密には、同時押下判定処理において決定ボタンＥａ１の押下検出がメニューボタンＥａ２の押下検出よりも先であったと判断されているものとする。

【７９８７】

（１）に示す表示画面４２ａは、図８０６（１）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示が開始されたタイミングを示している。

【７９８８】
（２）に示す表示画面４２ａは、図８０６（２）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が満タンの１／２位まで増加したタイミングで誤って同時押下したため、音量調整を行うためのメニュー画面Ｅａ１００９と、「まだ早いけど決定ボタンは押し続けていいよ」という同時押下補足説明画面Ｅａ１００９ａが表示されている。
【７９８９】
（３）に示す表示画面４２ａは、遊技者が同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示中に誤って同時押下をしてから、パワーメーターＥａ１００３が満タンになったタイミングになるまで、無効な同時押下を継続している様子を示している。
【７９９０】
（４）に示す表示画面４２ａは、無効な同時押下を継続したまま同時押下チャレンジ演出の開始時点をとなった状態を示している。このとき、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、通常通り、「２秒以内に同時に押せ！」という文字画像が表示されている。つまり、遊技者が同時押下演出説明・チャージ演出期間中に行った同時押下を継続したまま同時押下チャレンジ演出期間に入っても、同時押下は有効にはならないことを示している。
【７９９１】
（５）に示す表示画面４２ａは、（４）に示した同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６がさらに経過した状態を示している。このとき、同時押下演出説明・チャージ演出期間中に行った同時押下が有効になっていないことを遊技者が気付かなければ、同時押下時間がどんどん経過していくことを示している。
【７９９２】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）に示した同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６がさらに経過した状態を示している。このとき、同時押下演出説明・チャージ演出期間中に行った同時押下が有効になっていないことを遊技者が気付き、同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下し直すため、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２から一旦手を離したとする。
【７９９３】
（７）に示す表示画面４２ａは、同時効果演出期間内にし直された同時押下が有効であると判定され、「同時押し成功！」という同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４が表示されている。この後は、（８）に示すように、図８０４に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示される。
【７９９４】
このように、遊技者は、同時押下演出説明・チャージ演出期間に行った同時押下を、同時押下チャレンジ演出期間の開始タイミングまで継続していたとしても、同時押下チャレンジ演出期間において有効な同時押下とはみなされないが、同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下をし直した場合は、同時押下実行演出が実行される。
【７９９５】
次に、同時押下が同時押下チャレンジ演出の有効期間の直前、すなわち同時押下演出説明・チャージ演出期間の終了間際に行われ、同時押下チャレンジ演出期間中にメニューボタンＥａ２が押し直された場合について説明する。図８０８は、同時押下演出の表示態様を示す図である。ここでの同時押下も、厳密には、同時押下判定処理において決定ボタンＥａ１の押下検出がメニューボタンＥａ２の押下検出よりも先であったと判断されているものとする。
【７９９６】
図８０６では、同時押下が同時押下演出説明・チャージ演出期間（２．０秒）の開始から１．０秒後に行われた場合についてであったが、図８０８では、同時押下がチャージ演出期間（２．０秒）の開始から１．９秒後に行われた場合についてである。
【７９９７】

（１）に示す表示画面４２ａは、図８０６（１）と同じ同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示が開始されたタイミングを示している。

【７９９８】

（２）に示す表示画面４２ａは、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が満タンになったタイミングの表示画面が示されている。パワーメーターＥａ１００３が満タンになるタイミングは、チャージ演出期間の開始から１．８秒後であるとする。同時押下は、このタイミングではまだなされていない。

【７９９９】

（３）に示す表示画面４２ａは、（２）に示した同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が満タンになったタイミングの直後である。具体的には、このパワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まったタイミング（チャージ演出期間の開始から１．８秒後）から０．２秒間（チャージ演出期間の開始から２．０秒後まで）満タン画像が表示され続ける。同時押下は、このチャージ演出期間の開始から１．９秒後のタイミングでなされたとする。このタイミングでなされる同時押下は、無効であるが、無効のまま終わらないように工夫がされている。

【８０００】

すなわち、チャージ演出期間の開始から１．９秒後に同時押下がなされた場合、メニュー画面Ｅａ１００９，同時押下補助画像Ｅａ１００９ａは、同時押下期間が終了するまで表示され、その表示内容もチャージ演出期間中に表示されるものと異なっている。具体的には、メニュー画面Ｅａ１００９には、「選択ボタンで音量調整（急いで）」と表示され、同時押下補助画像Ｅａ１００９ａには、「調整終わったらメニューボタンを押し直して」と表示される。これにより、遊技者に同時演出期間内にメニューボタンＥａ２を押し直させて、同時演出期間内に有効とみなされる同時押下を行わせることを目的としている。

【８００１】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）の直後のタイミングであり、音量調整の必要がないので、メニューボタンＥａ２を押し直すため、メニューボタンＥａ２から手が離された状態が示されている。（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の直後のタイミングであり、メニューボタンＥａ２が押し直された状態が示されている。

【８００２】

（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の直後のタイミングであり、メニューボタンＥａ２が押し直されたことによって、同時押下が有効とみなされた状態を示している。同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には「同時押し成功！」が表示されている。この後は、（７）に示すように、図８０４に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示される。

【８００３】

このように同時押下チャレンジ演出の有効期間の直前になされた同時押下は、無効であって、そのまま継続されても有効にならないが、特別に同時押下チャレンジ演出期間に表示されるメニュー画面Ｅａ１００９，同時押下補助画像Ｅａ１００９ａに従ってメニューボタンＥａ２を押し直させることで、決定ボタンＥａ１の押下検出は仮有効を維持し、メニューボタンＥａ２の押下検出は押し直しによって有効となるので、押し直させている感覚を極力与えずに、有効と見なされる同時押下を行わせることができる。

【８００４】

次に、同時押下チャレンジ演出期間の開始時点に同時押下をしたつもりが、決定ボタンＥａ１の押下のみが同時押下の有効期間の直前、すなわち、同時押下演出説明・チャージ演出期間の終了直前のタイミングであった場合について説明する。図８０９は、同時押下演出の表示態様を示す図である。

【８００５】

（１）に示す表示画面４２ａは、図８０８（１）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂ（チャージ演出期間：２．０秒）の表示が開始されたタイミングを示している。

【８００６】
（２）に示す表示画面４２ａは、図８０８（２）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が満タンになったタイミング（チャージ演出開始から１．８秒後）で、同時押下がまだなされていない状態を示している。
【８００７】
（３）に示す表示画面４２ａは、図８０８（３）と同じく（２）に示した同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーター満タン状態の表示期間の終了直前（チャージ演出開始から１．９秒後）の表示画面である。このとき、遊技者は同時押下チャレンジ演出期間の開始タイミングに合うように同時押下を行ったつもりであったが、実際には、決定ボタンＥａ１を押下する手の方が早く動いてしまったとする。そのため、決定ボタンＥａ１の押下検出がパワーメーター満タン状態の表示期間の終了直前であり、メニューボタンＥａ２の押下検出が同時押下チャレンジ演出期間の開始と同時であったとする。
【８００８】
このような場合、比較例では、（４Ｂ）に示すように、同時押下チャレンジ演出期間が開始された時点では、それ以前からなされていた決定ボタンＥａ１の押下検出は有効にならないので、同時押下されていないものとみなされ、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、同時押下が必要であることを示す「２秒以内に同時に押せ！」の操作要求画像が表示される。したがって、この後、改めて決定ボタンＥａ１を押し直さなければ、同時押下が成功にならない。
【８００９】
これに対して、本実施例では、（４Ａ）に示すように、同時押下演出説明・チャージ演出期間になされた決定ボタンＥａ１の押下検出は仮有効であり、同時押下チャレンジ演出開始時になされた決定ボタンＥａ１の押下検出は有効であるので、同時押下演出は有効と見なされる。そのため、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、同時押下チャレンジ演出開始時点において、同時押下が成功したことを示す「同時押し成功！」という文字が表示される。この後は、そのまま、図８０４に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示される。
【８０１０】
このように、遊技者は、同時押下チャレンジ演出期間の開始に合わせて同時押下を行ったつもりが、ややタイミングがずれてしまい、決定ボタンＥａ１が同時押下チャレンジ演出期間の開始直前に押下検出され、メニューボタンＥａ２が同時押下チャレンジ演出期間の開始と同時に押下検出されたとしても、同時演出期間の開始時点では同時押下が成功したものとみなされるので、同時押下チャレンジ演出期間の開始後に決定ボタンＥａ１を押し直しすることなく、同時押下実行演出を見ることができる。
【８０１１】
次に、決定ボタンＥａ１の押下が同時押下チャレンジ演出の有効期間より前である同時押下演出説明・チャージ演出期間に行われた場合について説明する。図８１０は、同時押下演出の表示態様を示す図である。ここでの同時押下は、厳密には、同時押下判定処理において決定ボタンＥａ１の押下検出がメニューボタンＥａ２の押下検出よりも先であったと判断されているものとする。
【８０１２】
（１）に示す表示画面４２ａは、図８０９（１）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂ（チャージ演出期間：２．０秒）の表示が開始されたタイミングを示している。
【８０１３】
（２）に示す表示画面４２ａは、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３の開始直後のタイミング（チャージ演出開始から０．５秒後）で、決定ボタンＥａ１が押下された状態を示している。例えば、遊技者が同時押下を面倒がって予め決定ボタンＥａ１だけを先に押下しておこうとするような場合である。また、遊技者が左手で決定ボタンＥａ１を先に押下しておいて、同時押下チャレンジ演出の開始まで右

手で遊技球発射操作を行い、同時押下チャレンジ演出の開始に合わせて右手を遊技球発射ハンドル１８から話してメニューボタンＥａ２を押下するような場合も考えられる。

【８０１４】

（３）に示す表示画面４２ａは、（２）に示す直後の表示画面である。ここで、表示画面４２ａには、このチャージ演出期間中の決定ボタンＥａ１の押下検出は仮有効として認められており、同時押下チャレンジ演出期間中にメニューボタンＥａ２を押下すればよいことを示唆する同時押下補助画像Ｅａ１００９ｂが表示されている。同時押下補助画像Ｅａ１００９ｂは、例えば、「まだ早いけど決定ボタンは押し続けていいよ。後でメニューボタン押すのも忘れないでね。」とうい文字情報が表示されている。

【８０１５】

（４Ａ）に示す表示画面４２ａは、（３）に示すタイミングの後の表示画面である。ここでは、同時押下補助画像Ｅａ１００９ｂに従って決定ボタンＥａ１の押下が継続され、同時押下チャレンジ演出期間の開始タイミングに、メニューボタンＥａ２が押下されるとする。本実施例では、チャージ演出期間中になされた決定ボタンＥａ１の押下検出が仮有効であり、同時押下チャレンジ演出期間の開始時になされたメニューボタンＥａ２の押下検出が有効であるので、同時押下は有効とみなされる。そのため、この後、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、同時押下が成功したことを示す「同時押し成功！」という文字が表示され、そのまま、図８０４に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示される。

【８０１６】

比較例では、（４Ｂ）に示すように、同時押下チャレンジ演出期間が開始された時点では、メニューボタンＥａ２の押下検出が有効となっても、それ以前からなされていた決定ボタンＥａ１の押下検出は有効にならないので、同時押下は有効とみなされないので、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４には、同時押下が必要であることを示す「２秒以内に同時に押せ！」の操作要求画像が表示される。したがって、この後、改めて決定ボタンＥａ１を押し直さなければ、同時押下が成功にならない。

【８０１７】

このように、本実施例では、決定ボタンＥａ１の押下検出が同時押下演出説明・チャージ演出期間にあった場合、それが同時押下チャレンジ演出の開始直前である場合も、それ以前から継続されている場合も、いずれも、メニューボタンＥａ２の押下検出が有効とされる同時押下チャレンジ演出の開始タイミングにおいて、同時押下が成功したと判定され、同時押下実行演出を見ることができる。

【８０１８】

次に、同時押下チャレンジ演出期間の開始時点に同時押下をしたつもりが、メニューボタンＥａ２の押下のみが同時押下演出説明・チャージ演出期間の終了直前のタイミングであった場合について説明する。図８１２は、同時押下演出の表示態様を示す図である。

【８０１９】

（１）に示す表示画面４２ａは、図１１２３（１）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示が開始されたタイミングを示している。このとき、遊技者は、保留が満タンでなければ、右手で遊技球発射ハンドル１８を操作して遊技球を発射させていることが多い。また、遊技者は、左側のメニューボタンＥａ２を左手で押下するためのパワーメーターが満タンになるタイミングを待っていることが多い。

【８０２０】

（２）に示す表示画面４２ａは、図１１２３（２）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が満タンになったタイミング（チャージ演出開始から１．８秒後）で、同時押下がまだなされていない状態を示している。このとき、遊技者は、急いで右手を遊技球発射ハンドル１８から離して、右側の決定ボタンＥａ１を右手で押下するための準備をする。

【８０２１】

（３）に示す表示画面４２ａは、図１１２３（３）と同じく（２）に示した同時押下演

出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーター満タン状態の表示期間の終了直前（チャージ演出開始から１．９秒後）の表示画面である。このとき、遊技者は同時押下チャレンジ演出期間の開始タイミングに合うように同時押下を行ったつもりであったが、押下する姿勢が整った左手で先にメニューボタンＥａ２を押下してしまったとする。このとき、表示画面４２ａには、「選択ボタンで音量調整（急いで）」と表示された音量調整のためのメニュー画面Ｅａ１００９と、「調整終わったらメニューボタンを押し直して」と表示された同時押下補助画像Ｅａ１００９ａとが表示される。

【８０２２】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）の直後の同時押下チャレンジ演出画面Ｅａ１００４の表示開始タイミングであり、同時押下を行うつもりであった決定ボタンＥａ１が押下検出されている。このとき、表示画面４２ａには同時押下補助画像Ｅａ１００９ｃが表示され、決定ボタンＥａ１の押下検出を受けて、「調整終わったらメニューボタンを押し直して。決定ボタンは押し続けていいよ。」と表示されている。

【８０２３】

（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の直後のタイミングであり、遊技者は、音量調整の必要がないため、メニューボタンＥａ２から手を離し、メニューボタンＥａ２を押し直している。

【８０２４】

（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の直後であり、メニューボタンＥａ２の押し直しにより、同時押下が有効と判定された結果、メニュー画面Ｅａ１００９と同時押下補助画像Ｅａ１００９ａの表示は終わり、同時押下チャレンジ演出画面Ｅａ１００４は、「同時押し成功！」と表示されている。その後、（７）に示すように同時押下実行演出画面Ｅａ１００７が実行される。

【８０２５】

このように、遊技者は、同時押下チャレンジ演出期間の開始に合わせて同時押下を行ったつもりが、遊技球発射ハンドル１８を操作していた分、右手で押下するタイミングがずれてしまい、メニューボタンＥａ２が同時押下チャレンジ演出期間の開始直前に先に押下検出され、決定ボタンＥａ１が同時押下チャレンジ演出期間の開始と同時に押下検出された場合、同時演出期間の開始時点では同時押下が成功したものとみなされないが、その後、押し直させられている感覚を極力与えないように、メニューボタンＥａ２を押し直させることで、同時押下実行演出を見せることができる。

【８０２６】

次に、メニューボタンＥａ２の押下のみが同時押下チャレンジ演出期間より前のタイミングであった場合について説明する。図８１１は、同時押下演出の表示態様を示す図である。

【８０２７】

（１）に示す表示画面４２ａは、図１１２３（１）と同じく同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの表示が開始されたタイミングを示している。

【８０２８】

（２）に示す表示画面４２ａは、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３の開始直後のタイミング（チャージ演出開始から０．５秒後）で、メニューボタンＥａ２が押下された状態を示している。

【８０２９】

（３）に示す表示画面４２ａは、（２）に示す直後の表示画面である。ここで、表示画面４２ａには、このチャージ演出期間中のメニューボタンＥａ２の押下検出は仮有効として認められないことと、同時押下チャレンジ演出期間中に同時押下が必要であることを示唆する同時押下補助画像Ｅａ１００９ｄが表示されている。同時押下補助画像Ｅａ１００９ｄは、例えば、「調整終わったらメニューボタンを押し直して。後で同時押しがある事を忘れないでね。」とうい文字情報が表示されている。

【８０３０】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）の後のタイミングであり、遊技者は、音量調整の必要がないため、メニューボタンＥａ２から手を離す状態を示している。この後、メニューボタンＥａ２を押し直すことにより、メニュー画面Ｅａ１００９と同時押下補助画像Ｅａ１００９ｄとの表示が終了する。

【８０３１】

（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の後のタイミングであり、同時押下チャレンジ演出の開始タイミングである。同時押下チャレンジ演出画面Ｅａ１００４には、「２秒以内に同時に押せ！」と表示されており、同時押下が必要であることが示されている。

【８０３２】

（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の直後であり、同時演出期間内に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時押下されている。これにより、同時押下チャレンジ演出画面Ｅａ１００４には、「同時押し成功！」と表示されている。その後、（７）に示すように同時押下実行演出画面Ｅａ１００７が実行される。

【８０３３】

このように、遊技者は、同時押下演出説明・チャージ演出期間の途中のタイミングでメニューボタンＥａ２を押下した場合は、メニューボタンＥａ２を押下し続けても仮有効にもならないので、押し直させられている感覚を極力与えないようにメニューボタンＥａ２を押し直させ、その後の同時押下も忘れずに行わせることができる。

【８０３４】

次に、メニューボタンＥａ２を同時押下演出説明・チャージ演出期間よりも前である高速変動中または主装飾図柄ＳＺによるリーチ表示中に押下した場合について説明する。図８１３は、メニューボタンＥａ２を押下した場合の表示態様である。

【８０３５】

（１）に示す表示画面４２ａには、左列・右列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組合せとなった状態で、中列の主装飾図柄ＳＺがリーチ変動している状態を示している。このとき、メニューボタンＥａ２が押下されたものとする。この変動表示は、スーパーリーチＡ～Ｆのいずれでもよいが、主装飾図柄ＳＺのリーチ変動中までに押下されたものとする。

【８０３６】

（２）に示す表示画面４２ａには、（１）に示す主装飾図柄ＳＺのリーチ変動中までのメニューボタンＥａ２の押下に基づき表示されるメニュー画面Ｅａ１０９が表示されている。具体的には、「１．音量調整」「２．光量調整」とが選択可能とされ、その操作方法が「選択ボタンで選んで決定ボタンで決めてね」と表示されている。

【８０３７】

（３）～（４）は、音量調整する場合の表示態様である。（２）に示すメニュー画面Ｅａ１００９において、遊技者が「１．音量調整」を選択した状態で決定ボタンＥａ１を押下した場合、表示画面４２ａには音量調整画面Ｅａ１０１０が表示されている。具体的には、（４）に示すように、音量調整画面Ｅａ１０１０には、「選択ボタンで調整し決定ボタンで決めてね（メニューボタンを押すと変動画面に戻るよ）」という操作方法説明画像Ｅａ１０１１と、設定音量を示す設定音量画像Ｅａ１０１２とが表示されている。遊技者は、操作方法説明画像Ｅａ１０１１と設定音量画像Ｅａ１０１２を見ながら、決定ボタンＥａ１，左右の選択ボタン８２，８３を用いて音量調整を行う。

【８０３８】

（５）～（７）は、光量調整する場合の表示態様である。（５）に示すメニュー画面Ｅａ１００９では、遊技者が「２．光量調整」を選択した状態が表示されている。（６）に示すメニュー画面Ｅａ１００９では、遊技者が「２．光量調整」を決定した状態が表示されている。（７）に示す表示画面４２ａには、（６）の操作によって表示される光量調整画面Ｅａ１０１３が表示されている。遊技者は、操作方法説明画像Ｅａ１０１４と設定光量画像Ｅａ１０１５を見ながら、決定ボタンＥａ１，左右の選択ボタン８２，８３を用いて光量調整を行う。

【８０３９】

このように、同時押下演出説明・チャージ演出期間よりも前である高速変動または主装飾図柄ＳＺによるリーチ表示中にメニューボタンＥａ２が押下された場合、デモ画面や通常画面と同様に、メニュー画面Ｅａ１００９が表示されて、音量調整や光量調整が可能となるに留まる。

【８０４０】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【８０４１】

＜変形例１＞

上述の実施例では、同時押下実行演出は、同時押下が成功することで実行される演出であったが、同時押下が成功した後、さらに決定ボタンＥａ１の長押しが成功することで完成する演出であってもよい。図８１４は、変形例に係る同時押下演出の表示態様を示す図である。

【８０４２】

（１）に示す表示画面４２ａは、同時押下チャレンジ演出において決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下された状態の直後である。同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。ここで、本実施例では同時押下が成功したことが報知されることによって、遊技者は、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２から手を離すことができたが、本例では、この後、決定ボタンＥａ１の長押しが求められる。

【８０４３】

（２Ａ）から（４Ａ）には、同時押下チャレンジ演出が成功した後、要求に応じて決定ボタンＥａ１の長押しを行った場合について示す。なお、ここでの決定ボタンＥａ１の長押し演出は、同時押下チャレンジ演出が成功した後にのみ行われ、同時押下チャレンジ演出を伴わない他の演出中には実行されない。

【８０４４】

（２Ａ）に示す表示画面４２ａは、同時押下が成功したことによって実行される同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されている。具体的には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、例えば、「奥義〇〇！」という台詞と、プレイヤーＰＹが奥義を繰り出す様子を示す画像とが表示されている。また、本例の同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、「決定ボタンを長押し！」という文字からなる同時押下実行演出説明画像Ｅａ１０１６と、決定ボタンＥａ１の長押しの有効期間をメーターによって示す長押しメーター画像Ｅａ１０１７とを有している。

【８０４５】

ここで、同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４から同時押下実行演出画像Ｅａ１００７への切り替わりは連続して行われるので、遊技者は、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下が成功した後も、押下を続けていれば、自動的に決定ボタンＥａ１の長押しも簡単に成功させることができる。もちろん、いったん同時押下を終了し、改めて決定ボタンＥａ１の長押しを行っても構わない。

【８０４６】

（３Ａ）に示す表示画面４２ａは、（２Ａ）に示すタイミングから長押しに必要な時間を経過した表示画面が示されている。具体的には、同時押下実行演出説明画像Ｅａ１０１７は、決定ボタンＥａ１の長押しに成功したことを示す「長押し成功！」という文字が表示され、長押しメーター画像Ｅａ１０１７（ｍａｘは２．０００秒）は、決定ボタンＥａ１押下の検出が長押しに必要な時間（１．０００秒の長押し期間）を経過したことを示している。２．０００秒間は、長押し態様で行われる決定ボタンＥａ１押下の検出を受付可能とする長押し受付期間である。もちろん、２．０００秒間よりも長い期間でも構わない。さらに、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７には、プレイヤーＰＹが奥義を実行することによって、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫを打ち負かした様子が表示されている。

【８０４７】

（４Ａ）に示す表示画面４２ａは、プレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像と、発展図柄Ｈｚが大当たり組合せで停止されている様子がリーチ発展演出画像Ｅａ１００１に表示されている。この後、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが大当たり組合せで確定表示される。

【８０４８】

（２Ｂ）から（４Ｂ）には、同時押下チャレンジ演出が成功した後、決定ボタンＥａ１の長押しが求められたが、決定ボタンＥａ１を長押しなかった場合を示す。

【８０４９】

（２Ｂ）に示す表示画面４２ａは、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されており、同時押下実行演出説明画像Ｅａ１０１６によって決定ボタンＥａ１の長押しが求められているが、遊技者が決定ボタンＥａ１の長押しを行わず、長押し期間の終了タイミングを経過した状態を示している。この長押し期間の終了により、同時押下実行演出も終了し、リーチ発展演出画像Ｅａ１００１に戻る。

【８０５０】

（３Ｂ）に示す表示画面４２ａは、リーチ発展演出画像Ｅａ１００１に戻った状態の表示画面が示されている。具体的には、リーチ発展演出画像Ｅａ１００１には、プレイヤーＰＹが力勝負によって敵キャラクターＴＫとバトルを行う非同時押下実行演出画像Ｅａ１００８が表示され、バトルの結果、（４Ｂ）に示すように、大当たり結果を示すリーチ発展演出画像Ｅａ１００１に表示されている。

【８０５１】

このように、同時押下チャレンジ演出が成功した後、同時押下実行演出において決定ボタンＥａ１の長押しが求められる場合において、同時押下し続けるだけで、長押し操作も成功させることができるので、複数種類の操作を連続的に求める場合でも、遊技者の負担を減らし、遊技を楽しませることができる。

【８０５２】

＜変形例１ａ＞

上述の変形例１では、決定ボタンＥａ１押下の検出だけが長押し態様を求められていたが、メニューボタンＥａ２押下の検出にも長押し態様が求められる構成であってもよい。また、決定ボタンＥａ１押下の検出もメニューボタンＥａ２押下の検出は、同じ長押し態様であっても長押し時間が異なる態様であってもよい。また、決定ボタンＥａ１押下の検出は連打態様とし、メニューボタンＥａ２押下の検出は長押し態様としてもよい。また、決定ボタンＥａ１押下の検出は長押し態様とし、メニューボタンＥａ２の検出は、有効な押下と見なされる手離し態様としてもよい。同時押下成功の時点で有効な押下であるので、それ以降はメニューボタンＥａ２から手を離しても押下と見なされることで、遊技者の手を休めさせることができる。

【８０５３】

＜変形例２＞

上述した変形例１では、メニューボタンＥａ２押下が有効に検出されていない状態で決定ボタンＥａ１押下が検出された状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中にメニューボタンＥａ２押下の検出が有効とされていない状態で決定ボタンＥａ１押下が検出された状態）のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された場合に、特定態様（長押し態様）で行われる前記第１操作を検出可能とする特定期間（長押し期間（例えば２．０秒間））を設定していたが、同時押下演出期間において、決定ボタンＥａ１押下が有効に検出された状態と、メニューボタンＥａ２押下が有効に検出された状態とがいずれもある場合に、長押し態様が行われた場合に同時押下実行演出が実行される構成であっても構わない。あるいは、同時押下演出期間において、決定ボタンＥａ１押下が有効に検出された状態と、メニューボタンＥａ２押下が有効に検出された状態とがいずれもある場合にだけ、長押し態様が行われた場合に同時押下実行演出が実行される構成であっても構わない。

【８０５４】

＜変形例３＞
本実施例では、同時押下が成功した後に行われる同時押下実行演出中に、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２の押下が検出された場合に、特に何もせず放置しているだけであったが、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２の押下が検出された場合に、特別な演出を行っても良い。図８１５は、変形例に係る同時押下演出の表示態様を示す図である。
【８０５５】
（１）に示す表示画面４２ａは、同時押下チャレンジ演出において決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下された状態の直後である。同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。これにより、遊技者は決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２から手を離したとする。
【８０５６】
（２Ａ）から（３Ａ）には、このスーパーリーチが大当たりになる場合を示す。
【８０５７】
（２Ａ）に示す表示画面４２ａには、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示され、「奥義〇〇！」という台詞と、プレイヤーＰＹが奥義を繰り出す様子を示す画像とが表示されている。
【８０５８】
（３Ａ）に示す表示画面４２ａは、（２Ａ）の直後、この奥義演出に遊技者の気持ちが入り過ぎて、遊技者が決定ボタンＥａ１を誤って押下してしまったときの表示画面を示している。具体的には、表示画面４２ａには、「押さなくても大丈夫だよ。」という文字からなる決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８が表示される。この決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８は、同時押下演出有りの大当たりスーパーリーチＤ，Ｆであることに対応して表示されている。もちろん、１００％に対応するのではなく、同時押下演出有りの大当たりスーパーリーチＤ，Ｆの場合に、この決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８が出やすいとしてもよい。この決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８から、遊技者は、プレイヤーＰＹの勝利すなわち大当たりになることを期待することができる。
【８０５９】
（２Ｂ）から（３Ｂ）には、このスーパーリーチが外れになる場合を示す。
【８０６０】
（２Ｂ）に示す表示画面４２ａには、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示され、「奥義〇〇！」という台詞と、プレイヤーＰＹが奥義を繰り出す様子を示す画像とが表示されている。
【８０６１】
（３Ｂ）に示す表示画面４２ａは、（２Ｂ）の直後、表示画面を示している。上述した（２Ａ）とは異なり、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、プレイヤーＰＹが奥義を繰り出す「奥義〇〇！」が行われる第１同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ａの表示後、敵キャラクターＴＫが奥義を弾き返す「奥義〇〇返し！」が行われる第２同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ｂが表示されている。そのため、遊技者としてはプレイヤーＰＹが負けないように気持ちが入り過ぎてしまい、誤って決定ボタンＥａ１を押下してしまったとする。このとき、表示画面４２ａには、「押しても無駄だ！」という文字からなる決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８が表示される。この決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８は、同時押下演出有りの外れスーパーリーチＤ，Ｆであることに対応して表示されている。反対に、変動パターンコマンドが大当たりスーパーリーチＤ，Ｆである場合に、第１同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ａ，第２同時押下実行演出画像Ｅａ１００７ｂを表示することで、見た目にはリーチ外れのような外観を出しながらも、決定ボタンＥａ１を押下したときには「押さなくても大丈夫だよ。」との決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８を表示させることで、実際には大当たりスーパーリーチであることを遊技者に示唆することもできる。
【８０６２】

このように、同時押下チャレンジ演出期間でないタイミングで決定ボタンＥａ１が押下された場合に、同時押下実行演出とは異なる演出を実行することで、本来とは異なるタイミングで行われた操作に対して、種々の面白味を持たせることができる。

【８０６３】

＜変形例４＞

上述した変形例１では、同時押下チャレンジ演出が成功した後、要求に応じて決定ボタンＥａ１の長押しを行っていたが、決定ボタンＥａ１の長押しの後、再び決定ボタンＥａ１を押下してしまった場合について説明する。図８１６は、変形例に係る同時押下演出の表示態様を示す図である。

【８０６４】

（１）に示す表示画面４２ａは、同時押下チャレンジ演出において決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下された状態の直後である。同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４は、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。

【８０６５】

（２）に示す表示画面４２ａは、同時押下が成功したことによって実行される同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されている。ここで、遊技者は、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下が成功した後も、押下を続けているとする。

【８０６６】

（３）に示す表示画面４２ａは、タイミングから長押しに必要な時間を経過した表示画面が示されている。具体的には、同時押下実行演出説明画像Ｅａ１０１７は、決定ボタンＥａ１の長押しに成功したことを示す「長押し成功！」という文字が表示され、長押しメーター画像Ｅａ１０１７は、長押しに必要な時間を経過したことを示している。

【８０６７】

（４）に示す表示画面４２ａは、プレイヤーＰＹが奥義を実行することによって、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫを打ち負かそうとする様子が同時押下実行演出画像Ｅａ１００７に表示されている。

【８０６８】

（５）に示す表示画面４２ａは、（４）より後のタイミングで、遊技者は、演出中にのめり込む余りに、誤って決定ボタンＥａ１を押下したときの表示画面である。具体的には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７には、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫを打ち負かそうとする様子が表示されている。このとき、リーチ発展演出画像Ｅａ１００１には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７に重畳して、「もう押さなくても大丈夫だよ。」という文字からなる決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８が表示されている。この決定ボタン押下対応画像Ｅａ１０１８は、このスーパーリーチが大当たりの期待があるものであることを遊技者に示唆することができる、

【８０６９】

このように、同時押下チャレンジ演出期間でないタイミングで決定ボタンＥａ１が押下された場合に、同時押下実行演出とは異なる演出を実行することで、本来とは異なるタイミングで行われた操作に対して、種々の面白味を持たせることができる。

【８０７０】

＜変形例５＞

上述した実施例では、同時押下演出は、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥｃ３との同時押下を判定するものであったが、これに限らず、左選択ボタン８２と右選択ボタン８３との同時押下を判定するものであってもよい。また、決定ボタンＥａ１と、左選択ボタン８２または右選択ボタン８どちらかとの同時押下を判定するものであってもよい。また、上選択ボタンと左選択ボタンがあれば、これを組み合わせてもよい。遊技機枠の中央に設けられる決定ボタン（演出ボタン）とは別に、選択ボタンの近傍に選択を確定させるＯＫボタンを備える構成であれば、このＯＫボタンを組み合わせてもよい。上皿１９の周縁や第３図柄表示装置４２にタッチパネルが備えられる構成であれば、このタッチパネルを組み合わせてもよい。他の実施例も同様である。

【８０７１】
＜変形例６＞
上述した実施例では、同時押下演出説明・チャージ演出期間に決定ボタンＥａ１が押下されている場合に、概ねどのタイミングでも仮有効とする構成であったが、例えば、同時押下演出説明期間あるいはチャージ演出期間開始１秒後までに決定ボタンＥａ１が押下されており、それが継続している場合には、その決定ボタンＥａ１押下を無効とし、チャージ演出期間開始１秒経過後から同時押下演出期間の開始までに行われた決定ボタンＥａ１押下のみを仮有効とする構成としてもよい。同時押下の例外として認められるケースを、短い期間に限定することができる。
【８０７２】
＜変形例７＞
上述した実施例では、同時押下演出に用いられる決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥｃ３は、ボタンを押してる間だけＯＮ状態となるモーメンタリタイプの押しボタンであったが、これに限られない。例えば、ボタンを押した後に手を離してもＯＮ状態を維持するオルタネイトタイプの押しボタンであっても構わない。また、押しボタンでなくても、レバー式，トリガー式タイプの操作手段であっても構わない。また、同時押下演出に用いられる複数の操作手段は、片手で届く範囲の近接した位置に設けられても構わないし、両手を使わなければ届かない範囲の離れた位置に設けられても構わない。また、トリガー式タイプの操作手段であれば人差し指で操作できるトリガースイッチと、親指で操作できる押しボタンスイッチとを同時押下演出に用いても構わない。
【８０７３】
＜変形例８＞
上述した実施例では、同時押下演出は、スーパーリーチが大当たりでも外れでも実行されるものであったため、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって演出的に実行されるものであったが、同時押下演出が特定の大当たり確定（例えば確変や時短回数に長短があり、その長短を報知しない構成において、長短いずれの確変等であるかを報知する演出）を示すものであるなど、遊技上の重要度が高いものである場合、その重要度に鑑みて、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１によって実行されるものとしてもよい。他の実施例も同様である。
【８０７４】
＜変形例９＞
上述した実施例では、同時押下演出はスーパーリーチ演出中に実行されているが、非リーチの変動中や、大当たりオープニング中・ラウンド中・エンディング中などに同時押下を必要とする演出があれば、そこに適用されても構わない。他の実施例も同様である。
【８０７５】
＜変形例１０＞
上述した実施例では、決定ボタンＥａ１押下が有効期間より前から操作された状態で有効期間に入った場合に、これを有効とみなす（仮有効）の構成について、同時押下演出において説明したが、決定ボタンＥａ１のみの押下に基づく押下演出であっても構わない。
【８０７６】
＜変形例１１＞
上述した実施例では、パチンコ機１０について説明しているが、変動表示演出中に行われる同時押下演出であれば、スロットマシンにおける変動表示演出中に適用しても構わない。他の実施例も同様である。
【８０７７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ１）に関し、決定ボタン押下がされることで決定ボタン入力がされる決定ボタンＥａ１と、メニューボタン押下がされることでメニューボタン入力がされるメニューボタンＥａ２とを備え、同時押下実行演出を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２

６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン入力が有効とされた状態と、メニューボタン入力が有効とされた状態とがいずれもあると、同時押下実行演出を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定する同時押下成否判定機能を有するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が有する同時押下成否判定機能は、メニューボタン入力が有効とされていない状態（同時押下演出説明・チャージ演出期間中）で決定ボタン入力がされた状態のまま、メニューボタン入力が有効とされた状態となった場合、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定する。

【８０７８】

前記（Ｅａ１）に記載の遊技機によれば、第１操作手段に対する第１操作が行われることで第１の入力が有効とされた状態と、第２操作手段に対する第２操作が行われることで第２の入力が有効とされた状態とがいずれもあると、特定の処理を行うための条件が満たされたと判定され、特定の処理が実行され易くなる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２の入力が有効と判定されていない状態で第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１の入力は有効とされていないので、特定の処理を行うための条件が満たされていないと判定されるので、特定の処理が行われない。そのため、第２の入力が有効とされた状態で再び第１の入力が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされた状態となった場合にも、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されるので、特定の処理が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効と判定し易くすることができる遊技機を提供することができる。

【８０７９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ２）に関し、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされていない状態とは、メニューボタンＥａ２の入力が行われていないため、メニューボタンＥａ２の入力が有効であるとされない状態であり、決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効とされた状態となった場合とは、決定ボタンＥａ１の入力が行われたが、決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない状態のまま、その後、メニューボタンＥａ２の入力が行われ、メニューボタンＥａ２の入力が有効であるとされた状態となった場合である。

このようなパチンコ機１０によれば、メニューボタンＥａ２の入力が行われていないため、メニューボタンＥａ２の入力が有効であるとされない状態において、決定ボタンＥａ１の入力が行われたが、決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない状態のままである状態のまま、その後、メニューボタンＥａ２の入力が行われ、メニューボタンＥａ２の入力がであると判定された状態となった場合、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定することができる。

【８０８０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間において、決定ボタンＥａ１の入力が行われていないまま、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合に、同時押下実行演出とは異なる操作画面（メニュー）表示を実行する。このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であると判定されない同時押下演出説明・チャージ演出期間になされたメニューボタンＥａ２に対する操作を有効に活用することができる。

【８０８１】

なお、正しい操作手順を重視する構成とする場合は、このような決定ボタンＥａ１押下に先立つメニューボタンＥａ２押下を無効として扱っても構わない。

【８０８２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ４）に関し、メニューボタン・決定ボ

タン同時押下判定処理を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間で、決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のままである場合は、同時押下実行演出が行われずメニューボタンＥａ２の入力が有効であるとされた場合に同時押下実行演出を実行可能とするための条件が満たされたと判定しうる決定ボタン押下仮有効フラグが１である状態を維持する機能（ステップＥａ１６２，ステップＥａ１７１）を備える。このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１押下が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間で決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のままである場合にも、同時押下実行演出を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されうる機会を残すことができる。

【８０８３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ５）に関し、決定ボタンＥａ１押下の検出が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間で、決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされ、同時押下実行演出が実行された場合、次に同時押下実行演出が実行されるタイミングは、早くとも、次に同時押下演出説明・チャージ演出期間となるタイミングである。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下演出説明・チャージ演出期間から行われた操作に基づき同時押下実行演出が実行された場合は、次に同時押下実行演出が実行されるタイミングは、早くても次に同時押下演出説明・チャージ演出期間となるタイミングであるとすることで安易に同時押下実行演出が行われることを抑制することができる。

【８０８４】

なお、本実施例では、同時押下演出説明・チャージ演出期間から行われた操作に基づき同時押下実行演出が実行された場合、次に同時押下実行演出が実行されるタイミングは、早くても次にスーパーリーチＤ，Ｆに係る変動表示において同時押下演出説明・チャージ演出期間となるタイミングであったが、次のスーパーリーチＤ，Ｆに係る変動表示において同時押下実行演出が実行されなくても構わない。具体的には、本実施例では、スーパーリーチＤ，Ｆに係る変動表示において毎回、同時押下演出が実行される構成であったが、スーパーリーチＤ，Ｆに係る変動パターンが設定された場合に、抽選に基づき同時押下演出が実行されるか否かを決定しても構わない。このような構成の場合、次のスーパーリーチＤ，Ｆに係る変動表示では同時押下演出抽選の結果が外れであるため同時押下実行演出は実行されないが、その次のスーパーリーチＤ，Ｆに係る変動表示では同時押下演出抽選の結果が当たりであるため、その同時押下演出説明・チャージ演出期間となるタイミングから行われた操作に基づき同時押下実行演出が実行される。このようにすれば、同時押下演出が実行されるか否かの興趣性を向上させることができる。

【８０８５】

本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間で、決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合に、その後の決定ボタンＥａ１の入力が１秒間続く長押し態様であることによって、同時押下実行演出を行うが、その後の決定ボタンＥａ１の入力が長押し態様でないことによって、同時押下実行演出を行わないように構成されてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間でなされた決定ボタンＥａ１の入力に基づき同時押下実行演出が行われる例外的な場合の操作の難易度を高くすることで、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２を用いた同時押下実行演出が簡単になり過ぎることを抑えることができる。

【８０８６】

なお、変形例１では、その後の決定ボタンＥａ１の入力の態様（特定態様）を長押し態

様としているが、長押しに限らず。２．０秒以内に２回押下するとか、敵の攻撃に合わせて単数回または複数回押下する態様としてもよい。

【８０８７】

本実施例の変形例１ａに係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ６ａ）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間で、決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合に、その後の決定ボタンＥａ１の入力が長押し態様であり、メニューボタンＥａ２の入力が長押し態様であることによって、同時押下実行演）を行うが、その後の決定ボタンＥａ１の入力が長押し態様でないか、メニューボタンＥａ２の入力が長押し態様でないかの少なくともいずれかによって、同時押下実行演出を行わない構成であってもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間でなされた決定ボタンＥａ１の入力に基づき同時押下実行演出が行われる例外的な場合の操作の難易度を高くすることで、決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２を用いた同時押下実行演出が簡単になり過ぎることを抑えることができる。

【８０８８】

なお、上述の変形例１ａでは、決定ボタンＥａ１の入力もメニューボタンＥａ２の入力もいずれも長押し態様としているが、同じ長押し態様であっても長押し時間が異なる態様であってもよい。また、決定ボタンＥａ１の入力は連打態様とし、メニューボタンＥａ２押下の入力は長押し態様としてもよい。また、決定ボタンＥａ１の入力は長押し態様とし、メニューボタンＥａ２の入力は、有効な入力と見なされる手離し態様としてもよい。同時押下成功の時点で有効な入力であるので、それ以降はメニューボタンＥａ２から手を離しても押下と見なされることで、遊技者の手を休めさせることができる。

【８０８９】

前記（Ｅａ６ａ）に記載の遊技機によれば、特定の処理を行うことを可能とするための条件が満たされたと判定されるためには、その後の第１操作の入力が第１特定態様であることと、第２操作の入力が第２特定態様であることを必要とすることで、安易に特定の処理を行うための条件が満たされたることを抑制することができる。

【８０９０】

本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の入力が行われても決定ボタンＥａ１押下の入力が有効であるとされない同時押下演出説明・チャージ演出期間で、決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のまま、同時押下演出期間内にメニューボタンの入力が有効とされた場合に、長押し態様で行われる決定ボタンＥａ１の入力を検出可能とする１秒間の長押し期間を設定し、少なくともこの長押し期間、長押し態様で行われる決定ボタンＥａ１の入力が検出されたことに基づいて、同時押下実行演出を実行し、同時押下実行演出が実行された場合は、再び同時押下演出説明・チャージ演出期間で、決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のまま、同時押下演出期間内にメニューボタンの入力が有効とされる状態となるまで上述の長押し期間を設定しない構成であってもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下実行演出が実行された場合は、再び同時押下演出説明・チャージ演出期間で決定ボタンＥａ１の入力がされた状態のままメニューボタンＥａ２の入力が有効であると判定される状態となるまで長押し期間が設定されないことで、安易に同時押下実行演出を行うための条件が満たされたることを抑制することができる。

【８０９１】

本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内に決定ボタン入力がある状態）とメニューボタン入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内にメニューボタン入力がある状態）とがいずれもあった場合に、１．０００秒回続けて

ＯＮが続く特定態様で行われる決定ボタンＥａ１入力を検出可能とする２．０００秒間の特定期間を設定し、特定期間内に特定態様で行われる決定ボタンＥａ１入力がされたことに基づいて、同時押下実行演出を実行し、同時押下実行演出が実行された場合は、再び決定ボタンＥａ１入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内に決定ボタン入力がある状態）とメニューボタンＥａ２入力が有効にされた状態（同時押下演出期間内にメニューボタンＥａ２押下がある状態）とがいずれもあるまで特定期間を設定しない。

このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１入力が有効にされた状態とメニューボタンＥａ２入力が有効にされた状態とがいずれもあるときだけ、特定期間内に特定態様で行われる決定ボタンＥａ１入力がされたことに基づいて、同時押下演出が実行されるという特別感を出すことができる。

【８０９２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ９）に関し、同時押下実行演出を行うか否かを示すサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理のステップＥａ１７６にてセットする表示用同時押下実行演出コマンドと、ステップＥａ１７９にてセットされる表示用同時押下非実行演出コマンドに基づいて、同時押下実行演出を行うか否かの「同時押し成功！」や「同時押し失敗！」のような同時押下チャレンジ演出画像Ｅａ１００４を表示する第３図柄表示装置４２を備える。このようなパチンコ機１０によれば、同時押下実行演出を行うために必要な操作をできたか否かを遊技者に知らせることができる。

【８０９３】

なお、「同時押し成功！」や「同時押し失敗！」のように明示的に同時押下演出を行うために必要な操作をできたか否かを知らせるのではなく、同時押下演出を行うために必要な操作をでた場合とできなかった場合とで演出のストーリーを異ならせることで、必要な操作をできたか否かを示唆する構成であってもよい。

【８０９４】

また、同時押下実行演出を行うか否かを示すコマンドでなくてよい。例えば、同時押下実行演出を行わない状態を基準として、同時押下実行演出を行う場合にのみ同時押下実行演出を行うことを示すコマンドを送信しても構わない。

【８０９５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅａ１０）に関し、決定ボタンＥａ１と、メニューボタンＥａ２と、決定ボタンＥａ１押下の検出が可能な押下検出センサＥａ３と、メニューボタンＥａ２押下の検出が可能な押下検出センサＥａ４と、同時押下実行演出を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効か否かを判定する決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効か否かを判定するメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能と、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、同時押下実行演出を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定機能における同時押下成否判定機能と、を備え、同時押下成否判定機能は、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されていない状態で決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態となった場合、同時押下実行演出を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定する。

このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、同時押下実行演出を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定され、同時押下実行演出が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されていない状態で決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されたとする。このような処理の流れ

において、従来の構成では、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されていないので、同時押下実行演出を行うための条件が満たされていないと判定され、同時押下実行演出が行われない。そのため、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態で再び決定ボタンＥａ１押下が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態となった場合にも、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定されるので、同時押下実行演出が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【実施例６３】

【８０９６】

続いて、実施例６３に係るパチンコ機１０の構成について説明する。実施例６３に係るパチンコ機１０は、実施例６２で説明した装置と同様の構成となっているが、同時押下演出に替えて決定ボタンＥａ１、メニューボタンＥａ２を用いた連打演出が行われることが実施例６２の構成と大きく異なっている。

【８０９７】

連打演出は、後述のオート連打機能を用いた演出であり、オート連打機能を有効にするための操作説明が行われるオート連打機能ＯＮ説明演出と、有効期間内に説明通りに操作するとオート連打機能の有効と無効を切り替えることができるオート連打機能ＯＮ演出と、実際に連打が実行される連打実行演出とで構成されている。連打実行演出は、オート連打機能を有効としたときに実行されるオート連打実行演出と、オート連打機能を無効にしたときに実行される通常連打実行演出とが設けられている。

【８０９８】

パチンコ機１０は、オート連打機能を備えている。オート連打機能は、ボタン（例えば、決定ボタンＥａ１）が押下されている状態を所定期間（例えば、１秒間）継続される長押し操作が行われると、所定期間経過後の決定ボタンＥａ１が押下されている間は決定ボタンＥａ１が連打されているものとする機能である。本実施例では、オート連打機能による連打は１００ミリ秒毎に行われる。これにより、連打演出において決定ボタンＥａ１の連打が要求されている場合に、実際に決定ボタンＥａ１を連打することなく長押しをすることで決定ボタンＥａ１を連打していると同様の効果をもたらすものである。

【８０９９】

オート連打機能は、オート連打機能ＯＮ演出中にオート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えることができる。具体的には、本実施例のように、オート連打機能ＯＮ演出の期間にメニューボタンＥａ２より前に操作される所定操作前操作手段である決定ボタンＥａ１が押下された状態で操作される所定操作中操作手段であるメニューボタンＥａ２が押下されるとオート連打機能がＯＮとなる。ここでのオート連打機能のＯＮは、後述するオート連打機能ＯＮ判定機能によって行われている。また、オート連打機能がＯＮの状態でオート連打機能ＯＮ演出の期間に決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２が押下されるとオート連打機能がＯＦＦとなるようにしてもよい。オート連打機能が無効の状態で決定ボタンＥａ１が長押し操作されてもオート連打機能による決定ボタンＥａ１の連打は行われず、長押し操作として処理される。また、決定ボタンＥａ１が押下されてから所定期間（例えば、１秒間）経過する前に決定ボタンＥａ１を離す操作が行われると短押しとして処理される。

【８１００】

オート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えるには、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２が同時に押下される際に決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２を押されなければならない。メニューボタンＥａ２が先に押されると別の処理（例えば、メニュー画面の表示）が行われる。

【８１０１】

また、パチンコ機１０は、ボタンの押下が有効となる有効期間の開始前からボタンが押

下されている場合に有効期間よりも前のボタンの押下を有効とする有効期間前ボタン押下有効機能を備えている。有効期間前ボタン押下有効機能は、例えば、有効期間内でのボタンの押下により所定の処理を行うボタン演出において、有効期間開始前から有効期間が開始されるまでボタンが押下されていた場合のボタンの押下を有効期間内でのボタンの押下として有効期間開始時に所定の処理を行うものである。具体的には、オート連打機能ＯＮ演出の開始前（オート連打機能ＯＮ説明期間）から決定ボタンＥａ１が押下された状態でオート連打機能ＯＮ演出が開始され、メニューボタンＥａ２が押下された場合に決定ボタンＥａ１の押下を有効として、オート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えするものである。なお、特定の操作より前に操作される特定操作前操作手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等であってもよい。

【８１０２】

実施例６３に係るパチンコ機１０は、実施例６２で説明した装置と同様の構成となっているが、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを用いた連打演出が行われることが実施例６２の構成と大きく異なっている。また、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２を同時押下される際に、決定ボタンＥａ１が先に押下されている必要がある点も異なっている。これらの構成について以下詳しく説明する。

【８１０３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理について図８１７を参照して説明する。図８１７は、サブ制御装置２６２によるメニューボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【８１０４】

本実施例におけるメニューボタン入力監視・演出処理は、図７９５に示す実施例６２のメニューボタン入力監視・演出処理と同じ構成については、同じ符号を用いて説明を適宜省略している。

【８１０５】

ステップＥａ１０９ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するオート連打機能ＯＮ演出フラグが１であるか否かを判定する。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であるとは、オート連打機能ＯＮ演出期間内であることである。オート連打機能ＯＮ演出期間は、後述する連打実行演出が開始されるまでの期間である。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１でなければ、ステップＥａ１１２へ進む。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であれば、ステップＥａ１１０へ進む。

【８１０６】

ステップＥａ１１５ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮ説明フラグが１であるか否かを判定する。１でなければ本処理を終了し、１であればステップＥａ１１６へ進む。

【８１０７】

次に決定ボタンＥａ１の押下を検出する構成について説明する。決定ボタンＥａ１の押下を検出する所定操作前操作検出手段である押下検出センサＥａ３は、上述した実施例６２と同様の構成によって検出する。押下検出センサＥａ３は、サブ制御装置２６２に接続されている。決定ボタンＥａ１の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、決定ボタンＥａ１の押下の検出が有効であるか否かを判定する。本実施例ではさらに、決定ボタンＥａ１が所定期間押下されている（長押し）状態であるか否かも判定している。

【８１０８】

次にメニューボタンＥａ２の押下を検出する構成について説明する。メニューボタンＥａ２の押下を検出する所定操作中操作検出手段である押下検出センサＥａ４は、上述した実施例６２と同様の構成によって検出する。押下検出センサＥａ４は、サブ制御装置２６２に接続されている。メニューボタンＥａ２の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この

信号に基づき、メニューボタンＥａ２の押下の検出が有効であるか否かを判定する。
【８１０９】
ボタンの押下が有効となる有効期間の開始前からボタンが押下されている場合に有効期間よりも前のボタンの押下を有効とする有効期間前ボタン押下有効機能について詳しく説明する。決定ボタンＥａ１が操作有効期間中（例えば、オート連打機能ＯＮ演出中）に押下される場合だけでなく、操作有効期間前であるオート連打機能ＯＮ説明期間から押下されている場合にも、決定ボタンＥａ１の押下検出が有効となる場合がある。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理について図８１８，図８１９，図８２０を参照して説明する。図８１８は、オート連打機能ＯＮ演出時におけるサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図８１９は、オート連打実行演出時における処理を示すフローチャートである。図８２０は、通常連打実行演出時における処理を示すフローチャートである。
【８１１０】
オート連打機能ＯＮ演出時における決定ボタン入力監視・演出処理について図８１８を用いて説明する。図７９７に示す実施例６２の決定ボタン入力監視・演出処理と同じ構成については、同じ符号を用いて説明を適宜省略している。
【８１１１】
ステップＥａ１３２で、決定ボタンＥａ１のための押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮと判断されると、ステップＥａ１３３で、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた決定ボタンＥａ１用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥａ１３４で、新たに入力されたＯＮ信号を第３バッファに記憶し、ステップＥａ１３９ａに進む。
【８１１２】
ステップＥａ１３９ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するオート連打機能ＯＮ演出フラグが１であるか否かを判断する。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であればステップＥａ１４０へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１１３】
ステップＥａ１４０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の押下が後述する仮有効であるか否かを判定する。すなわち、決定ボタンＥａ１の押下が後述する仮有効である場合とは、オート連打機能ＯＮ演出期間の開始タイミングで、オート連打機能ＯＮ演出期間の開始の２つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第１バッファにＯＮが記憶されている場合）となっており、オート連打機能ＯＮ演出期間の開始の１つ前のタイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第２バッファにＯＮが記憶されている場合）となっており、オート連打機能ＯＮ演出期間の開始タイミングでの押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮ（第３バッファにＯＮが記憶されている場合）となっている場合である。決定ボタンＥａ１の押下が仮有効であればステップＥａ１４１へ進み、そうでなければステップＥａ１４２へ進む。有効期間開始前から有効期間が開始されるまでボタンが押下されていた場合のボタンの押下を有効期間内でのボタンの押下として有効期間開始時に仮有効とする有効期間前ボタン押下有効機能である。
【８１１４】
ステップＥａ１３２で、決定ボタンＥａ１のための押下検出センサＥａ３の検出結果がＯＮと判断されなかった場合は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた決定ボタンＥａ１用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥａ１３６では、新たに入力されたＯＦＦ信号を第３バッファに記憶し、ステップＥａ１３７ａに進む。
【８１１５】
ステップＥａ１３７ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下有効フラグ，決定ボタン押下仮有効フラグ，図８２１に示す決定ボタン先押下フラグが１であるか否かを判定する。これらのフラグが１であればステップＥａ１３８へ進み、そうで

なければ本処理を終了する。
【８１１６】
ステップＥａ１３８ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下有効フラグ，決定ボタン押下仮有効フラグ，図８２１に示す決定ボタン先押下フラグを０に戻し、本処理を終了する。すなわち、本実施例では、オート連打機能ＯＮ演出期間に決定ボタンＥａ１の押下がなくなると、決定ボタンＥａ１の押下の有効もしくは仮有効および先押下の効果が失われ、再び操作をし直さなければならなくなる。
【８１１７】
ステップＥｂ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するオート連打実行演出フラグが１であるか否かを判断する。オート連打実行演出フラグが１であればステップＥｂ１０２でオート連打実行演出処理を行いステップＥｂ１０３へ進む、そうでなければステップＥｂ１０３へ進む。オート連打実行演出中に決定ボタンＥａ１が押下されたか判断している。
【８１１８】
ステップＥｂ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する通常連打実行演出フラグが１であるか否かを判断する。通常連打実行演出フラグが１であればステップＥｂ１０４で通常連打実行演出処理を行い本処理を終了する、そうでなければそのまま処理を終了する。通常連打実行演出中に決定ボタンＥａ１が押下されたか判断している。
【８１１９】
次にオート連打実行演出時における処理について図８１９を用いて説明する。
【８１２０】
ステップＥｂ１１１では、上述した図８１８に示すステップＥａ１３２にて決定ボタンＥａ１押下の検出がＯＮであったか否かを判定する。決定ボタンＥａ１押下の検出がＯＦＦであればステップＥｂ１１２に進み、決定ボタンＥａ１押下の検出がＯＮであればステップＥｂ１１９へ進む。
【８１２１】
ステップＥｂ１１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行カウンタが１以上であるか否かを判定する。オート連打実行カウンタが１以上でなければ本処理を終了し、オート連打実行カウンタが１以上であればステップＥｂ１２０へ進む。オート連打実行演出中に決定ボタンＥａ１が押下されたか判断している。
【８１２２】
ステップＥｂ１２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行継続フラグを０にして、ステップＥｂ１２１へ進む。決定ボタンＥａ１の押下がなくなったのでオート連打機能による連打を止める。
【８１２３】
ステップＥｂ１２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行カウンタを０にして、ステップＥｂ１２２へ進む。決定ボタンＥａ１の長押しの判定用のカウンタを０にしている。このとき、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、音声出力制御装置４６に対して、所定の期間（長押しとして判断される期間）経過前に決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されなくなった場合にオート連打機能による連打が実行されないことを示す音声出力用オート連打失敗コマンドを送る。表示制御装置４５に対して表示用オート連打失敗コマンドを送ってもよい。
【８１２４】
ステップＥｂ１２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打カウンタに１を加え、ステップＥｂ１２３へ進む。オート連打機能により連打される前に決定ボタンＥａ１の押下がなくなった時の決定ボタンＥａ１の押下をカウントしている。オート連打機能による連打ではなく実際の決定ボタンＥａ１の押下をカウントする。
【８１２５】
ステップＥｂ１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行継続フラグが１であるか否かを判定する。オート連打実行継続フラグが１でなければステップ

Ｅｂ１１３へ進み、オート連打実行継続フラグが１であればステップＥｂ１１６へ進む。オート連打実行継続フラグは、決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒間（１０００ミリ秒））長押しされたときに１となる。

【８１２６】

ステップＥｂ１１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行カウンタに１を加える。オート連打実行カウンタは、決定ボタンＥａ１が押下されている間は増加する。

【８１２７】

ステップＥｂ１１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行カウンタが１０００であるか否かを判定する。オート連打実行カウンタが１０００でなければ処理を終了し、オート連打実行カウンタが１０００であればステップＥｂ１１５へ進む。決定ボタンＥａ１が所定期間（１０００ミリ秒）押下されているか否かを判定している。

【８１２８】

ステップＥｂ１１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行継続フラグを１にして、本処理を終了する。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒間（１０００ミリ秒））長押しされたときに１となるフラグである。

【８１２９】

ステップＥｂ１１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行継続カウンタに１を加え、ステップＥｂ１１７へ進む。オート連打機能により連打されるまでの時間をカウントしている。このとき、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５に対して、オート連打機能による連打が実行されたことを示す表示用オート連打実行中コマンドを送る。

【８１３０】

ステップＥｂ１１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行継続カウンタが１００の倍数であるか否かを判定する。オート連打実行継続カウンタが１００の倍数でなければステップＥｂ１２３へ進み、オート連打実行継続カウンタが１００の倍数であればステップＥｂ１１８へ進む。オート連打機能により連打されるまでの時間が規定数に達したかどうかを判定している。

【８１３１】

ステップＥｂ１１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打カウンタに１を加え、ステップＥｂ１２３へ進む。決定ボタンＥａ１が連打された回数（オート連打機能により自動的に連打されたもの）をカウントしている。

【８１３２】

ステップＥｂ１２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打カウンタが５０であるか否かを判定する。連打カウンタが５０でなければステップＥｂ１２６へ進み、連打カウンタが５０であればステップＥｂ１２４へ進む。決定ボタンＥａ１が連打された回数（オート連打機能により自動的に連打されたものを含む）が規定数に達したかどうかを判定している。

【８１３３】

ステップＥｂ１２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行完了フラグを１にして、ステップＥｂ１２５へ進む。決定ボタンＥａ１が連打された回数（オート連打機能により自動的に連打されたものを含む）が規定数に達した時の処理である。

【８１３４】

ステップＥｂ１２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オート連打実行完了コマンドをセットして本処理を終了する。

【８１３５】

ステップＥｂ１２６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。オート連打実行演出が終了するタイミングでなければ処理を終了し、オート連打実行演出が終了するタイミングであればステップＥｂ１２７へ進む。オート連打実行演出期間が終了したか判定している。

【８１３６】
ステップＥｂ１２７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行失敗フラグを１にして、ステップＥｂ１２８へ進む。決定ボタンＥａ１が連打された回数（オート連打機能により自動的に連打されたものを含む）が規定数に達しなかった場合の処理である。
【８１３７】
ステップＥｂ１２８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オート連打実行失敗コマンドをセットして本処理を終了する。
【８１３８】
次に通常連打実行演出時における処理について図８２０を用いて説明する。
【８１３９】
ステップＥｂ１３１では、上述した図８１８に示すステップＥａ１３２にて決定ボタンＥａ１押下の検出がＯＮであったか否かを判定する。決定ボタンＥａ１押下の検出がＯＦＦであれば本処理を終了し、決定ボタンＥａ１押下の検出がＯＮであればステップＥｂ１３２へ進む。
【８１４０】
ステップＥｂ１３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１用の第２バッファに記憶された情報がＯＦＦ信号であるか否かを判定する。決定ボタンＥａ１用の第２バッファに記憶された情報がＯＦＦ信号でなければステップＥｂ１３４へ進み、決定ボタンＥａ１用の第２バッファに記憶された情報がＯＦＦ信号であればステップＥｂ１３３へ進む。決定ボタンＥａ１の押下がこのタイミングで行われたかどうかを確認している。つまり、前回の押下とは異なる押下の検出であるか確認している。
【８１４１】
ステップＥｂ１３３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打カウンタに１を加え、ステップＥｂ１３４へ進む。通常連打実行演出時の連打カウンタは、決定ボタンＥａ１が押下された時に増加する。対して、オート連打実行演出時の単打として扱われた場合の決定ボタンＥａ１の押下は、決定ボタンＥａ１の押下が止められた時に連打カウンタが増加する。
【８１４２】
ステップＥｂ１３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打カウンタが５０であるか否かを判定する。連打カウンタが５０でなければステップＥｂ１３７へ進み、連打カウンタが５０であればステップＥｂ１３５へ進む。決定ボタンＥａ１が所定回数（５０回）押下されたか否かを判定している。なお、操作完了が難しければ、５０回よりも少ない数でも構わない。
【８１４３】
ステップＥｂ１３５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常連打実行完了フラグを１にして、ステップＥｂ１３６へ進む。決定ボタンＥａ１が連打された回数が規定数に達した時の処理である。
【８１４４】
ステップＥｂ１３６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常連打実行完了コマンドをセットして本処理を終了する。
【８１４５】
ステップＥｂ１３７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常連打実行演出が終了するタイミングであるか否かを判定する。通常連打実行演出が終了するタイミングでなければ本処理を終了し、通常連打実行演出が終了するタイミングであればステップＥｂ１３８へ進む。通常連打実行演出期間が終了したか判定している。
【８１４６】
ステップＥｂ１３８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常連打実行失敗フラグを１にして、ステップＥｂ１３９へ進む。決定ボタンＥａ１が連打された回数が規定数に達しなかった場合の処理である。

【８１４７】
ステップＥｂ１３９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常連打実行失敗コマンドをセットして本処理を終了する。
【８１４８】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理について図８２１を参照して説明する。図８２１は、サブ制御装置２６２によるメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。
【８１４９】
ステップＥｂ１５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であるか否かを判定する。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であることは、オート連打機能ＯＮ演出期間に入っていることを示している。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であればステップＥａ１５２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１５０】
ステップＥｂ１５２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン先押下フラグが１であるか否かを判定する。決定ボタン先押下フラグが１でなければ、ステップＥｂ１５３へ進み、１であればステップＥｂ１５７へ進む。決定ボタンＥａ１がメニューボタンＥａ２よりも先に押下されているか否かを判定している。
【８１５１】
ステップＥｂ１５３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。メニューボタン押下有効フラグが１でなければ、ステップＥｂ１５４へ進み、メニューボタン押下有効フラグが１であれば本処理を終了する。メニューボタンＥａ２が決定ボタンＥａ１よりも前に押下されている場合は別の処理を実行する。
【８１５２】
ステップＥｂ１５４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下仮有効フラグが１であるか否かを判定する。決定ボタン押下仮有効フラグが１でなければ、ステップＥｂ１５５へ進み、決定ボタン押下仮有効フラグが１であればステップＥｂ１５５へ進む。メニューボタンＥａ２が押下されるよりも前に決定ボタンＥａ１が押下されているか判定している。
【８１５３】
ステップＥｂ１５５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。決定ボタン押下有効フラグが１でなければ、本処理を終了し、決定ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｂ１５６へ進む。メニューボタンＥａ２が押下されるよりも前に決定ボタンＥａ１が押下されているか判定している。
【８１５４】
ステップＥｂ１５６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン先押下フラグを１にして、ステップＥｂ１５７へ進む。決定ボタン先押下フラグは、決定ボタンＥａ１がメニューボタンＥａ２よりも前に押下されていることを示している。特定の操作より前の操作を検出する特定操作前操作検出手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等の操作を検出する検出センサであってもよい。また、特定の操作がされた状態の操作を検出する特定操作中操作検出手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等の操作を検出する検出センサであってもよい。
【８１５５】
ステップＥｂ１５７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、メニューボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。メニューボタン押下有効フラグが１でなければ、本処理を終了し、メニューボタン押下有効フラグが１であればステップＥｂ１５８へ進む。決定ボタンＥａ１がメニューボタンＥａ２よりも前に押下されている場合に、メニューボタンＥａ２が押下されたか否かを判定している。なお、特定の操作がされた状態で操作される特定操作中操作手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等であって

もよい。
【８１５６】
ステップＥｂ１５８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン先押下フラグを０にして、ステップＥｂ１５９へ進む。
【８１５７】
ステップＥｂ１５９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮフラグを１にして、ステップＥｂ１６０へ進む。決定ボタンＥａ１がメニューボタンＥａ２よりも前に押下されている場合に、メニューボタンＥａ２が押下されたのでオート連打機能を有効にしている。ステップＥｂ１５９は、オート連打機能ＯＮ判定機能である。
【８１５８】
ステップＥｂ１６０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オート連打機能ＯＮコマンドをセットして本処理を終了する。
【８１５９】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う連打演出表示態様設定処理について図８２２を参照して説明する。図８２２は、サブ制御装置２６２による連打演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【８１６０】
ステップＥｂ２０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打演出フラグが１であるか否かを判定する。連打演出フラグが１であればステップＥｂ２０２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１６１】
ステップＥｂ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打演出タイマーをスタートさせ、連打演出に係る時間を管理する。なお、連打演出に係る時間は、変動開始からの時間であっても構わない。
【８１６２】
ステップＥｂ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した連打演出タイマーによって、オート連打機能ＯＮ説明タイミングであるか否かを判定する。オート連打機能ＯＮ説明タイミングであれば、ステップＥｂ２０４へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１６３】
ステップＥｂ２０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮ説明フラグを１とする。オート連打機能ＯＮ説明フラグが１であることは、オート連打機能ＯＮ説明フラグ演出期間となったことを示している。ステップＥｂ２０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にオート連打機能ＯＮ演出に関する説明を表示させるため表示用オート連打機能ＯＮ説明コマンドを設定する。
【８１６４】
ステップＥｂ２０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した連打演出タイマーによって、オート連打機能ＯＮ演出タイミングであるか否かを判定する。オート連打機能ＯＮ演出タイミングであれば、ステップＥｂ２０７からステップＥｂ２０９へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１６５】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥｂ２０７においてオート連打機能ＯＮ説明フラグを０とし、ステップＥａ２２８においてオート連打機能ＯＮ演出フラグを１とする。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であることは、オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間であり、決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２が押下されるか否かの判定が行われる期間であることを示す。
【８１６６】
ステップＥｂ２０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２との同時押下を要求する画像（同時押下演出画像）を表示させるために、表示用オート連打機能ＯＮ演出コマンドをセットして、ス

テップＥｂ２１０へ進む。
【８１６７】
　ステップＥｂ２１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打実行演出のタイミングになったか否かを判定する。連打実行演出のタイミングであればステップＥｂ２１１へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１６８】
　ステップＥｂ２１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮ演出フラグを０にしてステップＥｂ２１２へ進む。オート連打機能ＯＮ演出フラグが０であることは、オート連打機能ＯＮ演出期間が終了したことを示す。
【８１６９】
　ステップＥｂ２１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であるか否かを判定する。オート連打機能ＯＮ演出フラグが１であればステップＥｂ２１３へ進み、そうでなければステップＥｂ２１５へ進む。オート連打機能が有効（ＯＮ）であるか無効（ＯＦＦ）であるかを判定している。
【８１７０】
　ステップＥｂ２１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打実行演出フラグを１にしてステップＥｂ２１４へ進む。オート連打機能を有効（ＯＮ）にして連打実行演出（オート連打実行演出）を実行する。
【８１７１】
　ステップＥｂ２１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オート連打実行演出コマンドを設定し、ステップＥｂ２１７へ進む。表示用オート連打実行演出コマンドは、表示制御装置４５に対して、第３図柄表示装置４２にオート連打機能がＯＮであることを表示させたり、オート連打実行演出において「オート連打実行」中であることを表示させたりするコマンドである。もちろん、表示用以外にも、オート連打機能がＯＮであることや、オート連打実行中であることを知らせる音楽・発光表示・センターフレーム４７に配設される演出役物の動作・背景画像などであってもよい。
【８１７２】
　ステップＥｂ２１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常連打実行演出フラグを１にしてステップＥｂ２１６へ進む。オート連打機能を無効（ＯＦＦ）にして連打実行演出（通常連打実行演出）を実行する。
【８１７３】
　ステップＥｂ２１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常連打実行演出コマンドを設定し、ステップＥｂ２１７へ進む。表示用通常連打実行演出コマンドは、表示制御装置４５に対して、第３図柄表示装置４２にオート連打機能がＯＦＦであることを表示させたり、連打実行演出において「オート連打実行」中でないことを表示させたりするコマンドである。もちろん、表示用以外にも、オート連打機能がＯＦＦであることや、通常連打実行中であることを知らせる音楽・発光表示・センターフレーム４７に配設される演出役物の動作・背景画像などであってもよい。
【８１７４】
　ステップＥｂ２１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した連打演出タイマーによって、連打実行演出終了のタイミングになったか否かを判定する。連打実行演出終了のタイミングであれば、ステップＥｂ２１８へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８１７５】
　ステップＥｂ２１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打演出フラグを０にしてステップＥｂ２１９へ進む。連打演出フラグが０になることは、連打演出期間が終了したことを示す。
【８１７６】
　ステップＥｂ２１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連打演出タイマーをリセットしてステップＥｂ２２０へ進む。

【８１７７】
ステップＥｂ２２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用連打実行演出終了コマンドを設定し処理を終了する。
【８１７８】
次に、本実施例で行う連打演出に関して説明する。まず、図８２３から図８２７を参照して、連打演出のうちのオート連打機能ＯＮ演出について説明する。同時押下がオート連打機能ＯＮ演出期間内に行われた場合のオート連打機能ＯＮ演出の表示態様について説明する。図８２３は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。
【８１７９】
（１）に示す表示画面４２ａは、左列・右列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組合せとなった状態で、中列の主装飾図柄ＳＺがリーチ変動している状態を示している。この変動表示は、大当たりまたは外れスーパーリーチＤ，Ｆのいずれかに係る変動パターンコマンドに基づき行われている。
【８１８０】
（２）に示す表示画面４２ａは、主装飾図柄ＳＺのリーチ変動が、発展図柄ＨＺのリーチ変動に移行した状態を示している。具体的には、バトル演出であるリーチ発展演出画面Ｅｂ１０００が表示され、バトル演出が行われることを示す「バトル開始」のようなリーチ発展演出開始画像Ｅｂ１００１が表示される。大当たりまたは外れスーパーリーチＣ，Ｄ，Ｅ，Ｆはバトル演出が行われ、とくに大当たりまたは外れスーパーリーチＤ，Ｆは連打演出が実行される。
【８１８１】
（３）に示す表示画面４２ａは、（１）に示したリーチ発展演出画面Ｅｂ１０００の表示から所定時間を経過したタイミングで、オート連打機能ＯＮ説明演出が開始された時の様子を示している。オート連打機能を有効にするための操作説明をするオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２が表示される。具体的には、オート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２には、「決定ボタンとメニューボタンを同時に押すとオート連打機能がＯＮになるよ（決定ボタンを先に押してね）」というオート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａが表示される。なお、オート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２は、「決定ボタンを押し続けて！合図が出たらメニューボタンを押して！」のように後述する操作態様に近い説明文を表示しても構わない。このオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示開始から終了までの期間が上述したオート連打機能ＯＮ説明期間である。
【８１８２】
（４）に示す表示画面４２ａは、（３）に示したオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示が終了し、有効期間内に説明通りに操作するとオート連打機能の有効と無効を切り替えることができるオート連打機能ＯＮ演出が開始された時の様子を示している。遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるオート連打機能ＯＮ演出に対応するオート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３が表示される。オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３には、遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるために「押せ！」という文字画像と、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下することが求められていることを絵柄で示す同時押下演出図示画像Ｅｂ１００３ａが表示される。また、オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間（例えば２．０秒間）を示すオート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂが表示される。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少する画像である。さらに、現在、オート連打機能が有効か無効かを示すオート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４が表示される。オート連打機能は、最初は無効に設定されているので、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」で表示される。なお、オート連打機能は、最初から有効であってもよい。これにより、オート連打機能を有効にするために特別な操作をすること必要がなくなる。また、前回の設定を引き継ぐものであってもよい。これにより、オート連打機能を一度所望の設定にすれば次回から設定を変

更する必要がなくなる。

【８１８３】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間（オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間）内に、決定ボタンＥａ１が押下された状態を示している。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。まだ、同時押下はされていないのでオート連打機能は有効にならず、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」が表示されている。

【８１８４】

（６）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間（オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間）内に、決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２が押下されて、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下された状態を示している。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されたのでオート連打機能は有効になり、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」に切り替わる。

【８１８５】

（７）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間が終了するときの様子を示している。オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間が終了し、オート連打機能の有効か無効かを確定するオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示される。

【８１８６】

次に、決定ボタンＥａ１の押下がオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間前から行われた場合のオート連打機能ＯＮ演出の表示態様について説明する。図８２４は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８１８７】

（１）、（２）に示す表示画面４２ａは、図８２３に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８１８８】

（３）に示す表示画面４２ａは、（１）に示したリーチ発展演出画面Ｅｂ１０００の表示から所定時間を経過したタイミングで、オート連打機能ＯＮ説明演出が開始された時の様子を示している。オート連打機能を有効にするための操作説明をするオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２が表示され、オート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａが表示される。このタイミングで、決定ボタンＥａ１押下されているが、オート連打機能の有効と無効を切り替えることができるオート連打機能ＯＮ演出が開始されていないので、オート連打機能は有効とはならずにオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２が表示されたままである。

【８１８９】

（４）に示す表示画面４２ａは、決定ボタンＥａ１押下されている状態のまま（３）に示したオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示が終了し、オート連打機能ＯＮ演出が開始された時の様子を示している。遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるオート連打機能ＯＮ演出に対応するオート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３が表示される。オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３には、遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるために「押せ！」という文字画像と、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下することが求められていることを絵柄で示す同時押下演出図示画像Ｅｂ１００３ａが表示される。また、オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間を示すオート連打機能設定変更可

能期間画像Ｅｂ１００３ｂが表示される。オート連打機能ＯＮ説明期間からオート連打機能ＯＮ演出が開始まで決定ボタンＥａ１が押下されている状態であったので、有効期間前ボタン押下有効機能により、決定ボタンＥａ１の押下は仮有効となっている。

【８１９０】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間内に、仮有効となっている決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２が押下されて、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下された状態を示している。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されたのでオート連打機能は有効になり、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」に切り替わる。

【８１９１】

（６）に示す表示画面４２ａは、その後、遊技者が「ＯＮ」に切り替わりを見て、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間中に、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが押下されなくなった状態を示す図である。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」を表示している。

【８１９２】

（７）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間が終了するときの様子を示している。オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間が終了し、オート連打機能の有効か無効かを確定するオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示される。

【８１９３】

次に、オート連打機能ＯＮ演出期間前に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２が同時押下された場合のオート連打機能ＯＮ演出の表示態様について説明する。図８２５は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８１９４】

（１）～（２）に示す表示画面４２ａは、図８２３に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８１９５】

（３）に示す表示画面４２ａは、（１）に示したリーチ発展演出画面Ｅｂ１０００の表示から所定時間を経過したタイミングで、オート連打機能ＯＮ説明演出が開始された時の様子を示している。オート連打機能を有効にするための操作説明をするオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２が表示され、オート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａが表示される。このタイミングで決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されている。

【８１９６】

（４）に示す表示画面４２ａは、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２が押下されている状態のまま（３）に示したオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示が終了し、オート連打機能ＯＮ演出が開始された時の様子を示している。遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるオート連打機能ＯＮ演出に対応するオート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３が表示される。オート連打機能ＯＮ説明期間からオート連打機能ＯＮ演出が開始まで決定ボタンＥａ１が押下されている状態であったので、有効期間前ボタン押下有効機能により、決定ボタンＥａ１の押下は仮有効となっているがメニューボタンＥａ２には、有効期間前ボタン押下有効機能が適用されないので、メニューボタンＥａ２の押下は有効にはなっていない。したがって、オート連打機能の有効と無効を切り替えるには少なくともメニューボタンＥａ２の押し直しが必要である。

【８１９７】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間内に、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されているがオート連打機能が有効とならない様子を示している。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されているがメニューボタンＥａ２の押下は有効にはなっていないのでオート連打機能は有効にならない。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」のままである。

【８１９８】

（６）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間が終了するときの様子を示している。オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間が終了し、オート連打機能の有効か無効かを確定するオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示される。オート連打機能が無効のままであったので、「オート連打機能ＯＦＦ」のまで確定される。

【８１９９】

次に、オート連打機能ＯＮ演出期間内にメニューボタンＥａ２が押下された場合のオート連打機能ＯＮ演出の表示態様について説明する。図８２６は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８２００】

（１）～（４）に示す表示画面４２ａは、図８２３に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８２０１】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間中に、メニューボタンＥａ２が押下された状態を示している。決定ボタンＥａ１が押下されていない状態でメニューボタンＥａ２が押下されたので、演出バランスや音量の設定を変更するときに使用するメニュー画面Ｅｂ１０１０が表示される。

【８２０２】

（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の状態で再びメニューボタンＥａ２が押下された状態を示している。メニューボタンＥａ２が押下されたので、メニュー画面Ｅｂ１０１０が消える。

【８２０３】

次に、オート連打機能ＯＮ演出期間内に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２が押下されなかった場合のオート連打機能ＯＮ演出の表示態様について説明する。図８２７は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８２０４】

（１）～（４）に示す表示画面４２ａは、図８２３に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８２０５】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間中となっても決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２が押下されていない状態を示す図である。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」のままである。

【８２０６】

（６）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間が終了するときの様子を示している。オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間が終了し、オート連打機能の有効か無効かを確定するオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示される。オート連打機能ＯＮ演出期間中に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２

の同時押下がなかったので、オート連打機能が無効で確定する。
【８２０７】
次に、図８２８から図８３０を参照して、オート連打機能ＯＮ演出の後に実行される、連打することが可能な連打実行演出について説明する。まず、オート連打機能を有効としたときに実行されるオート連打実行演出について説明する。図８２８は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。
【８２０８】
（１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能ＯＮ演出期間から継続して表示される。オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。
【８２０９】
（２）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始される時の状態を示している。バトルを行うプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが表示されるバトル画像Ｅｂ１０１０ｂが表示される。バトルの期間を示すバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃが表示される。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは、オート連打実行演出期間の進行に合わせてメーターが減少する画像である。本実施例では、バトルの期間は１０秒に設定しているのでメーターが減少し始めてから１０秒でバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは０になる。決定ボタンＥａ１連打させるための「連打！」という文字画像とボタンを押すことを示すボタン連打画像Ｅｂ１０１０ｄが表示されている。
【８２１０】
（３）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。このタイミングで決定ボタンＥａ１の長押しが開始されている。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。
【８２１１】
（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の長押しが開始されてから１秒経過した時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされたのでオート連打機能による連打が実行される。オート連打が実行されていることを示すオート連打実行画像Ｅｂ１０１０ｅが表示され、バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆが表示される。オート連打機能による連打は、オート連打機能による連打は１００ミリ秒毎に行われるので攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆが複数表示されている。攻撃に合わせてスピーカー２４からは、「ビシッ！バシッ！ビシッ！」のような効果音が出力される。
【８２１２】
バトルの期間は、所定期間（例えば、１０秒）が経過するか、所定回数（例えば、５０回）連打が行われるかのいずれかの条件が成立することによって終了する。オート連打機能により連打が行われる場合、５０回連打するには、連打が開始されるまでの決定ボタンＥａ１の長押しの１秒と１００ミリ秒毎に行われる連打５０回分（５秒）を合わせて６秒が必要となるが、バトルの期間は１０秒なのでオート連打機能による連打をすればバトルの期間の終了までに５０回連打することは十分可能である。
【８２１３】
（５）に示す表示画面４２ａは、大当たりに当選している場合にオート連打機能により連打が５０回行われた後の様子を示すものである。バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。
【８２１４】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の後の状態を示している。プレイヤーＰＹが勝

ったので、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが大当たり組合せで確定表示される。
【８２１５】
（７）に示す表示画面４２ａは、外れている場合にオート連打機能により連打が５０回行われた後の様子を示すものである。バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。外れている場合には敵キャラクタＴＫが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。
【８２１６】
（８）に示す表示画面４２ａは、（７）の後の状態を示している。敵キャラクタＴＫが勝ったので、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが外れの組合せで確定表示される。
【８２１７】
次に、オート連打実行演出を実行しているが長押しされなかった場合について説明する。図８２９は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。
【８２１８】
（１）～（３）に示す表示画面４２ａは、図８２８に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。
【８２１９】
（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の押下が開始されてから１秒経過する前に決定ボタンＥａ１を離す操作が行われる短押しが行われた時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされなかったのでオート連打機能による連打は実行されずに一回押下（単打）したものとして扱われる。単打が実行されていることを示す「オート連打失敗」のオート連打実行画像Ｅｂ１０１０ｅが表示され、バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆが表示される。単打であるので攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆは１つ表示されている。攻撃に合わせてスピーカー２４からは、「ビシッ！」のような効果音が出力される。また、連打が行われていないことを示す「オート連打は失敗だ！」の音声が出力される。
【８２２０】
残されたオート連打実行演出期間において、遊技者は、決定ボタンＥａ１を所定期間（１秒）長押しすることができれば、オート連打機能による連打を実行することができる。
【８２２１】
次に、オート連打機能を無効としたときに実行される通常連打実行演出について説明する。図８３０は、通常連打実行演出の表示態様を示す図である。
【８２２２】
（１）に示す表示画面４２ａは、通常連打実行演出開始時の表示態様を示している。通常連打実行演出中の通常連打実行演出画面Ｅｂ１０１１が表示され、通常連打実行演出を説明する「決定ボタン連打で敵を倒せ！」の通常連打説明画像Ｅｂ１０１１ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能ＯＮ演出期間から継続して表示される。オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」が表示されている。
【８２２３】
（２）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始される時の状態を示している。バトルを行うプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが表示されるバトル画像Ｅｂ１０１１ｂが表示される。バトルの期間を示すバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１１ｃが表示される。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１１ｃは、通常連打実行演出期間の進行に合わせてメーターが減少する画像である。本実施例では、バトルの期間は１０秒に設定しているのでメーターが減少し始めてから１０秒でバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１１ｃは０になる。決定ボタンＥａ１連打させるための「連打！」という文字画像とボタンを押すことを示すボタン連打画像Ｅｂ１０１１ｄが表示されている。
【８２２４】
（３）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。このタイミングで決定ボタンＥａ１が押下されている。バトル期間メーター

画像Ｅｂ１０１１ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。バトル画像Ｅｂ１０１１ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１１ｆが表示される。

【８２２５】

（４）に示す表示画面４２ａは、再び決定ボタンＥａ１が押下された時の状態を示している。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１１ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。決定ボタンＥａ１が押下されたのでバトル画像Ｅｂ１０１１ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１１ｆが表示される。

【８２２６】

（５）に示す表示画面４２ａは、決定ボタンＥａ１が５０回押下された時の状態を示している。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１１ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。決定ボタンＥａ１が押下されたのでバトル画像Ｅｂ１０１１ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１１ｆが表示される。

【８２２７】

（６）に示す表示画面４２ａは、大当たりに当選している場合に連打が５０回行われた後の様子を示すものである。バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１１ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１１ｇが表示される。

【８２２８】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【８２２９】

＜変形例１＞

上述の実施例では、オート連打機能を有効としたときに実行されるオート連打実行演出の際に有効期間前ボタン押下有効機能を適用していなかったが適用していてもよい。例えば、オート連打実行演出において、連打が有効になる連打有効期間（バトル期間）より前に決定ボタンＥａ１が長押しされていた場合に連打有効期間（バトル期間）の開始時に連打有効期間（バトル期間）より前の連打を実行する。図８３１は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。

【８２３０】

（１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能ＯＮ演出期間から継続して表示される。オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。この時に決定ボタンＥａ１が長押しされオート連打機能による連打が実行されているが連打が有効になる連打有効期間ではないので、連打された回数を記憶し演出処理を保留している。

【８２３１】

（２）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。バトルが開始されバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少する。オート連打機能による連打は既に実行しているのでオート連打が実行されていることを示すオート連打実行画像Ｅｂ１０１０ｅが表示され、バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆが表示される。この時に保留されていた連打による攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆも表示される。連打有効期間の開始前から連打が実行されているので短い時間で連打が５０回行われる。

【８２３２】

（３）に示す表示画面４２ａは、大当たりに当選している場合にオート連打機能により

連打が５０回行われた後の様子を示すものである。バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。

【８２３３】

＜変形例２＞

上述の実施例では、オート連打機能ＯＮ演出中にオート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えることができるようになっていたが、オート連打機能を有効としたときに実行されるオート連打実行演出の際にオート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えることができるようになっていてもよい。例えば、オート連打実行演出において、メニューボタンＥａ２は押下され続けていなければならないが、メニューボタンＥａ２の押下が解除されるとオート連打機能がＯＦＦとなる。図８３２は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。

【８２３４】

（１）～（２）に示す表示画面４２ａは、図８２８に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８２３５】

（３）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。このタイミングでメニューボタンＥａ２が押下されるとオート連打機能がＯＦＦとなり、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」に切り替わる。また、オート連打機能がＯＦＦに切り替わったことを示すオート連打機能有効無効切替画像Ｅｂ１０１０ｈが表示される。

【８２３６】

（４）に示す表示画面４２ａは、単打が実行されている状態を示している。決定ボタンＥａ１が短押しされ、一回押下（単打）されている。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆが表示される。単打であるので攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆは１つ表示されている。

【８２３７】

＜変形例３＞

オート連打機能の有効と無効を切り替えることができるオート連打機能ＯＮ演出とは異なる期間であるオート連打機能ＯＮ説明期間にメニューボタンＥａ２が押下されると押下しないように示唆される構成であってもよい。図８３３は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８２３８】

（１）～（２）に示す表示画面４２ａは、図８２３に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８２３９】

（３）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ説明演出が開始された時の様子を示している。オート連打機能を有効にするための操作説明をするオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２が表示される。具体的には、オート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２には、「決定ボタンとメニューボタンを同時に押すとオート連打機能がＯＮになるよ（決定ボタンを先に押してね）」というオート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａが表示される。このオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示開始から終了までの期間が上述したオート連打機能ＯＮ説明期間である。このタイミングでメニューボタンＥａ２が押下された場合、メニューボタン押下画像Ｅｂ１００２ｂを表示する。具体的には、メニューボタン押下画像Ｅｂ１００２ｂは、「メニューボタンを離してね」と表示され、オート連打機能を有効とするには、決定ボタンＥａ１が先に押される必要があるので、決定ボタンＥａ１が押下されずにメニューボタンＥａ２が押下された場合は、メニューボタンＥａ２の押下をやめるように報知する。

【８２４０】
（４）に示す表示画面４２ａは、メニューボタンＥａ２の押下が止められた時の様子を示している。メニューボタン押下画像Ｅｂ１００２ｂが消去される。
【８２４１】
＜変形例４＞
上述の実施例では、有効期間前ボタン押下有効機能は、決定ボタンＥａ１にのみに適用されていたが、他のボタンに適用されていてもよい。例えば、オート連打機能ＯＮ演出の開始前に決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２が押下され、両方のボタンが押下された状態のままオート連打機能ＯＮ演出が開始されてもオート連打機能がＯＮとなるようにしてもよい。また、有効期間より前の所定期間のボタンの押下態様を記憶し、有効期間となってから有効期間より前の所定期間におけるボタンの押下態様に応じた演出を行うものであってもよい。例えば、メーターが満杯になると所定の演出が行なわれるボタン演出があったとする。このボタン演出は、ボタンの押下が有効となる有効期間は３秒間であり、ボタンが１回押下される度にメーターに示す量が１増え、メーターに示す量が３０になるとメーターが満杯になるように設定されている。このボタン演出に有効期間前ボタン押下有効機能が適用された場合、有効期間より前の所定期間にボタンが１０回押下されたとすると有効期間はメーターに１０の量が貯まった状態から開始される。したがって、３秒の有効期間のうちに２０回ボタンを押下することでメーターを満杯にすることができる。これにより、所定の演出を実行するために必要な有効期間内でのボタンの押下回数を減らすことができ、所定の演出を実行させることが容易になる。
【８２４２】
＜変形例５＞
上述の実施例では、連打実行演出が実行された後、次にスーパーリーチＤ，Ｆになるまでオート連打機能ＯＮ演出が実行されない構成としていたが、同時押下演出が実行された後は、オート連打機能ＯＮ演出禁止フラグを立てて、オート連打機能ＯＮ演出禁止フラグが立っている状態では、リーチ種別に関わらずオート連打機能ＯＮ演出が実行されない構成としてもよい。オート連打機能ＯＮ演出禁止フラグが立つ期間は、例えば変動回数が２０回を経過するまでや、１時間を経過するまでや、オート連打機能ＯＮ演出が行われた演出モードが終わるまでなどに設定することができる。
【８２４３】
＜変形例５＞
上述の実施例では、連打実行演出が実行されるのは、スーパーリーチＤ，Ｆに限られていたが、連打実行演出のうち通常連打実行演出に関してスーパーリーチＣ，Ｅで行っても構わない。この場合、スーパーリーチＣ，Ｅかスーパーリーチ Ｄ，Ｆか見分けが付かない時点では、決定ボタンＥａ１押下を継続しておき、スーパーリーチＣ，Ｅかスーパーリーチ Ｄ，Ｆか見分けが付いた時点で、例えばスーパーリーチＣ，Ｅであれば通常連打を行うようにしても構わない。
【８２４４】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ１）に関し、決定ボタン押下がされることで決定ボタン入力がされる決定ボタンＥａ１と、メニューボタン押下がされることでメニューボタン入力がされるメニューボタンＥａ２とを備え、オート連打機能による連打を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能が無効の状態で、決定ボタン入力が有効とされた状態と、メニューボタン入力が有効とされた状態とがいずれもあると、オート連打機能による連打を行うための前提条件が満たされたと判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を備え、メニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理では、メニューボタン入力が有効とされていない状態で決定ボタン入力がされた状態のまま、決定ボタン入力が有効とされた場合、前提条件が満たされたと判定し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、前提条件が満たされたと判

定された場合に所定の期間（長押しとして判断される期間）決定ボタン入力が有効とされ続けると、オート連打機能による連打を実行する。

このようなパチンコ機１０によれば、所定状態で、第１の入力が有効とされた状態と、第２の入力が有効とされた状態とがいずれもあると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定される。その後、所定の期間第１の入力が有効とされ続けると所定の処理が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、第２の入力が有効とされていない状態で第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、第１の入力は有効とされていないので、所定の処理を行うための前提条件が満たされていないと判定され、所定の処理が行われない。そのため、第２の入力が有効と判定された状態で再び第１の入力が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、第１の入力がされた状態のまま、第２の入力が有効とされた状態となった場合にも、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、その後、所定の期間第１の入力が有効とされ続けると所定の処理が行われる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することができる。

【８２４５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＦＦの状態において決定ボタンＥａ１の入力が有効とされていない状態でメニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合に、オート連打機能による連打とは異なるメニュー画面の表示を行う。このようなパチンコ機１０によれば、オート連打機能ＯＦＦの状態においてなされたメニューボタンＥａ２に対する操作を有効に活用することができる。また、決定ボタンＥａ１押下を先に行わないと、オート連打機能ＯＮにすることができないことを示唆することができる。

【８２４６】

なお、オート連打機能ＯＦＦの状態において決定ボタンＥａ１の入力が有効とされていない状態でメニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合に、オート連打機能による連打とは異なるメニュー画面の表示を行わなくてもよい。このような場合は、メニューボタンＥａ２を押下したにも関わらずメニュー画面が表示されないことによって、決定ボタンＥａ１押下を先に行わないと、オート連打機能ＯＮにすることができないことを示唆することができ、メニュー画面の表示に係る処理の負担を軽減することができる。なお、本実施例ではオート連打機能ＯＮ説明演出において「決定ボタンとメニューボタンを同時に押すとオート連打機能がＯＮになるよ（決定ボタンを先に押してね）」というオート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａを表示していたが、上述した示唆を行う観点からは、「（決定ボタンを先に押してね）」を表示しなくてもよい。

【８２４７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ３）に関し、所定の期間（長押しとして判断される期間）経過前に決定ボタンＥａ１の入力が有効とされなくなった場合はオート連打機能による連打を実行せずに単打を実行する。このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１の操作態様に応じて実行される処理が変わるという変化を提供することができる。

【８２４８】

なお、所定の期間（長押しとして判断される期間）経過前に決定ボタンＥａ１の入力が有効とされなくなった場合に単打を実行しなくてもよい。このような場合は、単打の実行に係る処理の負担を軽減することができる。また、単打を実行しない変わりに、代替演出が行われてもよい。代替演出は、例えば、連打でも単打でもないバトル演出である。

【８２４９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によってオート連打機能による連打が実行されたことを示す表示用オート連打実行中コマンドに基づいてオート連打機能による連打が実行されていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆを表示する第３図柄表示装置４２を備える。このようなパチンコ機１０

によれば、オート連打機能による連打が実行されるためには、決定ボタンＥａ１の入力が有効とされた状態と、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされた状態がいずれもあり、さらに決定ボタンＥａ１の入力が有効とされ続けるように操作を行えばよいことを報知することができる。

【８２５０】

なお、オート連打機能による連打が実行されたことを示す表示用オート連打実行中コマンドに基づいてオート連打機能による連打が実行されていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆを表示しなくてもよい。このような場合は、連打が実行されていることを示す攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆの表示に係る処理の負担を軽減することができる。また、攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆの替わりを、音声（例えば攻撃に合わせてスピーカー２４から出力される「ビシッ！バシッ！ビシッ！」のような効果音）に担わせてもよい。このような場合は、第３図柄表示装置４２の表示制御に係る負担を軽減ないし分担することができる。

【８２５１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって所定の期間（長押しとして判断される期間）経過前に決定ボタンＥａ１の入力が有効とされなくなった場合にオート連打機能による連打が実行されないことを示す音声出力用オート連打失敗コマンドに基づいてオート連打機能による連打が実行されないこと示す「オート連打は失敗だ！」の音声出力をスピーカー２４で実行する。このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１の入力が有効とされた状態と、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされた状態がいずれもあっても、さらに決定ボタンＥａ１の入力が有効とされなくなった場合には、オート連打機能による連打がなされないことを音声によって報知することができる。

【８２５２】

なお、所定の期間（長押しとして判断される期間）経過前に決定ボタンＥａ１の入力が有効とされなくなった場合にオート連打機能による連打が実行されないことを示す音声出力用オート連打実行失敗コマンドに基づいてオート連打機能による連打が実行されないこと示す「オート連打は失敗だ！」の音声出力をスピーカー２４で実行しなくてもよい。このような場合は、「オート連打は失敗だ！」の音声出力をスピーカー２４で実行すること係る処理の負担を軽減することができる。また、「オート連打は失敗だ！」の音声出力の替わりを、画像（例えば、「オート連打失敗」との表示を行うオート連打実行画像Ｅｂ１０１０ｅ）に担わせてもよい。このような場合は、音量が絞られていた場合でも、オート連打失敗を一目瞭然とすることができる。

【８２５３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＦＦの状態においてメニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合は、メニュー画面を表示し、オート連打機能ＯＦＦの状態においてメニューボタンＥａ２の入力が有効とされていない場合は、オート連打機能ＯＦＦの状態を維持する。このようなパチンコ機１０によれば、所定状態においてメニューボタンＥａ２の入力が有効とされるまでは、上述した前提条件を満たすための決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２の操作を行う機会を与えることができる。なお、本実施例では、所定状態においてメニューボタンＥａ２入力が有効と定されても、オート連打機能設定変更可能期間が残っていれば、上述した前提条件を満たすための決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２の操作を行う機会を与えているが、オート連打機能設定変更可能期間の残り時間に関わらずこのような機会を与えなくてもよい。

【８２５４】

なお、オート連打機能ＯＦＦの状態においてメニューボタンＥａ２の入力が有効とされた場合にメニュー画面を表示しなくてもよい。このような場合は、オート連打機能ＯＦＦの状態において誤って先にメニューボタンＥａ２の入力がされた場合でも、上述した前提条件を満たすための決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２の操作を行う機会を与えることができ、メニュー画面の表示に係る処理の負担を軽減することができる。

【８２５５】
本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮ状態においてメニューボタンＥａ２を入力した場合は、オート連打機能ＯＦＦ状態に制御する。このようなパチンコ機１０によれば、オート連打機能ＯＮ状態においてオート連打機能ＯＦＦ状態にしたい場合にメニューボタンＥａ２を入力することで所望の状態にすることができる。なお、オート連打機能ＯＮ状態は、本実施例の変形例２のようにオート連打実行演出期間でもよいし、それとは異なるオート連打機能ＯＮ演出期間でもよい。
【８２５６】
なお、オート連打機能ＯＮ状態においてメニューボタンＥａ２の入力を検出した場合にオート連打機能ＯＦＦ状態に制御しなくてもよい。このような場合は、オート連打機能ＯＦＦ状態にする処理に係る処理の負担を軽減することができる。なお、このような場合に、オート連打機能ＯＦＦ状態にする処理に替えて、連打演出を伴わない他の処理を有効にしてもよい。例えば、自動的にバトルが行われる処理を有効にすれば、連打演出を好まない遊技者のニーズに応えることもできる。
【８２５７】
本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ８）に関し、オート連打機能が無効な状態とは異なるオート連打機能ＯＮ説明期間において、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされない状態が必要となることを示唆する「メニューボタンを離してね」を表示する。このようなパチンコ機１０によれば、所定の処理を行うための条件が満たされたと判定されるための準備を促すことができる。
【８２５８】
なお、オート連打機能が無効な状態とは異なるオート連打機能ＯＮ説明期間において、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされない状態が必要となることを示唆する「メニューボタンを離してね」を表示しなくてもよい。このような場合は、メニューボタンＥａ２の入力が有効とされない状態が必要となることを示唆するのに係る処理の負担を軽減することができる。この場合に、「メニューボタンを離してね」を表示しない替わりに、「決定ボタンを先に押した状態でメニューボタンを押してね」という表示を行ってもよい。「メニューボタンを離してね」よりも直接的に、上述した前提条件を満たすために必要な操作が分かり易い表現を行うことで、誤った操作が繰り返されることによる遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。
【８２５９】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｂ９）に関し、決定ボタンＥａ１と、メニューボタンＥａ２と、決定ボタンＥａ１押下の検出が可能な押下検出センサＥａ３と、メニューボタンＥａ２押下の検出が可能な押下検出センサＥａ４と、オート連打機能による連打を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効か否かを判定する決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効か否かを判定するメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能と、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、オート連打機能による連打を行うための前提条件が満たされた（オート連打機能ＯＮ）と判定するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理におけるオート連打機能ＯＮ判定機能と、を備え、オート連打機能ＯＮ判定機能は、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されていない状態で決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態となった場合、上述の前提条件が満たされた（オート連打機能ＯＮ）と判定し、この前提条件が満たされたと判定された場合に所定の期間決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定され続けるとオート連打機能による連打が行われる。
このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された

状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、オート連打機能による連打を行うための前提条件が満たされた（オート連打機能ＯＮ）と判定され、オート連打実行演出が行われ、所定の期間決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定され続けるとオート連打機能による連打が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されていない状態で決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されていないので、オート連打機能による連打を行うための前提条件が満たされていないと判定され、オート連打実行演出が行われない。そのため、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態で再び決定ボタンＥａ１押下が行われなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態となった場合にも、上述の前提条件が満たされたと判定されるので、オート連打実行演出が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定されることを前提条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することができる。

【実施例６４】

【８２６０】

続いて、実施例６４に係るパチンコ機１０の構成について図８３４を参照して説明する。図８３４は、実施例６４に係るパチンコ機１０の正面図である。

【８２６１】

実施例６２に係るパチンコ機１０は、実施例１で説明した装置と同様の構成となっているが、枠ボタン８０の構成が異なる。すなわち、枠ボタン８０は、左選択ボタン８２と右選択ボタン８３とＯＫボタンＥｃ１からなる選択決定ボタンと、演出ボタンＥｃ２と、メニューボタンＥｃ３とを備えている。そして、この演出ボタンＥｃ２とメニューボタンＥｃ３とを用いた同時押下演出が行われ、この同時押下演出において、選択決定ボタン（左選択ボタン８２と右選択ボタン８３とＯＫボタンＥｃ１）も用いられる点が実施例１の構成と大きく異なっている。同時押下演出は、後述する同時押下演出説明・チャージ演出と同時押下チャレンジ演出と同時押下実行演出とを総称するものである。なお、決定ボタンＥｃ１は、実施例６２の決定ボタンＥａ１似たものであり、メニューボタンＥｃ３は、実施例６２のメニューボタンＥａ２と同じものである。

【８２６２】

上述した実施例では、選択・決定操作を必要とする操作画面における選択操作を右選択ボタン８２、左決定操作を、決定ボタンＥａ１を用いて行っていたが、本実施例では、操作画面における決定操作は、ＯＫボタンＥｃ１を用いて行っている。なお、ＯＫボタンＥｃ１と、演出ボタンＥｃ２と、メニューボタンＥｃ３の構成は、実施例６２で上述した決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２の構成とほとんど同じであるので説明を省略する。

【８２６３】

次に、本実施例に係るパチンコ機１０の電気的構成について図８３５を参照して説明する。図８３５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【８２６４】

本実施例に係るパチンコ機１０の電気的構成は、実施例１１０１で説明した装置と同様の構成となっているが、ＯＫボタンＥｃ１と、演出ボタンＥｃ２と、メニューボタンＥｃ３の構成はについて説明する。

【８２６５】

押下検出センサＥｃ４は、ＯＫボタンＥｃ１の押下を上述した実施例と同様の構成によって検出する。ＯＫボタンＥｃ４の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、ＯＫボタンＥｃ１の押下の検出が有効であるか否かを判定する。

【８２６６】

押下検出センサＥｃ５は、メニューボタンＥａ２より前に操作される所定操作前操作手段である演出ボタンＥｃ２の押下を上述した構成によって検出する。演出ボタンＥｃ２の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、演出ボタンＥｃ２の押下の検出が有効であるか否かを判定する。

【８２６７】

押下検出センサＥｃ６は、メニューボタンＥｃ３の押下を上述した構成によって検出する。メニューボタンＥｃ３の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、メニューボタンＥｃ３の押下の検出が有効であるか否かを判定する。

【８２６８】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１の押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、後述する所定の演出を実行するための条件が満たされたと判定する機能を備えている。この判定を実行するために、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、そのＲＡＭ５５３に、決定ボタンＥａ１のための押下検出センサＥａ３からのＯＮ信号，ＯＦＦ信号を一時的に保存する記憶領域（第１～第３バッファ）を備え、メニューボタンＥａ２のための押下検出センサＥａ４からのＯＮ信号，ＯＦＦ信号を一時的に保存する記憶領域（第１～第３バッファ）を備えている。

【８２６９】

本実施例に係るパチンコ機１０が用いる特図１用装飾図柄の変動パターン，特図２用装飾図柄の変動パターンは、上述した実施例６２の変動パターンと同様である。

【８２７０】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がメイン処理において行う枠ボタン入力監視・演出処理について図８３６を参照して説明する。図８３６は、サブ制御装置２６２による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。なお、実施例１，実施例６２の枠ボタン入力監視・演出処理と同じ構成については、同じ符号を用いて説明を適宜省略している。

【８２７１】

具体的には、ステップＥａ１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、実施例６２と同様のメニューボタン入力監視・演出処理を行う。ステップＥｃ１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する演出ボタン入力監視・演出処理を行う。ステップＥｃ２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理を行う。ステップＥｃ３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するＯＫボタン入力監視・演出処理を行う。ステップＳ２３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン入力監視・演出処理を行う。

【８２７２】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う演出ボタン入力監視・演出処理について図８３７を参照して説明する。図８３７は、サブ制御装置２６２による演出ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【８２７３】

ステップＥａ１３１からステップＥａ１４３までは、上述した実施例６２と同じである。決定ボタンＥａ１が演出ボタンＥｃ２に変わったことの差異しかない。すなわち、本実施例の演出ボタン入力監視・演出処理においても、同時押下チャレンジ演出期間中に押下される場合だけでなく、同時押下チャレンジ演出期間前である同時押下演出説明・チャージ演出期間から押下されている場合にも、決定ボタンＥａ１の押下検出が有効となる場合がある。

【８２７４】

ステップＥｃ１０１からステップＥｃ１０３は、本実施例の演出ボタン入力監視・演出処理に特有であり、後述する特定選択演出である奥義選択演出を行うための処理である。

すなわち、ステップＥｃ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、奥義選択演出フラグが１であるか否かを判定する。奥義選択演出フラグは、後述する同時押下サポート無しモードが選択されている場合に、奥義選択演出期間になると１になる。奥義選択演出フラグが１であればステップＥｃ１０２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８２７５】

ステップＥａ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出ボタンＥｃ２押下は有効であるか否かを判定する。演出ボタンＥｃ２押下が有効であればステップＥｃ１０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＥｃ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出ボタンＥｃ２の押下回数をカウントし、ステップＥｃ１０４に進む。奥義選択演出では、演出ボタンＥｃ２の押下回数に応じて選択される奥義が変わるように設定されている。

【８２７６】

ステップＥｃ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用奥義選択変更表示コマンドをセットし、本処理を終了する。本処理は、奥義選択演出を行うための奥義選択処理の一つである。奥義選択演出では、遊技者が演出ボタンＥｃ２押下するたびに、奥義選択リストで選択されているカーソルが移動していく設定になっている。そのため、表示用奥義選択変更表示コマンドがセットされると、表示用奥義選択変更表示コマンドは、奥義選択リストで選択されているカーソルが１つ移動する表示を第３図柄表示装置４２にて行うよう表示制御装置４５に送信される。

【８２７７】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うＯＫボタン入力監視・演出処理について図８３８を参照して説明する。図８３８は、サブ制御装置２６２によるＯＫボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【８２７８】

ステップＥｃ２０１からステップＥｃ２０６までは、上述した演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥａ１３１からステップＥａ１３６までの処理と同じである。演出ボタンＥｃ１がＯＫボタンＥｃ２に変わったことの差異しかない。

【８２７９】

ステップＥｃ２１０からステップＥｃ２１５での処理は、ＯＫボタン入力監視・演出処理に特有のものである。

【８２８０】

ステップＥｃ２１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サポート選択演出フラグが１であるか否かを判定する。サポート選択演出フラグが１であればステップＥｃ２１１へ進み、そうでなければステップＥｃ２２１へ進む。サポート選択演出フラグは、後述する同時押下サポート選択演出期間に入っていれば１になる。

【８２８１】

ステップＥｃ２１１では、サポート選択演出における選択状態が同時押下サポート有りであるか否かを判定する。具体的には、サポート選択演出におけるデフォルトはサポート有り（易しいモード）に設定されているので、そこから左選択ボタン８２または右選択ボタン８３が操作されることによってサポート無し（難しいモード）に変更されているか否かによって判断する。サポート有りであればステップＥｃ２１２へ進み、そうでなければステップＥｃ２１６へ進む。

【８２８２】

ステップＥｃ２１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＯＫボタンＥｃ１押下は有効であるか否かを判定する。ＯＫボタンＥｃ１押下が有効であればステップＥｃ２１３へ進み、そうでなければステップＥｃ２１５へ進む。

【８２８３】

ステップＥｃ２１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート有りフラグを１に設定し、ステップＥｃ２１４へ進む。ステップＥｃ２１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用サポート有りコマンドをセットして本処理を終了す

る。表示用サポート有りコマンドは、サポート選択演出にてサポート有りの選択が確定したことの報知を第３図柄表示装置４２に表示させるコマンドである。

【８２８４】

ステップＥｃ２１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート選択演出期間が終了したか否かを判定する。サポート演出期間が終了していれば、ステップＥｃ２１３へ進み、同時押下サポート有りフラグを１に設定する。サポート選択演出期間が終了していなければ本処理を終了する。

【８２８５】

ステップＥｃ２１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サポート選択演出における選択状態が同時押下サポート無しであるか否かを判定する。サポート有りであればステップＥｃ２１７へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８２８６】

ステップＥｃ２１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＯＫボタンＥｃ１押下は有効であるか否かを判定する。ＯＫボタンＥｃ１押下が有効であればステップＥｃ２１８へ進み、そうでなければステップＥｃ２２０へ進む。

【８２８７】

ステップＥｃ２１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート無しフラグを１に設定し、ステップＥｃ２１９へ進む。ステップＥｃ２１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用サポート無しコマンドをセットして本処理を終了する。表示用サポート無しコマンドは、サポート選択演出にてサポート無しの選択が確定したことの報知を第３図柄表示装置４２に表示させるコマンドである。

【８２８８】

ステップＥｃ２２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート選択演出期間が終了したか否かを判定する。サポート演出期間が終了していれば、ステップＥｃ２１８へ進み、同時押下サポート無しフラグを１に設定する。サポート選択演出期間が終了していなければ本処理を終了する。

【８２８９】

ステップＥｃ２２１では、上述したステップＥｃ１０１と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、奥義選択演出フラグが１であるか否かを判定する。奥義選択演出フラグが１であればステップＥｃ２２２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８２９０】

ステップＥｃ２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出ボタンＥｃ２押下は有効であるか否かを判定する。演出ボタンＥｃ２押下が有効であればステップＥｃ２２３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８２９１】

ステップＥｃ２２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サポート有りフラグを０に戻して、ステップＥｃ２２４へ進む。

【８２９２】

ステップＥｃ２２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出ボタンＥｃ２の押下回数を読み出し、ステップＥｃ２２５へ進む。

【８２９３】

ステップＥｃ２２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用奥義選択決定表示コマンドをセットし、本処理を終了する。後述する奥義選択演出では、遊技者がＯＫボタンＥｃ１を押下すると、演出ボタンＥｃ２の押下回数に基づき、奥義選択リスト上のカーソルによって示される奥義の選択が確定される。そのため、表示用奥義選択決定表示コマンドがセットされると、表示用奥義選択決定表示コマンドは、奥義選択リスト上のカーソルによって示される奥義の選択が確定されたことを示す表示を第３図柄表示装置４２にて行うよう表示制御装置４５に送信される。

【８２９４】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う、同時押下サポート無しモードが選択

されている場合のメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理について図８３９を参照して説明する。図８３９は、サブ制御装置２６２によるメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理（サポート無し）を示すフローチャートである。

【８２９５】

ステップＥａ１６１からステップＥａ１７８は、図７９８を参照して説明したメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理におけるステップＥａ１６１からステップＥａ１７８と同じである。本実施例のメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理では、ステップＥｃ３０１とステップＥｃ３０２とが追加されている点が異なる。

【８２９６】

ステップＥｃ３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート無しフラグが１であるか否かを判定する。同時押下サポート無しフラグは、同時押下サポート無しモードが選択されている場合に１となる。同時押下サポート無しフラグが１であればステップＥａ１６１からステップＥａ１７８を行う。同時押下サポート有りフラグが１であれば、ステップＥｃ３０２へ進む。

【８２９７】

ステップＥｃ３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート有りモードが選択されていない場合のメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理（サポート有り）を実行する。メニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理（サポート有り）は、この後、説明する。

【８２９８】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う、同時押下サポート有りモードが選択されていない場合のメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理について図８４０を参照して説明する。図８４０は、サブ制御装置２６２によるメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理（サポート無し）を示すフローチャートである。

【８２９９】

ステップＥｃ３１１からステップＥｃ３２６は、図８３９に示すメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理（サポート無し）におけるステップＥａ１６１からステップＥａ１７８と基本的に同じであるが、ステップＥａ１６２，ステップＥａ１７１すなわち決定ボタン押下仮有効フラグを１にし、同時押下の判定条件「Ｂ」に１を代入するステップが無い点で異なっている。また、同時押下成功か否かの判定条件は、決定ボタン押下有効フラグが１であることと、メニューボタン押下有効フラグが１であることのみ（Ａ＝１かつＣ＝１）である点が異なっている。

【８３００】

これにより、メニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理（サポート有り）では、サポート有りの場合に仮有効として含まれていたような同時押下演出説明・チャージ演出期間における演出ボタンＥｃ２の押下は、判定条件に含まれない。その替わりに、同時押下サポート有りモードでは、同時押下サポート無しモードでの同時押下演出期間（１秒間）よりも長い同時押下演出期間（６秒間）に設定されている。そのため、同時押下サポート有りが選択された場合と、同時押下サポート無しモードが選択された場合とのバランスをとっている。なお、特定の操作より前に操作される特定操作前操作手段であれば、演出ボタンＥｃ２の替わりに左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等であってもよい。

【８３０１】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理について図８４１を参照して説明する。図８４１は、サブ制御装置２６２による同時押下演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【８３０２】

ステップＥａ２２１からステップＥａ２３２までは、図８０１に示す同時押下演出表示態様設定処理におけるステップＥａ２２１からステップＥａ２３２と同じであるが、ステップＥｃ３５０からステップＥｃ３５２までと、テップＥｃ３６０からステップＥｃ３６４までとが加わった点が異なっている。

【８３０３】
すなわち、ステップＥａ２２２にて同時押下演出タイマーがスタートされた後、ステップＥｃ３５０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サポート選択演出タイミングとなったか否かを判定する。サポート演出タイミングであればステップＥｃ３５１へ進み、そうでなければ本処理を終了する、ステップＥｃ３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サポート選択演出フラグを１にセットし、ステップＥｃ３５２へ進む。
【８３０４】
ステップＥｃ３５２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用サポート選択演出コマンドをセットし、ステップＥａ２２３（同時押下演出説明・チャージ演出タイミングか否かの判定）に進む。表示用サポート選択演出コマンドによって、第３図柄表示装置４２にて同時押下チャレンジ演出におけるサポート機能の有無を選択決定するための選択演出が開始される。
【８３０５】
ステップＥａ２２９にて表示用同時押下演出コマンドがセットされた後、ステップＥｃ３６０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート有りフラグが１であるか否かを判定する。同時押下サポート有りフラグが１であればステップＥｃ３６１へ進み、そうでなければステップＥｃ２３０へ進む。
【８３０６】
ステップＥｃ３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、奥義選択演出タイミングであるか否かを判定する。奥義選択演出タイミングであればステップＥｃ３６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＥｃ２６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、奥義選択演出フラグを１にセットして、ステップＥｃ３６２へ進む。
【８３０７】
ステップＥｃ３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用奥義選択演出コマンドをセットして、本処理を終了する。表示用奥義選択演出コマンドは、第３図柄表示装置４２にて奥義選択演出を開始させるためのコマンドである。
【８３０８】
次に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１による通常処理において行われる同時押下演出表示処理について図８４２を参照して説明する。図８４２は、表示制御装置４５による同時押下演出表示処理を示すフローチャートである。
【８３０９】
ステップＥａ３０１からステップＥａ３０８までは、図８０２に示す同時押下演出表示態様設定処理におけるステップＥａ３０１からステップＥａ３０８までと同じであるが、ステップＥｃ４０１からステップＥｃ４０８までが加わった点が異なっている。
【８３１０】
ステップＥｃ４０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用サポート選択演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用サポート選択演出コマンドを受信していればステップＥｃ４０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８３１１】
ステップＥａ４０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下サポート選択演出表示を行い、ステップＥａＥａ３０１に進む。具体的には、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１を操作して、同時押下チャレンジ演出をサポート有りで行わせるか否かを選択させる画像を第３図柄表示装置４２に表示させる。
【８３１２】
ステップＥａ３０５にて表示用同時押下実行演出コマンドを受信した場合、ステップＥｃ４０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用サポートコマンド有りコマンドを受信しているか否かを判定する。表示用サポート有りコマンドを受信していればステップＥｃ４０４に進み、そうでなければステップＥｃ４０５へ進む。
【８３１３】
ステップＥｃ４０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、奥義選択無し同時押下

実行演出を第３図柄表示装置４２に表示し、ステップＥａ３０９（表示用同時押下実行演出終了コマンド受信判定）へ進む。奥義選択無し同時押下実行演出は、同時押下実行演出を開始するにあたって奥義がデフォルトのまま実行される同時押下実行演出である。奥義選択無し同時押下実行演出は、実施例６２に示した同時押下実行演出と同様である。

【８３１４】

ステップＥｃ４０５は、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用サポート有りコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用サポート有りコマンドを受信していればステップＥｃ４０６へ進み、そうでなければステップＥａ３０９へ進む。

【８３１５】

ステップＥｃ４０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、奥義選択有り同時押下実行演出を第３図柄表示装置４２に表示し、ステップＥｃ４０７へ進む。奥義選択有り同時押下実行演出は、同時押下実行演出を開始するにあたって奥義を変更可能な同時押下実行演出である。

【８３１６】

ステップＥｃ４０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用奥義選択変更表示コマンドを受信したか否かを判定する。すなわち、奥義選択演出として行う奥義選択処理において奥義がデフォルトから変更されたか否かを判定する。もちろん、奥義選択演出として行う奥義選択処理においては、奥義がデフォルトからいくつ変更されたかも判定する。奥義の変更があればステップＥｃ４０８へ進み、そうでなければそのままステップＥａ３０９へ進む。

【８３１７】

ステップＥｃ４０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下実行演出において繰り出される奥義の変更を行い、ステップＥａ３０９へ進む。

【８３１８】

次に、同時押下サポート有りの状態で同時押下が有効期間内に行われた場合の同時押下演出の表示態様について説明する。図８４３は、同時押下演出の表示態様を示す図である。図８４４は、図８４３に続く同時押下演出の表示態様を示す図である。なお、上述した実施例６２の同時押下演出の表示態様と同じ構成については同じ符号を付して説明を省略するか簡易なものに留めている。

【８３１９】

（１）に示す表示画面４２ａには、例えば大当たりスーパーリーチＤに係る変動表示（ここでは主装飾図柄ＳＺのリーチ変動）が表示されている。

【８３２０】

（２）に示す表示画面４２ａには、発展図柄ＨＺのリーチ変動に移行した状態でのリーチ発展演出画面Ｅａ１００１において、同時押下サポート選択演出について説明するサポート選択演出説明画像Ｅｃ１００１が表示されている。サポート選択演出説明画像Ｅｃ１００１の表示開始が、サポート選択演出開始タイミングである。サポート選択演出説明画像Ｅｃ１００１には、「サポート有りは、同時押し成功し易いけど、奥義を選べないよ。サポート無しは、同時押し難易度が上がるけど、奥義を選べるよ。」という同時押下サポートの有り無しと、同時押下実行演出における奥義の選択との関係について説明している。同時押下サポートの有りは、同時押下チャレンジ演出に成功し易くなるように同時押下チャレンジ演出時間が長く設定された「やさしいモード」であり、同時押下サポートの無しは、「やさしいモード」よりも同時押下チャレンジ演出に成功し難くなるように同時押下チャレンジ演出時間が短く設定された「むずかしいモード」である。さらに後述するように、同時押下サポート有り（やさしいモード）では、同時押下時間が十分に長い時間（６秒間）であるので、同時押下時間内に同時押下した場合のみを同時押下成功と判定するが、同時押下サポート無し（むずかしいモード）では、同時押下時間が短い時間（１秒間）であるので、同時押下時間より前に演出ボタンＥｃ２押下がなされた場合も同時押下成功と判定している。サポート選択演出説明画像Ｅｃ１００１の表示時間は、例えば２．０秒である。なお、サポート選択演出説明画像Ｅｃ１００１は音声によって出力されても構

わない。
【８３２１】
（３）に示す表示画面４２ａには、同時押下サポート選択演出の続きであり、遊技者に左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１を操作させて、同時押下チャレンジ演出におけるサポートの有り無しを選択させるサポート選択演出画像Ｅｃ１００２が表示されている。サポート選択演出画像Ｅｃ１００２は、「サポート有りに選択しますか？（Ｌ，Ｒ，ＯＫボタンで選択・決定）」という説明文が表示されている。デフォルトは、「する」（サポート有り）に設定されているので、遊技者がこのままＯＫボタンＥｃ１を押下するか、何ら操作せずにサポート選択演出期間が終了すると、サポート有りが決定される。サポート選択演出画像Ｅｃ１００２の表示時間は、例えば３．０秒である。サポート選択演出期間をカウント表示しても構わない。
【８３２２】
（４）に示す表示画面４２ａには、（３）に続いてサポート選択演出画像Ｅｃ１００２が表示されており、遊技者がデフォルトの状態のままＯＫボタンＥｃ１を押下した状態を示している。遊技者がＯＫボタンＥｃ１を押下することで、サポート選択演出説明画像Ｅｃ１００３には、「する」の下に「決定！」の文字が表示され、サポート有りに確定したことが報知されている。遊技者がＯＫボタンＥｃ１を押下してサポート選択演出を確定させた場合にも、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２の表示時間が終わるまで、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２を表示し続けてもよい。遊技者がＯＫボタンを押下せずにサポート選択演出画像Ｅｃ１００２の表示時間が終了した場合は、現在の選択されている方に「決定！」の文字が表示される。サポート選択演出画像Ｅｃ１００２の表示終了によって、サポート選択演出期間が終了する。なお、サポート選択演出の確定は、音声によって報知されても構わない。
【８３２３】
（５）に示す表示画面４２ａには、サポート選択演出の終了後のタイミングで実行される同時押下演出説明・チャージ演出が表示されている。具体的には、同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２のうち同時押下演出説明画像Ｅｃ１００３が表示されている。同時押下演出説明画像Ｅｃ１００３は、「奥義パワーチャージが満タンになったら演出（Ｐ）ボタンとメニューボタンを同時に押すと奥義が出るよ。」という説明文が表示されている。
【８３２４】
（６）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出説明画像Ｅｃ１００３の表示後に、実施例６２と同じ同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂが表示されている。同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂが０からｍａｘまで貯まる時間は、例えば２．０秒である。（６）は、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの開始時点である。
【８３２５】
（７）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの開始から１．０秒経過時点でパワーメーターＥａ１００３が半分まで貯まった状態が表示されている。（８）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの開始から２．０秒経過時点で、パワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まった状態が表示されている。パワーメーターＥａ１００３の満タン画像は、所定時間（例えば１．０秒間）表示される。
【８３２６】
（９）以降は図８４４を参照する。（９）に示す表示画面４２ａには、（８）に示したパワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まった状態の表示期間の終了後、遊技者に演出ボタンＥｃ２とメニューボタンＥｃ３とを同時に押下させる同時押下チャレンジ演出に対応する同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４，同時押下図示画像Ｅｃ１００５，同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６が表示されている。同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４は、上述した同時押下サポートが有りに決定されたことに対応して、「６秒以内に同時に押せ！」という文字画像が表示されている。なお、同時に操作される同時操作

手段と別同時操作手段であれば演出ボタンＥｃ２とＯＫボタンＥｃ１に限らず、左選択ボタン８２と右選択ボタン８３等であってもよい。

【８３２７】

（１０）に示す表示画面４２ａには、同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６が２秒経過した状態を示している。同時押下サポートが有りに決定された場合は、同時押下時間が６秒もあるので、ゆっくりと動作する遊技者であっても余裕をもたせることができる。

【８３２８】

（１１）に示す表示画面４２ａには、同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６が４秒経過した状態を示している。（１２）に示す表示画面４２ａは、この４秒経過の時点で、演出ボタンＥｃ２とメニューボタンＥｃ３とが同時押下された状態を示している。これにより、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４は、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。

【８３２９】

（１３）から（１５）に示す表示画面４２ａには、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７，リーチ発展演出画面Ｅａ１００１（ここではリーチ大当たり）が表示されている。（１３）に示す表示画面４２ａでは、上述した同時押下サポートが有りに決定されているので、同時押下実行演出において奥義の選択は行われない。そのため、デフォルトの奥義が繰り出される。具体的には、デフォルトの奥義である「奥義〇〇」をプレイヤーＰＹが繰り出す様子を示す画像が表示されている。

【８３３０】

このように、同時押下サポート有りが選択された場合、長い同時押下チャレンジ演出時間が設定されることによって、遊技者は同時押下チャレンジ演出時間内に容易に同時押下を成功させることができる。そのため、同時押下サポート有りが選択された場合は、実施例６２で行ったような同時押下演出説明・チャージ演出期間における演出ボタンＥｃ２押下に関する仮押下の制御は行わなくて済ますことができる。

【８３３１】

次に、同時押下サポート無しの状態で同時押下が有効期間内に行われた場合の同時押下演出の表示態様について説明する。図８４５は、同時押下演出の表示態様を示す図である。図８４６は、図８４５に続く同時押下演出の表示態様を示す図である。なお、上述した図８４３，図８４４の同時押下演出の表示態様と同じ構成については同じ符号を付して説明を省略するか簡易なものに留めている。

【８３３２】

（１）に示す表示画面４２ａには、例えば大当たりスーパーリーチＤに係る変動表示（ここでは主装飾図柄ＳＺのリーチ変動）が表示されている。

【８３３３】

（２）に示す表示画面４２ａには、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１においてサポート選択演出説明画像Ｅｃ１００１が表示されている。

【８３３４】

（３）に示す表示画面４２ａには、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２が表示されている。（４）に示す表示画面４２ａには、（３）に続くサポート選択演出画像Ｅｃ１００２において、遊技者がデフォルトの状態から右選択ボタン８３を押下することによって、サポート無しが選択された状態で、遊技者がＯＫボタンＥｃ１を押下することによって、「しない」の下に「決定！」の文字が表示され、サポート無しが確定された状態が表示されている。これにより、同時押下チャレンジ演出時間は１秒間に設定されるが、この１秒間に同時押下に成功すれば、同時押下実行演出において奥義を選択できるという演出上の楽しみを遊技者は得ることができる。

【８３３５】

（５）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出説明・チャージ演出画像Ｅａ１００２における同時押下演出説明画像Ｅｃ１００３が表示されている。

【８３３６】

（６）に示す表示画面４２ａには、チャージ演出開始タイミングにおいて、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂのパワーメーターＥａ１００３が０を示す状態が表示されている。これに加えて、表示画面４２ａには、同時押下サポート無しが選択決定された場合に特有のチャージ演出説明画像Ｅｃ１００３ａが表示されている。具体的には、チャージ演出説明画像Ｅｃ１００３ａには、「先に演出（Ｐ）ボタンを押し始めていいよ！」という説明文が表示されている。これは、同時押下サポート無しの同時押下チャレンジ演出では、同時押下時間が短い時間（１秒間）に設定されているため、同時押下演出説明・サポート演出期間から演出ボタンＥｃ２を押下し始めても、それが仮有効として認められることを遊技者に示唆している。なお、「先に演出（Ｐ）ボタンを押し始めていいよ！」は、同時押下演出説明期間からサポート演出期間まで表示されても構わないし、サポート演出期間にのみ表示されても構わない。

【８３３７】

（７）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの開始から１．０秒経過時点でパワーメーターＥａ１００３が半分まで貯まった状態が表示されている。ここでも、チャージ演出説明画像Ｅｃ１００３ａが表示されている。これを受けて、遊技者は、演出ボタンＥｃ２を押下し始めるものとする。

【８３３８】

（８）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出チャージ画像Ｅａ１００２ｂの開始から２．０秒経過時点で、パワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まった状態が表示されている。ここでも、チャージ演出説明画像Ｅｃ１００３ａが表示されている。遊技者は、（７）に示すように、演出ボタンＥｃ２の押下を継続しているものとする。

【８３３９】

（９）以降は図８４６を参照する。（９）に示す表示画面４２ａには、（８）に示したパワーメーターＥａ１００３が満タンまで貯まった状態の表示期間の終了後、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４，同時押下図示画像Ｅｃ１００５，同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６が表示されている。同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４は、上述した同時押下サポートが無しに決定されたことに対応して、「１秒以内に同時に押せ！」という文字画像が表示されている。ここで、上述した（７）（８）に示すように、遊技者はすでに演出ボタンＥｃ２の押下を継続しているので、このタイミングではメニューボタンＥｃ３を押下するだけでよい。

【８３４０】

このとき、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４には、同時押下サポート無しが決定されている場合でチャージ演出期間から演出ボタンＥｃ２押下が継続されている場合に、「１秒以内に同時に押せ！」に加えて、もしくは、これに替えて、「演出ボタンを押したまま、メニューボタンを押して！」のような説明文を表示しても構わない。同時押下図示画像Ｅｃ１００５には、すでに演出ボタンＥｃ２が押下されていることを示して、あとはメニューボタンＥｃ３のみを押下すればよいことを示しても構わない。なお、同時押下サポート無しが決定されている場合でも、チャージ演出期間から演出ボタンＥｃ２押下が継続されていない場合は、演出ボタンＥｃ２とメニューボタンＥｃ３とを同時に押すよう要求する画像を表示しても構わない。

【８３４１】

（１０）に示す表示画面４２ａには、同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６のカウント開始直後に、演出ボタンＥｃ２の押下が継続された状態で、メニューボタンＥｃ３が押下された状態を示している。ここで、同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６は０．７秒経過した状態を示している。同時押下チャレンジ演出の開始時点で、演出ボタンＥｃ２が押下されているので、遊技者は、１．０秒という短い時間であっても、メニューボタンＥｃ３を押下して、同時押下を間に合わせることができる。

【８３４２】

（１１）に示す表示画面４２ａには、「同時押し成功！」という文字情報が同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４に表示される。

【８３４３】
（１２）に示す表示画面４２ａには、同時押下サポート無しでの同時押下チャレンジ演出に成功したことによって実行される奥義選択演出が表示されている。具体的には、奥義選択演出は、「好きな奥義を選んでね。（演出（Ｐ）ボタンで変更、ＯＫボタンで決定してね。）」という説明文が表示された奥義選択演出画像Ｅｃ１００７と、奥義選択リスト画像Ｅｃ１００８とが表示されている。奥義選択リスト画像Ｅｃ１００８には、開始時点では「奥義〇〇」「奥義△△」「奥義◇◇」が表示されており、カーソルが「奥義〇〇」に合わせられた状態で表示されている。演出ボタンＥｃ２を押下するごとに、カーソルが下がっていき、表示画面４２ａに「奥義◎◎」「奥義☆☆」を表示させることができる。「奥義☆☆」の後は、再び「奥義〇〇」から順番に表示される。
【８３４４】
（１３）に示す表示画面４２ａには、奥義選択演出において奥義を選択（変更）し、決定した状態が表示されている。具体的には、遊技者は、演出ボタンＥｃ２を押下することによってカーソルを「奥義☆☆」に合わせた状態でＯＫボタンＥｃ１を押下することによって「奥義☆☆」を確定させている。奥義選択決定後、奥義選択期間が終了すると、同時押下実行演出に移行する。
【８３４５】
（１４）から（１６）に示す表示画面４２ａには、同時押下実行演出画像Ｅｃ１００８，リーチ発展演出画面Ｅａ１００１（ここではリーチ大当たり）が表示されている。（１４）に示す表示画面４２ａでは、上述した同時押下実行演出において奥義の選択（変更）を行ったので、「奥義☆☆」をプレイヤーＰＹが繰り出し、（１５）（１６）に示す表示画面４２ａでは、バトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝利する画像が表示されている。
【８３４６】
このように、同時押下サポート無しが選択された場合、短い時間の同時押下チャレンジ演出時間が設定されることによって、遊技者は同時押下チャレンジ演出時間内に同時押下を成功さることがサポート有りの場合よりも難しいが、同時押下サポート無しが選択された場合は、実施例６２で行ったような同時押下演出説明・チャージ演出期間から演出ボタンＥｃ２押下を継続することを有効とする仮押下の制御が行われる。これによって、遊技者が同時押下サポート有り無しいずれを選択しても、同時押下の成否に著しく差が付くことを低減することができる。
【８３４７】
本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。
【８３４８】
＜変形例１＞
本実施例では、同時押下演出説明・チャージ演出期間中から、あるいは同時押下演出期間中に、演出ボタンＥｃ２とメニューボタンＥｃ３とを同時押下した場合、同時押下実行演出の内容は奥義変更演出を伴うか否かによって異なるものの、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４にはいずれも「同時押下成功！」と表示される点で共通していたが、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４に表示される同時押下の結果表示を異ならせても構わない。図８４７は、変形例に係る同時押下演出の表示態様を説明する図である。（１Ａ）から（４Ａ）は、サポート無しが選択された場合を示し、（１Ｂ）から（４Ｂ）は、サポート有りが選択された場合を示している。
【８３４９】
（１Ａ）に示す表示画面４２ａには、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２が表示されており、遊技者による左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１の操作によって、サポート無し（サポート有りに「しない」）の選択が確定している。（２Ａ）に示す表示画面４２ａは、「同時押しで奥義を出せ！」という説明文を有する同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４が表示され、同時押下チャレンジ演出期間が１秒間であることを示す同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６が表示されている。

【８３５０】
（３Ａ）に示す表示画面４２ａは、１秒間の同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下が成功した状態を示している。このとき、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４には、「成功！奥義を選んでね」という説明文が表示されている。「成功！奥義を選んでね」という説明文は、同時押下に成功したことと、この後、奥義選択処理によって奥義を選択し、奥義選択確定処理によって確定することで、バトル演出でプレイヤーＰＹが繰り出す奥義を選択することができることを示唆ないし報知する特定情報である。（４Ａ）に示す表示画面４２ａは、奥義選択演出を伴う同時押下実行演出が表示されている。
【８３５１】
（１Ｂ）に示す表示画面４２ａには、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２が表示されており、遊技者による左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１の操作によって、サポート有り（サポート有りに「する」）の選択が確定している。（２Ｂ）に示す表示画面４２ａは、「同時押しで奥義を出せ！」という説明文を有する同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４が表示され、同時押下チャレンジ演出期間が６秒間であることを示す同時押下時間カウント画像Ｅｃ１００６が表示されている。
【８３５２】
（３Ｂ）に示す表示画面４２ａは、６秒間の同時押下チャレンジ演出期間内に同時押下が成功した状態を示している。このとき、同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４には、「成功！奥義〇〇が出る」という説明文が表示されている。「成功！奥義〇〇が出る」という説明文は、上述の特定情報とは異なり、同時押下に成功したが、この後、奥義選択処理、奥義選択確定処理は行われないため、予め定められた奥義〇〇にて同時押下実行演出が行われることを報知している。（４Ｂ）に示す表示画面４２ａは、奥義選択演出を伴わない同時押下実行演出が表示されている。
【８３５３】
このように、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２においてサポート有り（「する」）が選択されている場合と、サポート選択演出画像Ｅｃ１００２においてサポート無し（「しない」）が選択されている場合と、同時押下が成功した場合の結果表示を異ならせることで、遊技者は、改めてこの時点で、どちらのモードで同時押下を行ったのかを容易に認識することができる。
【８３５４】
＜変形例２＞
本実施例では、同時押下サポート無しの場合に、同時押下実行演出において採用される奥義が「奥義〇〇」であることが報知されていたが、同時押下サポート無しの場合に、複数の奥義の中から抽選で選ばれた奥義が繰り出される構成においては、同時押下実行演出において採用される奥義がどの奥義であるかを報知しない構成でも構わない。全く報知しない構成でなくても、終盤まで報知しない構成でもよい。同時押下サポート無しの場合にも、選択された奥義がどの奥義であるかに対する興趣性を向上させることができる。なお、この場合、同時押下実行演出において繰り出される奥義の種類は、大当たり期待度と連動しているものである。
【８３５５】
＜変形例３＞
本実施例では、同時押下演出における演出ボタンＥｃ２押下の態様も、同時押下実行演出における奥義選択演出における演出ボタンＥｃ２押下の態様も、同じ態様（有効期間内の監視タイミングにてＯＦＦ，ＯＮ，ＯＮとなる単発押し）であったが、同時押下演出における演出ボタンＥｃ２押下の態様を長押しとしても構わない。例えば、同時押下演出期間内であればＯＦＦの後にＯＮが１００回続く長押しであり、同時押下演出説明・チャージ演出期間であれば、同時押下演出期間の直前にＯＮが１００回続く長押しである。目的とする処理の内容に応じて、操作態様を異ならせることで、複数の操作手段を用いた操作の興趣性を向上させることができる。
【８３５６】

＜変形例４＞
上述した変形例３とは異なり、同時押下演出における演出ボタンＥｃ２押下の態様が長押しである場合に、同時押下実行演出を行うための演出ボタンＥｃ２押下の条件が満たされたと判定され、そのまま長押しを行えば、同時押下実行演出における奥義選択演出における奥義の変更もできるものとしてもよい。このようにすれば演出が変わるごとに操作をし直さなくても済む。目的とする処理の内容に応じて、操作態様を共通にすることで、複数の操作手段を用いた操作が複雑になり過ぎることを防ぐことができる。
【８３５７】
＜変形例５＞
本実施例では、特定選択演出として奥義選択演出を例に挙げて説明したが、特定選択演出は、奥義選択演出に限らず、キャラクター（プレイヤーあるいは敵キャラクタ）選択演出でもよいし、背景選択演出でもよいし、楽曲選択演出でもよい。
【８３５８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
【８３５９】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ１）に関し、演出ボタンＥｃ２と、メニューボタンＥｃ３と、演出ボタンＥｃ２押下の検出が可能な押下検出センサＥｃ５と、メニューボタンＥｃ３押下の検出が可能な押下検出センサＥｃ６と、特定選択演出（奥義選択演出）を伴う同時押下実行演出を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出ボタンＥｃ２押下の検出が有効か否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う演出ボタン入力監視・演出処理における演出ボタン押下有効判定機能と、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効か否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能と、演出ボタンＥｃ２押下とメニューボタンＥｃ３押下とは異なる左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１の操作に基づいて、同時押下実行演出を行うための条件を満たすことが可能な同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードとするか否かを切り替えるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・演出ボタン同時押下判定処理における同時押下サポート無しフラグ判定機能と、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて、演出ボタンＥｃ２押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、同時押下実行演出を行うための条件が満たされた（同時押下成功）と判定する同時押下成否判定機能を有するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備える。同時押下成否判定機能は、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効と判定されていない同時押下演出説明・チャージ演出期間中で、演出ボタンＥｃ２押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効と判定された状態となった場合、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定された場合に、演出ボタンＥｃ２の検出が有効と判定されると、同時押下実行演出の内容を変更（奥義変更）する奥義選択処理（表示用奥義選択変更表示コマンドをセットする処理）を実行し、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードがなくなる（サポート有りフラグが０に戻る）と、奥義選択処理による変更を確定させる奥義選択確定処理（表示用奥義選択決定表示コマンドをセットする処理）を実行する。
【８３６０】
このようなパチンコ機１０によれば、演出ボタンＥｃ２押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、同時押下演出実行処理を行うための条件が満たされたと判定され、同時押下実行演出が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、メニューボタンＥｃ３押下の検出が有効と判定されていない状態で、演出ボタンＥｃ２押下の検出がされた状態のまま、その後

メニューボタンＥｃの操作が有効と判定されたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、演出ボタンＥｃ２押下の検出は有効と判定されていないので、特定の処理を行うための条件が満たされていないと判定され、特定の処理が行われないので、再び決定ボタンＥａ１押下、メニューボタンＥｃ３押下と第２操作を初めからやり直さなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて、演出ボタンＥｃ２押下の検出がされた状態のまま、その後メニューボタンＥｃ３押下の操作が有効と判定された場合に、その演出ボタンＥｃ２押下の検出が有効と見なされ、同時押下演出実行処理を行うための条件が満たされたと判定されるので、同時押下演出実行処理が行われる。また、本発明では、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，ＯＫボタンＥｃ１の操作に基づいて、同時押下実行演出を行うための条件を満たすことが可能な同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードとするか否かが切り替わる。したがって、同時押下演出実行処理およびこの同時押下演出実行処理の内容を変更する処理を行うための複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定し易くするか否かを切り替えることができる遊技機を提供することができる。

【８３６１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードおいて、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定されると、奥義選択処理及び奥義選択確定処理が実行された場合に、複数種類の奥義の中から選択された１の奥義に基づいて同時押下実行演出を実行し、同時押下サポート有り（奥義変更不可能）モードにおいて、同時押下実行演出を行うための条件が満たされたと判定されると、複数の奥義の中から予め定められたデフォルトの奥義〇〇に基づいて同時押下実行演出が実行される。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードではない同時押下サポート有り（奥義変更不可能）モードにおいては、同時押下演出実行処理の内容を変更することができないとしても、奥義選択処理，奥義選択確定処理が行われた場合と部分的に同じ選択条件（変更可能な奥義）に基づく同時押下演出実行処理を実行させることで、奥義選択処理，奥義選択確定処理が行われないことによる興趣性の低下を抑制することができる。

【８３６２】

なお、本実施例では、同時押下サポート有り（奥義変更不可能）モードにおいて、複数の選択条件（変更可能な奥義）の中から予め定められた１の選択条件（奥義〇〇）に基づいて同時押下演出実行処理を行っていたが、選択条件（変更可能な奥義）の中から抽選により決定された１の選択条件（奥義〇〇）に基づいて同時押下演出実行処理を行ってもよい。同時押下サポート有り無しのモードの選択によって、自動的に奥義が決まるか、遊技者の選択によって奥義が決まるかという楽しみを与えることができる。

【８３６３】

本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ３）に関し、遊技に関する情報を報知する第３図柄表示装置４２を備え、第３図柄表示装置４２は、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて奥義選択演出を伴う同時押下実行演出を行うための条件が満たされた場合は、奥義選択処理及び奥義選択確定処理に関する「成功！奥義を選んでね」という説明文を含む同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４を表示し、同時押下サポート有りモードにおいて奥義選択演出を伴わない同時押下実行演出を行うための条件が満たされた場合は、「成功！奥義〇〇が出る」という説明文を含む同時押下チャレンジ演出画像Ｅｃ１００４を表示する。

このようなパチンコ機１０によれば、同じ同時押下実行演出を行うための条件が満たす操作を行った場合でも同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードか同時押下サポート有りモードかによって異なる情報を第３図柄表示装置４２に報知させることで、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードか同時押下サポート有りモードかどちらで操作が行われたかを容易に認識させることができる。

【８３６４】

なお、上記変形例１では、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードに関する報知を第３図柄表示装置４２が行ったが、音声出力によって行っても構わない。例えば、「成功！奥義を選んでね」「成功！奥義〇〇が出る」を音声出力によって行うか、または、これに対応する効果音を出力しても構わない。また、第３図柄表示装置４２とは異なる箇所に配置されたサブ表示装置によって「成功！奥義を選んでね」「成功！奥義〇〇が出る」などの文字表示が行われても構わない。

【８３６５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ４）に関し、奥義選択処理は、奥義選択確定処理が実行された後は、再び同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて同時押下演出実行処理が実行されるまでは、実行可能とならない。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下演出実行処理の内容が頻繁に変わるものでないようにすることで、同時押下演出実行処理の内容が変わることに対する興趣性を向上させることができる。

【８３６６】

なお、本実施例では、同時押下サポート有り無しの選択は、特定のスーパーリーチ演出において発生することが決まっていたが、同時押下サポート有り無しの選択を変動パターンの決定の都度、抽選によって決定されても構わない。遊技者の予期しないタイミングで、同時押下サポート有り無しが決まる楽しさを提供できる。

【８３６７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ５）に関し、遊技に関する情報を表示する第３図柄表示装置４２を備え、第３図柄表示装置４２は、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードにおいて同時押下実行演出を行うための条件が満たされた場合は、奥義選択処理及び奥義選択確定処理に基づいて複数種類の奥義の中から選択された奥義を表示し、同時押下サポート有りモードにおいて同時押下実行演出を行うための条件が満たされた場合は、複数種類の奥義の中から予め定められたデフォルトの奥義を表示する。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下サポート無し（奥義変更可能）モードになるか否かによって、同時押下実行演出において選択された奥義がいずれであるか認識することができるか否かが変わることで、複数の操作手段を用いた興趣性を向上させることができる。

【８３６８】

なお、上記変形例２では、奥義選択演出を伴う同時押下実行演出の内容を複数のうちのいずれに変更されたかの報知を第３図柄表示装置４２が行ったが、音声出力によって行っても構わない。例えば、奥義〇〇が選択されているのであれば「奥義〇〇」というように読み上げる音声である。また、第３図柄表示装置４２とは異なる箇所に配置されたサブ表示装置によって「奥義〇〇」「奥義△△」「奥義◇◇」などの文字表示が行われても構わない。

【８３６９】

本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ６）に関し、同時押下演出実行処理を行うための条件が満たされたと判定されるための演出ボタンＥｃ２押下の第１態様（長押し）と、奥義選択処理（表示用奥義選択変更表示コマンドをセットする処理）において同時押下演出実行処理の内容を変更するための演出ボタンＥｃ２押下の第２態様（単発押し）とは異なり、第２態様（単発押し）で演出ボタンＥｃ２押下を行った場合は、同時押下演出実行処理を行うための条件が満たされたと判定されないようにしてもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、目的とする処理の内容に応じて、操作態様を異ならせることで、複数の操作手段を用いた操作の興趣性を向上させることができる。

【８３７０】

本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｃ７）に関し、同時押下演出実行処理を行うための条件が満たされたと判定されるための演出ボタンＥｃ２押下の検出が継続される（長押し態様となる）ことで、奥義選択処理において同時押下演出実行処理

の内容を変更可能である。
　このようなパチンコ機１０によれば、同時押下実行演出を行うための条件を満たすための演出ボタンＥｃ２押下と、同時押下実行演出を行うことが決定した段階で奥義選択処理を行うための演出ボタンＥｃ２押下とで一続きの長押し態様として共通にすることで、複数の操作手段を用いた操作が複雑になり過ぎることを防ぐことができる。
【実施例６５】
【８３７１】
　続いて、実施例６５に係るパチンコ機１０の構成について図８４８を参照して説明する。図８４８は、実施例６５に係るパチンコ機１０の正面図である。
【８３７２】
　実施例６５に係るパチンコ機１０は、実施例６２，実施例６３で説明した装置と同様の構成となっているが、枠ボタン８０が左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２に加えて、変更ボタンＥｄ３を備えていることが実施例６２，実施例６３の構成と大きく異なっている。
【８３７３】
　次に、本実施例に係るパチンコ機１０の電気的構成について図８４９を参照して説明する。図８４９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【８３７４】
　本実施例に係るパチンコ機１０の電気的構成は、実施例６２で説明した装置と同様の構成となっているが、変更ボタンＥｄ３に係る構成が追加されている。
【８３７５】
　パチンコ機１０は、変更ボタンＥｄ３の押下を検出する押下検出センサＥｄ５を備えている。押下検出センサＥｄ５は、上述した決定ボタンＥａ１の押下を検出する所定操作前操作検出手段である押下検出センサＥａ３、メニューボタンＥａ２の押下を検出する所定操作中操作検出手段である押下検出センサＥａ４と同様の構成によって変更ボタンＥｄ３の押下を検出する。変更ボタンＥｄ３の押下が検出されたことを示す信号は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送られる。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号に基づき、変更ボタンＥｄ３の押下の検出が有効であるか否かを判定する。なお、特定の操作より前の操作を検出する特定操作前操作検出手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等の操作を検出する検出センサであってもよい。また、特定の操作がされた状態の操作を検出する特定操作中操作検出手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等の操作を検出する検出センサであってもよい。
【８３７６】
　また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、そのＲＡＭ５５３に、変更ボタンＥｄ３のための押下検出センサＥｄ５からのＯＮ信号，ＯＦＦ信号を一時的に保存する記憶領域（第１～第３バッファ）を備えている。
【８３７７】
　次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がメイン処理において行う変更ボタン入力監視・演出処理について図８５０を参照して説明する。図８５０は、サブ制御装置２６２による変更ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【８３７８】
　ステップＥｄ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変更ボタンＥｄ３の入力を監視している。具体的には、１ミリ秒毎に、押下検出センサＥｄ５によって変更ボタンＥｄ３の押下が検出されたか否かが監視されている。変更ボタンＥｄ３の押下が検出された場合、ＯＮ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力され、変更ボタンＥｄ３の押下が検出されていない場合、ＯＦＦ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力される。
【８３７９】
　ステップＥｄ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変更ボタンＥｄ３のための押下検出センサＥｄ５の検出結果がＯＮであるか否かを判断する。ＯＮであればス

テップＥｄ１０３に進み、ＯＦＦであればステップＥｄ１０５に進む。ステップＥｄ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた変更ボタンＥｄ３用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥｄ１０４では、新たに入力されたＯＮ信号を第３バッファに記憶する。ＯＮ信号を第３バッファに記憶した後、ステップＥｄ１０７に進む。

【８３８０】

ステップＥｄ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた変更ボタンＥｄ３用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥｄ１０６では、新たに入力されたＯＦＦ信号を第３バッファに記憶する。その後、本処理を終了する。

【８３８１】

ステップＥｄ１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能ＯＮフラグが１であるか否かを判定する。フラグが１であればステップＥｄ１０８へ進み、そうでなければ本処理を終了する。これにより、オート連打機能ＯＮ演出期間においてオート連打機能を有効（ＯＮ）にされているかどうかを判定している。なお、オート連打機能ＯＮフラグは、連打実行演出において、オート連打実行演出を実行するか通常連打実行演出を実行するかを判定した後に０にされる。

【８３８２】

ステップＥｄ１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するキャラ変更可能フラグが１であるか否かを判定する。キャラ変更可能フラグは、キャラ変更演出期間になった場合に１に設定される。キャラ変更可能フラグが１であればステップＥｄ１０９へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８３８３】

ステップＥｄ１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変更ボタンＥｄ３の押下が有効であるか否かを判定する。具体的には、変更ボタンＥｄ３用の第１～第３バッファが、第１：ＯＦＦ、第２：ＯＮ、第３：ＯＮであるか判定している。変更ボタンＥｄ３の押下が有効であればステップＥｄ１１０に進み、有効でなければ本処理を終了する。

【８３８４】

ステップＥｄ１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する変更ボタン押下有効フラグを１に設定し、本処理を終了する。変更ボタン押下有効フラグは、変更ボタンＥｄ３が有効に押下されたことを示すフラグである。このように、変更ボタンＥｄ３押下の検出は、キャラ変更演出期間において有効と判定される。

【８３８５】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理について図８５１を参照して説明する。図８５１は、サブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【８３８６】

本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、基本的には、実施例６３の図８１８を参照して示した決定ボタン入力監視・演出処理と同じであるので、これと異なる点について説明する。具体的には、ステップＥａ１３２の判定（決定ボタン検出がＯＮか否かの判定）が否かであり、ステップＥａ１３７ａの判定（有効，仮有効，先押下フラグが１か否かの判定）が否であった場合に、ステップＥｄ２０１からステップＥｄ２０２までの処理が新たに加わっている点と、ステップＥｂ１０２のオート連打実行演出を実行する直前にステップＥｄ２１１の処理が新たに加わっている点である。

【８３８７】

ステップＥｄ２０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するキャラ変更可能フラグが１であるか否かを判定する。キャラ変更可能フラグが１であればステップＥｄ２０２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８３８８】

ステップＥｄ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラ変更フラグを

０にセットし、ステップＥｄ２０３へ進む。ステップＥｄ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用キャラ確定コマンドをセットして、本処理を終了する。つまり、キャラ変更演出期間内に決定ボタンＥａ１押下がなくなった場合は、その時点でキャラ変更できなくなり、キャラ確定となる。表示用キャラ確定コマンドは、表示制御装置４５に対して、キャラ確定を実行させるためのコマンドである。

【８３８９】

なお、本実施例では、決定ボタンＥａ１押下がなくなった場合は、その時点でキャラ確定とされているが、キャラ変更演出期間内であれば再度、キャラ変更が可能となるように構成しても構わない。また、本実施例は、決定ボタンＥａ１押下がなくなったことをもってキャラ確定をしているが、キャラ変更にあたって決定ボタンＥａ１押下が必要ない構成であれば、新たに決定ボタンＥａ１押下されたことをもってキャラ確定としても構わない。

【８３９０】

ステップＥｄ２１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥｂ１０１にてオート連打実行演出フラグが１であると判定された場合に、第１～第３バッファにＯＦＦが格納されているか否かを判定する。すなわち、オート連打実行演出において決定ボタンＥａ１が押下される直前に、決定ボタンＥａ１から手が離されているか否かが判定されている。本実施例では、直前に決定ボタンＥａ１から手が離されていることがオート連打実行演出開始の条件となるからである。これにより、遊技者は、オート連打を行う場合であっても、遊技に無関係に決定ボタンＥａ１を押し放しにする訳にはいかなくなるので、遊技に集中させることができる。第１～第３バッファいずれか（この場合は第２バッファ）にＯＦＦが格納されていればステップＥｄ１０２へ進み、オート連打実行演出を行うが、そうでなければ現時点ではオート連打実行演出を行わず、ステップＥｂ１０３へ進む。もちろん、その後、決定ボタンＥａ１から手が離され第１～第３バッファいずれか（この場合は第３バッファ）にＯＦＦが格納された時点で、オート連打実行演出に進むことができる。

【８３９１】

なお、ステップＥｂ１０３にて通常連打実行演出フラグが１であると判定された場合には、このような処理は行わずに、ステップＥｂ１０４の通常連打実行演出に進む。通常連打であれば必ず決定ボタンＥａ１から手を離す機会があるからである。

【８３９２】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う変更ボタン・決定ボタン同時押下判定処理（キャラクタ変更決定処理）について図８５２を参照して説明する。図８５２は、サブ制御装置２６２による変更ボタン・決定ボタン同時押下判定処理（キャラクタ変更決定処理）を示すフローチャートである。変更ボタン・決定ボタン同時押下判定処理は、キャラクタ変更決定処理でもあるので、この点を以下に説明する。

【８３９３】

ステップＥｄ３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するキャラ変更可能フラグが１であるか否かを判定する。キャラ変更可能フラグが１であればステップＥｄ３０２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８３９４】

ステップＥｄ３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。決定ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｄ３０３へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８３９５】

ステップＥｄ３０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変更ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。変更ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｄ３０４へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８３９６】

ステップＥｄ３０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラクタカウンタ

を＋１にセットしてステップＥｄ３０５へ進む。キャラクタカウンタは、１～６までの値を取るカウンタであり、１～６の値をキャラクタの種類に対応付けたカウンタである。カウンタが１増えるごとにキャラクタが変わる。

【８３９７】

ステップＥｄ３０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラ変更決定フラグを１にセットして、ステップＥｄ３０６へ進む。ステップＥｄ３０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用キャラ変更決定コマンドをセットして、本処理を終了する。

【８３９８】

このように、決定ボタンＥａ１が押下された状態で変更ボタンＥｄ３が同時に押下された場合に、上述したキャラクタ変更を実行できる。

【８３９９】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う連打演出表示態様設定処理について図８５３を参照して説明する。図８５３は、サブ制御装置２６２による連打演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【８４００】

本実施例の連打演出表示態様設定処理は、基本的には、実施例６３において図８２２を参照して説明した連打演出表示態様設定処理と同じであるので、異なる点について説明する。具体的には、ステップＥｂ２０６にてオート連打機能ＯＮ演出タイミングであると判定され、ステップＥｂ２０８にてオート連打機能ＯＮ演出フラグを１にセットし、ステップＥｂ２０９にて表示用オート連打機能ＯＮ演出コマンドをセットした後に、ステップＥｄ４０１からステップＥｄ４０５が加わっている点が異なる。

【８４０１】

ステップＥｄ４０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラ変更演出タイミングであるか否かを判定する。キャラ変更演出タイミングは、本実施例では、後述する出動キャラ変更可能画像Ｅｄ１００３ｈの表示が開始されるタイミングであるが、オート連打機能がＯＮにされた時点から開始しても構わない。キャラ変更演出タイミングであればステップＥｄ４０２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８４０２】

ステップＥｄ４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラ変更可能フラグを１にセットして、ステップＥｄ４０３へ進む。

【８４０３】

ステップＥｄ４０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラ変更終了タイミングか否かを判定する。キャラ変更終了タイミングは、出動キャラ変更可能画像Ｅｄ１００３ｈの表示が終了するタイミングである。上述したキャラ変更開始タイミングからキャラ変更終了タイミングまでのキャラ変更可能期間は、１秒間に１回のキャラクタ変更の操作が行われることを考慮して例えば６秒間としているが、２巡くらい表示させる必要があれば１２秒間としても構わない。このキャラ変更可能期間は、上述した決定ボタンＥａ１押下が検出された状態で変更ボタンＥｄ３押下が検出されることで、キャラクタが変更される期間である。キャラ変更終了タイミングであればステップＥｄ４０４へ進み、そうでなければ、これ以降の演出表示態様を設定するため、ステップＥｂ２１０へ進む。

【８４０４】

ステップＥｄ４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、キャラ変更可能フラグを０にセットして、ステップＥｄ４０５へ進む。ステップＥｄ４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用キャラ確定コマンドをセットして、上述と同様にステップＥｂ２１０へ進む。表示用キャラ確定コマンドは、上述の通り、表示制御装置４５へ送信されるコマンドである。現時点で変更決定されているキャラクタを確定コマンドとして送る。

【８４０５】

なお、詳しい表示態様は後述するが、表示制御装置４５では、上述した表示用キャラ変

更決定コマンドによって変更決定されたキャラクタを把握し、この表示用キャラ確定コマンドによって決定された変更キャラが確定したことを把握し、確定された変更キャラが第３図柄表示装置４２にて実行されるオート連打実行演出に登場する。

【８４０６】

本実施例では、オート連打機能ＯＮ演出においてオート連打機能を有効（ＯＮ）にした場合にはバトルに出動するプレイヤーＰＹのキャラクタを変更することができる。また、キャラクタを変更した後に、そのキャラクタによる通常よりも強い強攻撃演出が行われる。図８５４（ａ）は、出動キャラ選択テーブルであり、（ｂ）は、キャラカウンタの更新パターンであり、（ｃ）は、強攻撃演出の示唆内容を示す図である。

【８４０７】

（ａ）に示すように、キャラクタは、所定数（例えば、６種類）設けられている。バトルに出動するキャラクタは、キャラカウンタによって決定される。図８５４（ａ）に示すように、キャラカウンタが１である場合は、キャラクタＡが選択され、キャラカウンタが２である場合は、キャラクタＢが選択され、キャラカウンタが３である場合は、キャラクタＣが選択され、キャラカウンタが４である場合は、キャラクタＤが選択され、キャラカウンタが５である場合は、キャラクタＥが選択され、キャラカウンタが６である場合は、キャラクタＦが選択される。

【８４０８】

（ｂ）に示すように、キャラカウンタは、キャラクタの数に対応して１から６まであり図８５４（ｂ）に示すように更新の都度、前回値に１が加算され最大の６に達した後１に戻るループカウンタとなっている。

【８４０９】

（ｃ）の上段に示すように、後述するパワーＭＡＸの状態で行われる強攻撃演出において表示される強攻撃画像が横縞柄であれば大当たり期待度が低いことを示唆し、強攻撃画像が縦縞柄であれば大当たり期待度が中くらいであることを示唆し、強攻撃画像が格子柄であれば大当たり期待度が高いことを示唆する。また、その下段に示すように、後述するパワーＭＡＸ未満の状態で行われる強攻撃演出において表示される強攻撃画像が横縞柄であれば大当たり期待度が低いか中くらいであることを示唆し、強攻撃画像が縦縞柄であれば大当たり期待度が中くらいか高いことを示唆する。このようにパワーＭＡＸ未満の状態で行われる強攻撃演出の方が、パワーＭＡＸの状態で行われる強攻撃演出よりも示唆の正確さが劣るので、正確な示唆を欲する遊技者としては、パワーＭＡＸの状態になるように後述する決定ボタンＥａ１押下を行う。

【８４１０】

本実施例における連打演出は、上述の実施例における連打演出と同様に、オート連打機能を用いた演出であり、オート連打機能を有効にするための操作説明が行われるオート連打機能ＯＮ説明演出と、有効期間内に説明通りに操作するとオート連打機能の有効と無効を切り替えることができるオート連打機能ＯＮ演出と、実際に連打が実行される連打実行演出とで構成されている。連打実行演出は、オート連打機能を有効としたときに実行されるオート連打実行演出と、オート連打機能を無効にしたときに実行される通常連打実行演出とが設けられている。なお、オート連打機能ＯＮ演出期間において、バトルに出動するプレイヤーＰＹのキャラクタを変更できるキャラ変更演出が行われる点が異なっている。これらの構成について以下詳しく説明する。

【８４１１】

本実施例で行う連打演出に関して説明する。まず、図８５５から図８５６を参照して、連打演出のうちのオート連打機能ＯＮ演出について説明する。同時押下がオート連打機能ＯＮ演出期間内に行われた場合のオート連打機能ＯＮ演出の表示態様について説明する。図８５５は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。図８５６は、図８５５に続くオート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８４１２】

（１）に示す表示画面４２ａは、左列・右列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組合せとなった

状態で、中列の主装飾図柄ＳＺがリーチ変動している状態を示している。この変動表示は、大当たりまたは外れスーパーリーチＤ，Ｆのいずれかに係る変動パターンコマンドに基づき行われている。

【８４１３】

（２）に示す表示画面４２ａは、主装飾図柄ＳＺのリーチ変動が、発展図柄ＨＺのリーチ変動に移行した状態を示している。具体的には、バトル演出であるリーチ発展演出画面Ｅｂ１０００が表示され、バトル演出が行われることを示す「バトル開始」のようなリーチ発展演出開始画像Ｅｂ１００１が表示される。大当たりまたは外れスーパーリーチＣ，Ｄ，Ｅ，Ｆはバトル演出が行われ、とくに大当たりまたは外れスーパーリーチＤ，Ｆは連打演出が実行される。

【８４１４】

（３）に示す表示画面４２ａは、（１）に示したリーチ発展演出画面Ｅｂ１０００の表示から所定時間を経過したタイミングで、オート連打機能ＯＮ説明演出が開始された時の様子を示している。オート連打機能を有効にするための操作説明をするオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２が表示される。具体的には、オート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２には、「決定ボタンとメニューボタンを同時に押すとオート連打機能がＯＮになるよ（決定ボタンを先に押してね）」というオート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａが表示される。なお、オート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２は、「決定ボタンを押し続けて！合図が出たらメニューボタンを押して！」のように後述する操作態様に近い説明文を表示しても構わない。このオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示開始から終了までの期間が上述したオート連打機能ＯＮ説明期間である。

【８４１５】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）に示したオート連打機能ＯＮ説明画像Ｅｂ１００２の表示が終了し、有効期間内に説明通りに操作するとオート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えることができるオート連打機能ＯＮ演出が開始された時の様子を示している。遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるオート連打機能ＯＮ演出に対応するオート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３が表示される。オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３には、遊技者に決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるために「押せ！」という文字画像と、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下することが求められていることを絵柄で示す同時押下演出図示画像Ｅｂ１００３ａが表示される。また、オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間（例えば２．０秒間）を示すオート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂが表示される。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少する画像である。さらに、現在、オート連打機能が有効か無効かを示すオート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４が表示される。オート連打機能は、最初は無効に設定されているので、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」で表示される。なお、オート連打機能は、最初から有効であってもよい。これにより、オート連打機能を有効にするために特別な操作をすること必要がなくなる。また、前回の設定を引き継ぐものであってもよい。これにより、オート連打機能を一度所望の設定にすれば次回から設定を変更する必要がなくなる。

【８４１６】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間（オート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えることができる期間）内に、決定ボタンＥａ１が押下された状態を示している。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。まだ、メニューボタンＥａ２との同時押下はされていないのでオート連打機能は有効にならず、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」が表示されている。

【８４１７】
決定ボタンＥａ１が押下された場合には、決定ボタン押下チャージ演出に用いられる決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄと決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅが表示される。決定ボタン押下チャージ演出では、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄは、決定ボタンＥａ１が押下され続けることで後述する連打実行演出で活用されるチャージが貯まり、ＭｉｎからＭａｘまで貯まるパワーチャージに対応するパワーメーターを有する。パワーチャージの進行中に、決定ボタンＥａ１から手が離されると、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄが消えるようになっている。再度、決定ボタンＥａ１押下を行った場合は、その時点から新たに決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄが表示されるが、パワーメーターは再び０から貯まり出す。決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅは、決定ボタンＥａ１の押下を継続するとパワーがチャージされること説明する表示であり、「決定ボタンを押し続けてパワーを貯めろ」と表示される。パワーＭＡＸになるとバトルを行う連打実行演出において出動キャラが通常よりも強い強攻撃を行い、図８５４（ｃ）上段に示すようにこの強攻撃が大当たり期待度を正確に示唆する。パワーＭＡＸ未満で決定ボタンＥａ１押下を止めると、バトルを行う連打実行演出において出動キャラが強攻撃を行うが、図８５４（ｃ）下段に示すようにこの強攻撃がパワーＭＡＸの場合よりも正確さに劣る態様で大当たり期待度を示唆する。したがって、遊技者に対して、強攻撃が大当たり期待度を正確に示唆するように、決定ボタンＥａ１を押し続けて、パワーＭＡＸになるまで貯めさせる動機を与えることができる。決定ボタンＥａ１が押下されたので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされ始める。
【８４１８】
なお、上述の実施例６３と同様に、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間中に、決定ボタンＥａ１が押下されていない状態でメニューボタンＥａ２が押下された場合は、演出バランスや音量の設定を変更するときに使用するメニュー画面Ｅｂ１０１０が表示される。
【８４１９】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の状態から決定ボタンＥａ１の押下が継続されている状態を示している。決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅは消去され、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされ続けている。なお、決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅを縮小したり、表示画面４２ａの端に寄せるなどして、表示し続けても構わない。
【８４２０】
（７）に示す表示画面４２ａは、決定ボタンＥａ１の押下が継続されている状態でメニューボタンＥａ２が押下された様子を示している。決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されたので、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」に切り替わる。オート連打機能の有効か無効かを確定するオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示される。メニューボタンＥａ２が押下されたので、決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅが再表示される。
【８４２１】
上述の実施例６３では、オート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間（例えば２．０秒間）が終了した時にオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示されていたが、本実施例では、オート連打機能を有効（ＯＮ）にされたタイミングでもオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示されるようになっている。つまり、オート連打機能を有効（ＯＮ）にされるとオート連打機能の有効と無効を切り替えることができる期間が終了するようになっている。
【８４２２】
また、バトルに出動するプレイヤーＰＹのキャラクタを示す出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆが表示される。出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆには、キャラクタＡを示す画像が表示

されている。この時に表示されるキャラクタは、前回選択されたキャラクタが表示される。初めて選択する場合は初期値に対応するデフォルトのキャラクタ（例えば、キャラクタＡ）が表示される。この時にもパワーをチャージすることができ、決定ボタンＥａ１が押下され続けていると決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。もしこの時点で、決定ボタンＥａ１から手が離されると、現時点で出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆに表示されているキャラクタＡを連打実行演出に用いることが確定されるが、パワーメーターは満タンにならない。

【８４２３】

なお、オート連打機能を有効（ＯＮ）にした状態でメニューボタンＥａ２が押下されるとオート連打機能を無効（ＯＦＦ）することができるようにしていてもよい。

【８４２４】

（８）に示す表示画面４２ａは、（７）でオート連打機能を有効（ＯＮ）にされた後の状態を示している。敵が現れたことを示す敵出現画像Ｅｄ１００３ｇが表示される。敵出現画像Ｅｄ１００３ｇは、例えば敵キャラクタを表示する。決定ボタンＥａ１が押下され続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。

【８４２５】

図８５６（９）に示す表示画面４２ａは、（８）に示した敵出現画像Ｅｄ１００３ｇが表示された後の状態を示している。所定変更操作手段である変更ボタンＥｄ３を押下することで出動キャラを変更することができることを示す出動キャラ変更可能画像Ｅｄ１００３ｈが表示される。これにより、先に現れた敵キャラクタとの対戦を見たいキャラクタを選択することができる。ただし、キャラクタの変更はパワーがチャージされている間にしなければならない。そのため、遊技者は、決定ボタンＥａ１を押下している手（例えば右手）を離さないように注意しつつ、反対の手で変更ボタンＥｄ３を押下するように操作しなければならない。決定ボタンＥａ１が押下され続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。

【８４２６】

（１０）に示す表示画面４２ａは、（９）に示した出動キャラ変更可能画像Ｅｄ１００３ｈが表示された後に変更ボタンＥｄ３が押下された状態を示している。変更ボタンＥｄ３が押下されたので出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆは、キャラクタＡからキャラクタＢを示す画像に変更される。決定ボタンＥａ１が押下され続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。この時点で遊技者が決定ボタンＥａ１から手を離せば、出動キャラはキャラクタＢに確定されるが、パワーメーターは満タンにならないので、遊技者はキャラクタＢに確定したくても、パワーメーターが満タンになるまでは、決定ボタンＥａ１から手を離さないようにする。なお、変更ボタンＥｄ３が押下されなければ、出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆは、キャラクタＡから変更されない。

【８４２７】

（１１）に示す表示画面４２ａは、（１０）に示した出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆが変更された後に再び変更ボタンＥｄ３が押下された状態を示している。変更ボタンＥｄ３が押下されたので出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆは、キャラクタＢからキャラクタＣを示す画像に変更される。決定ボタンＥａ１が押下され続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。このようにパワーがチャージされている間は何回でも出動キャラを変更することができる。また、特定の設定を変更をするために操作される特定変更操作手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等であってもよい。

【８４２８】

（１２）に示す表示画面４２ａは、（１１）に示した出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆが変更された後の状態を示している。決定ボタンＥａ１が押下され続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされ、チャージ

が満タンになっている。キャラクタの変更はパワーが満タンにチャージされてから所定時間を経過するまでできるようになっている。例えば、パワーメータのチャージ開始から満タンまでを６秒間とすると、パワーが満タンにチャージされた状態で３秒間はキャラクタを変更することができる。チャージが満タンになってから３秒間を経過するとキャラクタの変更もこの時点でできなくなる。チャージが満タンになってから３秒間を経過すると、決定ボタンＥａ１を押下の継続をやめることを促す「パワーＭａｘ！出動だ！決定ボタンを離せ」の決定ボタン押下チャージ終了画像Ｅｄ１００３ｉが所定時間（例えば３秒間）表示される。なお、決定ボタン押下チャージ終了画像Ｅｄ１００３ｉは、「パワーＭａｘ！出動だ！好きなキャラクタを変更ボタンで選んで決定ボタンを離せ」のように最終的な変更と確定の操作を説明する表示でもよい。この時点で決定ボタンＥａ１押下を止めるとキャラクタが確定するが、決定ボタンＥａ１押下を止めなくても強制的にこの時点で表示されているキャラクタに確定される。なお、パワーがチャージされている間に変更ボタンＥｄ３が押下されなければ、オート連打機能を有効（ＯＮ）にした時に表示された、出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆで（キャラクタＡ）で確定される。

【８４２９】

（１３）に示す表示画面４２ａは、（１２）に示した決定ボタン押下チャージ終了画像Ｅｄ１００３ｉが表示された後に、決定ボタンＥａ１の押下が止められ、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。もし決定ボタン押下チャージ終了画像Ｅｄ１００３ｉが表示された後に、決定ボタンＥａ１の押下が止められていないまま、オート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示されるタイミングになったとすれば、オート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａは、異なる内容、例えば「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！（決定ボタンを押し直して）」のように表示してもよい。表示は変えるか否かに関わらず、押し直さなければ、決定ボタンＥａ１の長押しが有効にならない。その場合は、連打実行演出によらない通常のバトル演出を実行してもよいし、通常連打実行演出を実行してもよい。

【８４３０】

次に、オート連打機能を有効（ＯＮ）としたときに実行されるオート連打実行演出について説明する。本実施例におけるオート連打実行演出は、上述の実施例６３のオート連打実行演出とは、オート連打機能ＯＮ演出期間に選択されたキャラクタでバトルを行う点と、オート連打機能ＯＮ演出期間でパワーが貯められた場合に強攻撃を行う点が異なっている。図８５７は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。

【８４３１】

（１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。図８５６（１３）に示す状態と同じである。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能ＯＮ演出期間から継続して表示される。オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。

【８４３２】

（２）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始される時の状態を示している。バトルを行うプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが表示されるバトル画像Ｅｂ１０１０ｂが表示される。ここで表示されるプレイヤーＰＹはオート連打機能ＯＮ演出期間に選択（変更）されたキャラクタ（本実施例では、キャラクタＣ）が表示される。バトルの期間を示すバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃが表示される。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは、オート連打実行演出期間の進行に合わせてメーターが減

少する画像である。本実施例では、バトルの期間は１０秒に設定しているのでメーターが減少し始めてから１０秒でバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは０になる。決定ボタンＥａ１連打させるための「連打！」という文字画像とボタンを押すことを示すボタン連打画像Ｅｂ１０１０ｄが表示されている。

【８４３３】

（３）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。このタイミングで決定ボタンＥａ１の長押しが開始されている。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。

【８４３４】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の長押しが開始されてから１秒経過した時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされたのでオート連打機能による連打が実行される。オート連打が実行されていることを示すオート連打実行画像Ｅｂ１０１０ｅが表示され、バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、上述のオート連打機能ＯＮ演出期間においてパワーが満タンまでチャージされているのでプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに強い攻撃を行っていることを示す強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆａが表示される。オート連打機能による連打は、オート連打機能による連打は１００ミリ秒毎に行われるので攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆａが複数表示されている。攻撃に合わせてスピーカー２４からは、「ビシッ！バシッ！ビシッ！」のような効果音が出力される。

【８４３５】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能により連打が５０回行われた後の様子を示すものである。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、決定ボタン押下チャージ演出によってパワーＭＡＸまで貯めたことの結果として、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに対して、通常よりも強い強攻撃を行う強攻撃演出が行われる。このときの強攻撃画像Ｅｄ１００３ｄａは、格子柄をしている。したがって、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性が高い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度が高いものであることが示唆されている。

【８４３６】

（６）に示す表示画面４２ａは、強攻撃演出の後の様子を示すものである。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、（５）に示した強攻撃演出によっても決着が付かず、勝負は最終決戦で決まる様子が表示されている。しかし、上述のように強攻撃画像Ｅｄ１００３ｄａは格子柄をしていたので、この最終決戦でプレイヤーＰＹが勝利する可能性が高いことを遊技者は認識している。したがって、遊技者は、勝利の確信をもって最終決戦を見ることができる。なお、最終決戦においてオート連打演出を行っても構わない。この後は、バトルに勝利し、リーチ発展演出は大当たり結果を示し、大当たり組合せにて変動表示が確定する。

【８４３７】

（７）に示す表示画面４２ａは、（５）とは異なる態様でオート連打機能により連打が５０回行われた後の様子を示すものである。すなわち、バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、決定ボタン押下チャージ演出によってパワーＭＡＸ未満までしか貯めなかったことの結果として、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに対して、通常よりも強い強攻撃を行う強攻撃演出が行われるが、強攻撃画像Ｅｄ１００３ｄａは、縦縞柄をしている。したがって、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性が中くらいか高いかのいずれか、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度が中くらいか高いかのいずれかであることが示唆されるに留まる。

【８４３８】

（８）に示す表示画面４２ａは、（７）の後の状態を示している。
バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、（７）に示した強攻撃演出によっても決着が付かず、勝負は最終決戦で決まる様子が表示されている。ここで、上述のように強攻撃画像Ｅｄ１００３ｄａは縦縞柄をしていたので、この最終決戦でプレイヤーＰＹが勝利する可能性が高いかどうか遊技者には判然としない。したがって、遊技者は、最終決戦をプレイヤーＰＹ

が勝利することを期待しながら見ることができる。上述の（５）（６）と同じ変動パターンであるので、（８）の結果も、最終的には大当たりとなる。

【８４３９】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【８４４０】

＜変形例１＞

上述の実施例では、キャラクタ変更演出において、出動キャラクタは、単に演出用キャラクタであるに留まっていたが、出動キャラクタは、大当たり期待度に対応する出動キャラクタであってもよい。出動キャラクタを大当たり期待度に対応するキャラクタとするため、上述の実施例では連打演出が実行される場合、変動パターンに関わらず全ての出動キャラを選択することができるようになっていたが、本変形例では、変動パターン（有利度）に応じて選択を反映できる出動キャラが制限される構成を採用している。これにより、遊技者は、選択を反映できる出動キャラがどこまであるかを探りながら、変動パターンの有利度を探求することができる。

【８４４１】

変動パターンに応じて制限される出動キャラについて説明する。図８５８は、出動キャラ選択用テーブル等である。

【８４４２】

図８５８に示すように、スーパーリーチＡ、Ｂは大当たり期待度が低く、スーパーリーチＣ、Ｄは大当たり期待度が中に、スーパーリーチＥ、Ｆは大当たり期待度が高くなるように構成されている。したがって、スーパーリーチＡ、Ｂは有利度が低く、スーパーリーチＣ、Ｄはスーパーリーチ Ａ、Ｂより有利度が高く、スーパーリーチＥ、ＦはスーパーリーチＣ、Ｄより有利度が高くなっている。

【８４４３】

（ａ）に示すように、本変形例では、出動キャラは、キャラカウンタ１に対応するキャラクタＡ（〇キャラクタ）が対応する大当たり期待度が低く設定され、キャラカウンタ２に対応するキャラクタＢ（△キャラクタ）が対応する大当たり期待度が中くらいに設定され、キャラカウンタ３に対応するキャラクタＣ（▽キャラクタ）が対応する大当たり期待度が高く設定されている。

【８４４４】

（ｂ）に示すように、キャラクタカウンタの更新パターンは、１，２，３の順に更新され、３の後は１に戻るループカウンタである。

【８４４５】

（ｃ）に示すように、変動パターンと出撃キャラの変更との関係を説明すると、スーパーリーチＢ、Ｄ、Ｆでは、連打演出が実行され、スーパーリーチＡ、Ｃ、Ｅでは、連打演出が実行されずバトル演出が実行される。このように分けている理由は、スーパーリーチＡ、Ｃ、Ｅで実行されるバトル演出においては、予め決定されたキャラクタを登場させることで、キャラクタと大当たり期待度との関係を規定するためである。

【８４４６】

連打演出では、出動キャラを変更することができるが、変動パターンごとに制限される出動キャラが設定されている。具体的には、スーパーリーチＢの出動キャラはキャラクタＡのみが当初キャラとして設定されている。したがって、キャラクタＢ、Ｃには変更できない。スーパーリーチＤの出動キャラはキャラクタＡが当初キャラとして設定され、キャラクタＢが変更可キャラとして設定されている。したがって、キャラクタＣには変更できない。スーパーリーチＦの出動キャラは全てのキャラクタが登場できるように設定されている。したがって、キャラクタＡが当初キャラとして設定され、キャラクタＢ，Ｃが変更可キャラとして設定されることで、全てのキャラクタに変更可能である。

【８４４７】

バトル演出では、変動パターンごとに出動キャラが設定されている。したがって、出動キャラを変更することはできない。スーパーリーチＡの出動キャラはキャラクタＡが設定

されている。スーパーリーチＣの出動キャラはキャラクタＢが設定されている。スーパーリーチＥの出動キャラはキャラクタＣが設定されている。このように設定された結果、キャラクタＡは期待度が低く、キャラクタＢは期待度が中くらいであり、キャラクタＣは期待度が高い、という認識を遊技者に与えることができるようになっている。

【８４４８】

本変形例で行う連打演出について説明する。まず、図８５９、図８６０を参照してスーパーリーチＢにおける連打演出について説明する。図８５９は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。図８６０は、図８５９に続くオート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８４４９】

図８５９の（１）～（４）に示す表示画面４２ａは、上述の図８５５の（１）～（４）に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８４５０】

（５）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出画像Ｅｂ１００３の表示期間すなわちオート連打機能ＯＮ演出期間における有効期間（オート連打機能の有効（ＯＮ）と無効（ＯＦＦ）を切り替えることができる期間）内に、決定ボタンＥａ１が押下された状態を示している。オート連打機能設定変更可能期間画像Ｅｂ１００３ｂは、オート連打機能ＯＮ演出期間の進行に合わせてメーターが減少している。まだ、メニューボタンＥａ２との同時押下はされていないのでオート連打機能は有効にならず、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が無効であることを示す「ＯＦＦ」が表示されている。また、決定ボタンＥａ１が押下された場合には、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄと決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅが表示される。

【８４５１】

（６）に示す表示画面４２ａは、決定ボタンＥａ１の押下が継続されている状態でメニューボタンＥａ２が押下された様子を示している。決定ボタンＥａ１が押下された状態でメニューボタンＥａ２が押下されて、決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とが同時に押下されたので、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」に切り替わる。オート連打機能の有効か無効かを確定するオート連打機能有効無効確定画像Ｅｂ１００３ｃが表示される。また、バトルに出動するプレイヤーＰＹのキャラクタを示す出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆが表示される。出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆには、キャラクタＡを示す画像が表示されている。また、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされ続けている。なお、特定の操作より前に操作される特定操作前操作手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等であってもよい。また、特定の操作がされた状態で操作さ特定操作中操作手段である電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮまたは電源ＯＦＦとされる。れる特定操作中操作手段であれば、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３等であってもよい。

【８４５２】

（７）に示す表示画面４２ａは、（６）に示したオート連打機能の有効（ＯＮ）にした後の状態を示している。変更ボタンＥｄ３を押下することで出動キャラを変更することができるかもしれないことを示す「変更ボタンで出動キャラが変わるかも！」の出動キャラ変更可能性示唆画像Ｅｄ１００３ｈａが表示される。このとき、決定ボタンＥａ１から手が離されているが、出動キャラ変更可能性示唆画像Ｅｄ１００３ｈａが表示されている期間は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１から手が離されても、決定ボタンＥａ１押下の検出を有効とみなすものとする。これを受けて、決定ボタン押下チャージ説明画像Ｅｄ１００３ｅには、「キャラ変更中は、決定ボタンから手を離しても大丈夫だよ。」という説明表示が行われている。そのため、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされ続けている。

【８４５３】

（８）に示す表示画面４２ａは、（７）に示した出動キャラ変更可能性示唆画像Ｅｄ１

００３ｈａが表示された後に変更ボタンＥｄ３が押下された状態を示している。変更ボタンＥｄ３が押下されたが、スーパーリーチＢの出動キャラはキャラクタＡのみが設定されているのでキャラクタＢ、Ｃには変更できない。出動キャラは変更できないことを示す「変更できません」の出動キャラ変更不可画像Ｅｄ１００３ｊが表示される。出動キャラ変更不可画像Ｅｄ１００３ｊの表示に合わせてスピーカー２４からは、「ブッブー！」のような効果音が出力される。したがって、遊技者は、出動キャラがキャラクタＡにしかならないため、オート連打実行演出において敵キャラクタに勝利し難い、すなわち大当たり期待度の低いのではないか、という示唆を受けることができる。また、決定ボタンＥａ１押下とみなされ続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。

【８４５４】

（９）に示す表示画面４２ａは、再び変更ボタンＥｄ３が押下された状態を示している。再び変更ボタンＥｄ３が押下されたので、出動キャラは変更できないことを示す「変更できません」の出動キャラ変更不可画像Ｅｄ１００３ｊが再び表示される。出動キャラ変更不可画像Ｅｄ１００３ｊの表示に合わせてスピーカー２４からは、「ブッブー！」のような効果音が出力される。これ以降、変更ボタンＥｄ３を押下しても、同じ状態が繰り返される。したがって、遊技者は、（８）と同様に、大当たり期待度が低いスーパーリーチ演出が実行されているのではないか、という示唆を受けることができる。また、決定ボタンＥａ１押下とみなされ続けているので決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターにパワーがチャージされる。

【８４５５】

（１０）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間終了前の状態を示している。決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターのパワーは、ＭＡＸまでチャージされるので、連打実行演出において強攻撃演出による大当たり期待度の示唆を見ることができる。オート連打機能ＯＮ演出期間終了するとキャラクタの変更ができなくなる。決定ボタンＥａ１を押下することを促す「出動だ！決定ボタンを押せ！」の決定ボタン押下画像Ｅｄ１００３ｉａが表示される。決定ボタンＥａ１が押下されたので、出動キャラはキャラクタＡで確定される。なお、決定ボタンＥａ１が押下されなくてもオート連打機能ＯＮ演出期間が終了すれば自動的に現在表示されているキャラクタで確定される。

【８４５６】

（１１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。

【８４５７】

次に、オート連打機能を有効（ＯＮ）としたときに実行されるオート連打実行演出について説明する。本変形例におけるオート連打実行演出は、キャラクタによって攻撃力が異なるように構成されている。具体的には、キャラクタＡが一番攻撃力が弱く、キャラクタＢは中間の攻撃力で、キャラクタＣは一番攻撃力が強く設定されている。スーパーリーチＢの場合のオート連打実行演出について図８６１を用いて説明する。図８６１は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。

【８４５８】

（１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。図８６０（１１）に示す状態と同じである。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能ＯＮ演

出期間から継続して表示される。オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。

【８４５９】

（２）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始される時の状態を示している。バトルを行うプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが表示されるバトル画像Ｅｂ１０１０ｂが表示される。ここで表示されるプレイヤーＰＹはキャラ変更演出期間を経て確定されたキャラクタ（キャラクタＡ）が表示される。敵キャラクタのヒットポイントを示す敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋが表示される。敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、攻撃が成功すればメーターが減少する画像であり、メータが０になれば敵キャラクタＴＫを倒すことができる。バトルの期間を示すバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃが表示される。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは、オート連打実行演出期間の進行に合わせてメーターが減少する画像である。バトルの期間は１０秒に設定しているのでメーターが減少し始めてから１０秒でバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは０になる。決定ボタンＥａ１連打させるための「連打！」という文字画像とボタンを押すことを示すボタン連打画像Ｅｂ１０１０ｄが表示されている。

【８４６０】

（３）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。このタイミングで決定ボタンＥａ１の長押しが開始されている。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。

【８４６１】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の長押しが開始されてから１秒経過した時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされたのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、上述のオート連打機能ＯＮ演出期間においてパワーが満タンまでチャージされているのでプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに強い攻撃を行っていることを示すキャラクタＡ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｂが表示される。なお、上述の説明では、強攻撃画像は、連打実行演出の後に表示されていたが、この表示態様のように連打実行演出とともに表示されても構わない。この場合、強攻撃画像による大当たり期待度の示唆ないし報知は、連打のすべての回においてのみ行ってもよいし、連打１回目にのみ行ってもよい。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが１目盛り減少する。キャラクタＡの攻撃力は弱いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性が低い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度が低いものであることが示唆されている。

【８４６２】

（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の後も決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。決定ボタンＥａ１の長押しが継続しているのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、キャラクタＡ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｂが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが１目盛り減少する。

【８４６３】

（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の後も同様に決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。キャラクタＡ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｂが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが１目盛り減少する。以下同様に、攻撃が成功すれば、敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが１目盛り減少する。

【８４６４】

（７）に示す表示画面４２ａは、敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋが０になった時の様子を示している。決定ボタンＥａ１の長押しが継続されておりキャラクタＡ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｂが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが１目盛り減少しメータが０になる。キャラクタＡは攻撃力が弱いので敵キャラクタＴＫを倒すのに時間が掛かる。バトルの期間を示すバトル

期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは残り僅かのところを示している。なお、本変形例では、当たりの場合の表示対応であり、攻撃により敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋが０になるように設定されている。外れの場合は途中から攻撃が成功しないようになりメータは０にならないように設定されている。

【８４６５】

（８）に示す表示画面４２ａは、バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。

【８４６６】

次に、図８６２、図８６３を参照してスーパーリーチＤにおける連打演出について説明する。図８６２は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。図８６３は、図８６２に続くオート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８４６７】

図８６２の（１）～（７）に示す表示画面４２ａは、上述の図８５９の（１）～（７）に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。

【８４６８】

（８）に示す表示画面４２ａは、（７）に示した出動キャラ変更可能性示唆画像Ｅｄ１００３ｈａが表示された後に変更ボタンＥｄ３が押下された状態を示している。変更ボタンＥｄ３が押下されたので出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆは、キャラクタＡからキャラクタＢを示す画像に変更される。

【８４６９】

（９）に示す表示画面４２ａは、出動キャラがキャラクタＢに変更された後に変更ボタンＥｄ３が押下された状態を示している。スーパーリーチＤの出動キャラはキャラクタＡ、Ｂのみが設定されているのでキャラクタＣには変更できない。出動キャラは変更できないことを示す「変更できません」の出動キャラ変更不可画像Ｅｄ１００３ｊが表示される。出動キャラ変更不可画像Ｅｄ１００３ｊの表示に合わせてスピーカー２４からは、「ブッブー！」のような効果音が出力される。これ以降、変更ボタンＥｄ３を押下しても、同じ状態が繰り返される。したがって、遊技者は、出動キャラがキャラクタＢまでにしかならないため、オート連打実行演出において敵キャラクタに勝利し難い、すなわち大当たり期待度が中くらいなのではないか、という示唆を受けることができる。

【８４７０】

（１０）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間終了前の状態を示している。決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターのパワーは、ＭＡＸまでチャージされるので、連打実行演出において強攻撃演出による大当たり期待度の示唆を見ることができる。オート連打機能ＯＮ演出期間終了するとキャラクタの変更ができなくなる。決定ボタンＥａ１を押下することを促す「出動だ！決定ボタンを押せ！」の決定ボタン押下画像Ｅｄ１００３ｉａが表示される。決定ボタンＥａ１が押下されたので、出動キャラはキャラクタＢで確定される。なお、決定ボタンＥａ１が押下されなくてもオート連打機能ＯＮ演出期間が終了すれば自動的に現在表示されているキャラクタで確定される。

【８４７１】

（１１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。

【８４７２】

次に、スーパーリーチＤの場合のオート連打実行演出について図８６４を用いて説明す

る。図８６４は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。
【８４７３】
図８６４の（１）～（３）に示す表示画面４２ａは、上述の図８６１の（１）～（３）と出動キャラがキャラクタＡからキャラクタＢに変わっているだけなので説明は省略する。
【８４７４】
（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の長押しが開始されてから１秒経過した時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされたのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、上述のオート連打機能ＯＮ演出期間においてパワーが満タンまでチャージされているのでプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに強い攻撃を行っていることを示すキャラクタＢ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｃが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが２目盛り減少する。キャラクタＢの攻撃力はキャラクタＡの攻撃力よりは強いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性がキャラクタＡの時よりも高い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度がキャラクタＡの時よりも高いものであることが示唆されている。
【８４７５】
（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の後も決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。決定ボタンＥａ１の長押しが継続しているのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、キャラクタＢ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｃが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが２目盛り減少する。
【８４７６】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の後も同様に決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。キャラクタＢ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｃが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが２目盛り減少する。以下同様に、攻撃が成功すれば、敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが２目盛り減少する。
【８４７７】
（７）に示す表示画面４２ａは、敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋが０になった時の様子を示している。決定ボタンＥａ１の長押しが継続されておりキャラクタＢ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｃが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが２目盛り減少しメータが０になる。キャラクタＢはキャラクタＡより攻撃力が強いので敵キャラクタＴＫを倒すのにかかる時間がキャラクタＡの時よりも早くなる。バトルの期間を示すバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはキャラクタＡの時よりも残量が多い。
【８４７８】
（８）に示す表示画面４２ａは、バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。
【８４７９】
次に、図８６５、図８６６を参照してスーパーリーチＦにおける連打演出について説明する。図８６５は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。図８６６は、図８６５に続くオート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。
【８４８０】
図８６５に示す表示画面４２ａは、上述の図８６２に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。
【８４８１】
（９）に示す表示画面４２ａは、出動キャラがキャラクタＢに変更された後に変更ボタ

ンＥｄ３が押下された状態を示している。スーパーリーチＦの出動キャラは全てのキャラクタに変更できる。変更ボタンＥｄ３が押下されたので出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆは、キャラクタＢからキャラクタＣを示す画像に変更される。したがって、遊技者は、出動キャラがキャラクタＣになったので、オート連打実行演出において敵キャラクタに勝利し易い、すなわち大当たり期待度が高いのではないか、という示唆を受けることができる。

【８４８２】

（１０）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間終了前の状態を示している。決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターのパワーは、ＭＡＸまでチャージされるので、連打実行演出において強攻撃演出による大当たり期待度の示唆を見ることができる。オート連打機能ＯＮ演出期間終了するとキャラクタの変更ができなくなる。決定ボタンＥａ１を押下することを促す「出動だ！決定ボタンを押せ！」の決定ボタン押下画像Ｅｄ１００３ｉａが表示される。決定ボタンＥａ１が押下されたので、出動キャラはキャラクタＢで確定される。なお、決定ボタンＥａ１が押下されなくてもオート連打機能ＯＮ演出期間が終了すれば自動的に現在表示されているキャラクタで確定される。

【８４８３】

（１１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。

【８４８４】

次に、スーパーリーチＦの場合のオート連打実行演出について図８６７を用いて説明する。図８６７は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。

【８４８５】

図８６７の（１）～（３）に示す表示画面４２ａは、上述の図８６４の（１）～（３）と出動キャラがキャラクタＢからキャラクタＣに変わっているだけなので説明は省略する。

【８４８６】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の長押しが開始されてから１秒経過した時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされたのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、上述のオート連打機能ＯＮ演出期間においてパワーが満タンまでチャージされているのでプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに強い攻撃を行っていることを示すキャラクタＣ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｄが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが３目盛り減少する。キャラクタＣの攻撃力は一番強いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性が一番高い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度が高いものであることが示唆されている。

【８４８７】

（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の後も決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。決定ボタンＥａ１の長押しが継続しているのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、キャラクタＣ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｄが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが３目盛り減少する。

【８４８８】

（６）に示す表示画面４２ａは、（５）の後も同様に決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。キャラクタＣ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｄが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが４目盛り減少しメータが０になる。このように、キャラクタの攻撃力は常に一定でなくてもよ

い。これにより、攻撃が成功するか否かだけでなく敵キャラクタＴＫに与えるダメージの大小にも興味を持たせることができる。キャラクタＣは一番攻撃力が強いので敵キャラクタＴＫを倒すのにかかる時間が一番短い。バトルの期間を示すバトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃは一番残量が多い。

【８４８９】

（７）に示す表示画面４２ａは、バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。

【８４９０】

次に、図８６８、図８６９を参照してスーパーリーチＦにおいて出動キャラを変更しなかった場合の連打演出について説明する。図８６８は、オート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。図８６９は、図８６８に続くオート連打機能ＯＮ演出の表示態様を示す図である。

【８４９１】

図８６８の（１）～（７）に示す表示画面４２ａは、上述の図８６５の（１）～（７）と同じなので説明は省略する。

【８４９２】

（８）、（９）に示す表示画面４２ａは、（７）に示した出動キャラ変更可能性示唆画像Ｅｄ１００３ｈａが表示された後に変更ボタンＥｄ３が押下されなかった状態を示している。変更ボタンＥｄ３が押下されなかったので出動キャラ画像Ｅｄ１００３ｆは、キャラクタＡのままである。

【８４９３】

（１０）に示す表示画面４２ａは、オート連打機能ＯＮ演出期間終了前の状態を示している。決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄのパワーメーターのパワーは、ＭＡＸまでチャージされるので、連打実行演出において強攻撃演出による大当たり期待度の示唆を見ることができる。オート連打機能ＯＮ演出期間終了するとキャラクタの変更ができなくなる。決定ボタンＥａ１を押下することを促す「出動だ！決定ボタンを押せ！」の決定ボタン押下画像Ｅｄ１００３ｉａが表示される。決定ボタンＥａ１が押下されたので、出動キャラはキャラクタＡで確定される。なお、決定ボタンＥａ１が押下されなくてもオート連打機能ＯＮ演出期間が終了すれば自動的に現在表示されているキャラクタで確定される。

【８４９４】

（１１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示されている。

【８４９５】

次に、スーパーリーチＦにおいて出動キャラを変更しなかった場合のオート連打実行演出について図８７０を用いて説明する。図８７０は、オート連打実行演出の表示態様を示す図である。

【８４９６】

（１）に示す表示画面４２ａは、オート連打実行演出開始時の表示態様を示している。図８７０（１１）に示す状態と同じである。オート連打実行演出中のオート連打実行演出画面Ｅｂ１０１０が表示され、どのようにすればオート連打ができるのかを説明する「１秒以上決定ボタンを長押しすると自動で連打するぞ！」のオート連打説明画像Ｅｂ１０１０ａが表示される。オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能ＯＮ演出期間から継続して表示される。オート連打機能が有効であることを示す「ＯＮ」が表示

されている。
【８４９７】
（２）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始される時の状態を示している。バトルを行うプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが表示されるバトル画像Ｅｂ１０１０ｂが表示される。スーパーリーチＦにおいて出動キャラが変更されなかったので当初キャラであるキャラクタＡが表示される。
【８４９８】
（３）に示す表示画面４２ａは、連打が有効になる連打有効期間が開始した後の状態を示している。このタイミングで決定ボタンＥａ１の長押しが開始されている。バトル期間メーター画像Ｅｂ１０１０ｃはバトル期間の進行に合わせてメーターが減少している。
【８４９９】
（４）に示す表示画面４２ａは、（３）で決定ボタンＥａ１の長押しが開始されてから１秒経過した時の様子を示している。決定ボタンＥａ１が所定期間（１秒）長押しされたのでオート連打機能による連打が実行される。バトル画像Ｅｂ１０１０ｂには、上述のオート連打機能ＯＮ演出期間においてパワーが満タンまでチャージされているのでプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに強い攻撃を行っていることを示すキャラクタＡ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｂが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが１目盛り減少する。キャラクタＡの攻撃力は弱いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性が低い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度が低いものであることが示唆されている。
【８５００】
その後、出動キャラが変更されることを示唆する「チェンジ」のキャラクタ変更示唆画像Ｅｄ１０１０ｌが表示される。この表示は、出動キャラを変更できるにもかかわらず変更しなかった場合に表示されるものであり、その後出動キャラが変更されるとこのリーチ発展演出は大当たり期待度が高くなることを示唆している。つまり、スーパーリーチＦなので出動キャラを変更していれば、その時点で、大当り期待度が高いスーパーリーチＦであることを認識することができるが、出動キャラを変更しなかったので出動キャラがキャラクタＡとなり、大当たり期待度が低いスーパーリーチＢであると認識している遊技者に対して、スーパーリーチＢよりも期待度の高いリーチであることを示唆することができる。
【８５０１】
（５）に示す表示画面４２ａは、（４）でキャラクタ変更示唆画像Ｅｄ１０１０ｌが表示された後も決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。スーパーリーチＢではないのでプレイヤーＰＹがキャラクタＡからキャラクタＢに変わる。決定ボタンＥａ１の長押しが継続しているのでオート連打機能による連打が実行される。キャラクタＢに変わっているのでキャラクタＢ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｃが表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが２目盛り減少する。キャラクタＢの攻撃力はキャラクタＡの攻撃力よりは強いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性がキャラクタＡの時よりも高い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度がキャラクタＡの時よりも高いものであることが示唆されている。つまり、大当たり期待度が高くなったことが示唆されている。
【８５０２】
その後、出動キャラが変更されることを示唆する「チェンジ」のキャラクタ変更示唆画像Ｅｄ１０１０ｌが表示される。この表示は、出動キャラを変更できるにもかかわらず変更しなかった場合に表示されるものであり、その後出動キャラが変更されるとこのリーチ発展演出は大当たり期待度が高くなることを示唆している。つまり、スーパーリーチＦなので出動キャラを変更していれば、その時点で、大当り期待度が高いスーパーリーチＦであることを認識することができるが、出動キャラを変更しなかったので出動キャラがキャラクタＡとなり大当たり期待度が低いスーパーリーチＢであると認識し、キャラクタＢに変わることで大当たり期待度が中のスーパーリーチＤであると認識し直した遊技者に対し

て、スーパーリーチＤよりも期待度の高いリーチであることを示唆することができる。
【８５０３】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）でキャラクタ変更示唆画像Ｅｄ１０１０ｌが表示された後も決定ボタンＥａ１の長押しが継続している時の様子を示している。スーパーリーチＤではないのでプレイヤーＰＹがキャラクタＢからキャラクタＣに変わる。決定ボタンＥａ１の長押しが継続しているのでオート連打機能による連打が実行される。キャラクタＣに変わっているのでキャラクタＣ強攻撃画像Ｅｂ１０１０ｆｄ表示される。キャラクタＣの攻撃力はキャラクタＢの攻撃力よりは強いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性がキャラクタＢの時よりも高い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度がキャラクタＢの時よりも高いものであることが示唆されている。つまり、大当たり期待度が高くなったことが示唆されている。攻撃が成功し敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ１０１０ｋは、メーターが７目盛り減少しメータが０になる。
【８５０４】
（７）に示す表示画面４２ａは、バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｂ１０１０ｇが表示される。
【８５０５】
このように出動キャラが変更できるにもかかわらず変更しなかった場合に、オート連打実行演出において出動キャラを変更することによってそのリーチが持っている本来の大当たり期待値を示唆することができる。
【８５０６】
次に、スーパーリーチＡ、Ｃ、Ｅで実行されるバトル演出について説明する。図８７１、図８７２を参照してスーパーリーチＥにおけるバトル演出について説明する。図８７２は、当たりの時のバトル演出の表示態様を示す図である。図８７２は、外れの時のバトル演出の表示態様を示す図である。図８７１を用いて当たりの時のバトル演出について説明する。
【８５０７】
（１）に示す表示画面４２ａは、左列・右列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組合せとなった状態で、中列の主装飾図柄ＳＺがリーチ変動している状態を示している。この変動表示は、大当たりまたは外れスーパーリーチＡ、Ｃ、Ｅのいずれかに係る変動パターンコマンドに基づき行われている。
【８５０８】
（２）に示す表示画面４２ａは、主装飾図柄ＳＺのリーチ変動が、発展図柄ＨＺのリーチ変動に移行した状態を示している。具体的には、バトル演出であるリーチ発展演出画面Ｅｄ２０００が表示され、バトル演出が行われることを示す「バトル開始」のようなリーチ発展演出開始画像Ｅｄ２００１が表示される。
【８５０９】
（３）に示す表示画面４２ａは、（２）の後の状態を示している。バトルを行うプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが表示されるバトル画像Ｅｄ２００２が表示される。ここで表示されるプレイヤーＰＹは変動パターンごとのに予め決まっているキャラクタ（スーパーリーチＥの場合はキャラクタＣ）が表示される。敵キャラクタのヒットポイントを示す敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ２００３が表示される。
【８５１０】
（４）に示す表示画面４２ａは、（３）の後の状態を示している。バトルが開始されキャラクタＣが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っていることを示すキャラクタＣ攻撃画像Ｅｄ２００４が表示される。攻撃が成功し敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ２００３は、メーターが３目盛り減少する。キャラクタＣの攻撃力は一番強いので、このバトル演出は、プレイヤーＰＹが勝利する可能性が高い、すなわちこのリーチ発展演出は大当たり期待度が高いものであることが示唆されている。

【８５１１】
（５）に示す表示画面４２ａは、（４）の後もキャラクタＣが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っている時の様子を示している。バトル画像Ｅｄ２００２には、キャラクタＣ攻撃画像Ｅｄ２００４が表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ２００３は、メーターが３目盛り減少する。
【８５１２】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）もキャラクタＣが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っている時の様子を示している。キャラクタＣ攻撃画像Ｅｄ２００４が表示される。攻撃が成功したので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ２００３は、メーターが４目盛り減少しメータが０になる。このように、キャラクタの攻撃力は常に一定でなくてもよい。これにより、攻撃が成功するか否かだけでなく敵キャラクタＴＫに与えるダメージの大小にも興味を持たせることができる。キャラクタＣは一番攻撃力が強いので敵キャラクタＴＫを倒す可能性が一番高い。
【８５１３】
（７）に示す表示画面４２ａは、バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｄ２００５が表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選している場合にはプレイヤーＰＹが勝ったバトル結果画像Ｅｄ２００５が表示される。
【８５１４】
（８）に示す表示画面４２ａは、（７）の後の状態を示している。プレイヤーＰＹが勝ったので、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが大当たり組合せで確定表示される。
【８５１５】
次に、外れの時のバトル演出について図８７２を用いて説明する
【８５１６】
図８７２の（１）～（５）に示す表示画面４２ａは、上述の図８７１の（１）～（５）に示す表示態様と同じであるので説明は省略する。
【８５１７】
（６）に示す表示画面４２ａは、（５）もキャラクタＣが敵キャラクタＴＫに攻撃を行っている時の様子を示している。キャラクタＣ攻撃画像Ｅｄ２００４が表示される。攻撃が成功しなかったので敵ヒットポイントメーター画像Ｅｄ２００３は、メーターが減少しない。このように、外れの場合は途中から攻撃が成功しないようになりメータは０にならないように設定されている。したがって攻撃が成功しなくなり敵を倒すことができなくなる。
【８５１８】
（７）に示す表示画面４２ａは、バトルの結果を示すバトル結果画像Ｅｄ２００５が表示されプレイヤーＰＹが勝ったか敵キャラクタＴＫが勝ったか表示される。大当たりに当選していない場合には敵キャラクタＴＫが勝ったバトル結果画像Ｅｄ２００５が表示される。
【８５１９】
（８）に示す表示画面４２ａは、（７）の後の状態を示している。敵キャラクタＴＫが勝ったので、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが外れの組合せで確定表示される。
【８５２０】
＜変形例２＞
上述した変形例１では、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆのすべてについて連打演出が行われ、所定の操作を行えば、大当たり期待度の示唆を認識ことができたが、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆであっても連打演出が行われるか否かは抽選によって決められる構成であってもよい。
【８５２１】
上述した実施例では、出動キャラを変更する演出では、どの連打演出においても、１つの出動キャラ選択用テーブルを用いて行われていたが、連打演出に応じて出動キャラ選択用テーブルを異ならせても構わない。例えば、スーパーリーチＡ，Ｂのときは、キャラク

タＡ１，Ａ２，Ａ３から選択可能とするスーパーリーチＡ，Ｂ用のキャラ選択用テーブルを備え、スーパーリーチＡであればキャラクタＡ１，Ａ２，Ａ３から抽選でいずれかのキャラクタが選ばれるが、スーパーリーチＡであればキャラクタＡ１しか選べない。スーパーリーチＣ，Ｄのときは、キャラクタＣ１，Ｃ２，Ｃ３から選択可能とするスーパーリーチＣ，Ｄ用のキャラ選択用テーブルを備え、スーパーリーチＣであればキャラクタＣ１，Ｃ２，Ｃ３から抽選でいずれかのキャラクタが選ばれるが、スーパーリーチＤであれば大当たり期待度に応じてキャラクタＣ１，Ｃ２の中から選択可能となる構成である。

【８５２２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ１）に関し、決定ボタンＥａ１と、メニューボタンＥａ２と、変更ボタンＥｄ３と、決定ボタンＥａ１押下の検出が可能な押下検出センサＥａ３と、メニューボタンＥａ２押下の検出が可能な押下検出センサＥａ４と、変更ボタンＥｄ３押下の検出が可能な押下検出センサＥｄ５と、オート連打機能による連打を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効か否かを判定する決定ボタン入力監視・演出処理における決定ボタン押下有効判定機能と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効か否かを判定するメニューボタン入力監視・演出処理におけるメニューボタン押下有効判定機能と、決定ボタンＥａ１押下の検出とメニューボタンＥａ２押下の検出とが有効である場合に、変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効か否かを判定する変更ボタン入力監視・演出処理における変更ボタン押下有効判定機能と、オート連打機能ＯＦＦ状態で決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた（オート連打機能ＯＮ）と判定するメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理におけるオート連打機能ＯＮ判定機能と、を備え、オート連打機能ＯＮ判定機能は、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されていない状態で決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態となった場合、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた（オート連打機能ＯＮ）と判定する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効と判定されるとオート連打機能による連打を実行する出動キャラを変更する出動キャラの変更処理を実行し、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態がなくなると変更した出動キャラで確定する変更キャラの確定処理を実行する。

このようなパチンコ機１０によれば、オート連打機能ＯＦＦの状態で、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態とがいずれもあると、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定され、オート連打機能による連打が行われる。これは通常の処理の流れである。ここで、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されていない状態で、決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、その後メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定されたとする。このような処理の流れにおいて、従来の構成では、決定ボタンＥａ１押下の検出は有効と判定されていないので、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされていないと判定され、オート連打機能による連打が行われない。また、決定ボタンＥａ１押下の検出とメニューボタンＥａ２押下の検出とが有効であると誤解されて変更ボタンＥｄ３押下が行われた場合、再び決定ボタンＥａ１押下の検出とメニューボタンＥａ２押下の検出と変更ボタンＥｄ３押下を初めからやり直さなければならず、煩わしかった。これに対して、本発明では、決定ボタンＥａ１押下の検出がされた状態のまま、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態となった場合にも、その決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と見なされ、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定されるので、オート連打機能による連打が行われ、オート連打機能による連打において変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効か否か判定される。変更ボタンＥｄ３押

下の検出が有効と判定されるとオート連打機能による連打の内容を変更する出動キャラの変更がおこなわれ、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態がなくなると、出動キャラの変更を確定させる処理が行われる。したがって、複数の操作手段の操作がいずれも有効と判定されることを条件とする所定の処理を実行し易くすることができる遊技機を提供することができる。

【８５２３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ２）に関し、オート連打機能ＯＦＦの状態において決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されていない状態でメニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された場合に、オート連打機能による連打とは異なるメニュー画面の表示を行う。このようなパチンコ機１０によれば、オート連打機能ＯＦＦの状態においてなされたメニューボタンＥａ２に対する操作を有効に活用することができる。また、決定ボタンＥａ１押下を先に行わないと、オート連打機能をＯＮにすることができないことを示唆することができる。

【８５２４】

なお、オート連打機能ＯＦＦの状態において決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されていない状態でメニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された場合に、オート連打機能による連打とは異なるメニュー画面の表示を行わなくてもよい。このような場合は、メニューボタンＥａ２を押下したにも関わらずメニュー画面が表示されないことによって、決定ボタンＥａ１押下を先に行わないと、オート連打機能ＯＮにすることができないことを示唆することができ、メニュー画面の表示に係る処理の負担を軽減することができる。なお、本実施例ではオート連打機能ＯＮ説明演出において「決定ボタンとメニューボタンを同時に押すとオート連打機能がＯＮになるよ（決定ボタンを先に押してね）」というオート連打機能ＯＮ説明文字画像Ｅｂ１００２ａを表示していたが、上述した示唆を行う観点からは、「（決定ボタンを先に押してね）」を表示しなくてもよい。

【８５２５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、変更ボタンＥｄ３押下が有効と判定されなかった場合に、出動キャラの変更を実行せず、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効であるとの判定された状態がた場合に出動キャラの変更に基づかない出動キャラの確定を実行する。このようなパチンコ機１０によれば、変更ボタンＥｄ３押下の検出がなくても変更キャラ（デフォルトのキャラクター）によるオート連打実行演出を実行することができる。変更ボタンＥｄ３の操作態様に応じて出動キャラの変更に基づく変更キャラによるオート連打実行演出を実行するのか出動キャラの変更に基づかない変更キャラ（デフォルトのキャラクター）によるオート連打実行演出を実行するのか変えることができる。

【８５２６】

なお、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、変更ボタンＥｄ３押下が有効と判定されなかった場合に、出動キャラの抽選を行うなどして、出動キャラの変更を実行してもよい。このような場合は、変更ボタンＥｄ３が押下されなくても出動キャラの変更をすることができ、あまり使用していない出動キャラでバトルを行うことができる。また、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、最初に出現されるキャラが予め決まっていたが、最初に出現させるキャラを抽選によって決定してもよい。このような場合は、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、所望の出動キャラが表示されたときには変更ボタンＥｄ３を押下することなく出動キャラを確定することができる。

【８５２７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ４）に関し、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定されたことを示すコマンド（実施例６３の図８１９に示すサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うメニューボタン・決定ボタン同時押下判定処理

内のオート連打実行演出時における処理において表示制御装置４５に送信する表示用オート連打実行中コマンド（ステップＥｂ１１６））に基づいてコマンド対応するオート連打機能が有効か無効かを示すオート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４を「ＯＮ」に切り替える表示を第３図柄表示装置４２に表示することができる。このようなパチンコ機１０によれば、オート連打機能による連打を行うための条件が満たたされるためには、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態と、メニューボタンＥａ２押下の検出が有効と判定された状態がいずれもあればよいことを報知することができる。

【８５２８】

なお、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された場合に、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４を「ＯＮ」に切り替える表示をしなくてもよい。このような場合は、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４を「ＯＮ」に切り替えるのに係る処理の負担を軽減することができる。また、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４を「ＯＮ」の切り替わりを、音声（例えばオート連打機能が有効（ＯＮ）になったのに合わせてスピーカー２４から出力される「オート連打機能ＯＮ！」のような音声）に担わせてもよい。このような場合は、第３図柄表示装置４２の表示制御に係る負担を軽減ないし分担することができる。

【８５２９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ５）に関し、

複数種類の情報を表示することが可能な第３図柄表示装置４２を備え、

第３図柄表示装置４２は、変更ボタンＥｄ３の検出が有効と判定されると、出動キャラ変更処理に基づき６種のキャラクタのうちから決定された所定のキャラクタ（例えばデフォルトのキャラクタＡ）を、変更ボタンＥｄ３押下の態様に基づいて決定されたキャラクタ（１回押下であればキャラクタＢ）に変更し、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた決定ボタンＥａ１押下の検出が有効であると判定された状態がなくなると、出動キャラ確定処理に基づいて出動キャラ変更処理による変更を確定させ、確定されたキャラクタを表示する。

このようなパチンコ機１０によれば、変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効と判定されると、変更ボタンＥｄ３押下の態様に基づいて決定された出動キャラ変更処理に基づく特定のキャラクタを表示することができる。

【８５３０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ５Ａ）に関し、第３図柄表示装置４２は、出動キャラ変更処理（変更ボタン入力監視・演出処理におけるキャラクターカウンタを＋１するステップＥｄ１０９の処理）に基づき変更ボタンＥｄ３が押下の検出が有効と判定されると、６種のキャラクタのうちから変更ボタンＥｄ３が押下回数に基づいて決定されたキャラクタに変更し、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態がなくなると変更キャラの確定処理（連打演出表示態様設定処理におけるキャラカウンタを読み出し、表示用キャラ確定コマンドをセットするステップＥｄ２１１ｂ，ステップＥｄ２１１ｃの処理（ステップＥｄ２１１ａ，）に基づき、出動キャラ変更処理による変更を確定させ、確定された変更キャラの表示を実行することができる。このようなパチンコ機１０によれば、変更ボタンＥｄ３が押下の検出が有効と判定されると、変更ボタンＥｄ３が押下回数に基づいて決定されたキャラクタに変更することで出動キャラが変更されたことを報知することができる。

【８５３１】

なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変更ボタンＥｄ３が押下の検出が有効と判定されると、６種のキャラクタのうちからランダムに決定されてもよい。このような場合は、変更ボタンＥｄ３の押下する毎にランダムにキャラクタが変更されるため所望のキャラクタに変更するためにする変更ボタンＥｄ３の押下の興趣性が高くなる。

【８５３２】

本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ５Ｂ）に関し、オート連打機能による連打は、大当たり期待度を異ならせることが可能なオート連打実行演出であっ

て、複数のキャラクタは、オート連打機能による連打における大当たり期待度に対応するものであって、第３図柄表示装置４２は、変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効と判定されると、上述した出動キャラの変更処理に基づき大当たり期待度の高さに応じて決められた複数種類のキャラクタのうちから変更ボタンＥｄ３押下の回数に基づいて決定された変更キャラクタに変更し、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされた決定ボタンＥａ１押下の検出が有効であると判定された状態がなくなると、上述した変更キャラの確定処理に基づき出動キャラ変更処理による変更を確定させ、確定されて表示された変更キャラに基づきオート連打機能による連打における大当たり期待度を報知ないし示唆するものである。

このようなパチンコ機１０によれば、変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効と判定されると、変更ボタンＥｄ３の押下回数に基づいて決定されたキャラクタに変更することで変更キャラクタに対応する大当たり期待度を報知することができる。

【８５３３】

なお、変形例１では、大当たり期待度を、大当たり期待度に対応するキャラクタとその攻撃によって報知していたが、キャラクタではなく、選ばれたキャラクタが複数種類の攻撃の中のどの攻撃を繰り出すかによって大当たり期待度を報知しても構わない。また、キャラクタが攻撃を行う際に付加される情報（画像や役物の動作・発光）によって大当たり期待度を報知ないし示唆しても構わない。また、大当たり期待度と、キャラクタとその攻撃とを、大当たり期待度に対応させるが、その対応関係は、遊技者に明示しない構成としてもよい。このようにすることで、遊技を繰り返すに従って、徐々にその対応関係に気付かせることができる。

【８５３４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ６）に関し、第３図柄表示装置４２は、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された場合に、現在の決定ボタンＥａ１押下の状況（長押し）を示す決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄの表示を行い、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されなくなった場合に決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄの表示を終了する。このようなパチンコ機１０によれば、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定されているか否かを報知することができる。

【８５３５】

なお、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された場合に、決定ボタン押下チャージ画像Ｅｄ１００３ｄの表示をしなくてもよい。このような場合は、出動キャラの変更がいつまでできるのかを不明にすることができ、出動キャラの変更係る遊技の興趣性が高くなる。

【８５３６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定されたオート連打機能ＯＮ状態で、メニューボタンＥａ２押下を検出した場合は、オート連打機能ＯＦＦの状態に制御する。このようなパチンコ機１０によれば、オート連打機能ＯＮ状態においてオート連打機能ＯＦＦ状態にしたい場合にメニューボタンＥａ２の押下にすることで所望の状態にすることができる。なお、オート連打機能ＯＮ状態は、オート連打実行演出期間でもよいし、それとは異なるオート連打機能ＯＮ演出期間でもよい。

【８５３７】

なお、オート連打機能ＯＮ状態においてメニューボタンＥａ２の押下を検出した場合にオート連打機能ＯＦＦ状態に制御しなくてもよい。このような場合は、オート連打機能ＯＦＦ状態にする処理に係る処理の負担を軽減することができる。なお、このような場合に、オート連打機能ＯＦＦ状態にする処理に替えて、連打演出を伴わない他の処理を有効にしてもよい。例えば、自動的にバトルが行われる処理を有効にすれば、連打演出を好まない遊技者のニーズに応えることもできる。

【８５３８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｄ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣ

ＰＵ５５１が行う変更ボタン入力監視・演出処理における変更ボタン押下有効判定機能は、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された状態で、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態がなくなった場合は、変更ボタンＥｄ３押下の検出を有効と判定しない。このようなパチンコ機１０によれば、出動キャラの変更処理を行うにも決定ボタンＥａ１押下の検出が有効であると判定された状態を必要とすることで、出動キャラの変更処理が変更ボタンＥｄ３のみで単調になることを抑制できる。

【８５３９】

なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う変更ボタン入力監視・演出処理における変更ボタン押下有効判定機能は、オート連打機能による連打を行うための条件が満たされたと判定された状態で、決定ボタンＥａ１押下の検出が有効と判定された状態がなくなったか否かに関わらず、変更ボタンＥｄ３押下の検出が有効と判定してもよい。このような場合は、決定ボタンＥａ１が押下されなくなった後でも出動キャラの変更をすることができるので、出動キャラを変更する際の操作負担を減らすことができる。

【実施例６６】

【８５４０】

続いて、実施例６６に係るパチンコ機１０の構成について図８７３を参照して説明する。図８７３は、実施例６６に係るパチンコ機１０の正面図である。

【８５４１】

実施例６６に係るパチンコ機１０は、実施例６２～実施例６５で説明した装置と同様の構成となっているが、枠ボタン８０の構成が異なる。すなわち、枠ボタン８０は、決定ボタン８１，左選択ボタン８２，右選択ボタン８３，メニューボタン８４に加えて、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２を備えている。そして、この第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２とを用いた同時押下演出が行われることが実施例６２～実施例６５の構成と大きく異なっている。

【８５４２】

具体的には、後述するが、本例では、同時押下演出の所定タイミングにおいて第２演出ボタンＥｅ２が押下されると、第１演出ボタンＥｃ２の有効期間が始まり、第２演出ボタンＥｅ２が押下されている状態で有効期間内に第１演出ボタンＥｃ２が押下されると、同時押下演出が開始される。同時押下演出は、後述する同時押下演出説明演出と第１演出ボタン押下演出と第２演出ボタン押下演出と同時押下実行演出とを総称するものである。なお、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２とは、同時押下演出の専用ボタンとして設けているが、実施例６２の決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２のように、他の遊技処理に用いられるボタンを用いて同時押下演出を行ってもよい。

【８５４３】

第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２は、上皿部２１の上面に枠ボタン８０の例えば左側に配されている。第１演出ボタンＥｅ１は、他の枠ボタン８０と区別し易いように、「１」の数字が表示されている。第２演出ボタンＥｅ２も、上皿部２１の上面に枠ボタン８０の例えば左側に配されている。第２演出ボタンＥｅ２は、「２」の数字が表示されている。もちろん、ボタンの大きさや形状によって区別しても構わない。他の枠ボタン８０も同様である。第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２は、枠ボタン８０と同様に押しボタンとなっているが、操作手段であれば押しボタンでなくてもタッチセンサ，傾倒レバーなどでも構わない。

【８５４４】

第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２を備える本例においても、パチンコ機１０の電気的構成や、同時押下演出が行われる変動パターンは実施例６２～実施例６５と同様であるので、説明を省略する。

【８５４５】

次に、本実施例の同時押下演出の特徴について図８７４，図８７５を参照して説明する。図８７４は、第２演出ボタンＥｅ２を押下する前から第１演出ボタンＥｅ１を押下していた場合の同時押下のタイムチャートである。図８７５は、第１演出ボタンＥｅ１を押下

した後、第２演出ボタンＥｅ２を押下していた場合の同時押下のタイムチャートである。なお、このタイムチャートは、実施例６２のタイムチャートを元に作成されている。

【８５４６】

図８７４を参照する。説明の便宜のため（ｂ）に示す第２演出ボタンＥｅ２押下に関するタイムチャートから先に説明する。第２演出ボタンＥｅ２押下の検出は、変動開始から５９９９９ミリ秒のタイミングで行われたとする。本例では、第２演出ボタンＥｅ２が押下されると、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が開始されるため、第２演出ボタンＥｅ２が押下された時点で第２演出ボタンＥｅ２の押下は有効であるとする。もちろん、第２演出ボタンＥｅ２の押下も、実施例７２のように有効か否かを判定しても構わない。

【８５４７】

（ａ）に示す第１演出ボタンＥｅ１押下に関するタイムチャートのように、第１演出ボタンＥｅ１押下の検出は、第２演出ボタンＥｅ２押下の検出よりも早いタイミング（例えば変動開始から５９９９８ミリ秒のタイミング。もっと早くても構わない。）で行われたとする。そうすると、第１演出ボタンＥｅ１押下の検出が有効と判定されるのは、変動開始後５９９９９ミリ秒のタイミングである。

【８５４８】

（ｃ）に示す同時押下実行演出フラグのように、変動開始後５９９９９ミリ秒のタイミングで、同時押下が成功したと判定されるので、同時押下実行演出フラグがＯＮになる。すなわち、有効期間前から第１演出ボタンＥｅ１押下の検出がされていると、有効期間前は何の反応も示されないが、第２演出ボタンＥｅ２押下の検出がされ、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が開始されると、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間の開始と同時に第１演出ボタンＥｅ１押下の検出がなされ、同時押下が成功し、同時押下演出が実行される。

【８５４９】

図８７５を参照する。（ｂ）に示すように、第２演出ボタンＥｅ２押下の検出は、変動開始から５９９９９ミリ秒のタイミングで行われたとする。第２演出ボタンＥｅ２が押下されると、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が開始されるが、このタイミングで第１演出ボタンＥｅ１の押下は検出されていない。

【８５５０】

（ａ）に示すように、第１演出ボタンＥｅ１押下の検出は、第２演出ボタンＥｅ２押下の検出よりも遅いタイミング（例えば変動開始から６００００ミリ秒のタイミング。もっと遅くても構わない。）で行われたとする。そうすると、第１演出ボタンＥｅ１押下の検出が有効と判定されるのは、変動開始後６００００１ミリ秒のタイミングである。

【８５５１】

（ｃ）に示すように、変動開始後６００００１ミリ秒のタイミングで、同時押下が成功したと判定されるので、同時押下実行演出フラグがＯＮになる。すなわち、有効期間前に第１演出ボタンＥｅ１押下の検出がされていない場合は、第２演出ボタンＥｅ２押下の検出がされた時点で、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が開始されるが、有効期間の開始時短では第１演出ボタンＥｅ１が押下されていないので、その後、有効期間中に第１演出ボタンＥｅ１の押下が検出されると、同時押下が成功し、同時押下演出が実行される。

【８５５２】

このように、同時押下演出は、第２演出ボタンＥｅ２の押下の検出がされたことによって、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定され、その有効期間に第１演出ボタンＥｅ１の押下の検出がされることによって実行される。従来の構成では、パチンコ機１０によって予め設定された有効期間に、１の操作ボタンの操作がされるタイミングと、別の操作ボタンの操作がされるというタイミングが揃うと所定の処理が行われるが、有効期間にいずれも操作がされるタイミングを揃えなければならず、いずれかの操作が有効期間に間に合わないとこれらの操作をやりなおさなければならず、煩わしかった。これに対して、本例では、有効期間の開始タイミングを第２演出ボタンＥｅ２の押下タイミングとして操作者が決定できる余地があり、有効期間に第１演出ボタンＥｅ１の押下がされることも容易であるので、同時押下演出が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入

力がいずれも有効となり易くすることができる。
【８５５３】
次に、このような構成を実現する制御について説明する。図８７６～図８８０を参照して説明する。
【８５５４】
図８７６を参照して、サブ制御装置の枠ボタン入力監視・演出処理における第２演出ボタン入力監視・演出処理について説明する。
【８５５５】
ステップＥｅ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタンＥｅ２の入力を監視している。具体的には、１ミリ秒毎に、第２演出ボタンセンサによって第２演出ボタンＥｅ２の押下が検出されたか否かが監視されている。以下では、第２演出ボタンＥｅ２の押下が検出された場合、ＯＮ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力され、第２演出ボタンＥｅ２の押下が検出されていない場合、ＯＦＦ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力される。
【８５５６】
ステップＥｅ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタンセンサの検出結果がＯＮであるか否かを判断する。ＯＮであればステップＥｅ１０３に進み、ＯＦＦであればステップＥｅ１０５に進む。ステップＥｅ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた第２演出ボタンＥｅ２用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥｅ１０４では、新たに入力されたＯＮ信号を第３バッファに記憶する。ＯＮ信号を第３バッファに記憶した後、ステップＥｅ１０９に進む。
【８５５７】
ステップＥｅ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた第２演出ボタンＥｅ２用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥｅ１０６では、新たに入力されたＯＦＦ信号を第３バッファに記憶する。その後、ステップＥａ１０７へ進む。
【８５５８】
ステップＥｅ１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する第２演出ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。第２演出ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｅ１０８へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８５５９】
ステップＥｅ１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する第２演出ボタン押下有効フラグを０に戻し、本処理を終了する。すなわち、本実施例では、第２演出ボタンＥｅ２を押下すると、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定されるが、その有効期間の途中で第２演出ボタンＥｅ２の押下がなくなると、第１演出ボタン押下有効期間が失われ、再び第２演出ボタンＥｅ２を操作し直さなければならなくなる。
【８５６０】
ステップＥｅ１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する第２演出ボタン押下演出フラグが１であるか否かを判定する。第２演出ボタン押下演出フラグが１であるとは、第２演出ボタンＥｅ２の有効期間中である。第２演出ボタンＥｅ２の有効期間は、後述する第２演出ボタン押下要求画像の表示が開始されてから、その表示が終了されるまでの期間である。第２演出ボタン押下演出フラグが１でなければ、本処理を終了し、第２演出ボタン押下演出フラグが１であれば、ステップＥｅ１１０へ進む。
【８５６１】
ステップＥｅ１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタンＥｅ２の押下の検出が有効であるか否かを判定する。ここで、第２演出ボタンＥｅ２の押下の検出が有効であるとは、本例では第２演出ボタンＥｅ２の押下の判定時点で検出結果がＯＦＦからＯＮとなることであるが、実施例６２と同様に、ＯＦＦ，ＯＮ，ＯＮと続くことであってもよい。第２演出ボタンＥｅ２の押下の検出が有効であればステップＥｅ１１１

へ進み、そうでなければ、本処理を終了する。
【８５６２】
ステップＥｅ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン押下有効フラグを１に設定し、本処理を終了する。この第２演出ボタン押下有効フラグが１に設定されることにより、後述する同時押下演出表示態様設定処理にて、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下有効期間を設定する。
【８５６３】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う枠ボタン入力監視・演出処理における第１演出ボタン入力監視・演出処理について図８７７を参照して説明する。
【８５６４】
ステップＥｅ１３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタンＥｅ１の入力を監視している。具体的には、１ミリ秒毎に、第１演出ボタンセンサによって第１演出ボタンＥｅ１の押下が検出されたか否かが監視されている。以下では、第１演出ボタンＥｅ１の押下が検出された場合、ＯＮ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力され、第１演出ボタンＥｅ１の押下が検出されていない場合、ＯＦＦ信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に入力される。
【８５６５】
ステップＥｅ１３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタンセンサの検出結果がＯＮであるか否かを判断する。ＯＮであればステップＥｅ１３３に進み、ＯＦＦであればステップＥｅ１３５に進む。ステップＥｅ１３３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた第１演出ボタンＥｅ１用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥｅ１３４では、新たに入力されたＯＮ信号を第３バッファに記憶する。ＯＮ信号を第３バッファに記憶した後、ステップＥｅ１３７に進む。
【８５６６】
ステップＥｅ１３５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた第１演出ボタンＥｅ１用の第１～第３バッファに記憶された情報をシフトし、ステップＥｅ１３６では、新たに入力されたＯＦＦ信号を第３バッファに記憶する。これにて、本処理を終了する。なお、実施例６２では、第１演出ボタンＥｅ１から手を離した場合に第１演出ボタン押下有効フラグ等を０に戻す処理があったが、本実施例では、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタンＥｅ１が押下された時点で、同時押下成功となるので、第１演出ボタン押下有効フラグを０に戻す処理は無くなっている。
【８５６７】
ステップＥｅ１３７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した第２演出ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。第２演出ボタン押下有効フラグが１であるとは、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間である。第２演出ボタン押下有効フラグが１であれば、ステップＥｅ１３８へ進み、第２演出ボタン押下有効フラグが１でなければ本処理を終了する。
【８５６８】
ステップＥｅ１３８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタンＥｅ１の押下が有効であるか否かを判定する。第１演出ボタンＥｅ１の押下が有効であるか否かの判定は、実施例６２における決定ボタンＥａ１の押下が有効であるか否かの判定と同じである。第１演出ボタンＥｅ１の押下が有効であればステップＥｅ１３９へ進み、有効でなければ本処理を終了する。
【８５６９】
ステップＥｅ１３９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下有効フラグを１にし、本処理を終了する。
【８５７０】
このように、第２演出ボタン押下有効フラグが１であるタイミング（すなわち第１演出ボタンＥｅ１の押下有効期間に）第１演出ボタン押下有効フラグが１になると、後述する

第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理にて、同時押下成功と判定されて、同時押下演出が実行される。従来の構成では、パチンコ機１０によって予め設定された有効期間に、１の操作ボタンの操作がされるタイミングと、別の操作ボタンの操作がされるというタイミングが揃うと所定の処理が行われるが、有効期間にいずれも操作がされるタイミングを揃えなければならず、いずれかの操作が有効期間に間に合わないとこれらの操作をやりなおさなければならず、煩わしかった。これに対して、本例では、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間の開始タイミングは、操作者が第２演出ボタンＥｅ２の操作を行うことで把握しているので、第１演出ボタンＥｅ１の操作をし損ねることを低減できるため、同時押下演出が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易くすることができる。

【８５７１】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理について図８７８を参照して説明する。

【８５７２】

ステップＥｅ１５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下演出終了タイミングであるか否かを判定する。第１演出ボタン押下演出終了タイミングとは、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間の終了タイミングである。第１演出ボタン押下演出終了タイミングであればステップＥｅ１５８，ステップＥｅ１５９へ進み、そうでなければステップＥｅ１５３へ進む。

【８５７３】

ステップＥｅ１５２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用同時押下非実行演出コマンドをセットし、本処理を終了する。第１演出ボタン押下演出終了タイミングであれば、もはや第１演出ボタンＥｅ１の押下は無効になるから、同時押下実行演出を実行できず、その代替演出を実行するためである。

【８５７４】

ステップＥｅ１５３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。第１演出ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｅ１５５へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＥｅ１５５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。第２演出ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｅ１５５へ進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、上述のように第１演出ボタン押下有効フラグが１であることは、第２演出ボタン押下有効フラグが１であることを条件としているので、ステップＥｅ１５３がＹＥＳであればステップＥｅ１５４は自動的にＹＥＳになるため、ステップＥｅ１５４は省略しても構わない。

【８５７５】

ステップＥｅ１５５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２との同時押下が成功したと判定し、ステップＥｅ１５６へ進む。ステップＥｅ１５６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出フラグを１に設定し、ステップＥｅ１５７へ進む。ステップＥｅ１５７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用同時押下実行演出コマンドをセットし、本処理を終了する。これにより、同時押下実行演出（奥義が繰り出されるバトル演出）が第３図柄表示装置４２に表示される。

【８５７６】

ステップＥｅ１５１（第１演出ボタン押下演出終了タイミング？）がＹＥＳである場合、ステップＥｅ１５８へ進み、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下演出フラグを０にして（第１演出ボタン押下有効期間終了として）、ステップＥｅ１５９へ進む。ステップＥｅ１５９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用同時押下非実行演出コマンドをセットする。このように、第２演出ボタンＥｅ２が押下されて第１演出ボタン押下有効期間が設定されたが、第１演出ボタン押下有効期間内に第１演出ボタンＥｅ１が押下されない場合は、第１演出ボタン押下演出を終了し、同時押下非実行

演出（奥義繰り出しではなく、力勝負のバトル演出）を表示するようにする。

【８５７７】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理について図８７９を参照して説明する。なお、本処理の一部は、実施例６２の同時押下演出表示態様設定処理と共通しているので、共通部分は同じ符号を用いる。

【８５７８】

ステップＥａ２２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出フラグが１であるか否かを判定する。同時押下演出フラグが１であればステップＥａ２２２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８５７９】

ステップＥａ２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下演出タイマーをスタートさせ、同時押下演出に係る時間を管理する。この後、ステップＥｅ２０１へ進む。

【８５８０】

ステップＥｅ２０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した同時押下演出タイマーによって、同時押下演出説明タイミングであるか否かを判定する。同時押下演出説明タイミングであれば、ステップＥｅ２０２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＥｅ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用同時押下演出説明コマンドを設定し、ステップＥｅ２０３へ進む。

【８５８１】

ステップＥｅ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した同時押下演出タイマーによって、第２演出ボタン押下演出タイミングであるか否かを判定する。第２演出ボタン押下演出タイミングであれば、ステップＥｅ２０４，ステップＥｅ２０５へ進み、そうでなければ本処理を終了する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥｅ２０４では、第２演出ボタン押下演出フラグを１にセットし、ステップＥｅ２０５では、表示用第２演出ボタン押下演出コマンドをセットし、ステップＥｅ２０６へ進む。

【８５８２】

ステップＥｅ２０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判定する。第２演出ボタン押下有効フラグが１であればステップＥｅ２０７，ステップＥｅ２０８，ステップＥｅ２０９へ進み、そうでなければ本処理を終了する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥｅ２０７では、第２演出ボタン押下演出フラグを０にセットし、ステップＥｅ２０８では、第１演出ボタン押下演出フラグを１にセットする。第１演出ボタン押下演出フラグを１にセットするとは、第１演出ボタン押下有効期間をセットすることである。ステップＥｅ２０９では、表示用第１演出ボタン押下演出コマンドをセットする。これにより、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が開始されることを第３図柄表示装置４２に表示することができる。この後、ステップＥａ２３０へ進む。

【８５８３】

ステップＥａ２３０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出終了タイミングになったか否かを判定する。同時押下実行演出終了タイミングであればステップＥａ２３１，ステップＥａ２３２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＥａ２３１では、同時押下実行演出フラグを０にし、ステップＥａ２３２では、表示用同時押実行演出終了コマンドをセットして、本処理を終了する。

【８５８４】

次に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１による通常処理において行われる同時押下演出表示処理について図８８０を参照して説明する。なお、本処理の一部は、実施例６２の同時押下演出表示処理と共通しているので、共通部分は同じ符号を用いる。

【８５８５】

ステップＥｅ３０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下演出説

明コマンドを受信したか否かを判定する。表示用同時押下演出説明コマンドを受信していればステップＥｅ３０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８５８６】

ステップＥｅ３０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて同時押下演出説明表示を行い、ステップＥｅ３０３に進む。具体的には、第２演出ボタンＥｅ２が押下されると、第１演出ボタンＥｅ１が押下可能となり、第１演出ボタンＥｅ１が押下されると、同時押下演出が実行されることを説明する同時押下説明画像が第３図柄表示装置４２に表示され、

【８５８７】

ステップＥｅ３０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用第２演出ボタン押下演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用第２演出ボタン押下演出コマンドを受信していればステップＥｅ３０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８５８８】

ステップＥｅ３０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第２演出ボタン押下演出表示を行い、ステップＥｅ３０５に進む。具体的には、第１演出ボタンＥｅ１の押下を求める第１演出ボタン押下要求画像が第３図柄表示装置４２に表示される。

【８５８９】

ステップＥｅ３０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用第１演出ボタン押下演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用第１演出ボタン押下演出コマンドを受信していればステップＥｅ３０６に進み、そうでなければステップＥｅ３０７へ進む。

【８５９０】

ステップＥｅ３０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下実行演出表示が行われる。その後、処理はステップＥａ３０９へ進む。

【８５９１】

ステップＥａ３０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下非実行演出コマンドを受信したか否かを判定する。表示用同時押下非実行演出コマンドを受信していなければ本処理を終了し、表示用同時押下実行演出コマンドを受信したか否かの判定が繰り返される。表示用同時押下非実行演出コマンドを受信していれば、ステップＥａ３０８へ進む。

【８５９２】

ステップＥａ３０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下非実行演出表示を行う。

【８５９３】

ステップＥａ３０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用同時押下実行演出終了コマンドを受信したか否かが判断される。表示用同時押下実行演出終了コマンドを受信していればステップＥａ３１０へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８５９４】

ステップＥａ３１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、同時押下実行演出表示を終了し、本処理を終了する。なお、上述したステップＥａ３０８に示す同時押下非実行演出表示が行われている場合は、予め定められた時間を経過したタイミングで、同時押下非実行演出表示が終了する。

【８５９５】

次に、同時押下が有効期間内に行われた場合の同時押下演出の表示態様について図８８１，図８８２を参照して説明する。

【８５９６】

図８８１は、第２演出ボタンＥｅ２の押下によって設定された有効期間に第１演出ボタンＥｅ１が押下された場合に実行される同時押下演出を示している。

【８５９７】

（１）（２）に示す表示画面４２ａには、特定のリーチ演出（例えばスーパーリーチＤ

，Ｆ）において行われるバトル演出を示している。
【８５９８】
（３）に示す表示画面４２ａには、（１）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１の表示から所定時間を経過したタイミングで、同時押下演出説明画像Ｅｅ１００２ａが表示されている。同時押下演出説明画像Ｅｅ１００２ａは、「第２演出ボタンを押して奥義パワーチャージが満タンになったら第１演出ボタンを押すと奥義が出るよ。」という説明が表示されている。この同時押下演出説明画像Ｅｅ１００２ａの表示期間が同時押下演出説明期間（例えば２秒）である。
【８５９９】
（４）に示す表示画面４２ａには、（３）の後のタイミングで表示されるチャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂが表示されている。このとき、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１には、同時押下演出を実行する場合に行われるバトル演出を行うプレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが表示されている。チャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂは、プレイヤーＰＹに対応する位置に表示されている。チャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂは、「奥義パワーチャージ。第２演出ボタンを押して！」という説明が表示されている。このチャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂの表示期間が、チャージ演出期間（例えば２秒）であり、この期間が第２演出ボタン押下演出期間に相当する。
【８６００】
（５Ａ）に示す表示画面４２ａには、チャージ演出期間中に、第２演出ボタンＥｅ２の押下された様子が表示されている。チャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂには、第２演出ボタンＥｅ２が押下されたことで、奥義パワーチャージが満タンになったことを示す「満タン！」という文字が表示されている。
【８６０１】
（５Ｂ）に示す表示画面４２ａには、チャージ演出期間中に第２演出ボタンＥｅ２が押下された後、第２演出ボタンＥｅ２から手が離された様子が表示されている。チャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂには、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されたことで、奥義パワーチャージが無くなったため、有効期間中にもう一度押下することを促す「奥義パワーチャージ。第２演出ボタンを押して！」という説明が表示されている。有効期間内に第２演出ボタンＥｅ２を押下し直せば、奥義パワーチャージは再び満タンになる。
【８６０２】
（６）に示す表示画面４２ａには、（５Ａ）に示したように、チャージ演出期間中に第２演出ボタンＥｅ２が押下されたことで、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定されている様子が表示されている。具体的には、表示画面４２ａには、第２演出ボタンＥｅ２を押した状態のまま第１演出ボタンＥｅ１を押下させるための第１演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４が表示されている。第１演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４には、第２演出ボタンＥｅ２を押した状態のまま第１演出ボタンＥｅ１を押下させるための「２秒以内に第１演出ボタンも押せ！」という説明と、第２演出ボタンＥｅ２を押した状態のまま第１演出ボタンＥｅ１を押下することを図示する同時押下図示画像Ｅｅ１００５と、２秒間をカウントする同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６が表示されている。
【８６０３】
（７）に示す表示画面４２ａには、（６）に示した第２演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４の表示期間すなわち第１演出ボタンＥａ１の有効期間中に、第２演出ボタンＥｅ２を押した状態のまま第１演出ボタンＥｅ１が押下された様子が表示されている。具体的には、第１演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４には、有効期間内に第１演出ボタンＥｅ１を押下したことにより同時押下に成功したことを示す文字情報が表示される。具体的には、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。
【８６０４】
この後は、実施例６２と同様に、同時押下が成功したことによって実行される同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示され、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７によってスーパーリーチ当たりかスーパーリーチ外れかが示唆される。

【８６０５】
このように、同時押下実行演出を実行させるために、実施例６２のように決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるのではなく、第２演出ボタンＥｅ２を押下することで、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定・開始され、有効期間に第１演出ボタンＥｅ１が押下されることで、同時押下成功となる。このようにすることで、複数の操作手段が同時押下されるにも関わらず、操作が順を追って同時押下に近付くので、同時押下を行い易くすることができる。
【８６０６】
次に、第１演出ボタンＥｅ１の押下の後に第２演出ボタンＥｅ２の押下によって第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定された場合について図８８２を参照して説明する。なお、図８８２（１）～（４）までは、図８８１と同じであるので、説明を省略する。
【８６０７】
（５）に示す表示画面４２ａは、チャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂに「奥義パワーチャージ。第２演出ボタンを押して！」という説明が表示されているにも関わらず、第１演出ボタンＥｅ１が押下された様子を示している。この場合、第１演出ボタンＥｅ１が押下されもチャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂは変化せず、「奥義パワーチャージ。第２演出ボタンを押して！」という説明が表示し続けられている。これにより、操作が誤っていることが示唆される。
【８６０８】
（６）に示す表示画面４２ａは、第１演出ボタンＥｅ１が押下された状態のまま、第２演出ボタンＥｅ２が押下された様子を示しており、（７）に示す表示画面４２ａは、（６）の直後の様子を示している。このとき、第２演出ボタンＥｅ２の押下によって第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定されるが、このときすでに第１演出ボタンＥｅ１の押下がされているので、第１演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４は、「２秒以内に第１演出ボタンも押せ！」の説明は表示せずに、「同時押し成功！」という結果を表示する。
【８６０９】
このように、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間より前から第１演出ボタンＥｅ１を押下し続けていると、その時点では第１演出ボタンＥｅ１の押下の反応は現れないが、第２演出ボタンＥｅ２の押下が有効になった時点で、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間の開始と同時に第１演出ボタンＥｅ１の押下が有効になるので、より確実に同時押下を行い易くすることができる。
【８６１０】
本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。
【８６１１】
＜変形例１＞
本実施例では、実施例６２に説明した同時押下演出を行う構成を採用したが、実施例６３に示したオート連打演出を行う構成を採用しても構わない。
【８６１２】
図８８３は、図８７７に示した第１演出ボタン入力監視・演出処理に関して、本変形例にてオート連打機能ＯＮ演出を備える場合について説明している。なお、オート連打ＯＮ演出は、決定ボタンＥａ１ではなく、第１演出ボタンＥｅ１によって行うものとしている。そのため、本実施例と同様に、第２演出ボタンＥｅ２の押下によって第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定され、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間に第１演出ボタンＥｅ１が押下されると、オート連打実行演出フラグ（Ｅｂ１０１）が１にセットされる。
【８６１３】
図８８４は、第２演出ボタンＥｅ２の押下によって設定された有効期間に第１演出ボタンＥｅ１が押下された場合にオート連打機能がＯＮになる様子を示している。
【８６１４】
（１）（２）に示す表示画面４２ａには、特定のリーチ演出（例えばスーパーリーチＤ，Ｆ）において行われるバトル演出を示している。

【８６１５】
（３）に示す表示画面４２ａには、同時押下演出説明画像Ｅｅ１００２ａが表示されている。同時押下演出説明画像Ｅｅ１００２ａは、「「第２演出ボタンを押して
オート連打チャージが満タンに貯まったら、第１演出ボタンを押すとオート連打機能がＯＮになるよ」」という説明が表示されている。この同時押下演出説明画像Ｅｅ１００２ａの表示期間が同時押下演出説明期間（例えば２秒）である。
【８６１６】
（４）に示す表示画面４２ａには、（３）の後のタイミングで表示されるチャージ演出画像Ｅｅ１００２ｂが表示されている。このとき、表示画面４２ａには、オート連打演出を実行する場合に行われるバトル演出を行うプレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが表示されている。オート連打チャージ演出画像Ｅｆ１００２ｂは、「オート連打チャージ。第２演出ボタンを押して！」という説明が表示されている。このオート連打チャージ演出画像Ｅｆ１００２ｂの表示期間が、オート連打チャージ演出期間（例えば２秒）であり、この期間が第２演出ボタン押下演出期間に相当する。
【８６１７】
（５）に示す表示画面４２ａには、オート連打チャージ演出期間中に、第２演出ボタンＥｅ２の押下された様子が表示されている。（６）に示す表示画面４２ａには、（５）の直後、オート連打チャージ演出画像Ｅｆ１００２ｂには、第２演出ボタンＥｅ２が押下されたことで、オート連打チャージが満タンになったことを示す「満タン！」という文字が表示されている。
【８６１８】
（７）に示す表示画面４２ａには、（６）に示したように、オート連打チャージ演出期間中に第２演出ボタンＥｅ２が押下されたことで、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定こされている様子が表示されている。具体的には、表示画面４２ａには、上述した第１演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４と、同時押下図示画像Ｅｅ１００５と、同時押下時間カウント画像Ｅａ１００６が表示されている。
【８６１９】
（８）に示す表示画面４２ａには、（７）に示した第２演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４の表示期間すなわち第１演出ボタンＥａ１の有効期間中に、第２演出ボタンＥｅ２を押した状態のまま第１演出ボタンＥｅ１が押下された様子が表示されている。具体的には、第１演出ボタン押下要求画像Ｅｅ１００４には、「同時押し成功！」という文字情報が表示される。これにより、オート連打機能有効無効画像Ｅｂ１００４は、オート連打機能がＯＦＦからＯＮに変化する。
【８６２０】
この後は、実施例６３と同様に、オート連打機能がＯＮになった状態で１秒以上第１演出ボタンＥｅ１が長押しされると、オート連打実行演出が表示され、スーパーリーチ当たりかスーパーリーチ外れかが示唆される。
【８６２１】
このように、オート連打機能ＯＮを実行させるために、実施例６３のように決定ボタンＥａ１とメニューボタンＥａ２とを同時に押下させるのではなく、第２演出ボタンＥｅ２を押下することで、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定・開始され、有効期間に第１演出ボタンＥｅ１が押下されることで、オート連打機能がＯＮとなる。このようにすることで、複数の操作手段が同時押下されるにも関わらず、操作が順を追って同時押下に近付くので、同時押下を行い易くすることができる。
【８６２２】
また、第１演出ボタンＥｅ１の押下の後に第２演出ボタンＥｅ２の押下によって第１演出ボタンＥｅ１の有効期間が設定された場合についても、本実施例と同様に、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間より前から第１演出ボタンＥｅ１を押下し続けていると、その時点では第１演出ボタンＥｅ１の押下の反応は現れないが、第２演出ボタンＥｅ２の押下が有効になった時点で、第１演出ボタンＥｅ１の有効期間の開始と同時に第１演出ボタンＥｅ

１の押下が有効になるので、より確実にオート連打機能ＯＮを行い易くすることができる。

【８６２３】

＜変形例２＞

上述した本実施例では、第２演出ボタンＥｅ２が押下され続けることで第１演出ボタン押下有効期間が進行する構成であったが、第２演出ボタンＥｅ２を押下して第１演出ボタン押下有効期間を開始させた後は、第２演出ボタンＥｅ２から手を離しても有効期間が進行するようにしても構わない。具体的には、例えば、第２演出ボタンＥｅ２から手を離しても、第２演出ボタン押下有効フラグが立ち続ける構成とすればよい。また、第２演出ボタンＥｅ２から手を離せる期間は、有効期間すべてとしてもよいが、有効期間よりも短い期間としてもよい。つまり、第２演出ボタンＥｅ２から手を離した時間が長くなり過ぎると、有効期間が消滅してしまうような構成である。

【８６２４】

＜変形例３＞

上述した本実施例では、単に、第２演出ボタンＥｅ２を押下することで設定された第１演出ボタン押下有効期間に、第１演出ボタンＥｅ１を押下すれば同時押下実行演出に必要な条件が満たされるものであったが、第１演出ボタンＥｅ１の押下の仕方に条件を付けても構わない。例えば、第１演出ボタン押下有効期間に、第１演出ボタンＥｅ１を所定回数連打せるという条件や、第１演出ボタンＥｅ１を所定時間長押しさせるという条件である。

【８６２５】

＜変形例４＞

上述した本実施例では、第１演出ボタン押下有効期間は、単に、時間の経過として表示していたため、有効期間内のどこかで第１演出ボタンＥｅ１を押下すればよい構成であったが、操作の興趣性を向上させるのであれば、第２演出ボタンＥｅ２を押下することで第１演出ボタン押下有効期間を設定できるタイミングになれば、例えば敵キャラクタが攻撃を仕掛けるような画像を出し、タイミングよく第１演出ボタンＥｅ１を押下して敵の攻撃を撃破できれば、第１演出ボタンＥｅ１の押下を有効とするような構成でもよい。このようにすると、瞬間的な短さの第１演出ボタン押下有効期間に即座に反応できた場合にしか同時押下実行演出を出せないようにも思えるが、実際には、第１演出ボタンＥｅ１を有効期間より前から操作させることで、瞬間的な短さの第１演出ボタン押下有効期間にも自動的に反応させることができる。

【８６２６】

＜変形例５＞

上述した本実施例では、第１演出ボタン有効期間前から第１演出ボタンが押された状態のまま、第２演出ボタンが押されて第１演出ボタン有効期間が開始し、有効期間開始と同時に第１演出ボタン押下が有効となる場合と、第２演出ボタンが押されて設定された第１演出ボタン有効期間中に第１演出ボタンが押下されることで、第１演出ボタン押下が有効となる場合とをいずれも、同時押下が成立している判定したが、いずれか一方のみを同時押下成立として扱ってもよい。例えば、前者の場合であれば、第１演出ボタン有効期間前から第１演出ボタンが押されていなければ、第２演出ボタンが押されて第１演出ボタン有効期間が開始した時点で、第１演出ボタンＥｅ１の押下が有効にならないので、同時押下成立とならない（その後、第１演出ボタンＥｅ１を押下しても有効にならない）構成としてもよい。また、後者の場合であれば、第１演出ボタン有効期間前から第１演出ボタンが押された状態のままであっても、有効期間前の第１演出ボタンの押下は無効であるので、第２演出ボタンが押されて開始された第１演出ボタン有効期間中に、第１演出ボタンＥｅ１を押し直さなければ、同時押下成立とならに構成としてもよい。

【８６２７】

＜変形例６＞

上述した本実施例では、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２は、いずれも同

時押下演出にのみ用いられる専用ボタンであったが、実施例６２のように他の遊技に関する処理にも用いられる決定ボタンＥａ１，メニューボタンＥａ２の組合せを用いても構わない。また、第１演出ボタンＥｅ１，メニューボタンＥａ２の組合せを用いて、同時押下演出の所定タイミングにおいてメニューボタンＥａ２（本実施例ではメニューボタン８４）を押下することで、第１演出ボタン有効期間が設定されるように構成しても構わない。また、決定ボタンＥａ１（本実施例では決定ボタン８１），第２演出ボタンＥｅ２の組合せを用いて、同時押下演出の所定タイミングにおいて第２演出ボタンＥｅ２を押下することで、決定ボタン有効期間が設定されるように構成しても構わない。

【８６２８】

＜変形例７＞

上述した本実施例では、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２と他の操作手段（決定ボタン８１，メニューボタン８４等）との関係を明らかにしていないが、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２との操作が行われる同時押下演出中は、決定ボタン８１，メニューボタン８４等の押下による入力は無効として扱ってもよい。なぜなら、同時押下演出は、大当たり期待度が他よりも高い演出で用いられるので、遊技者に集中してもらいたいので、例えばメニューボタン８４の押下による操作画面が表示されて、同時押下演出の妨げになることを抑制することが望まれるからである。もっとも、同時押下演出中は、メニューボタン８４等を押下してもその操作画面は極めて小さく表示させることで、同時押下演出の支障にならなければ、これを有効として扱っても構わない。

【８６２９】

＜変形例８＞

上述した本実施例では、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２は、決定ボタン８１，メニューボタン８４等の操作手段と上皿１９の上縁に横一列に並べられており、第１演出ボタンＥｅ１とメニューボタン８４とは比較的近くに配設されているため、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２とを操作するつもりが、誤ってメニューボタン８４と第１演出ボタンＥｅ１とを操作してしまう恐れもある。そこで、上皿１９の上縁のうち、左端部に第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２を配置し、右端部にメニューボタン８４を配置することで、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２の操作にメニューボタン８４が物理的に干渉することを低減することができる。また、決定ボタン８１，メニューボタン８４等を、上皿１９の上縁よりも高く盛り上げて配置することで、これらのボタン群を、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２から遠ざけて配置してもよい。このように干渉を低減できれば、第１演出ボタンＥｅ１，第２演出ボタンＥｅ２を上皿１９の前面側や上皿１９以外の枠の前面に配置してもよい。

【８６３０】

＜変形例９＞

上述した本実施例では、同時押下実行演出は、第３図柄表示装置４２にて表示される奥義を繰り出すバトル演出であり、同時押下非実行演出は第３図柄表示装置４２にて奥義を繰り出すバトル演出であり、第３図柄表示装置４２にて表示される力勝負でのバトル演出であったが、同時押下実行演出、同時押下非実行演出は、第３図柄表示装置４２の表示に限らない。例えば、同時押下実行演出は、スピーカー２４から同時押下実行演出音を出力したり、電飾部３００を同時押下実行演出に固有の発光パターンで光らせたり、遊技盤３０のセンターフレームに配設される演出用役物を同時押下実行演出に固有の動作パターンで動作させたりする演出である。同時押下非実行演出は、スピーカー２４から同時押下非実行演出音を出力したり、スピーカー２４から同時押下非実行演出音を出力したり、電飾部３００を同時押下非実行演出に固有の発光パターンで光らせたり、遊技盤３０のセンターフレームに配設される演出用役物を同時押下非実行演出に固有の動作パターンで動作させたりする演出である。同時押下実行演出と同時押下非実行演出とで演出を異ならせることで、第１演出ボタン有効期間が設定された状態で第１演出ボタンＥｅ１の操作がされたか否かを認識し易くすることができる。その結果、次に同時押下演出が行われた際に、正しい操作を行い易くすることができる。

【８６３１】
＜変形例１０＞
変形例９において、同時押下実行演出を同時押下非実行演出よりも目立つ態様とすることで、正しい操作を強調して認識させ易くしてもよい。なお、その場合、第３図柄表示装置４２にて行われる同時押下演出では、「同時押し成功！」「同時押し失敗！」といった同時押下演出の結果は明示しないで、他の発光、音、画像演出、演出役物の動きでこれを示唆することが好ましい。
【８６３２】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ１）に関し、第１演出ボタンＥｅ１の操作がされることで第１演出ボタン入力がされる第１演出ボタンＥｅ１と、第２演出ボタンＥｅ２の操作がされることで第２演出ボタン入力がされる第２演出ボタンＥｅ２とを備え、同時押下実行演出を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力のための第１演出ボタン押下有効期間が開始されるように、第１演出ボタン押下有効期間を設定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理におけるステップＥｅ２０８の第１演出ボタン押下有効期間の設定機能と、第１演出ボタン押下有効期間が開始されると、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされているか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥｅ１３７，ステップＥｅ１３８の第１演出ボタン押下有効期間における第１演出ボタン押下の判定機能と、を備え、第２演出ボタン入力がされた状態で、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタンボタン入力がされた（同時押下成功）と判定されると、同時押下実行演出を行う（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理におけるステップＥｅ１５６の同時押下成功の場合に同時押下実行演出フラグを１にセットする機能を備える）。
このようなパチンコ機１０によれば、第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力のための第１演出ボタン押下有効期間が開始されるように、第１演出ボタン押下有効期間が設定されるので、第１演出ボタン押下有効期間の開始タイミングを第２演出ボタンＥｅ２の操作のタイミングとして操作者が決定できる。第１演出ボタン押下有効期間が開始されると、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされることも容易である。第２演出ボタン入力がされた状態で、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされたと判定されると、同時押下実行演出を行うので、同時押下実行演出が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易くすることができる。
【８６３３】
また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下有効期間に、第１演出ボタン入力がされた状態と、第２演出ボタン入力がされた状態とがいずれも揃った状態となると、同時押下実行演出を行う。
このようなパチンコ機１０によれば、第１演出ボタン入力がされた状態と、第２演出ボタン入力がされた状態とがいずれも揃った状態となると同時押下実行演出が行われるとしても、上述のように、第１演出ボタン押下有効期間は、操作者が第２演出ボタンＥｅ２の操作によって決めたタイミングであるので、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされることも容易である。
【８６３４】
また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下有効期間より前に第１演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力は第１演出ボタン押下有効期間に行われていないと判定されるが

、第１演出ボタン押下有効期間より前にされた第１演出ボタン入力が継続された状態のまま第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン押下有効期間開始と同時に第１演出ボタン入力がされたと判定されて、同時押下実行演出を行う。

このようなパチンコ機１０によれば、第１演出ボタン押下有効期間開始と同時に第１演出ボタン入力がされることを条件として同時押下実行演出が行われるとしても、第１演出ボタン押下有効期間より前に第１演出ボタンをさせ、この第１演出ボタンを継続させた状態のまま第２演出ボタンをさせることで条件が満たされるので、同時押下実行演出に必要な操作を難しくしても、第１演出ボタンＥｅ１の操作・第２演出ボタンＥｅ２の操作を順番にさせることで、簡単に同時押下実行演出に必要な操作を行わせることができる。

【８６３５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が有する第１演出ボタン押下有効期間の設定機能は、第２演出ボタン入力がされると第１演出ボタン押下有効期間を設定し（ステップＥｅ２０８）、第２演出ボタン入力がされなくなると第１演出ボタン押下有効期間を解除する（ステップＥｅ１０８）。

このようなパチンコ機１０によれば、第２演出ボタン入力によって第１演出ボタン押下有効期間を設定しても、第１演出ボタン押下有効期間を維持するためには第２演出ボタン入力の継続を条件とすることで、同時押下実行演出が行われるまでの操作が簡単になり過ぎることを抑制できる。

【８６３６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が有する第１演出ボタン押下有効期間の設定機能は、第２演出ボタン入力がされると第１演出ボタン押下有効期間を設定し、第１演出ボタン押下有効期間が設定された状態で第１演出ボタン入力がされないと第１演出ボタン押下有効期間を解除する（ステップＥｅ１５８）。

このようなパチンコ機１０によれば、第１演出ボタン入力がされていない第１演出ボタン押下有効期間を適切に終わらせることができる。

【８６３７】

また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ６）に関し、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２のうち例えば第２演出ボタンＥｅ２は、同時押下実行演出とは異なる操作画面表示を行うためにも用いられるメニューボタン８４としてもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２との例えば第２演出ボタンＥｅ２を同時押下実行演出を行うためと、操作画面表示を行うための兼用操作手段とすることで、操作手段の数が増えすぎてしまうことを抑制できる。

【８６３８】

また、本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ７）に関し、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２の他に、遊技に関する演出処理に用いられる決定ボタン８１，メニューボタン８４等を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１演出ボタン押下有効期間において第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２以外の決定ボタン８１，メニューボタン８４等の操作による入力を無効とする。

このようなパチンコ機１０によれば、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２とを操作中に誤って決定ボタン８１，メニューボタン８４等を押下してしまっても、決定ボタン８１，メニューボタン８４等の押下による処理が行われないようにすることができる。

【８６３９】

また、本実施例の変形例８に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ８）に関し、決定ボタン８１，メニューボタン８４等は、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２を操作中に、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２の操作に干渉しないように配設されていてもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２とを操作中に、決定ボタン８１，メニューボタン８４等と干渉して操作の物理的な妨げになることを抑制できる。

【８６４０】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ９）に関し、同時押下実行演出が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つ（例えば第３図柄表示装置４２による演出表示）によって第１報知（同時押下成功の場合の奥義を繰り出すバトル演出）を行わせる、表示制御装置４５が行う同時押下演出表示処理におけるステップＥａ３０８の同時押下実行演出表示を行わせる機能と、第１演出ボタン押下有効期間が設定された状態で第１演出ボタン入力がされない場合に、同時押下実行演出とは異なる同時押下非実行演出が行われることを音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作のうちの少なくとも１つ（例えば第３図柄表示装置４２による演出表示）によって第１報知とは異なる第２報知（同時押下失敗の場合の力勝負のバトル演出）を行わせる、表示制御装置４５が行う同時押下演出表示処理におけるステップＥａ３０８の同時押下実行演出表示を行わせる機能と、を備える。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下実行演出が行われることを示す報知と、同時押下非実行演出が行われることを示す報知とを異ならせることで、第１演出ボタン押下有効期間が設定された状態で第１演出ボタン入力がされたか否かを（正しく操作されたか否かを）認識し易くすることができる。

【８６４１】

また、本実施例の変形例１０に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｅ１０）に関し、第１報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作は、第２報知による音出力部品からの音、発光部品からの光、画像表示部品からの画像表示、遊技部品の動作よりも目立つ態様である。

このようなパチンコ機１０によれば、同時押下実行演出が行われることを示す報知を、同時押下非実行演出が行われることを示す報知よりも目立たせることで、第１演出ボタン押下有効期間が設定された状態で正しく第１の入力がされたかことを（正しく操作されたことを）はっきりと認識し易くすることができる。

【８６４２】

また、本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｆ１）に関し、オート連打機能による連打を行うオート連打実行演出を含む遊技に関する処理を実行可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力のための第１演出ボタン押下有効期間が開始されるように、第１演出ボタン押下有効期間を設定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う連打演出表示態様設定処理において第１演出ボタン押下有効期間を設定させる設定機能と、第１演出ボタン押下有効期間が開始されると、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされているか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥｅ１３７，ステップＥｅ１３８の第１演出ボタン押下有効期間における第１演出ボタン押下の判定機能と、を備え、第２演出ボタン入力がされて設定された第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力）がされたと判定されると、オート連打機能による連打を行うためのオート連打機能をＯＮにするという前提条件が満たされたと判定し、オート連打機能をＯＮにするという前提条件が満たされたと判定された場合に所定の態様（長押し）で第１演出ボタン入力がされ続けると、オート連打機能による連打を行うオート連打実行演出を実行する。

このようなパチンコ機１０によれば、第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力のための第１演出ボタン押下有効期間が開始されるように、第１演出ボタン押下有効期間が設定されるので、第１演出ボタン押下有効期間の開始タイミングを第２演出ボタンＥｅ２の操作のタイミングとして操作者が決定できる。第１演出ボタン押下有効期間が開始されると、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされているか否かが判

定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされることも容易である。第２演出ボタン入力がされた状態で、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされたと判定されると、オート連打機能による連打を行うためのオート連打機能をＯＮにするという前提条件が満たされたと判定されるので、オート連打機能による連打が行われ易くなる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効とされることを前提条件とするオート連打機能による連打を実行し易くすることができる。

【８６４３】

また、本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｆ２）～（Ｅｆ１０）に関しては、上述の（Ｅｅ２）～（Ｅｅ１０）に関する構成を、オート連打機能による連打を行うオート連打実行演出に適用することができる。

【実施例６７】

【８６４４】

続いて、実施例６７に係るパチンコ機１０の構成について図８８５を参照して説明する。図８８５は、実施例６７に係る第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理を示すフローチャートである。

【８６４５】

実施例６７に係るパチンコ機１０は、実施例６６で説明した装置と同様の構成となっているが、同時押下実行演出が実行された後も第２演出ボタンＥｅ２の押下が必要である点が実施例６６と異なっている。また、同時押下実行演出が実行された後も第２演出ボタンＥｅ２の押下が必要であるが、第２演出ボタンＥｅ２の押下がなくなっても、第２演出ボタンＥｅ２が終了してしまうことはなく、第２演出ボタンＥｅ２が停止されるものであり、その後、第２演出ボタンＥｅ２の押下を再開すれば同時押下実行演出が再開される点も、実施例６６には無い構成である。

【８６４６】

図８８５を参照する。本実施例での第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理では、実施例６６での第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定処理とは異なり、ステップＥｅ１５１（第１演出ボタン押下演出終了タイミング？）の前に、ステップＥｆ１０１～ステップＥｆ１０８が入っている点が異なっている。

【８６４７】

ステップＥｆ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出フラグが１であるか否かを判断する。同時押下実行演出フラグが１でなければ、いまだ同時押下実行演出は行われていないので、ステップＥｅ１５１からステップＥｅ１５９へ進み、上述した第１演出ボタン・第２演出ボタン同時押下判定を行う。同時押下実行演出フラグが１であれば、ステップＥｆ１０２へ進む。

【８６４８】

ステップＥｆ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する同時押下実行演出中断フラグが１であるか否かを判断する。同時押下実行演出中断フラグが１でなければ、同時押下実行演出中に初めて中断が生じたタイミングであるので、ステップＥｆ１０３へ進む。同時押下実行演出中断フラグが１であれば、すでに中断発生中であるので、ステップＥｆ１０６へ進む。

【８６４９】

ステップＥｆ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン押下有効フラグは０であるか否かを判断する。第２演出ボタン押下有効フラグが０であれば、第２演出ボタンＥｅ２が押された状態から手が離された状態となったことを示すので、ステップＥｆ１０４，ステップＥｆ１０５へ進む。第２演出ボタン押下有効フラグが１であれば、第２演出ボタンＥｅ２が押された状態を維持しているので、本処理を終了する。

【８６５０】

ステップＥｆ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、同時押下実行演出中断フラグを１にセットする。同時押下実行演出中断フラグは、上述したステップＥｆ１０

２にて同時押下実行演出中に第２演出ボタンＥｅ２から手が離された（中断事由が発生した）ことを示す。なお、同時押下実行演出中に第１演出ボタンＥｅ１から手を離しても、同時押下実行演出中断フラグは１にならない。ステップＥｆ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用同時押下実行演出中断コマンドをセットして、本処理を終了する。表示用同時押下実行演出中断コマンドは、表示制御装置４５に対して、同時押下実行演出表示を中断させるためのコマンドである。これにより、第３図柄表示装置４２では、奥義を繰り出して行うバトル演出が一時停止されている。

【８６５１】

ステップＥｆ１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン押下有効フラグが１であるか否かを判断する。第２演出ボタン押下有効フラグが１であることは、同時押下実行演出の中断中に、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されたことを示し、第２演出ボタン押下有効フラグが０であることは、同時押下実行演出の中断事由が続いていることを示している。第２演出ボタン押下有効フラグが１であれば、ステップＥｆ１０７，ステップＥｆ１０８へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８６５２】

ステップＥｆ１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、中断事由が解消したので、同時押下実行演出中断フラグを０にセットする。また、ステップＥｆ１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、中断していた同時押下実行演出表示を再開させるため、表示用同時押下実行演出再開コマンドをセットして、本処理を終了する。なお、再開されたタイミングに応じて、適宜演出内容を省略して表示できるものとし、再開されたタイミングが同時押下実行演出の表示期間の終了に近ければ、結果部分のみを表示するものとする。

【８６５３】

このように、本実施例では、同時押下実行演出が実行された後、第２演出ボタンＥｅ２の押下がなくなってしまうと、第１演出ボタンＥｅ１を押下しているか否かに関わらず、同時押下実行演出が中断（一時停止）されており、その後、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されれば、第１演出ボタンＥｅ１を押下しているか否かに関わらず、同時押下実行演出を再開される。したがって、ひとたび同時押下実行演出が実行された後は、同時押下実行演出が中断したとしても、第２演出ボタンＥｅ２の押下のみで再開させることができるので、同時押下実行演出の開始操作とくらべて、簡易に再開操作を行わせることができる。

【８６５４】

次に、同時押下実行演出の中断が発生した場合の同時押下実行演出の表示態様について図８８６を参照して説明する。本実施例の同時押下実行演出は、同時押下実行演出が開始された後も第２演出ボタンＥｅ２の押下が必要となっている。

【８６５５】

（１）に示す表示画面４２ａには、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されている。具体的には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、奥義が繰り出される演出として奥義を繰り出すプレイヤーＰＹの台詞画像が表示されている。台詞画像は、同時押下実行演出の長さに対応しており、その一部である「山に籠もって３年が経ち」という台詞が表示されている。実施例６２とは異なり、実際に奥義を敵キャラクターＴＫに発出させるには、第２演出ボタンＥｅ２を押下し続ける必要がある。具体的には、同時押下実行演出（奥義繰り出し演出）が開始された後、プレイヤーＰＹの身体の色がすべて赤色（図示では斜線のハッチングで示す）になれば、奥義が敵キャラクターＴＫに発動される、という仕組みになっている。同時押下実行演出画像Ｅａ１００７には、プレイヤーＰＹの身体の４分の１ほどの色が赤色に変化した様子が表示されている。プレイヤーＰＹの身体の色は、第１演出ボタンＥｅ１の押下による入力と第２演出ボタンＥｅ２の押下による入力とが揃って成立し続けることで、赤色の領域が増えるように設定されている。

【８６５６】

第１演出ボタンＥｅ１の押下による入力と第２演出ボタンＥｅ２の押下による入力とが

揃って成立し続けるとは言っても、第１演出ボタンＥｅ１の押下による入力は、同時押下が成功した時点ですでに成立し続けるように構成されているので、第２演出ボタンの押下のみを続けなければならない。そのため、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７には、演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１が表示されている。演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１には、「第１ボタンは手離しＯＫ。第２ボタンは押続けて」という説明が表示されている。

【８６５７】

（２）に示す表示画面４２ａには、（１）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７として、プレイヤーＰＹの台詞画像として「ついに掴んだこの奥義」という台詞と、プレイヤーＰＹの身体の２分の１ほどまで色が赤色に増加した様子とが表示されている。ここでは、第１演出ボタンＥｅ１から手が離されたが、演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は変わらず同じ操作ガイドを表示し続けている。

【８６５８】

（３）に示す表示画面４２ａには、（２）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７として、プレイヤーＰＹの台詞画像として「できるものなら受けてみろ」という台詞と、プレイヤーＰＹの身体の４分の３ほどまで色が赤色に増加した様子とが表示されている。ここでは、第２演出ボタンＥｅ２から手が離された瞬間が表示されている。

【８６５９】

（４）に示す表示画面４２ａには、（３）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されているが、（３）の時点で、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されたので、同時押下実行演出が中断した様子が表示されている。プレイヤーＰＹの台詞画像は「できるものなら受けてみろ」という台詞のままであり、プレイヤーＰＹの身体の４分の３ほどまで色が赤色に変化した状態のままである。このとき、演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は、「第２ボタンから手が離れました。演出を中断します。」という表示内容に変化している。この状態は、同時押下実行演出中に第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されるまで続く。

【８６６０】

（５）に示す表示画面４２ａには、（４）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されているが、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開された直後の様子が表示されている。すなわち、プレイヤーＰＹの台詞画像は「できるものなら受けてみろ」という台詞から再開され、プレイヤーＰＹの身体の４分の３ほどまで色が赤色に変化した状態から再開されている。演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は、第２演出ボタンＥｅ２の押下再開を受けて、「第１ボタンは手離しＯＫ。第２ボタンは押続けて」との表示に戻っている。

【８６６１】

（６）に示す表示画面４２ａには、（５）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７として、プレイヤーＰＹの台詞画像として「奥義〇〇！」という台詞と、プレイヤーＰＹの身体の全体の色が赤色に増加した様子とが表示されている。これにより、奥義を敵キャラクターＴＫに発出する条件が揃った状態となる。

【８６６２】

（７）に示す表示画面４２ａには、（６）に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７の終了後、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１には、プレイヤーＰＹが奥義を発出することによって、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫを打ち負かした様子が表示されている。これにより、演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は、同時押下実行演出が終わったことを受けて、「第１ボタンも第２ボタンも手離しＯＫだよ。」との説明が表示されている。

【８６６３】

（８）に示す表示画面４２ａには、（７）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１の続きとして、プレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像と、発展図柄Ｈｚが大当たり組合せで停止されている様子が表示されている。この後、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが大当たり組合せで確定表示される。

【８６６４】

なお、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されて同時押下実行演出が中断されてから、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されずに、同時押下実行演出の表示期間が終了した場合には、上述の例であれば（６）（７）に示すプレイーＰＹの赤色が最後まで達し、奥義を敵キャラクターＴＫに発出する様子は省略され、（８）に示す発展図柄Ｈｚが大当たり組合せで停止されている様子が表示される。

【８６６５】

このように、同時押下実行演出が表示された後、第１演出ボタンＥｅ１から手が離されても同時押下実行演出は表示され続けるが、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されてしまうと、同時押下実行演出が中断（一時停止）されており、その後、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されれば、第１演出ボタンＥｅ１を押下していなくても、同時押下実行演出が再開される。したがって、ひとたび同時押下実行演出が実行された後は、同時押下実行演出が中断したとしても、第２演出ボタンＥｅ２の押下のみで再開させることができるので、同時押下実行演出の開始操作とくらべて、簡易に再開操作を行わせることができる。

【８６６６】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【８６６７】

＜変形例１＞

上述した本実施例では、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２との押下によって実行される同時押下実行演出は、１の同時押下実行演出において奥義を繰り出して敵に発出する演出であったが、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２との押下によってそれぞれに対応する複数の同時押下実行演出が実行されるものでもよい。

【８６６８】

以下、図８８７を参照して、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２との押下によってそれぞれに対応して実行される複数の同時押下実行演出の表示態様、とくに、複数の同時押下実行演出の中断が発生した場合の同時押下実行演出の表示態様について説明する。

【８６６９】

（１）に示す表示画面４２ａには、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されている。具体的には、同時押下実行演出画像Ｅａ１００７は、２人のプレイヤーによって奥義が繰り出される演出として奥義を繰り出すメインプレイヤーＭＰＹとサブプレイヤーＳＰＹの台詞画像が表示されている。メインプレイヤーＭＰＹは、今までの実施例のプレイヤーＰＹと同じであり、バトル演出の最初から表示されている。サブプレイヤーＳＰＹは、特定の同時押下演出（同時押下演出有りスーパーリーチの中でも特定のスーパーリーチ）にのみ登場する。サブプレイヤーＳＰＹは、メインプレイヤーＭＰＹを盛り上げる補助的な登場人物である。

【８６７０】

台詞画像は、メインプレイヤーＭＰＹは、「山に籠もって３年」という台詞が表示され、サブプレイヤーＳＰＹはメインプレイヤーＭＰＹとは異なる「山に籠もって３月」という台詞が表示されている。同時押下実行演出画像Ｅａ１００７には、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの身体の４分の１ほどの色が赤色に変化した様子が表示されている。メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの身体の色は、第１演出ボタンＥｅ１の押下による入力と第２演出ボタンＥｅ２の押下による入力とが揃って成立し続けることで、赤色の領域が増えるように設定されている。もっとも、第２演出ボタンＥｅ２の押下による入力しか成立しなかった場合は、メインプレイヤーＭＰＹの色のみが変化するように設定されている。同時押下実行演出画像Ｅａ１００７には、「第１ボタンは手離しＯＫ。第２ボタンは押続けて」という演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１が表示されている。

【８６７１】

（２）に示す表示画面４２ａには、（１）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７として、メインプレイヤーＭＰＹは，「ついに掴んだこの奥義」という台詞が表示され、サ

ブプレイヤーＳＰＹは、メインプレイヤーＭＰＹとは異なる「ついに掴んだ？この奥義」という台詞が表示されている。第２演出ボタンＥｅ２の押下は続いているので、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの身体の２分の１ほどまで色が赤色に増加した様子とが表示されている。

【８６７２】

（３）に示す表示画面４２ａには、（２）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７として、メインプレイヤーＭＰＹは、「受けてみろ！」という台詞が表示され、サブプレイヤーＳＰＹは、メインプレイヤーＭＰＹとは異なる「受けてみる？」という台詞が表示されている。また、第２演出ボタンＥｅ２の押下は続いているので、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの身体の４分の３ほどまで色が赤色に増加した様子とが表示されている。ここでは、第２演出ボタンＥｅ２から手が離された瞬間が表示されている。

【８６７３】

（４）に示す表示画面４２ａには、（３）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されているが、（３）の時点で、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されたので、同時押下実行演出が中断した様子が表示されている。メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの台詞画像は「受けてみろ！」「受けてみる？」という台詞のままであり、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの身体の４分の３ほどまで色が赤色に変化した状態のままである。このとき、演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は、「第２ボタンから手が離れました。演出を中断します。」という表示内容に変化している。この状態は、同時押下実行演出中に第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されるまで続く。

【８６７４】

（５）に示す表示画面４２ａには、（４）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７が表示されているが、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開された直後の様子が表示されている。すなわち、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹの台詞画像は「受けてみろ！」「受けてみる？」という台詞から再開され、プレイヤーＰＹの身体の４分の３ほどまで色が赤色に変化した状態から再開されている。演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は、第２演出ボタンＥｅ２の押下再開を受けて、「第１ボタンは手離しＯＫ。第２ボタンは押続けて」との表示に戻っている。

【８６７５】

（６）に示す表示画面４２ａには、（５）に続く同時押下実行演出画像Ｅａ１００７として、メインプレイヤーＭＰＹは「奥義〇〇！」という台詞が表示され、サブプレイヤーＳＰＹは「奥義◇◇？」という台詞が表示されている。また、第２演出ボタンＥｅ２が押下されているので、「プレイヤーＰＹの身体の全体の色が赤色に増加した様子が表示されている。これにより、奥義を敵キャラクターＴＫに発出する条件が揃った状態となる。

【８６７６】

（７）に示す表示画面４２ａには、（６）に示した同時押下実行演出画像Ｅａ１００７の終了後、リーチ発展演出画面Ｅａ１００１には、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹが奥義を発出することによって、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹが敵キャラクターＴＫを打ち負かした様子が表示されている。実際には、サブプレイヤーＳＰＹが出した奥義は外れており、メインプレイヤーＭＰＹが出した奥義のみが敵キャラクターには当たっている。これにより、演出ボタン操作案内画像Ｅｆ１００１は、同時押下実行演出が終わったことを受けて、「第１ボタンも第２ボタンも手離しＯＫだよ。」との説明が表示されている。

【８６７７】

（８）に示す表示画面４２ａには、（７）に示したリーチ発展演出画面Ｅａ１００１の続きとして、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹが勝利したことを示す画像と、発展図柄Ｈｚが大当たり組合せで停止されている様子が表示されている。この後、表示画面４２ａには、装飾図柄Ｓｚが大当たり組合せで確定表示される。

【８６７８】

なお、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されて同時押下実行演出が中断されてから、第

２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されずに、同時押下実行演出の表示期間が終了した場合には、上述の例であれば（６）（７）に示すプレイーＰＹの赤色が最後まで達し、奥義を敵キャラクターＴＫに発出する様子は省略され、（８）に示す発展図柄Ｈｚが大当たり組合せで停止されている様子が表示される。

【８６７９】

このように、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出がそれぞれ表示された後、第１演出ボタンＥｅ１から手が離されてもメインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出は表示され続けるが、第２演出ボタンＥｅ２から手が離されてしまうと、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出が中断（一時停止）されており、その後、第２演出ボタンＥｅ２の押下が再開されれば、第１演出ボタンＥｅ１を押下していなくても、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出が再開される。したがって、ひとたびメインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出が実行された後は、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出が中断したとしても、第２演出ボタンＥｅ２の押下のみで再開させることができるので、メインプレイヤーＭＰＹ，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出の開始操作とくらべて、簡易に再開操作を行わせることができる。

【８６８０】

＜変形例２＞

本実施例では、同時押下実行演出が実行された後も第２演出ボタンＥｅ２の押下が必要な構成を説明したが、第２演出ボタンＥｅ２ではなく第１演出ボタンＥｅ１の押下が必要な構成であってもよいし、第１演出ボタンＥｅ１と第２演出ボタンＥｅ２との両方の押下が必要な構成であってもよい。

【８６８１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｈ１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン入力がされて設定された第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされると、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を行うための同時押し成功という前提条件が満たされたと判定する。同時押し成功という前提条件が満たされたと判定された場合にプレイヤーＰＹの全身が赤色に変化するまで長押しするという所定の態様で第１演出ボタン入力と第２演出ボタン入力とがされると、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を実行可能とする。同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理は、同時押下演出期間内の予め定められた規定の期間に亘って行われる。この規定の期間において第２演出ボタン入力がなくなると、第１演出ボタン入力の有無に関わらず、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を中断する。同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理が中断された状態で第２演出ボタン入力が再びされると、第１演出ボタン入力の有無に関わらず、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を途中から再開する。

【８６８２】

このようなパチンコ機１０によれば、第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力のための第１演出ボタン押下有効期間が開始されるように、第１演出ボタン押下有効期間が設定されるので、第１演出ボタン押下有効期間の開始タイミングを第２演出ボタンＥｅ２の操作のタイミングとして操作者が決定できる。第１演出ボタン押下有効期間が開始されると、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、第１演出ボタン押下有効期間に第１の入力がされることも容易である。第２演出ボタン入力がされた状態で、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされたと判定されると、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を行うための同時押し成功という前提条件が満たされたと判定されるので、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理が行われ易くなる。また、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理は、同時押し成功

という前提条件が満たされたと判定された場合にプレイヤーＰＹの全身が赤色に変化するまで長押しするという所定の態様で第１演出ボタン入力と第２演出ボタン入力とがされると実行可能であって、同時押下演出期間内の予め定められた規定の期間に亘って行われるものである。この規定の期間において第２演出ボタン入力がなくなると同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理が中断され、第２演出ボタン入力が再びされると同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理が再開されるが、そのいずれにも第１演出ボタン入力の有無は関わらない。中断された同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を再開するにあたって、第２演出ボタン入力を気にするだけでよいので、中断された同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理を再開する操作が容易になる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって所定の処理を継続することを容易にすることができる。

【８６８３】

また、本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｈ２）～（Ｅｈ１０）に関しては、上述の（Ｅｅ２）～（Ｅｅ１０）に関する構成を、同時押下実行演出にて奥義を繰り出して敵に発出する処理に適用することができる。

【８６８４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｇ１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２演出ボタン入力の有無に基づいて、メインプレイヤーＭＰＹによる同時押下実行演出を制御する第２特定処理制御手段と、第２演出ボタン入力がされると、第１演出ボタン入力のための第１演出ボタン押下有効期間が開始されるように、第１演出ボタン押下有効期間を設定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う同時押下演出表示態様設定処理におけるステップＥｅ２０８の第１演出ボタン押下有効期間の設定機能と、第１演出ボタン押下有効期間が開始されると、第１演出ボタン押下有効期間内に前記第１の入力（第１演出ボタン入力）がされているか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う第１演出ボタン入力監視・演出処理におけるステップＥｅ１３７，ステップＥｅ１３８の第１演出ボタン押下有効期間における第１演出ボタン押下の判定機能と、第１演出ボタン押下有効期間に第１演出ボタン入力がされると、サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出を行う第１特定処理制御手段と、を備え、サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出を実行中に第２演出ボタン入力がなくなると、第１特定処理実行手段は、前記第１の入力がされているか否かに関わらず、前記第１特定処理を停止し、前記第２演出ボタン入力が再開されると、第１特定処理実行手段は、前記第１の入力がされているか否かに関わらず、サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出を再開する。

【８６８５】

このようなパチンコ機１０によれば、第２の入力がされると、第１の入力のための有効期間が開始されるように、有効期間が設定されるので、有効期間の開始タイミングを第２操作のタイミングとして操作者が決定できる。有効期間が開始されると、有効期間に第１の入力がされているか否かが判定されるが、操作者が決めたタイミングであるので、有効期間に第１の入力がされることも容易である。第２の入力がされた状態で、有効期間に前記第１の入力がされたと判定されると、所定の処理を行うための前提条件が満たされたと判定されるので、第１特定処理，第２特定処理いずれもが行われ易くなる。第１特定処理，第２特定処理を実行中において第２演出ボタン入力がなくなると、第２特定処理はもちろん第１特定処理も中断され、第２演出ボタン入力が再びされると第２特定処理だけでなく第１特定処理も再開されるが、そのいずれにも第１演出ボタン入力の有無は関わらない。中断された第１特定処理，第２特定処理を再開するにあたって、第２演出ボタン入力を気にするだけでよいので、中断された第１特定処理，第２特定処理を再開する操作が容易になる。したがって、複数の操作手段の操作による入力がいずれも有効となり易く、複数の操作ボタンの操作による入力によって第１特定処理，第２特定処理を継続することを容易にすることができる。

【８６８６】

また、本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｅｇ２）～（Ｅｇ１０）に関しては、上述の（Ｅｅ２）～（Ｅｅ１０）に関する構成を、（メインプレイヤーＭＰＹによる同時押下実行演出，サブプレイヤーＳＰＹによる同時押下実行演出にてそれぞれが奥義を繰り出して敵に発出する処理に適用することができる。

【実施例６８】

【８６８７】

実施例６８に係るパチンコ機１０について説明する。

【８６８８】

本実施例のパチンコ機１０は、上述の実施例１に係るパチンコ機１０と同様であるが、変動表示が実行されていない期間において行われる非変動表示演出として、遊技が行われていないときに表示されるデモ画面（デモ演出）、とくに特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を有する点が異なっている。

【８６８９】

デモ画面（デモ演出）は、装飾図柄が変動表示していない通常画面表示中に遊技球の発射操作がされていない状態が上限時間（例えば６０秒。以下、通常画面表示時間）まで継続した場合に表示される。デモ画面（デモ演出）では、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像（若しくは映像）が上限時間（例えば３０秒。以下、デモ画面表示時間）まで表示可能とされる。デモ画面（デモ演出）表示中に遊技球の発射操作が行われるとデモ画面（デモ演出）は終了する。デモ画面（デモ演出）が終了すると通常画面が表示される。

【８６９０】

本実施例では、デモ画面（デモ演出）として特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を有している。特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））は、所定のタイミング（例えばデモ画面（デモ演出）を表示するタイミング）で、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を表示するか否かの抽選（特定デモ画面抽選）が実行され、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を表示する抽選結果（特定デモ当選）となった場合に表示される。特定デモ当選とならなかった場合（特定デモ落選）は、デモ画面（デモ演出）が表示される。

【８６９１】

デモ画面（デモ演出）は、デモ画面（デモ演出）表示中に遊技球の発射操作が行われるとデモ画面（デモ演出）を終了して通常画面を表示させるようになっているが、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））表示中は遊技球の発射操作が行われても特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を終了せずに特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を継続するようになっている。

【８６９２】

図８８８を用いてデモ画面（デモ演出）の開始と終了のタイミングについて説明する。図８８８は、デモ画面（デモ演出）に関するタイミングチャートである。

【８６９３】

（ａ）～（ｃ）は、特定デモ落選した時に表示されるデモ画面（デモ演出）について記しており、（ｄ）～（ｇ）は、特定デモ当選した時に表示される特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））について記しており、（ｈ）は、じゃんけん占い演出について記している。

【８６９４】

（ａ）を用いて、パチンコ機１０の電源が投入されてから遊技球の発射操作が行われなかった場合のデモ画面表示について説明する。遊技機の電源が投入されると、パチンコ機１０が起動していることを示す起動時画面が表示される。パチンコ機１０が起動し、遊技が可能な状態（例えば電源投入から３０秒経過）になると通常画面が表示される。通常画面が表示されてから通常画面表示時間を経過するまで遊技球の発射操作が行われなければデモ画面が表示される。デモ画面はデモ画面表示時間まで表示された後、再び通常画面が表示される。

【８６９５】

（ｂ）に示すように、通常画面表示中に遊技球の発射操作が行われ、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入賞（始動入賞）した場合には、第３図柄表示装置４２において第３図柄（例えば装飾図柄）か変動表示される。変動表示が終了した時に保留された変動表示があれば再び変動表示が行われるが、保留された変動表示がなければ通常画面が表示される。通常画面が表示されてから通常画面表示時間を経過するまで遊技球の発射操作が行われなければデモ画面が表示される。

【８６９６】

（ｃ）に示すように、デモ画面表示中に遊技球の発射操作が行われるとデモ画面は終了し、通常画面が表示される。通常画面表示中に始動入賞した場合には、第３図柄表示装置４２において第３図柄（例えば装飾図柄）が変動表示される。なお、デモ画面表示中に遊技球の発射操作が行われてもデモ画面は終了せず、デモ画面表示開始からデモ画面表示時間を経過しても変動表示が行われない場合は、通常画面が表示されるように構成されても構わない。

【８６９７】

（ｄ）に示すように、特定デモ当選した場合は、通常画面が表示されてから通常画面表示時間を経過するまで遊技球の発射操作が行われなければデモ画面として特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））が表示される。所定期間（例えば２５秒。以下、特定デモ画面表示時間）経過後に特定デモ画面が終了すると通常画面が表示される。

【８６９８】

（ｅ）に示すように、特定デモ画面は、特定デモ画面表示中は、遊技球の発射操作が行われても特定デモ画面を終了せずに継続するようになっている。特定デモ画面が終了すると通常画面が表示される。

【８６９９】

（ｆ）に示すように、特定デモ画面は、特定デモ画面表示中は、遊技球の発射操作が行われても特定デモ画面を終了しないようになっているだけでなく、特定デモ画面表示中に始動入賞した場合にその始動入賞の基づく変動表示は保留され特定デモ画面を終了せずに継続するようになっている。保留された変動表示は特定デモ画面の終了後に実行される。

【８７００】

（ｇ）に示すように、特定デモ画面は、電源投入時のみでなく変動表示が終了した後に表示される通常画面が表示されてから通常画面表示時間を経過するまで遊技球の発射操作が行われなければデモ画面として特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））が表示される。特定デモ画面表示時間が経過して特定デモ画面が終了すると通常画面が表示される。

【８７０１】

（ｈ）に示す様に、特定デモ画面であるじゃんけん占い演出は、じゃんけん占い説明演出と、じゃんけん選択演出と、じゃんけん勝負演出と、じゃんけん結果・占い演出とで構成されている。じゃんけん占い説明演出は、じゃんけん占い演出の開始に合わせて開始され、じゃんけん選択演出は、後述するじゃんけん選択コマンドに基づいて開始され、じゃんけん勝負演出は、後述するじゃんけん勝負コマンドに基づいて開始され、じゃんけん結果・占い演出は、後述するじゃんけん結果占いコマンドに基づいて開始される。上述した特定デモ画面表示時間は、じゃんけん占い説明期間（例えば５秒）と、じゃんけん選択期間（例えば１０秒）と、じゃんけん勝負期間（例えば５秒）と、じゃんけん結果・占い期間（例えば５秒）とで構成されている。

【８７０２】

このように、特定デモ画面は、起動時画面の表示以降に表示される構成とすれば、その日初めてに座る遊技者から、その後の遊技者にまで、広くじゃんけん占い演出を楽しませることができる。

【８７０３】

また、特定デモ画面は、起動時画面から変動表示を経ずに表示される構成に限らず、少なくとも変動表示が行われた後でなければ、表示できない構成としてもよい。このように

構成すれば、遊技を開始して、しばらくの時間が経って、そろそろ遊技を止めようとする遊技者に対して、初めてこのじゃんけん占い演出を見せることで、弱くなっていた遊技に対する興趣性を改めて向上させることができる。

【８７０４】

また、外れの変動表示の後でなければ特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を実行できない構成としてもよい。例えば、装飾図柄が外れの態様で停止表示され外れが確定し、所定期間経過した場合に特定デモ画面を実行する。または、装飾図柄が外れの態様で停止表示され外れが確定した場合にすぐに特定デモ画面を実行する。また、大当たり期待度が高い変動パターンで外れになったときに特定デモ画面を実行する。なお、特定デモ画面を実行する際に次の変動表示が実行される場合は変動表示をじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）して実行する。このように構成すれば、いずれも外れになったことで、減衰する遊技に対する興趣を向上させることができる。

【８７０５】

本実施例に係るパチンコ機１０の制御について図８８９から図８９３を参照して説明する。まず、第１図柄変動処理を図８８９のフローチャートを参照して説明する。図８８９は、主制御装置２６１が行う第１図柄変動処理を示すフローチャートである。本実施例の第１図柄変動処理は、特定デモ画面表示中は第１図柄変動処理が行われない点で、実施例１の図１８の第１図柄変動処理と異なっている。

【８７０６】

ステップＦａ１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述する特定デモ画面表示中フラグが１であるか否かを判断する。特定デモ画面表示中フラグが１でなければ、ステップ４０１以降へ進み、実施例１と同じ第１図柄変動処理を行う。つまり、本実施例では、特定デモ画面表示中に特図１用始動入賞装置３３ａや特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、保留領域に空きがあれば保留が増えるが、特定デモ画面表示中に変動表示が行われず、特定デモ画面表示が終われば変動表示が行われることを示している。

【８７０７】

次に、サブ制御装置２６２による客待演出処理について図８９０を用いて説明する。図８９０は、サブ制御装置２６２が行う客待演出処理を示すフローチャートである。本実施例の客待演出処理は、実施例１の図３４に示した客待演出処理と共通点を有するので、その一部は、同じ符号を用いて説明している。

【８７０８】

ステップＳ２２２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入から３０秒以上経過したか否かを判断する。３０秒経過した場合はステップＳ２２２２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットしてステップＦａ１１１，ステップＦａ１１２に進む。ステップＦａ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、待機時間タイマーをスタートさせる。ステップＦａ１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表中示フラグを１にする。これにより、通常画面は、待機時間（例えば６０秒）を経過するまで第３図柄表示装置４２に表示され続ける。待機時間タイマーをスタートさせると、ステップＦａ１１３へ進む。

【８７０９】

ステップＦａ１１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、発射操作コマンドを受信したか否かが判断される。発射操作コマンドを受信していなければ、ステップＦａ１１４へ進む。ステップ１１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示の待機時間を経過したか否かを判断する。通常画面表示の待機時間を経過していればステップＦａ１１５へ進み各種のデモ画面表示を行うが、待機時間を経過していなければ本処理を終了する。ステップＦａ１１３にて発射操作コマンドを受信していればステップＦａ１２５へ進む。ステップＦａ１２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示の待機時間タイマーをリセットする。

【８７１０】
ステップＦａ１１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、デモ画面を表示するか特定デモ画面を表示するかを決定するための特定デモ画面抽選を行い、ステップＦａ１１６へ進む。ステップＦａ１１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面抽選の結果、特定デモ画面当選であるか否かを判断する。特定デモ画面当選であった場合は、本実施例の特定デモ画面に相当するじゃんけん占い演出を行うので、ステップＦａ１１７へ進み、特定デモ画面当選でなかった場合は、通常のデモ画面演出を行うので、ステップＦａ１２６へ進む。なお、本実施例では、デモ画面か特定デモ画面いずれかを表示する構成であるが、特定デモ画面のみを表示する構成であっても構わない。また、抽選によらずに、デモ画面と特定デモ画面とを交互に表示する構成でも構わない。

【８７１１】
ステップＦａ１１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、じゃんけん占い演出における占いの内容を決めるために必要なじゃんけん結果（勝ち，負け，あいこ）を決めるためのじゃんけん結果抽選を行い、ステップＦａ１１８へ進む。じゃんけん結果抽選は、乱数によってじゃんけん結果が選別される。

【８７１２】
ステップＦａ１１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面表示コマンドをセットし、ステップＦａ１１９，ステップＦａ１１９Ａへ進む。特定デモ画面表示コマンドは、じゃんけん占い演出を行うことと、じゃんけん結果の内容とを伝達するためのコマンド（じゃんけん結果に応じたじゃんけん占い演出コマンド）である。特定デモ画面表示コマンドによって、音声、画像、発光、その他の装飾部品を用いて特定デモ画面表示が行われることを報知できる。ステップＦａ１１９では、通常画面表示中フラグを０にし、ステップＦａ１１９Ａでは、特定デモ画面表示中フラグを１にセットする。その後、ステップＦａ１２０へ進む。ステップＦａ１２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面表示時間を経過したか否かを判断する。特定デモ画面表示時間を経過していればステップＦａ１２１，ステップＦａ１２２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＦａ１２１では、通常画面表示中フラグを１にセットし、ステップＦａ１２２では、特定デモ画面表示中フラグを０に戻す。これにより、特定デモ画面の終了後、始動入賞がない限り、通常画面が表示される。

【８７１３】
ステップＦａ１２６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、デモ画面表示コマンドをセットし、ステップＦａ１２７へ進む。デモ画面表示コマンドによって、音声、画像、発光、その他の装飾部品を用いてデモ画面表示が行われることを報知できる。ステップＦａ１２７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常表示画面表示中フラグを０にする。その後、ステップＦａ１２８へ進む。ステップＦａ１２８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。発射操作コマンドを受信していればステップＦａ１２９，ステップＦａ１３０へ進む。ステップＦａ１２９では、デモ画面表示中フラグを０にセットし、ステップＦａ１３０では、通常画面表示中フラグを１にセットし、本処理を終了する。発射操作コマンドを受信していなければステップＦａ１３１へ進む。ステップＦａ１３１では、デモ画面表示時間を経過したか否を判定する。デモ画面表示時間を経過していなければカウントを続けるため本処理を終了し、デモ画面表示時間を経過していれば上述したステップＦａ１２９，ステップＦａ１３０の処理を行い、本処理を終了する。

【８７１４】
このように、デモ画面では、遊技球発射ハンドル１８を操作して遊技球が発射された場合にデモ画面が終了して通常画面に移行するように設定されているが、特定デモ画面表示は、特定デモ画面表示時間の経過のみによって終了するように設定されている。そのため、特定デモ画面表示中に遊技者が遊技球発射ハンドル１８を操作して遊技球が発射された場合でも通常画面には移行しないので、特定デモ画面表示は終了しない。また、遊技球が

発射された場合でも通常画面には移行しないので、特定デモ画面表示中に発射された遊技球が特図１始動入賞装置３３ａや特図２始動入賞装置３３ｂに入賞した場合でも、その時点では保留領域に空きがあれば保留が増えるだけで、特図１，特図２の変動表示および第３図柄表示装置４２での第３図柄（装飾図柄）の変動表示は行われない。したがって、特定デモ画面表示中において特に遊技者に見せたい特定デモ画面演出（例えばじゃんけん占い演出）を、遊技球発射操作に基づく通常画面表示や装飾図柄変動表示への移行によって中断されることなく、遊技者に見せることができる。

【８７１５】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による特定デモ画面用コマンド設定処理について図８９１を用いて説明する。図８９１は、サブ制御装置２６２が行う特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。

【８７１６】

ステップＦａ１４０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面表示中フラグが１であるか否かを判断する。特定デモ画面表示中フラグが１であれば、ステップＦａ１４１へ進む。ステップＦａ１４１では、じゃんけん占い説明タイミングであるか否かを判断する。本例では、特定デモ画面表示中フラグが１に変化したタイミングは、じゃんけん占い説明タイミングである。じゃんけん占い説明タイミングであればステップＦａ１４２，ステップＦａ１４３へ進む。そうでなければステップＦａ１４４へ進む。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＦａ１４２では、特定デモ画面タイマーをスタートし、ステップＦａ１４３では、特定デモ画面の初期画面であるじゃんけん占い説明と、これに伴う音声等とを出力させるためのじゃんけん占い説明コマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４４へ進む。

【８７１７】

ステップＦａ１４４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面タイマーによって、じゃんけん占い説明画面の表示終了タイミング、すなわち、じゃんけん選択画面とこれに伴う音声等を出力させるためのじゃんけん選択タイミングになったか否かを判断する。じゃんけん選択タイミングであれば、ステップＦａ１４５へ進み、そうでなければステップＦａ１４６へ進む。ステップＦａ１４５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、じゃんけん選択画面とこれに伴う音声等を出力させるためのじゃんけん選択コマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４６へ進む。

【８７１８】

ステップＦａ１４６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面タイマーによって、じゃんけん占い説明画面の表示終了タイミング、すなわち、じゃんけん勝負画面とこれに伴う音声等を出力させるためのじゃんけん勝負タイミングになったか否かを判断する。じゃんけん勝負タイミングであればステップＦａ１４７へ進み、そうでなければステップＦａ１４７へ進む。ステップＦａ１４７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、じゃんけん勝負画面とこれに伴う音声等を出力させるためのじゃんけん勝負コマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４８へ進む。

【８７１９】

ステップＦａ１４８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面タイマーによって、じゃんけん勝負画面の表示終了タイミング、すなわち、じゃんけん結果・占い画面とこれに伴う音声等を出力させるためのじゃんけん占いタイミングになったか否かを判断する。じゃんけん結果・占いタイミングであればステップＦａ１４９へ進み、そうでなければステップＦａ１５０へ進む。ステップＦａ１４９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、じゃんけん結果・占い画面とこれに伴う音声等を出力させるためのじゃんけん結果・占いコマンドを設定、送信し、ステップＦａ１５０へ進む。

【８７２０】

ステップＦａ１５０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面表示中フラグが０に変化したか否かを判断する。特定デモ画面表示中フラグが０に変化したタイミングであれば、ステップＦａ１５１へ進む。そ

うでなければ本処理を終了する。ステップＦａ１５１では、特定デモ画面タイマーをリセットし、本処理を終了する。なお、じゃんけん結果・占い画面とこれに伴う音声等の出力は、特定デモ画面の終了タイミングで終了している。

【８７２１】

次に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１による表示モード等切り換え処理について図８９２を用いて説明する。図８９２は、表示制御装置４５が行う表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。本実施例の表示モード等切り換え処理は、実施例１の図４６に示した表示モード等切り換え処理とは、特定デモ画面を表示させるための特定デモ画面表示処理が加わっている点が異なるので、以下、この特定デモ画面表示処理について説明する。

【８７２２】

ステップＦａ１６１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。特定デモ画面表示コマンドを受信していればステップＦａ１６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＦａ１６２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する特定デモ画面表示処理を実行する。

【８７２３】

次に、表示制御装置４５にＣＰＵ５２１による特定デモ画面表示処理について図８９３を用いて説明する。図８９３は、表示制御装置４５が行う特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。

【８７２４】

ステップＦａ１７１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定デモ画面の初期画面であるじゃんけん占い説明画面を第３図柄表示装置４２に表示させる。じゃんけん占い説明画面は、静止画像でもよいし、じゃんけん占いの概要をキャラクターの動きを交えて説明する動画像でもよい。その後、処理はステップＦａ１７２へ進む。

【８７２５】

ステップＦａ１７２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、じゃんけん選択コマンドを受信したか否かを判断する。じゃんけん選択コマンドを受信していればステップＦａ１７３へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＦａ１７３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、じゃんけん選択画面を第３図柄表示装置４２に表示させる。じゃんけん選択画面は、遊技者が決定ボタン８１を操作して、グー，チョキ，パーいずれかのじゃんけんの手を選択させるための基本的な画面である。その後、処理はステップＦａ１７４へ進む。

【８７２６】

ステップＦａ１７４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、決定ボタン８１が押下されたか否かを判断する。決定ボタン８１が押下されていれば、ステップＦａ１７５へ進む。ステップＦａ１７５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、決定ボタン８１が１回押下されたことに基づいて、遊技者に対応するプレイヤーが出そうとしているじゃんけんの手を次の手に変化させる表示を行う。決定ボタン８１が押下されていなければ、ステップＦａ１８０へ進む。ステップＦａ１８０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デフォルトで設定されたじゃんけんの手のままの表示を行う。その後、処理はステップＦａ１７６へ進む。

【８７２７】

ステップＦａ１７６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、じゃんけん勝負コマンドを受信したか否かを判断する。じゃんけん勝負コマンドを受信していれば、ステップＦａ１７７へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＦａ１７７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にじゃんけん勝負を表示させる。じゃんけん勝負は、通常のじゃんけんゲームであり、遊技者に相当するプレイヤーのじゃんけんの手が、相手キャラクターのじゃんけんの手に対して勝ち，負け，引き分けのいずれであるかが表示されるゲームである。じゃんけん勝負の結果は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によってじゃんけん結果抽選によって決定されている。相手キャラクターのじゃ

んけんの手は、じゃんけん結果抽選の結果に基づいて、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によって決定される。なお、じゃんけん占いの内容を、じゃんけん勝負の結果とじゃんけんの手の組合せによって決定する場合は、じゃんけんの手の組合せもサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって決定されても構わない。その後、処理はステップＦａ１７８へ進む。

【８７２８】

ステップＦａ１７８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、じゃんけん結果・占いコマンドを受信したか否かを判断する。じゃんけん結果・占いコマンドを受信していれば、ステップＦａ１７９へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８７２９】

ステップＦａ１７９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にじゃんけん結果・占いを表示させる。じゃんけん結果・占いは、じゃんけん勝負の結果に基づいて遊技者の運勢を占うゲームである。なお、じゃんけん結果に基づいて占いを行うゲームに限らず、じゃんけん結果に基づいて特典を付与するゲームであっても構わない。じゃんけんではないゲームの結果に基づいて占いを行う，特典を付与するゲームであっても構わない。

【８７３０】

特定デモ画面であるじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果と占い結果の関係について説明する。図８９４を参照する。図８９４は、占い結果選択用テーブルである。占い結果選択用テーブルは、占い結果を表示するのみであれば表示制御装置４５によって参照される。占い結果を表示と音声で出力する場合は、サブ制御装置２６２によって参照されるものでもよい。

【８７３１】

じゃんけん結果抽選は、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１（０～３００）を用いている。じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が０～８０である場合、じゃんけん結果は勝ちが決定され、占い結果は「いい事あるかも」に決定される。じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が８１～１８０である場合、じゃんけん結果はあいこが決定され、占い結果は「ちょっといい事あるかも」に決定される。じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１８１～３００である場合、じゃんけん結果は負けが決定され、占い結果は「いい事ないかも」に決定される。

【８７３２】

特定デモ画面であるじゃんけん占い演出について図８９５から図８９７を参照して説明する。じゃんけん占い演出は、じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面と、遊技者が決定ボタン８１を操作して、グー，チョキ，パーいずれかのじゃんけんの手を選択させるためのじゃんけん選択画面と、プレイヤーのじゃんけんの手が、相手キャラクターのじゃんけんの手に対して勝ち，負け，引き分けのいずれであるかが表示されるじゃんけん勝負画面と、じゃんけん勝負の結果に基づいて遊技者の運勢を占うじゃんけん結果・占い画面とを備えている。図８９５は、じゃんけん占い演出が開始される時の表示態様を示す図である。図８９６は、図８９５に続くじゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。図８９７は、図８９６に続くじゃんけん占い演出終了後の表示態様を示す図である。

【８７３３】

じゃんけん占い演出は、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を表示するか否かの抽選（特定デモ画面抽選）に当選（特定デモ当選）した場合であって、装飾図柄が変動表示していない通常画面が表示されている時に遊技球の発射操作がされていない状態が所定期間（例えば６０秒）継続した場合に実行される。

【８７３４】

図８９５（１）には、変動表示が終了した時の様子が示されている。第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには主装飾図柄ＳＺが停止表示されている。変動が終了したので当該保留表示ＴＨは非表示となる。第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４は変動が保留されていな

いことを示す非表示となっているので保留に基づく変動表示は行われないので主装飾図柄ＳＺが変動表示していない通常画面Ｆａ１００１となる。この状態で遊技球の発射操作がされていない状態が所定期間（例えば６０秒）継続するとじゃんけん占い演出が開始される。

【８７３５】

図８９５（２）は、じゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面４２ａに表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０には、じゃんけん占いゲームの説明をする「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも」等のじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１が表示される。じゃんけん占いキャラクター表示部Ｆａ１０１２にじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが表示される。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａは、遊技者の興味を強く惹きつけるキャラクター、例えばアイドル的な要素の有する実在の人物やアニメの登場人物であることが好ましい。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが、このような遊技者の興味を強く惹きつけるキャラクターであることによって、じゃんけん占い演出における途中で終了されたくない魅力的な演出としての機能を補完する。

【８７３６】

図８９５（３）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、じゃんけんの手の初期値として例えば「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２が表示され、じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２を決定ボタン８１を操作することで変えることができることを示す「グー、チョキ、パーを選んでね（決定ボタンで変わるよ）」のじゃんけん選択表示Ｆａ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと１０秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【８７３７】

図８９５（４）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。

【８７３８】

図８９６（５）は、じゃんけん選択画面表示期間中に再び決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａは、「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂに変化する。なおこの後、決定ボタン８１が操作されると「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂは、デフォルト情報Ｆａ１０２２と同じ「グー」を示すじゃんけん第３変化情報Ｆａ１０２２ｃに変化し、決定ボタン８１が操作される度にじゃんけんの手は、「チョキ」を示す第４変化情報Ｆａ１０２２ｄ→「パー」を示す第５変化情報Ｆａ１０２２ｅ→・・・と変化する。

【８７３９】

図８９６（６）は、じゃんけん選択残時間が０秒となりじゃんけん選択ができる期間であるじゃんけん選択画面表示期間が終了してじゃんけん勝負画面が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０が表示される。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０には、じゃんけん勝負が始まったことを示す「じゃんけん」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。じゃんけんの手が「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂで確定されたことを示す、例えば太い枠線のようなじゃんけん選択確定情報Ｆａ１０３２が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手が変動表示されるじゃんけん変動表示情報Ｆａ１０３３が表示される。

【８７４０】

なお、じゃんけん勝負画面が表示されてから始動入賞があったが、特定デモ画面表示中（じゃんけん占い演出表示中）に始動入賞した場合はその始動入賞の基づく変動表示は保

留されるので、第１保留表示Ｈ１が表示される。
【８７４１】
図８９６（７）は、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０において相手キャラクターのじゃんけんの手が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負が終了したことを示す「ぽい」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手である相手じゃんけん情報Ｆａ１０３４が表示される。
【８７４２】
図８９６（８）は、じゃんけん勝負が終了しじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッター良い事あるかもね」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。
【８７４３】
図８９７（９）は、じゃんけん占い演出が終了した時の様子を示している。変動開始画面Ｆａ１０５０が表示され、特定デモ画面表示中（じゃんけん占い演出表示中）に保留されていた変動表示に基づき変動表示が開始される。第１保留表示Ｈ１は非表示となり、当該保留表示ＴＨが表示される。
【８７４４】
図８９７（１０）は、特定デモ画面表示中（じゃんけん占い演出表示中）に保留されていた変動表示が実行されている時の様子を示している。変動表示画面Ｆａ１０６０が表示される。主装飾図柄ＳＺが変動表示している。
【８７４５】
このように、本実施例の変動表示が実行されていない期間に行われる非変動期間演出（じゃんけん占い演出）は、特定デモ画面表示中（じゃんけん占い演出表示中）に始動入賞した時に変動表示を保留して特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を継続するようになっている。したがって、じゃんけん占いをしているのにじゃんけん結果・占いを表示することなく変動表示が行われることがない。つまり、じゃんけん結果・占いを表示してから変動表示を開始することができる。
【８７４６】
＜変形例１＞
上述した実施例では、プレイヤーが出すじゃんけんの手を遊技者が選択できるようになっていたが、プレイヤーが出すじゃんけんの手を抽選で決定する構成であってもよい。この構成について、図８９８，図８９９を参照して説明する。図８９８（ａ）は、本実施例のじゃんけんの手の変化の仕方、（ｂ）は本変形例のじゃんけんの手の変化の仕方を示す図である。図８９９は、変形例に係るじゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。
【８７４７】
図８９８（ａ）に示すように、本実施例では、じゃんけん占い演出において決定ボタン８１の押下によって変化する情報は、じゃんけんデフォルト情報（「グー」）を出発点として、決定ボタン８１を押下する度に、じゃんけん第１変化情報（「チョキ」），じゃんけん第２変化情報（「パー」），じゃんけん第３変化情報（「グー」），じゃんけん第４変化情報（「チョキ」），じゃんけん第５変化情報（「パー」）のように循環して変化するように構成されている。じゃんけん占い演出において決定ボタン８１の押下によって変化する情報は、このような変化の仕方に限らないので、以下に説明する。
【８７４８】
図８９８（ｂ）に示す様に、本変形例では、じゃんけん占い演出において決定ボタン８１の押下によって変化する情報は、じゃんけんデフォルト情報（「グー」）を出発点として、決定ボタン８１を押下する度に、抽選で決定される。すなわち、じゃんけん占い演出において決定ボタン８１の押下によって変化する情報は、じゃんけんデフォルト情報（「グー」）を出発点として、決定ボタン８１を押下する度に抽選によって決定される、じゃんけん第１変化情報（例えば「パー」），じゃんけん第２変化情報（例えば「例えばグー」），じゃんけん第３変化情報（例えば「グー」），じゃんけん第４変化情報（例えば「

パー」），じゃんけん第５変化情報（例えば「チョキ」）のように抽選によって変化するように構成されている。以下、さらに表示態様を説明する。

【８７４９】

図８９９（１）には、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、プレイヤーのじゃんけんの手の初期値として「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２と、相手のじゃんけんの手の初期値として「グー」を示すじゃんけん相手デフォルト情報Ｆａ１０３３ａが表示される。じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２を決定ボタン８１を操作することで変えることができることを示す「最初はグー（決定ボタンで変わるよ）」のじゃんけん選択表示Ｆａ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと１０秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【８７５０】

図８９９（２）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、抽選で決定された「パー」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。相手キャラクターのじゃんけんの手が変動表示されるじゃんけん変動表示情報Ｆａ１０３３が表示される。

【８７５１】

図８９９（３）は、じゃんけん選択画面表示期間中に再び決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「パー」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａは、抽選で決定された「チョキ」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂに変化する。

【８７５２】

図８９９（４）は、じゃんけん選択画面表示期間が終了しじゃんけんの結果が表示された時の様子を示している。じゃんけん結果画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示される。

【８７５３】

このように、本変形例ではプレイヤーのじゃんけんの手が抽選によって決定されるので遊技者が所望するじゃんけんの手を選択するのを難しくすることができる。したがって、遊技者が所望するじゃんけんの手を選択するために積極的に決定ボタン８１を操作させることができる。

【８７５４】

＜変形例１－１＞

上述した実施例及び変形例１では、じゃんけん占いを行っていたが、じゃんけん占いに限らず、他のゲームを用いた占い、例えばトランプの大小比べゲームを用いたトランプ大小比べ占いであってもよい。この構成について、図９００を参照して説明する。図９００は、変形例に係るトランプ大小比べ占い演出の表示態様を示す図である。

【８７５５】

本例のトランプ大小比べ占い演出では、ゲーム開始時に、プレイヤーと相手キャラクターとに１枚ずつトランプが配られている。

【８７５６】

図９００（１）には、自カード交換画面が表示された時の様子が示されている。自カード交換画面は、本実施例のじゃんけん選択画面に相当する。自カード交換画面Ｆａ１０２０が表示される。自カード交換画面Ｆａ１０２０には、プレイヤーの手札の初期値として数字やマークが表示されていない絵柄面を示す手札デフォルト情報Ｆａ１０２２と、相手キャラクターの手札の初期値として絵柄面を示す相手手札デフォルト情報Ｆａ１０３３ａが表示される。手札デフォルト情報Ｆａ１０２２を決定ボタン８１を操作することで変えることができることを示す「最初の手札（決定ボタンでめくってね。さらに決定ボタンで手札を交換できるよ）」の手札確認・交換表示Ｆａ１０２１が表示される。また、手札交

換ができる期間を示す手札交換残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと１０秒」の手札交換残時間が表示される。

【８７５７】

図９００（２）は、自カード交換画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので絵柄面を示す手札デフォルト情報Ｆａ１０２２は、抽選で決定された「クローバーの９」を示す手札第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。相手キャラクターの手札も、絵柄面を示す相手手札デフォルト情報Ｆａ１０３３ａは、抽選で決定された「ハートのクイーン」を示す相手手札表示情報Ｆａ１０３３が表示される。また、手札交換残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと９秒」の手札交換残時間が表示される。この時点で相手が勝っているので、プレイヤーは勝とうとするために手札の交換を試みる。

【８７５８】

ここで、本例では、トランプ大小比べ結果抽選の結果が負けと決まっているとする。そのため、プレイヤーは、制限時間内にカードを何回めくっても「ハートのクイーン」には勝てないような交換結果となる。例えば最速でも１秒間に１回しか手札を交換できないように設定されているとすると、例えば、あと８秒ではプレイヤーの手札第２変化情報がダイヤの９、あと７秒ではプレイヤーの手札第３変化情報がハートの９、あと６秒ではプレイヤーの手札第４変化情報がスペードの９、あと５秒ではプレイヤーの手札第５変化情報がクローバーの１０、あと４秒ではプレイヤーの手札第６変化情報がダイヤの１０、あと３秒ではプレイヤーの手札第７変化情報がハートの１０、あと２秒ではプレイヤーの手札第８変化情報がスペードの１０、あと１秒ではプレイヤーの手札第９変化情報がクローバーのジャックまでしか交換できない。もちろん、プレイヤーの交換速度がこれよりもおそければ、もっと弱い手札となる。

【８７５９】

図９００（３）は、自カード交換画面表示期間中に最後に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。上述のように１秒間に１回決定ボタン８１が操作されたので「クローバーのジャック」を示す手札第９変化情報Ｆａ１０２２ｂに変化する。

【８７６０】

図９００（４）は、自カード交換画面表示期間が終了しトランプ大小比べ結果が表示された時の様子を示している。トランプ大小比べ結果画面Ｆａ１０４０が表示される。トランプ大小比べゲームの勝負の結果を示すトランプ大小比べ結果表示Ｆａ１０４１が表示される。トランプ大小比べ結果は、プレイヤーの手札よりも相手キャラクターの手札の方が強い（大きい）。この結果は、トランプ大小比べ結果抽選の結果（負け）と同じであるので、「あなたの負け　残念　いい事ないかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。

【８７６１】

なお、トランプ大小比べ結果抽選の結果が勝ちと決まっている場合は、デフォルト情報から変化させた時点で、プレイヤーの勝ちが決まる手札となるように構成してもよい。また、トランプ大小比べ結果抽選の結果が勝ちと決まっている場合で、デフォルト情報から変化させた時点で、プレイヤーの手札が弱い（小さい）ものであるときは、デフォルト情報から所定回数（１回以上）変化させた場合に、プレイヤーの勝ちが決まる手札に変化するように構成してもよい。トランプ大小比べ結果抽選の結果が勝ちと決まっている場合で、デフォルト情報から変化させた時点で、プレイヤーの手札が弱い（小さい）ものであって、その後、手札を交換しない（あるいは、手札の交換回数が少ない）場合には、トランプ大小比べ結果表示は負けに修正されるが、占いは勝ちに対応するような良い占いを表示すれば、トランプ大小比べ結果抽選の結果が勝ちと決まったことを損ないにくくすることができる。

【８７６２】

このように、決定ボタン８１の押下をし続けていけば、トランプは、数字は１，２，３，４，５，６，７，８，９，１０，ジャック，クイーン，キングの順に定められた範囲で

、マークは、クローバー，ダイヤ，ハート，スペードの順に定められた範囲で変化していくことができるので、決定ボタン８１の押下をし続けていけば、トランプ大小比べの勝敗と、トランプ大小占いの結果との見込みを早く得ることこができる。

【８７６３】

＜変形例２＞

上述した実施例では、変化情報（第１変化情報Ｆａ１０２２ａ、第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ、・・・）は、じゃんけん選択残時間が０秒となりじゃんけん選択ができる期間であるじゃんけん選択画面表示期間が終了した時に確定されるものであったが、遊技者の操作により確定されるものであってもよい。これにより、じゃんけん選択画面表示期間を短縮することができる。

【８７６４】

＜変形例３＞

上述した実施例では、じゃんけん結果・占いは、じゃんけん結果抽選によってじゃんけん結果が選別されていたが、じゃんけん占い演出中に始動入賞し保留されている変動表示の先読みに基づいてじゃんけん結果を書き換えし、じゃんけん結果・占いを表示してもよい。図９０１を用いて説明する。図９０１は、じゃんけん占い演出時の先読み用特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。じゃんけん占い演出中に始動入賞がなければ、本実施例と同様に、じゃんけん結果抽選によってじゃんけん結果を選別すればよい。なお、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、実施例１と同様のものを用いている。特図１のテーブルを用いて説明するが、特図２でも同様である。

【８７６５】

じゃんけん占い演出中に始動入賞し保留されている変動表示の先読みの結果が完全外れであった場合は、じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負に負けになる結果を表示し、占いは、「？」を表示する。ここで、「？」を表示するのは、否定的な占いをすることで遊技者の遊技意欲が損なわれることを低減するためである。もちろん、例えば「これはどういうこと！？」というような間接的な表現を採用することで、遊技意欲を損なわれないようにすれば、文章で表示しても構わない。

【８７６６】

先読みの結果がノーマルリーチを発生させる結果であった場合は、じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負があいこになる結果を表示し、占いは、「？」または「ちょっといい事あるかも」を表示する。ノーマルリーチでも「？」を表示することで、「？」と完全外れの示唆とが直結することを防ぐためである。

【８７６７】

先読みの結果がスーパーリーチを発生させる結果であった場合は、じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負が勝ちになる結果を表示し、占いは、「？」または「いい事あるかも」を表示する。スーパーリーチでも「？」を表示することで、「？」と完全外れの示唆とが直結することを低減するためである。

【８７６８】

このようにすることで、じゃんけん結果・占いの結果によってその後に行われる変動表示の期待度を示唆することができる。具体的には、じゃんけん勝負が勝ちになる結果を表示し、「いい事あるかも」を表示すれば、スーパーリーチが発生することを示唆することができるので、遊技者の期待感を最も高めることができる。じゃんけん勝負があいこになる結果を表示し、「ちょっといい事あるかも」を表示すれば、ノーマルリーチが発生することを示唆することができるので、遊技者の期待感を２番目に高めることができる。また、じゃんけん勝負が負けになる結果を表示し、「？」を表示すれば、完全外れであることを示唆するが、じゃんけん勝負が勝ち・あいこになる結果を表示するときも、「？」を表示するので、このじゃんけん占い演出に慣れていない遊技者に対しては「？」の表示が完全外れの示唆に直結することを低減することができる。

【８７６９】

＜変形例３－１＞

上述した変形例３では、じゃんけん結果と先読み結果の変動パターンとを１対１に対応させていたので、占い内容に関わらず、負けであれば完全外れ、あいこであればノーマルリーチ、勝ちであればスーパーリーチとなるため、占える範囲が制限されていたが、じゃんけん結果と先読み結果の変動パターンとを１対多数に対応させることで、占える範囲を広げても構わない。図９０２を用いて説明する。図９０２は、じゃんけん占い演出時の先読み用特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。

【８７７０】

なお、本例では、じゃんけん占い演出に先読み結果を反映させるか否かも抽選によって決定しているが、すべてのじゃんけん占い演出に先読み結果を反映させても構わない。

【８７７１】

本例では、じゃんけん結果が負けの場合、完全外れ・ノーマルリーチ・スーパーリーチすべて「いい事あるかも」という占い結果を表示する。つまり、じゃんけん結果が負けの場合、占いの信頼度を低くする。じゃんけん結果があいこの場合、ノーマルリーチ・スーパーリーチはすべて「いい事あるかも」という占い結果を表示するが、完全外れは「無理でしょう」という占い結果を表示する。つまり、じゃんけん結果があいこの場合、完全外れの占いだけは正しいので、占いの信頼度が中程度になる。じゃんけん結果が勝ちの場合、スーパーリーチは「いい事あるかも」という占い結果を表示するが、完全外れは「無理でしょう」という占い結果を表示し、ノーマルリーチは「厳しいでしょう」という占い結果を表示する。つまり、じゃんけん結果が勝ちの場合、完全外れ・ノーマルリーチ・スーパーリーチいずれの占いも正しいので、占いの信頼度が高くなる。これにより、先読み結果の変動パターンとじゃんけん結果と占い結果とに因果関係ができるので、じゃんけん結果にも占い結果にも遊技者の興味を引くことができる。

【８７７２】

＜変形例４＞

また、じゃんけん結果・占いの結果に基づいてじゃんけん占い演出中に始動入賞し保留されている変動表示の変動種別を決定してもよい。図９０３から図９０６を用いて説明する。図９０３は、じゃんけん結果抽選と参照する特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとの関係を示す図である。図９０４は、通常の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。図９０５は、低書き換え特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。図９０６は、高書き換え特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。なお、特図１についての説明であるが、特図２も同様である。

【８７７３】

じゃんけん結果抽選は、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１（０～３００）を用いている。本例では、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が０の場合、じゃんけん結果は勝ちであり、占い結果は「いい事あるかも」であり、変動パターン選択は、後述する高書き換え特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図９０６参照）を用いて行われる。

【８７７４】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１～９０の場合、じゃんけん結果はあいこであり、占い結果は「ちょっといい事あるかも」であり、変動パターン選択は、後述する低書き換え特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図９０５参照）を用いて行われる。

【８７７５】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が９１～１６０の場合はじゃんけん結果は勝ちであり、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１６１～２３０の場合はじゃんけん結果は負けであり、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が２３１～３００の場合、じゃんけん結果はあいこであるが、いずれも占い結果は「？」であり、変動パターン選択は、後述する通常の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図９０４参照）を用いて行われる。通常の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、実施例１のものと同

じである。
【８７７６】
　じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負に勝ち・負け・あいこのいずれかになる結果を表示し、占いは、「？」を表示した場合の変動表示の変動種別は、図９０４に示すように、実施例１と同じ配分の変動パターンに基づいて決定される。
【８７７７】
　じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負にあいこになる結果を表示し、占いは、「ちょっといい事あるかも」を表示した場合の変動表示の変動種別は、外れリーチに関しては、外れノーマルリーチの変動パターンのみが設定される。つまり、図９０５では、大まかに言えば、図９０４に示す外れスーパーリーチがすべて大当たりスーパーリーチに書き換えられている。
【８７７８】
　じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負に勝ちになる結果を表示し、占いは、「いい事あるかも」を表示した場合の変動表示の変動種別は、外れリーチはなく、リーチは全て大当たりスーパーリーチのみが設定される。つまり、図９０６では、大まかに言えば、図９０４に示す外れスーパーリーチ，外れノーマルリーチがすべて大当たりスーパーリーチ，大当たりノーマルリーチに書き換えられている。
【８７７９】
　このようにすることで、じゃんけん結果・占いの結果によってその後に行われる変動表示の期待度を高くすることができる。具体的には、じゃんけん勝負が勝ちになる結果を表示し、「いい事あるかも」を表示すれば、リーチに絡む変動表示は、すべて大当たりスーパーリーチを発生させることができるので、すべてのリーチ表示に関する遊技者の信頼感を最も高くすることができる。また、じゃんけん勝負があいこになる結果を表示し、「ちょっといい事あるかも」を表示すれば、リーチに絡む変動表示は、ノーマルリーチを除き、すべて大当たりスーパーリーチを発生させることができるので、スーパーリーチに対する遊技者の信頼感を高くすることができる。また、じゃんけん勝負が勝ち・負け・あいこのいずれかになる結果を表示し、「？」を表示すれば、通常の変動パターンに基づく変動表示を発生させるので、占い結果が「？」であっても気落ちさせ難くすることができる。
【８７８０】
＜変形例５＞
　また、じゃんけん結果・占いの結果に基づいて大当たり抽選の結果を変える構成であってもよい。具体的には、例えば、じゃんけん勝負が勝ちになる結果を表示し、「いい事あるかも」を表示すれば、大当たり当選確率を通常時・高確率時いずれも高くなるように変える。図９０７，図９０８を用いて説明する。図９０７は、じゃんけん結果抽選と参照する特図１大当たり抽選用テーブルとの関係を示す図である。図９０８（ａ）～（ｃ）は、通常，低書き換え，高書き換え主装飾図柄変動パターン選択用テーブル示す図である。なお、特図１についての説明であるが、特図２も同様である。
【８７８１】
　じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が０の場合、じゃんけん結果は勝ちであり、占い結果は「いい事あるかも」であり、大当たり抽選は、後述する高書き換え特図１大当たり抽選用テーブル（図９０８（ｃ）参照）を用い用いて行われる。
【８７８２】
　じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１～９０の場合、じゃんけん結果はあいこであり、占い結果は「ちょっといい事あるかも」であり、大当たり抽選は、後述する低書き換え特図１大当たり抽選用テーブル（図９０８（ｂ）参照）を用い用いて行われる。
【８７８３】
　じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が９１～１６０の場合はじゃんけん結果は勝ちであり、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１６１～２３０の場合はじゃんけん結果は負けであり、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が２３１～３００の場合、じゃんけん結果はあいこであるが、いずれも占い結果は「？」であり、大当たり抽選は、後述

する通常の特図１大当たり抽選用テーブル（図９０８（ａ）参照）を用い用いて行われる。通常の特図１大当たり抽選用テーブルは、実施例１のものと同じである。

【８７８４】

じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負に勝ち・負け・あいこのいずれかになる結果を表示し、占いは、「？」を表示した場合の大当たり当選確率は、図９０８（ａ）に示す様に、低確率時が約１／３００（大当たり乱数カウンタＣ１の大当たり値が１５０，４５０）であり、高確率時が約１／３８（大当たり乱数カウンタＣ１の大当たり値が５０～５７，３５０～３５７）である。

【８７８５】

じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負にあいこになる結果を表示し、占いは、「ちょっといい事あるかも」を表示した場合の大当たり当選確率は、図９０４（ｂ）に示す様に、低確率時が約１／２００（大当たり乱数カウンタＣ１の大当たり値が０，１５０，４５０）であり、高確率時が約１／３３（大当たり乱数カウンタＣ１の大当たり値が５０～５８，３５０～３５８）である。これは、通常の大当たり当選確率よりも高いが、後述する高書き換えのものよりは低く設定されている。

【８７８６】

じゃんけん結果・占いとして、じゃんけん勝負に勝ちになる結果を表示し、占いは、「いい事あるかも」を表示した場合の大当たり当選確率は、図９０４（ｃ）に示す様に、低確率時が約１／１５０（大当たり乱数カウンタＣ１の大当たり値が０，１５０，３００，４５０）であり、高確率時が１／３０（大当たり乱数カウンタＣ１の大当たり値が５０～５９，３５０～３５９）である。これは、上述した大当たり当選確率よりも最も高く設定されている。

【８７８７】

このようにすることで、じゃんけん結果・占いの結果によってその後に行われる変動表示の期待度を高くすることができる。具体的には、じゃんけん勝負が勝ちになる結果を表示し、「いい事あるかも」を表示すれば、大当たり当選確率が低確率時・高確率時において最も高くなるので、遊技者の大当たり期待感を最も高くすることができる。また、じゃんけん勝負があいこになる結果を表示し、「ちょっといい事あるかも」を表示すれば、大当たり当選確率が低確率時・高確率時において２番目に高くなるので、遊技者の大当たり期待感を２番目に高くすることができる。また、じゃんけん勝負が勝ち・負け・あいこのいずれかになる結果を表示し、「？」を表示すれば、通常の大当たり当選確率となるだけなので、占い結果が「？」であっても気落ちさせ難くすることができる。

【８７８８】

なお、本例では、特図１大当たり抽選用テーブルのみを変化させたが、特図１大当たり抽選用テーブルと特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとの両方を変化させても構わない。

【８７８９】

＜変形例６＞

上述した変形例５では、じゃんけん結果・占いの結果に基づいて大当たり当選確率を変える構成であったが、サポート回数を変更するものであってもよい。例えば、図９０９を用いて説明する。図９０９（ａ）～（ｃ）は、通常，低書き換え，高書き換え主装飾図柄変動パターン選択用テーブル示す図である。なお、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１とじゃんけん結果と占い結果との関係は、変形例５と同じであるので、省略する。

【８７９０】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が０であり、じゃんけん結果は勝ちとし、占い結果は「いい事あるかも」とする場合、図９０９（ｃ）に示す様に、１６Ｒ確変大当たり・８Ｒ確変大当たり・８Ｒ通常大当たりのいずれも、電チューのサポート回数を１０００回とする。

【８７９１】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１～９０であり、じゃんけん結果はあいこと

し、占い結果は「ちょっといい事あるかも」とする場合、図９０９（ｂ）に示す様に、１６Ｒ確変大当たり・８Ｒ確変大当たり・８Ｒ通常大当たりのいずれも、電チューのサポート回数を２００回とする。

【８７９２】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が９１～１６０であってじゃんけん結果は勝ちとし、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１６１～２３０であってじゃんけん結果は負けとし、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が２３１～３００であってじゃんけん結果はあいことし、いずれも占い結果を「？」とする場合、図９０９（ａ）に示す様に、１６Ｒ確変大当たり・８Ｒ確変大当たり・８Ｒ通常大当たりのいずれも、電チューのサポート回数を１００回とする。この通常の特図１大当たり抽選用テーブルは、実施例１のものと同じである。

【８７９３】

このように、じゃんけん結果・占いの結果によって遊技者に与える遊技価値が異なることを示唆することができる。なお、電チューのサポート回数ではなく、１６Ｒ確変大当たり・８Ｒ確変大当たり・８Ｒ通常大当たりの振り分け割合を異ならせてもよい。

【８７９４】

＜変形例７＞

本実施例や変形例にかかる構成は、大当たり期待度やリーチ信頼度を高めるなど重要な制御を行うので、不正対策の観点から、サブ制御装置２６２ではなく主制御装置２６１が制御を行う構成としてもよい。

【８７９５】

＜変形例８＞

本実施例や変形例は、じゃんけん勝負の後に、じゃんけん結果と占い結果を見せるじゃんけん占い演出であるが、占い以外の演出を実行する構成であってもよい。例えば、占い以外の演出としては、じゃんけん結果が遊技者の勝ちであれば、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが満面の笑顔の画像を見られるが、じゃんけん結果が遊技者のあいこであれば、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａがまじめな顔の画像になり、じゃんけん結果が遊技者のあいこであれば、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが変な顔をした画像になる、というような演出であってもよい。この画像は、遊技者の携帯端末を用いてパチンコ機１０と通信を行うことによってダウンロードできるようにすれば、さらに良い。

【８７９６】

＜変形例９＞

本実施例や変形例のじゃんけん占い演出は、じゃんけん勝負演出の後に、じゃんけん結果と占い結果を見せるじゃんけん結果・占い演出を行う態様であるが、じゃんけん勝負期間内でじゃんけん結果を見せて、じゃんけん勝負期間の後に占い演出を行う構成であってもよい。

【８７９７】

＜変形例１０＞

本変形例に係るパチンコ機１０について説明する。

【８７９８】

本変形例のパチンコ機１０は、上述の実施例６８に係るパチンコ機１０と同様であるが、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））中に始動入賞した場合に変動表示を行う点が異なっている。

【８７９９】

デモ画面（デモ演出）は、装飾図柄が変動表示していない通常画面表示中に遊技球の発射操作がされていない状態が所定期間（例えば６０秒。以下、通常画面表示期間）継続した場合に表示される。デモ画面（デモ演出）では、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像（若しくは映像）が所定期間（例えば３０秒。以下、デモ画面表示期間）表示される。デモ画面（デモ演出）表示中に遊技球の発射操作が行われるとデモ画面（デモ演出）は終

了する。デモ画面（デモ演出）が終了すると通常画面が表示される。
【８８００】
本変形例では、デモ画面（デモ演出）として特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を有している。特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））は、所定のタイミング（例えばデモ画面（デモ演出）を表示するタイミング）で、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を表示するか否かの抽選（特定デモ画面抽選）が実行され、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を表示する抽選結果（特定デモ当選）となった場合に表示される。特定デモ当選とならなかった場合（特定デモ落選）は、デモ画面（デモ演出）が表示される。
【８８０１】
デモ画面（デモ演出）は、デモ画面（デモ演出）表示中に遊技球の発射操作が行われるとデモ画面（デモ演出）を終了して通常画面を表示させるようになっているが、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））表示中は遊技球の発射操作が行われても特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を終了せずに特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を継続するようになっている。
【８８０２】
図９１０を用いてデモ画面（デモ演出）の開始と終了のタイミングについて説明する。図９１０は、デモ画面（デモ演出）に関するタイミングチャートである。
【８８０３】
（ａ）～（ｃ）は、特定デモ落選した時に表示されるデモ画面（デモ演出）について記しており、（ｄ）は、特定デモ当選した時に表示される特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））について記しており、（ｅ）は、じゃんけん占い演出実行中に始動入賞したときの態様について記している。
【８８０４】
（ａ）を用いて、パチンコ機１０の電源が投入されてから遊技球の発射操作が行われなかった場合のデモ画面表示について説明する。遊技機の電源が投入されると、パチンコ機１０が起動していることを示す起動時画面が表示される。パチンコ機１０が起動し、遊技が可能な状態（例えば電源投入から３０秒経過）になると通常画面が表示される。通常画面が表示されてから通常画面表示期間に遊技球の発射操作が行われなければデモ画面が表示される。デモ画面はデモ画面表示期間表示された後、再び通常画面が表示される。
【８８０５】
（ｂ）に示すように、通常画面表示中に遊技球の発射操作が行われ、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入賞（始動入賞）した場合には、第３図柄表示装置４２において第３図柄（例えば装飾図柄）が変動表示される。変動表示が終了した時に保留された変動表示があれば再び変動表示が行われるが、保留された変動表示がなければ通常画面が表示される。通常画面が表示されてから通常画面表示期間を経過するまで遊技球の発射操作が行われなければデモ画面が表示される。
【８８０６】
（ｃ）に示すように、デモ画面表示中に遊技球の発射操作が行われるとデモ画面は終了し、通常画面が表示される。通常画面表示中に始動入賞した場合には、第３図柄表示装置４２において第３図柄（例えば装飾図柄）が変動表示される。なお、デモ画面を終了させるのは、遊技球の発射操作ではなく、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４等への遊技球の入球または通過した時であってもよい。
【８８０７】
（ｄ）に示すように、特定デモ当選した場合は、通常画面が表示されてから通常画面表示期間遊技球の発射操作が行われなければデモ画面として特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））が表示される。所定期間（例えば４０秒。以下、特定デモ画面表示期間）経過後に特定デモ画面が終了すると通常画面が表示される。
【８８０８】
（ｅ）に示すように、特定デモ画面であるじゃんけん占い演出は、じゃんけん占い説明

演出と、じゃんけん選択演出と、じゃんけん勝負演出と、じゃんけん結果・占い演出とで構成されている。じゃんけん占い説明演出は、じゃんけん占い演出の開始に合わせて開始され、じゃんけん選択演出は、後述するじゃんけん選択コマンドに基づいて開始され、じゃんけん勝負演出は、後述するじゃんけん勝負コマンドに基づいて開始され、じゃんけん結果・占い演出は、後述するじゃんけん結果占いコマンドに基づいて開始される。

【８８０９】

特定デモ画面は、特定デモ画面表示中は、遊技球の発射操作が行われても特定デモ画面を終了せずに継続するようになっている。特定デモ画面表示中に特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入賞（始動入賞）した場合には、特定デモ画面表示中は装飾図柄の変動表示を通常よりも小さく表示（ミニ装飾図柄変動表示）して、じゃんけん占い演出の妨げにならないようにしている。変動表示が特定デモ画面表示を終了しても行われる場合は、特定デモ画面表示終了後は通常の大きさに戻して変動表示（通常装飾図柄変動表示）を行う。

【８８１０】

じゃんけん占い演出のじゃんけん選択演出中に特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が始動入賞した場合ついて説明する。例えば、完全外れＥの変動表示が実行される場合は、完全外れＥは２０秒の変動パターンなので、その変動表示はじゃんけん占い演出が終了するまでに終了する。変動表示は終了するまで、じゃんけん占い演出が実行されている第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）されて実行される。また、例えば、スーパーリーチＡの変動表示が実行される場合には、スーパーリーチＡは３０秒の変動パターンなので、その変動表示はじゃんけん占い演出が終了するまでに終了しない。したがって、スーパーリーチＡの変動表示は、じゃんけん占い演出が終了するまではじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示されて変動表示（ミニ装飾図柄変動表示）し、じゃんけん占い演出が終了した後に通常の大きさに戻して変動表示（通常サイズ装飾図柄変動表示）される。

【８８１１】

特定デモ画面は、特定デモ画面表示中に遊技球の発射操作が行われても特定デモ画面を終了しないようになっているだけでなく、特定デモ画面表示中に始動入賞した場合であっても特定デモ画面を終了せずに継続する。

【８８１２】

特定デモ画面は、後述する実施例６９で説明するように、じゃんけん占い演出の途中を省略するスキップ操作を行うことができる。

【８８１３】

上述した特定デモ画面表示期間は、じゃんけん占い説明期間（例えば５秒）と、じゃんけん選択期間（例えば１０秒）と、じゃんけん勝負期間（例えば２０秒）と、じゃんけん結果・占い期間（例えば５秒）とで構成されている。

【８８１４】

じゃんけん占い演出中に開始される変動表示について図９１１を用いてもう少し詳しく説明する。図９１１は、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）に関するタイミングチャートである。なお、後述する外れスーパーリーチＡ，完全外れＥ，大当たりスーパーリーチＥ，大当たりノーマルリーチＡは、上述した図９０４に記載されている。

【８８１５】

（ａ）は、じゃんけん勝負演出が開始された時に始動入賞した場合について示している。

（ａ１）は、じゃんけん占い演出が終了した後に終了する変動表示について示している。始動入賞により、外れスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示が実行される場合は、変動表示はじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示され、装飾図柄が高速変動（ミニ装飾図柄高速変動）する。所定期間経過するとリーチ表示されリーチ変動になる（ミニ装飾図柄リーチ変動）。リーチ変動中にじゃんけん占い演出が終了したので、リーチ変

動は装飾図柄を通常の大きさに戻してリーチ変動（主装飾図柄外れリーチ変動）を継続する。装飾図柄が外れの態様で停止表示され外れが確定する。なお、スーパーリーチでは発展図柄によるリーチ変動が行われるが、本例ではミニ装飾図柄との対比説明の便宜ために、発展図柄によるリーチ変動も適宜、主装飾図柄リーチ変動と呼び、そのリーチ外れの変動を主装飾図柄外れリーチ変動と呼んでいる。

【８８１６】

後述の実施例７０のように、２回以上連続してじゃんけん占い演出が実行される場合に、１回目のじゃんけん占い演出の終了後もミニ装飾図柄変動表示が続いている場合は、２回目のじゃんけん占い演出中もミニ装飾図柄変動表示を続けてミニ装飾図柄のまま２回目のじゃんけん占い演出中に確定表示を行っても構わない。なお、変動パターンの大当たり期待度に応じて２回目のじゃんけん占い演出においてミニ装飾図柄変動表示を続けるか元の大きさに戻した変動表示を続けるかを異ならせてもよい。例えば、完全外れ、ノーマルリーチ外れなどの期待度が低い変動パターンでは、装飾図柄を通常の大きさに戻さずに、縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）のまま２回目のじゃんけん占い演出中に変動結果を出し、大当たり期待度の高い変動パターンでは、２回目のじゃんけん占い演出中に装飾図柄を通常の大きさに戻して変動結果を出してもよい。これにより、２回目のじゃんけん占い演出中は、完全外れ、ノーマルリーチ外れの結果よりも、遊技者の興味を引けるじゃんけん占い演出を継続させることができるし、大当たり期待度が高い変動表示に遊技者の興味を引きたい場合であれば、変動表示を優先的に表示させることもできる。

【８８１７】

（ａ２）は、じゃんけん占い演出中に終了する変動表示について示している。始動入賞により、完全外れＥ（２０秒）の変動表示が実行される場合は、変動表示はじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示され、装飾図柄が高速変動（ミニ装飾図柄高速変動）し、縮小表示されたまま外れの態様で停止表示され外れが確定する。

【８８１８】

（ａ３）は、じゃんけん占い演出が終了した後に終了する変動表示について示している。始動入賞により、大当たりスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示が実行される場合は、変動表示はじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示され、装飾図柄が高速変動（ミニ装飾図柄高速変動）する。所定期間経過するとリーチ表示されリーチ変動になる（ミニ装飾図柄リーチ変動）。リーチ変動中にじゃんけん占い演出が終了したので、リーチ変動は装飾図柄を通常の大きさに戻してリーチ変動（主装飾図柄当たりリーチ変動）を継続する。装飾図柄が当たりの態様で停止表示され当たりが確定する。

【８８１９】

なお、（ａ４）に示すように、大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動であれば、縮小表示されている変動表示（ミニ装飾図柄高速変動）がミニ装飾図柄でリーチ表示された時点あるいはミニ装飾図柄でリーチ変動をいくらか行った時点で、ミニ装飾図柄を通常の大きさに戻してリーチ変動（主装飾図柄リーチ変動、発展図柄リーチ変動）を行い、装飾図柄を通常の大きさに戻している間はじゃんけん占い演出を小さく表示（ミニ表示）してもよい。これにより、じゃんけん占い演出よりも、遊技者の興味を引ける大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動に注目させることができる。

【８８２０】

じゃんけん占い演出中に変動表示が当たりで確定した場合について説明する。（ｂ）は、じゃんけん勝負演出が開始された時に始動入賞し、じゃんけん占い演出中に当たりで確定した場合について示している。（ｂ１）に示すように、始動入賞により、大当たりノーマルリーチＡ（２０秒）の変動表示が実行される場合は、変動表示はじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示され、装飾図柄が高速変動（ミニ装飾図柄高速変動）する。所定期間経過するとリーチ表示されリーチ変動になる（ミニ装飾図柄リーチ変動）。縮小表示されたまま当たりの態様で停止表示され当たりが確定する。当たりが確定すると装飾図柄は通常の大きさ（主装飾図柄）に戻る。と当たりが確定するとじゃんけん占い演出は途中で終了し、大当たりのオープニング演出以降の演出が通常の大きさで実行される

。オープニング演出の後にラウンド演出が実行される。したがって、じゃんけん占い演出中に変動表示が当たりで確定した場合は、じゃんけん占い演出が途中で終了して大当たりのオープニング演出が通常の大きさで実行される。

【８８２１】

なお、当たりが確定したときにじゃんけん占い演出が途中で終了せずに縮小表示されて継続される構成であってもよい。（ｂ２）に示すように、大当たり変動確定時点で、その後の演出（ここではじゃんけん結果・占い演出）を終了（消す）のではなく、オープニング演出中（長引くときはラウンド演出中）に、じゃんけん占い演出を小さく表示（ミニ表示）してもよい。これにより、じゃんけん占い演出に対する興味も持続することができる。

【８８２２】

また、変動が確定したことで、装飾図柄を縮小表示（ミニ装飾図柄）から通常の大きさ（主装飾図柄）に戻しているが、確定していなくても、例えば、決定ボタン８１を長押し操作することで任意のタイミングで通常の大きさ（主装飾図柄）に戻すことができる構成でもよい。装飾図柄を通常の大きさ（主装飾図柄）に戻した後は、じゃんけん占い演出を小さく表示（ミニ表示）する。

【８８２３】

特定デモ画面であるじゃんけん占い演出について図９１２から図９１７を参照して説明する。じゃんけん占い演出は、じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面と、遊技者が決定ボタン８１を操作して、グー，チョキ，パーいずれかのじゃんけんの手を選択させるためのじゃんけん選択画面と、プレイヤーのじゃんけんの手が、相手キャラクターのじゃんけんの手に対して勝ち，負け，引き分けのいずれであるかが表示されるじゃんけん勝負画面と、じゃんけん勝負の結果に基づいて遊技者の運勢を占うじゃんけん結果・占い画面とを備えている。図９１２は、じゃんけん占い演出が開始される時の表示態様を示す図である。なお、図９１２は、後述するいずれの変動パターンにも共通する内容であって、本実施例の内容と同じである。図９１３は、図９１２に続くじゃんけん占い演出の表示態様（完全外れＥ）を示す図である。図９１４は、図９１２に続くじゃんけん占い演出の表示態様（当たり（外れ）スーパーリーチＡ）を示す図である。図９１５は、図９１４に続くじゃんけん占い演出終了後の表示態様を示す図である。図９１６は、図９１２に続くじゃんけん占い演出の表示態様（大当たりノーマルリーチＡ）を示す図である。図９１７は、図９１６に続くじゃんけん占い演出が省略される時の表示態様を示す図である。

【８８２４】

じゃんけん占い演出は、特定デモ画面（特定デモ演出（じゃんけん占い演出））を表示するか否かの抽選（特定デモ画面抽選）に当選（特定デモ当選）した場合であって、装飾図柄が変動表示していない通常画面が表示されている時に遊技球の発射操作がされていない状態が所定期間（例えば６０秒）継続した場合に実行される。

【８８２５】

図９１２（１）には、変動表示が終了した時の様子が示されている。第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには主装飾図柄ＳＺが停止表示されている。変動が終了したので当該保留表示ＴＨは非表示となる。第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４は変動が保留されていないことを示す非表示となっているので保留に基づく変動表示は行われないので主装飾図柄ＳＺが変動表示していない通常画面Ｆａ１００１となる。この状態で遊技球の発射操作がされていない状態が所定期間（例えば６０秒）継続するとじゃんけん占い演出が開始される。

【８８２６】

図９１２（２）は、じゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面４２ａに表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０には、じゃんけん占いゲームの説明をする「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも」等のじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１が表

示される。じゃんけん占いキャラクター表示部Ｆａ１０１２にじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが表示される。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａは、遊技者の興味を強く惹きつけるキャラクター、例えばアイドル的な要素の有する実在の人物やアニメの登場人物であることが好ましい。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが、このような遊技者の興味を強く惹きつけるキャラクターであることによって、じゃんけん占い演出における途中で終了されたくない魅力的な演出としての機能を補完する。

【８８２７】

図９１２（３）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、じゃんけんの手の初期値として例えば「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２が表示され、じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２を決定ボタン８１を操作することで変えることができることを示す「グー、チョキ、パーを選んでね（決定ボタンで変わるよ）」のじゃんけん選択表示Ｆａ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと１０秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【８８２８】

図９１２（４）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。

【８８２９】

図９１２（４）の後に始動入賞し完全外れＥの変動表示が行われる場合について説明する。図９１３（５）は、じゃんけん選択画面表示期間中に再び決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａは、「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂに変化する。なおこの後、決定ボタン８１が操作されると「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂは、デフォルト情報Ｆａ１０２２と同じ「グー」を示すじゃんけん第３変化情報Ｆａ１０２２ｃに変化し、決定ボタン８１が操作される度にじゃんけんの手は、「チョキ」を示す第４変化情報Ｆａ１０２２ｄ→「パー」を示す第５変化情報Ｆａ１０２２ｅ→・・・と変化する。

【８８３０】

図９１３（６）は、じゃんけん選択残時間が０秒となりじゃんけん選択ができる期間であるじゃんけん選択画面表示期間が終了してじゃんけん勝負画面が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０が表示される。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０には、じゃんけん勝負が始まったことを示す「じゃんけん」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。じゃんけんの手が「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂで確定されたことを示す、例えば太い枠線のようなじゃんけん選択確定情報Ｆａ１０３２が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手が変動表示されるじゃんけん変動表示情報Ｆａ１０３３が表示される。

【８８３１】

じゃんけん勝負画面が表示されてから始動入賞があったので、始動入賞の基づく完全外れＥ（２０秒）の変動表示が実行される。表示画面４２ａにじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）された縮小変動表示Ｆａ１１００が表示される。

【８８３２】

図９１３（７）は、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０において相手キャラクターのじゃんけんの手が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負が終了したことを示す「ぽい」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手である相手じゃんけん情報Ｆａ１０３４が表示される。縮小変動表示Ｆａ１１００は、完全外れＥの変動表示が終了し外れを示す「７」「３」「１」で停止表示される。

【８８３３】
図９１３（８）は、じゃんけん勝負が終了しじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッター良い事あるかもね」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。なお、ここでは（７）以降に始動入賞が入っていないので、縮小変動表示Ｆａ１１００は消去されているが、（７）以降に始動入賞が入っていれば、再び縮小変動表示Ｆａ１１００が表示される。
【８８３４】
次に、図９１２（４）の後に始動入賞し当たりスーパーリーチＡ、外れスーパーリーチＡの変動表示が行われる場合について説明する。図９１４（５）は、じゃんけん選択画面表示期間中に再び決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。完全外れＥの変動表示が行われる場合の図９１３（５）と同じなので説明は省略する。
【８８３５】
図９１４（６）は、じゃんけん選択残時間が０秒となりじゃんけん選択ができる期間であるじゃんけん選択画面表示期間が終了してじゃんけん勝負画面が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０が表示される。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０には、じゃんけん勝負が始まったことを示す「じゃんけん」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。じゃんけんの手が「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂで確定されたことを示す、例えば太い枠線のようなじゃんけん選択確定情報Ｆａ１０３２が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手が変動表示されるじゃんけん変動表示情報Ｆａ１０３３が表示される。
【８８３６】
じゃんけん勝負画面が表示されてから始動入賞があったので、始動入賞の基づく当たりスーパーリーチＡ（３０秒）、外れスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示が実行される。表示画面４２ａにじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）された縮小変動表示Ｆａ１１００が表示される。
【８８３７】
図９１４（７）は、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０において相手キャラクターのじゃんけんの手が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負が終了したことを示す「ぽい」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手である相手じゃんけん情報Ｆａ１０３４が表示される。縮小変動表示Ｆａ１１００は、当たりスーパーリーチＡ（３０秒）、外れスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示が継続している。
【８８３８】
図９１４（８）は、じゃんけん勝負が終了しじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッター良い事あるかもね」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。縮小変動表示Ｆａ１１００は、当たりスーパーリーチＡ（３０秒）、外れスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示がリーチ表示されリーチ変動になる（ミニ装飾図柄リーチ変動）。
【８８３９】
図９１５（９）に示すようにじゃんけん占い演出が終了したので、通常変動表示Ｆａ１１１０を表示し、リーチ変動を縮小変動表示Ｆａ１１００から装飾図柄を通常の大きさに戻して発展図柄ＨＺによるリーチ変動（主装飾図柄リーチ変動）が行われる。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａは、変動表示中に表示される変動表示キャラクターＦａ１１１０ａに変わり、「リーチ中　がんばってね」の応援メッセージが表示される。変動表示キャラクターＦａ１１１０ａは、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａとは態様（例えば背景、ポーズ、衣装など）が異なるように表示される。
【８８４０】

当たりスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示である場合は、図９１５（１０）に示すように発展図柄ＨＺが「７」「７」「７」の当たりを示して停止し、「やったね」のメッセージが表示される。

【８８４１】

図９１５（１１）に示すように発展図柄ＨＺから主装飾図柄ＳＺに戻り当たりの確定表示を行う。

【８８４２】

外れスーパーリーチＡ（３０秒）の変動表示である場合は、図９１５（１２）に示すように発展図柄ＨＺが「７」「１」「７」の外れを示して停止し、「残念」のメッセージが表示される。

【８８４３】

図９１５（１３）に示すように発展図柄ＨＺから主装飾図柄ＳＺに戻り外れの確定表示を行う。

【８８４４】

次に、図９１２（４）の後に始動入賞し大当たりノーマルリーチＡの変動表示が行われる場合について説明する。図９１６（５）は、じゃんけん選択画面表示期間中に再び決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。完全外れＥの変動表示が行われる場合の図９１３（５）と同じなので説明は省略する。

【８８４５】

図９１６（６）は、じゃんけん選択残時間が０秒となりじゃんけん選択ができる期間であるじゃんけん選択画面表示期間が終了してじゃんけん勝負画面が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０が表示される。じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０には、じゃんけん勝負が始まったことを示す「じゃんけん」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。じゃんけんの手が「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂで確定されたことを示す、例えば太い枠線のようなじゃんけん選択確定情報Ｆａ１０３２が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手が変動表示されるじゃんけん変動表示情報Ｆａ１０３３が表示される。

【８８４６】

じゃんけん勝負画面が表示されてから始動入賞があったので、始動入賞の基づく大当たりノーマルリーチＡ（２０秒）の変動表示が実行される。表示画面４２ａにじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）された縮小変動表示Ｆａ１１００が表示される。

【８８４７】

図９１６（７）は、じゃんけん勝負演出中に変動表示がリーチ表示されて時の様子を示している。縮小変動表示Ｆａ１１００は、リーチ表示されリーチ変動になる（ミニ装飾図柄リーチ変動）。

【８８４８】

図９１６（８）は、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０において相手キャラクターのじゃんけんの手が表示された時の様子を示している。じゃんけん勝負が終了したことを示す「ぽい」のじゃんけん勝負表示Ｆａ１０３１が表示される。相手キャラクターのじゃんけんの手である相手じゃんけん情報Ｆａ１０３４が表示される。縮小変動表示Ｆａ１１００は、大当たりノーマルリーチＡの変動表示が終了し当たりを示す「７」「７」「７」で停止表示される。当たりになったのでじゃんけん占い演出は途中で終了する。じゃんけん占い演出を継続するよりも、大当たり状態を早く開始させることを遊技者は望む場合が多いからである。

【８８４９】

図９１７（９）に示すように、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが大きく表示され「ヤッター」のメッセージが表示される。これは、じゃんけん占い演出を途中で終了するための特別画面である。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが大きく表示され「ヤッター」のメッセージが表示されることで、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０を

覆い隠し、じゃんけん占い演出が途中で終了したことを遊技者に強く印象付けることができる。

【８８５０】

図９１７（１０）は、大当たりのオープニング演出の態様を示している。これは、じゃんけん占い演出の途中で大当たり当選した場合の特別オープニング画面である。じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａは、オープニング演出中に表示されるオープニング演出キャラクターＦａ１１２０ａに変わり、「おめでとう　超強運だね」のメッセージが表示される。これは、じゃんけん占い演出との連続感を出すためのメッセージである。変動表示キャラクターＦａ１１２０ａは、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａとは態様（例えば背景、ポーズ、衣装など）が異なるように表示される。

【８８５１】

図９１７（１１）は、大当たりのラウンド演出が開始された時の様子を示している。オープニング演出キャラクターＦａ１１２０ａは、ラウンド中に表示されるラウンド演出キャラクターＦａ１１３０ａが表示される。ラウンド演出キャラクターＦａ１１３０ａは、変動表示キャラクターＦａ１１２０ａと異なる態様（例えば背景、ポーズ、衣装など）で表示される。ラウンドが開始されることを示す「１Ｒスタート」が表示される。

【８８５２】

このように、変形例の変動表示が実行されていない期間に行われる非変動期間演出（じゃんけん占い演出）は、特定デモ画面表示中（じゃんけん占い演出表示中）に始動入賞した時に変動表示を縮小表示して特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を継続できるようになっている。また、特定デモ画面表示中（じゃんけん占い演出表示中）に始動入賞した時の変動表示を特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が終了した時に通常の態様に戻して変動表示を行うことができる。したがって、じゃんけん占い演出の面白さを損なうことなく、じゃんけん占い演出と大当たり抽選との両方を同時に好適に楽しませることができる。

【８８５３】

次に、大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動であれば、縮小表示されている変動表示（ミニ装飾図柄高速変動）をリーチ表示された時点で装飾図柄を通常の大きさに戻してリーチ変動（主装飾図柄リーチ変動）を行い、装飾図柄を通常の大きさに戻している間はじゃんけん占い演出を小さく表示（ミニ表示）する構成について図９１８、図９１９を用いて説明する。図９１８は、じゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。図９１９は、図９１８に続くじゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。

【８８５４】

図９１８（１）は、じゃんけん占い演出がじゃんけん選択演出の時の様子を示している。

【８８５５】

図９１８（２）は、じゃんけん勝負演出が開始された時に始動入賞した場合について示している。始動入賞があったので、始動入賞の基づく大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動（例えば、スーパーリーチＥ、Ｆ）の変動表示が実行される。表示画面４２ａにじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）された縮小変動表示Ｆａ１１００が表示され、ミニ装飾図柄高速変動する。

【８８５６】

その後、図９１８（３）に示すように縮小変動表示Ｆａ１１００された左装飾図柄列Ｌの装飾図柄が停止する。さらに、縮小変動表示Ｆａ１１００された右装飾図柄列Ｒの装飾図柄が停止し、リーチ表示されリーチ変動になる。

【８８５７】

その後、図９１８（４）に示すように縮小変動表示Ｆａ１１００にてしばらくリーチ変動されると、例えば、その変動パターンにおいてリーチ発展演出が実行されるタイミングで、装飾図柄を通常の大きさに戻して発展図柄ＨＺによるリーチ変動を行うとともに、じゃんけん占い演出（じゃんけん勝負演出）を縮小表示する。発展図柄によるリーチ変動中は、リーチ発展演出（上述までの実施例と同様であればバトル演出でもよい。また、じゃ

んけん占いキャラクターがアイドルグループであれば、そのアイドルグループによる楽曲の歌唱演出でもよい。）が実行される。縮小表示されたじゃんけん占い演出では、じゃんけん勝負の続きが実行されていることが小さいながらも認識することができる。なお、じゃんけん占い演出を簡略化して、じゃんけん勝負の続きが実行されていることを小さくても認識し易くできる表示としてもよい。

【８８５８】

図９１９（５）は、発展図柄ＨＺによるリーチ変動（主装飾図柄リーチ変動）中にじゃんけん占い演出がじゃんけん結果・占い演出まで進んだ時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が縮小表示されている。ここでは、じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０は簡略化されて、小さいながらもじゃんけん結果と占い結果とが認識できるように構成されている。なお、縮小表示では、じゃんけん占いキャラクターを省略したが、じゃんけん占いキャラクターの顔だけを小さく表示してもよい。

【８８５９】

図９１９（６）は、発展図柄ＨＺによるリーチ変動（主装飾図柄リーチ変動）がハズレを示す発展図柄ＨＺの並びで停止した時の様子を示している。じゃんけん占い演出は、その表示時間の終了に合わせて表示を終了し表示されていない状態としてもよいが、リーチ変動中はじゃんけん結果・占い画面を表示を延長してもよい。すべてのじゃんけん結果・占い画面を表示しなくてもよく、例えば、じゃんけんに勝った場合（よい占い結果の場合）のみ表示を延長する構成としてもよい。

【８８６０】

図９１９（７）に示すようにハズレを示す主装飾図柄ＳＺの並びで確定する。表示を延長する場合は、「いいことあるかもしれないから次もがんばってね」のような外れになった遊技者を励ます表示を行ってもよい。次の変動が始まると、じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０の縮小表示が終わる。

【８８６１】

このように構成することで、じゃんけん占い演出よりも、遊技者の興味を引ける大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動に注目させることができる。また、そのようにした後にも、じゃんけん占い演出の結果が気になる遊技者の興味にも応えることができる。

【８８６２】

次に、当たりが確定したときにじゃんけん占い演出が途中で終了せずに縮小表示されて継続される構成について図９２０、図９２１を用いて説明する。図９２０は、じゃんけん占い演出中に当たりが確定したときの表示態様を示す図である。図９２１は、図９１８に続くじゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。

【８８６３】

図９２０（１）は、じゃんけん占い演出がじゃんけん選択演出の時の様子を示している。

【８８６４】

（２）は、じゃんけん勝負演出が開始された時に始動入賞した場合について示している。始動入賞があったので、始動入賞の基づく大当たり変動（例えば、大当たりノーマルリーチＡ）の変動表示が実行される。表示画面４２ａにじゃんけん占い演出の妨げにならない領域に縮小表示（ミニ装飾図柄変動表示）された縮小変動表示Ｆａ１１００が表示され、ミニ装飾図柄高速変動する。なお、この縮小変動表示Ｆａ１１００は、任意のタイミングで通常の大きさ（主装飾図柄）に戻すことができる構成であってもよい。その場合は、変動表示を通常の大きさ（主装飾図柄）に戻すことができることを示す通常サイズ変動表示Ｆａ１１００ａを表示する。例えば、決定ボタン８１を長押し操作することで任意のタイミングで通常の大きさ（主装飾図柄）に戻すことができる「決定ボタン長押しで変動表示拡大」を表示する。

【８８６５】

（３）は、じゃんけん勝負演出中にリーチ表示されリーチ変動（ミニ装飾図柄リーチ変動）となった時の様子を示している。

【８８６６】
（４）は、じゃんけん勝負演出中にミニ装飾図柄が当たりの態様となった時の様子を示している。
【８８６７】
図９２１（５）に示すように、変動表示が当たりとなったので、じゃんけん占い演出（じゃんけん結果・占い演出）を縮小表示してじゃんけん占い演出を継続する。変動表示を通常の大きさ（主装飾図柄）に戻して発展図柄ＨＺで当たりの態様を表示する。じゃんけん結果・占い演出画面Ｆａ１０４０では、大当たり確定後の占い結果なので、それにあわせて「あなたの勝ち。いい事あったね。」のように大当たり確定に対応させた表示をしても構わない。
【８８６８】
（６）に示すように発展図柄ＨＺから主装飾図柄ＳＺに当たりの確定表示を行う。じゃんけん結果・占い演出画面Ｆａ１０４０の表示が続いている。
【８８６９】
（７）は、「おめでとう　超強運だね」等を表示し大当りのオープニング演出が実行された時の様子を示している。ここでは、じゃんけん結果・占い演出画面Ｆａ１０４０は、外れの場合と内容を変えて、「いい事あったから、次もがんばってね。」のように、大当たりラウンドへと進む遊技者をさらに鼓舞する内容としてもよい。
【８８７０】
（８）は、ラウンド演出が実行された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い演出画面Ｆａ１０４０は、ラウンド演出中にじゃんけん占い演出の表示時間の終了に合わせて終了する。なお、じゃんけん占い演出の効果を持続させるために、じゃんけん結果・占い演出画面Ｆａ１０４０は、ラウンド終了まで「じゃんけんＷＩＮＮＥＲ！」のような表示を行い、次の遊技状態に移行するときに、じゃんけん結果・占い演出が示唆している「いい事」が起こるのではないか、と期待させてもよい。
【８８７１】
このように大当たりの時点でじゃんけん占い演出を小さく表示（ミニ表示）することにより、大当たりに係る演出だけでなく、じゃんけん占い演出に対する興味も持続することができる。
【８８７２】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例および変形例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ１）に関し、遊技に関する演出を実行するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、変動表示が実行されていな状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において特定情報（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化ｘ情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手）を変化させることが可能なじゃんけん占い演出を実行可能であり、じゃんけん占い演出中に特定情報（グー、チョキ、パー）が変化されたか否かに関わらず特定条件（じゃんけん結果・占いタイミング）が成立した場合に特定情報（デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手）に関する所定の結果（じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１４２）を得た状態でじゃんけん占い演出を終了し、じゃんけん占い演出中に始動口に遊技球が入球した場合に変動表示を縮小表示してじゃんけん占い演出が継続し、じゃんけん占い演出終了後に通常の変動表示を実行する。
このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出中に始動入賞があってもじゃんけん占い演出を終了せずじゃんけん占い演出を継続させることができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。
【８８７３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ２）に関し、じゃんけん占い演出は遊技者の操作に基づいて特定情報（グー、チョキ、パー）をじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２（例えばグー）から例えばじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（例えばチョキ）に変化を開始させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出は遊技者の操作に基づいて特定情報（グー、チョキ、パー）をじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２からじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化を開始させることが可能であるので、特定情報（グー、チョキ、パー）に関するじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を得るための特定情報（グー、チョキ、パー）のじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２を遊技者の所望する例えばじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化させることができる。

【８８７４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ３）に関し、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１（例えばチョキとグー）は、じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（例えばチョキ），じゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（例えばパー），じゃんけん第３変化情報Ｆａ１０２２ｃ（例えばグー）・・・とは異なる、遊技者の操作によってこれ以上変化させることができないじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２のような情報である。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２は、じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ等とは異なる情報であるので、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２とじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ等を異なるものとして表示することができる。これにより、遊技者の操作により変化したじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに基づいてじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が得られたように感じさせることができる。

【８８７５】

本実施例の変形例３及び変形例３－１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ４）に関し、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の高い結果（変形例３のじゃんけん結果の勝ち，変形例３の占い結果の「いい事あるかも」，変形例３－１のじゃんけん結果の勝ち且つ占い結果の「いい事あるかも」）であることは、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の遊技者にとって有利度合いの高さ（スーパーリーチ）を示唆する。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の先読みに基づいてじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の高い結果（変形例３のじゃんけん結果の勝ち，変形例３の占い結果の「いい事あるかも」，変形例３－１のじゃんけん結果の勝ち且つ占い結果の「いい事あるかも」）であることを報知することによって、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の遊技者にとって有利度合いの高さ（スーパーリーチ）を示唆することができる。したがって、じゃんけん結果そのものや、じゃんけん結果に基づく占いそのものや、じゃんけん結果とそれに基づく占いの両方に対して、遊技者の興味を強く惹きつけることができる。

【８８７６】

本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ５）に関し、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の高い結果（「いい事あるかも」）である場合は、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づき遊技者にとって有利度合いの高い変動表示（スーパーリーチ）が実行される。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の高い結果

（「いい事あるかも」）である場合は、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づき行われる変動表示の期待度を高く（スーパーリーチ）することができる。

【８８７７】

本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ６）に関し、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値が低い結果（変形例３の占い結果の「？」，変形例３－１のじゃんけん結果のあいこ・勝ち且つ占い結果の「無理でしょう」）であることは、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の遊技者にとって有利度合いの低さ（完全外れ）を示唆する。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の先読みに基づいてじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の低い結果（変形例３の占い結果の「？」，変形例３－１のじゃんけん結果のあいこ・勝ち且つ占い結果の「無理でしょう」）であることを報知することによって、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づく変動表示の遊技者にとって有利度合いの低さ（完全外れ）を示唆することができる。したがって、無駄に期待を高めなくすることができる。

【８８７８】

本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｅ７）に関し、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の低い結果（「？」）である場合は、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づき遊技者にとって有利度合いの低い変動表示（変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３に基づいて決定される）が実行される。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２がじゃんけん占い演出において遊技者にとって価値の低い結果（「？」）である場合は、じゃんけん占い演出中に始動口に入球した遊技球に基づき行われる変動表示の期待度を低く（変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３に基づいて決定される）することができる。

【実施例６９】

【８８７９】

実施例６９に係るパチンコ機１０について説明する。実施例６９は、実施例６８とは異なる態様でじゃんけん占い演出を行う。具体的には、実施例６８では、じゃんけん占い演出を途中で省略することができなかったが、実施例６９では、じゃんけん占い演出の途中を省略するスキップ操作を行うことができる。なお、実施例６８でも、本実施例のようなスッキプ操作を行う構成を加えても構わない。スキップ操作は、例えば、左選択ボタン８２または右選択ボタン８３の操作である。

【８８８０】

図９２２を参照して本実施例のじゃんけん占い演出の概要を説明する。図９２２（ａ）～（ｅ）は、実施例６９のじゃんけん占い演出のタイムチャートである。

【８８８１】

（ａ）（ｂ）は、じゃんけん占い演出の開始操作が行われたが、スキップ操作が行われなかった場合におけるじゃんけん占い演出の流れである。本実施例では、特定デモ画面は、じゃんけん占い待機演出から始まる。（ａ）に示すように、じゃんけん占い待機演出にてじゃんけん占い演出を開始させる決定ボタン８１の押下（開始操作）が行われなかった場合に、特定デモ画面は、じゃんけん占い待機演出の表示時間の終了によってじゃんけん占い待機演出のまま終了する。

【８８８２】

（ｂ）に示すように、じゃんけん占い待機演出にてじゃんけん占い演出の開始操作が行われた場合は、特定デモ画面では、じゃんけん占い演出が開始される。じゃんけん占い演出は、上述した実施例６８では、じゃんけん占い説明演出，じゃんけん選択演出，じゃんけん勝負演出，じゃんけん結果・占い演出という構成であったが、本実施例では、じゃん

けん占い説明演出，じゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出，占い演出という構成である点で異なる。なお、上述した実施例６８のように演出を構成しても構わない。じゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出は、総称してじゃんけん演出と呼ぶ場合もある。じゃんけん勝負・結果演出は、じゃんけん勝負からじゃんけん結果までを表示する演出である。占い演出は、占い結果を表示する演出である。

【８８８３】

じゃんけん占い説明演出は、いくつかの理由から、スキップ操作不可期間として設定されている。これは、じゃんけん占い説明演出は、じゃんけん占い演出を説明するものであるに留まらず、遊技者の興味をじゃんけん占い演出に引き付けるための動作をじゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａに行わせる演出であるからである。例えば、じゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａがひとりでじゃんけん遊びをしているような仕草や、可愛らしい仕草でじゃんけん遊びを誘っている。また、遊技者の興味を引き付けることができれば、じゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａが自己紹介をする、決めポーズをとる、手品のような得意芸を披露する等、ある一定の時間を必要とする動作であってもよい。じゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａがこの動作を終えるまでは、スキップ操作不可とすることで、同時に行われているじゃんけん占い演出の説明も、遊技者に最後まで見せることができる。

【８８８４】

また、じゃんけん占い演出は、このじゃんけん占い演出がじゃんけんをして占いを出すという演出であるという説明に留まらず、じゃんけんをして出された占いの内容によって、その後の遊技において付与される価値が変わることを示唆ないし説明してもよい。例えば、「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という説明を表示した後、最後に、「占いが良いと、本当に遊技中に良いことが起こるからね。」という説明を表示する。このような大事な説明までしっかりと見せることもできる。これらの理由から、じゃんけん占い説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。

【８８８５】

また同様に、占い演出も遊技者の興味をじゃんけん占い演出に引き付けたり、占い演出の後の遊技において価値が付与されることを示唆ないし説明したりするために、スキップ操作不可期間として設定されている。

【８８８６】

その一方で、じゃんけん選択演出やじゃんけん勝負・結果演出は、大事な情報を遊技者に見せるまでの途中経過という意味合いに留まるため、スキップ操作可能期間としている。この期間は、じゃんけんの選択，勝負を優先するため、じゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａは上述したような動作を行わない。じゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａを表示しなくても構わない。仮にじゃんけん占い演出期間すべてをスキップ操作不可としてしまうと、そのようなじゃんけん占い演出は、遊技者にとって冗長な印象を与える可能性があるからである。

【８８８７】

（ｃ）は、じゃんけん選択演出においてスキップ操作が行われた場合のじゃんけん占い演出の流れである。この場合、じゃんけん選択演出は、スキップ操作が行われた時点で終了されており、それ以降のじゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出を行わないで、占い演出が行われる。（ｄ）は、じゃんけん勝負・結果演出においてスキップ操作が行われた場合のじゃんけん占い演出の流れである。この場合、じゃんけん勝負・結果演出は、スキップ操作が行われた時点で終了されており、それ以降のじゃんけん勝負とじゃんけん結果を表示する演出を行わないで、占い演出が行われる。

【８８８８】

なお、スキップ操作が可能な期間を、じゃんけん選択演出のみや、じゃんけん勝負・結果演出のみとしても構わない。なお、スキップ操作は、じゃんけん選択演出やじゃんけん勝負・結果演出をスキップする契機となる操作であればよい、スキップ専用のボタンを設けてもよいし、表示画面４２ａ上にスキップする場合はタッチさせる領域を設けてもよい

。また、遊技者が遊技球発射ハンドル１８の操作（単にハンドルを握るだけでなく遊技領域３０ａに遊技球を発射できる操作）を開始したことを検知したら、早く占い結果を表示させるためにスキップ処理を行ってもよい。

【８８８９】

実施例６９に係るパチンコ機１０の制御について図９２３から図９２４を参照して説明する。まず、本実施例の特定デモ画面用コマンド設定処理を説明する。図９２３は、サブ制御装置２６２による特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。

【８８９０】

ステップＦａ１４１にて特定デモ画面表示中フラグが１であると判定された場合、ステップＦａ１４１Ａでは、じゃんけん占い待機コマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４２へ進む。じゃんけん占い待機コマンドは、じゃんけん占い演出の開始を待機させるコマンドであり、遊技者が見ていない状態でじゃんけん占い演出が実行されてしまうことを防ぐ。ステップＦａ１４２では、特定デモ画面タイマーをスタートさせ、ステップＦａ１４２Ａへ進む。とくに本実施例では、後述するじゃんけん占い待機画面のまま決定ボタン８１が押下されなかった場合に、特定デモ画面表示（じゃんけん占い待機画面表示）の上限時間を経過するまでの時間をカウントしている。また、じゃんけん占い待機画面において決定ボタン８１が押下された場合であって、スキップ操作がされなかった場合のじゃんけん選択演出の開始・終了タイミング、じゃんけん勝負・結果演出の開始・終了タイミング，占い演出の開始・終了タイミングもカウントしている。

【８８９１】

ステップＦａ１４２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１が押下されたか否かを判断している。決定ボタン８１が押下されていればステップＦａ１４３（じゃんけん占い説明コマンドを設定、送信）以下へ進み、じゃんけん占い演出を実行する。決定ボタン８１が押下されていなければステップＦａ１５０へ進む。なお、ステップＦａ１５０は、特定デモ画面表示中フラグが０であるか否かを判断する処理である。すなわち、決定ボタン８１が押下されていない場合に、特定デモ画面表示（じゃんけん占い説明待機画面表示）の終了タイミングを経過したか否かを判断する。決定ボタン８１が押下された場合でスキップ操作がされていない場合に、占い演出の終了タイミングを経過したか否かを判断する。これらのタイミングである場合は、ステップＦａ１５１（特定デモ画面タイマーのリセット）を経て、本処理を終了する。

【８８９２】

ステップＦａ１４３（じゃんけん占い説明コマンドを設定、送信）の後、ステップＦａ１４４にてじゃんけん選択タイミングであると判断され、ステップＦａ１４６にてじゃんけん勝負タイミングでない（つまり、じゃんけん選択演出中）と判定された場合に、ステップＦａ１４６Ａでは、左選択ボタン８２または右選択ボタン８３の押下（スキップ操作）が検出されたか否かが判断される。左選択ボタン８２または右選択ボタン８３の押下（スキップ操作）が検出された場合は、ステップＦａ１４９へ進み、占いコマンドが設定、送信される。

【８８９３】

また、ステップＦａ１４６にてじゃんけん勝負・結果タイミングであると判断され、ステップＦａ１４８にて占いタイミングでない（つまり、じゃんけん勝負・結果演出中）と判定された場合に、ステップＦａ１４８Ａでは、左選択ボタン８２または右選択ボタン８３の押下（スキップ操作）が検出されたか否かが判断される。左選択ボタン８２または右選択ボタン８３の押下（スキップ操作）が検出された場合は、ステップＦａ１４９へ進み、占いコマンドが設定、送信される。

【８８９４】

また、ステップＦａ１４８にて占いタイミングであると判断された場合に、ステップＦａ１４９へ進み、ステップＦａ１４９では、占いコマンドが設定、送信される。ステップＦａ１４８にて占いタイミングであると判断されるのは、上述したステップＦａ１４６Ａ，ステップＦａ１４８Ａにてスキップ操作が行われなかった場合である。この占いタイミ

ングは、スキップ操作が行われずにじゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出を終えたタイミングであるので、じゃんけん演出の上限時間を経過したタイミングとも言える。

【８８９５】

次に、本実施例の特定デモ画面表示処理について図９２４を用いて説明する。図９２４は、表示制御装置４５が行う特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。

【８８９６】

上述した図８９２におけるステップＦａ１６１にて表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が特定デモ画面表示コマンドを受信した場合、ステップＦａ１７１Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、じゃんけん占い待機画面表示を行い、ステップＦａ１７１Ｂへ進む。ステップＦａ１７１Ｂでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、決定ボタン８１が押下されたか否かを判断する。決定ボタン８１が押下されていればステップＦａ１７１（じゃんけん占い説明画面表示）以下の処理へ進む。決定ボタン８１が押下されていなければ本処理を終了する。

【８８９７】

ステップＦａ１７２にてじゃんけん選択コマンドを受信したと判断され、決定ボタン押下に関するステップＦａ１７４，ステップＦａ１７５，ステップＦａ１８０が実行された後、ステップＦａ１７５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ステップＦａ１７６においてじゃんけん勝負・結果コマンドを受信したか否かを判断する前に、占いコマンドを受信したか否かを判断する。じゃんけん選択演出中に占いコマンドを受信していなければ、通常の流れであるので、ステップＦａ１７６（じゃんけん勝負・結果コマンド受信判定）へ進む。じゃんけん選択演出中に占いコマンドを受信していれば、スキップ操作が行われたので、ステップＦａ１７６からステップＦａ１７８を飛ばして、ステップＦａ１７９（占い表示）へ進む。すなわち、じゃんけん選択演出中にスキップ操作が行われることによって、その後のじゃんけん選択画面・じゃんけん勝負・結果画面を表示せずに、占い画面までスキップすることができる。

【８８９８】

ステップＦａ１７６にてじゃんけん勝負・結果コマンドを受信したと判断され、ステップＦａ１７７にてじゃんけん勝負・結果表示が行われた後、ステップＦａ１７８では、占いコマンドを受信したか否かが判断される。このステップＦａ１７８にて占いコマンドを受信する場合には、じゃんけん勝負・結果演出が上限表示時間の経過した場合と、じゃんけん勝負・結果演出中にスキップ操作が行われた場合とを含む。占いコマンドを受信した場合は、スキップ操作が行われた場合にはじゃんけん勝負・結果演出を終了し、じゃんけん占い表示を行う。

【８８９９】

このように、本実施例では、変動表示が行われない期間に行われる非変動期間演出は、通常の流れに沿って、じゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出を最後まで終えた場合に、占いコマンドに基づいて占い演出を行うが、じゃんけん選択演出中またはじゃんけん勝負・結果演出中にスキップ操作が行われた場合にも、その時点からじゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出を省略し、占いコマンドに基づいて占い演出を行う構成としている。これにより、通常の流れでじゃんけん占い演出が行われる場合も、スキップ操作を伴ってじゃんけん占い演出が行われる場合も、占い演出を実行するための処理が共通のものとなるので、制御負担を軽減することができる。

【８９００】

次に、じゃんけん結果と占い結果の関係について説明する。図９２５を参照する。図９２５は、占い結果選択用テーブルである。

【８９０１】

上述した実施例６８では、じゃんけん結果は勝ちであれば占い結果は良い占い結果となり、じゃんけん結果は負けであれば占い結果は悪い占い結果となり、じゃんけん結果はあいこであれば占い結果は中程度の占い結果となるというように、じゃんけん結果と占い結

果との間には連続性があるように表示していたが、本実施例では、じゃんけん結果と占い結果との間に表示態様を異ならせたものとしている。

【８９０２】

すなわち、本実施例ではじゃんけん結果が勝ち・負け・あいこのいずれであっても、占い結果では良いことがあるとの占い内容になる。したがって、じゃんけん結果と占い結果との間に連続性を有しなくても、遊技者に違和感を与えにくくなっている。具体的には、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が０～８０である場合、じゃんけん結果は勝ちが決定され、占い結果は「すぐにいい事あるかも」に決定される。じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が８１～１８０である場合、じゃんけん結果はあいこが決定され、占い結果は「ちょっと後にいい事あるかも」に決定される。じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１が１８１～３００である場合、じゃんけん結果は負けが決定され、占い結果は「まだまだ後にいい事あるかも」に決定される。なお、この例では、占い結果は、じゃんけん結果に応じて良いことが起こるタイミングが異なる例を挙げて説明したが、じゃんけん結果に応じて良いことの内容が異なるなどでもよい。

【８９０３】

ここで、本実施例では、占い結果に基づく演出として、じゃんけん占い演出の終了後の一定期間（例えば１００変動）に、相手キャラクターが遊技者を応援してくれる応援演出が行われる。応援演出が行われるタイミングは複数通りあり、じゃんけん占い演出での占い結果は、この応援演出が行われるタイミングがどれであるかを示唆している。すなわち、占い結果が「すぐにいい事あるかも」であれば、じゃんけん占い演出終了直後から応援演出が始まることを示唆している。占い演出が「ちょっと後にいい事あるかも」であれば、じゃんけん占い演出終了の１０変動後から応援演出が始まることを示唆している、占い結果が「まだまだ後にいい事あるかも」であれば、じゃんけん占い演出終了の５０変動後から応援演出が始まることを示唆している。なお、応援演出が行われる期間は、応援演出の開始から１００変動としてもよい。

【８９０４】

次に、本実施例のじゃんけん占い演出待機演出の表示態様について図９２６を参照して説明する。図９２６は、じゃんけん占い待機演出の表示態様を示す図である。

【８９０５】

図９２６（ａ）は、じゃんけん占い待機画面Ｆｂ９００である。じゃんけん占い待機画面Ｆｂ９００には、「じゃんけん占いゲーム」というじゃんけん占い演出の名称が表示されている。また、じゃんけん占い待機画面Ｆｂ９００には、じゃんけん占いゲームの開始方法を説明する「じゃんけん占いゲームを始めるには、決定ボタンを押してね」というじゃんけん占い開始説明Ｆｂ９０１が表示されている。遊技者が決定ボタン８１を押下しなければ、このじゃんけん占い待機画面Ｆｂ９００が特定デモ画面の表示時間の終了まで表示され続ける。

【８９０６】

図９２６（ｂ）は、（ａ）の変形例であるじゃんけん占い待機画面Ｆｂ９１０である。じゃんけん占い待機画面Ｆｂ９１０は、じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０と同じ画面が静止画として表示されており、これに加えて、じゃんけん占い可開始説明Ｆｂ９１１がじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１やじゃんけんキャラクターＦａ１０１２ａに重ならないように表示されている。これにより、遊技者に見たせたいキャラクターや、遊技者に知らせたいこのゲームに関する情報を、遊技者に見られやすい態様で表示させ続けることができる。

【８９０７】

図９２６（ｃ）は、（ａ）（ｂ）の構成とは異なるじゃんけん占い待機の変形例である。本例では、じゃんけん占い待機は、特定デモ画面の表示中ではなく、通常のデモ画面の表示中に行われる。（ｃ）は、デモ画面の表示中に、じゃんけん占い開始説明Ｆｂ９０１が表示されている様子が示されている。ここで、遊技者が決定ボタン８１を押下すれば、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）へ移行し、じゃんけん占い演出説明演出が実行され

る。これにより、遊技者に通常のデモ画面を見せながら、遊技者が興味を持ったときに、じゃんけん占い演出にスムーズに移行させることができる。

【８９０８】

なお、（ｃ）の構成では、特定デモ画面抽選に当選した場合に、その当選した時から、デモ画面の表示中にじゃんけん占い開始説明Ｆｂ９０１を表示してもよい。また、（ｃ）の構成では、特定デモ画面抽選を要せず、デモ画面の表示中にじゃんけん占い開始説明Ｆｂ９０１を表示しておき、決定ボタン８１を押下されれば、じゃんけん占い演出を行う構成としてもよい。

【８９０９】

次に、本実施例のじゃんけん占い演出の表示態様について図９２７，図９２８を参照して説明する。図９２７は、じゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。図９２８は、他の占い結果の表示態様を示す図である。なお、以下では実施例６８のじゃんけん占い演出の表示態様との違いを中心に説明する。

【８９１０】

図９２７（１）は、じゃんけん占い説明画面Ｆｂ１０１０である。この画面は、じゃんけん占い待機画面Ｆｂ１０００にて決定ボタン８１を押下した場合に表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆｂ１０１０には、「じゃんけん占いゲーム」「今日はいい事あるかな？占ってみない？」というじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１が表示されている。なお、実施例６８では、「じゃんけんに勝ったらいい事あるかも」のように、じゃんけんの勝敗が占いに直接的に影響を及ぼすような表示態様を採ったが、本実施例では、じゃんけんの勝敗が占いに直接的な影響を及ぼさないような表示態様を採るので、上述のような説明文章としている。また、後述するスキップ操作説明Ｆｂ１０２１の一つとして、じゃんけん占い説明期間はスッキプ操作ができないことを遊技者に説明するために「大事だから説明をよく読んでね」や「ここはスキップ不可だよ」などの説明を表示してもよい。

【８９１１】

図９２７（２）は、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０である。じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０には、デフォルト情報Ｆａ１０２２（グー）が表示されているが、遊技者は、決定ボタン８１を押下（じゃんけん選択操作）することで、じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），じゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー），第３変化情報Ｆａ１０２２ｃ（グー）・・・に変化させることができる。また、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０には、本実施例の特徴であるスキップ操作ができることを示す「すぐ占いを見たい時は左・右ボタンを押してね」のスキップ操作説明Ｆｂ１０２１が表示されている。したがって、じゃんけん勝負よりも早く占いの結果を見たい遊技者は、左選択ボタン８２または右選択ボタン８３を押下することで、後述するじゃんけん占い画面Ｆｂ１０４０に移行することができる。なお、遊技者がじゃんけん選択を行った後でこのスキップ操作をしてしまうと、じゃんけん勝負の結果が飛ばされて、じゃんけん占い画面Ｆｂ１０４０に移行するので、じゃんけん勝負の結果を見たい遊技者が誤ってスキップ操作をしないように、「じゃんけん結果を見たい人はスキップ操作をしないで下さい」のような注意書きを加えてもよい。

【８９１２】

図９２７（３）は、じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０である。じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０は、じゃんけん勝負からじゃんけん結果までを表示する画面である。ここでは、じゃんけん勝負の結果として、プレイヤーのじゃんけんの手（じゃんけん選択確定情報Ｆａ１０３２）がパーで相手キャラクターのじゃんけんの手（相手じゃんけん情報Ｆａ１０３４）がグーであるためプレイヤーが勝ったことを示すじゃんけん結果表示Ｆｂ１０３１が表示されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１は、じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０が終わるまで表示されている。そのため、遊技者は、じゃんけん勝負・結果演出の途中でも、じゃんけん勝負・結果演出を飛ばしてじゃんけん占い画面Ｆｂ１０４０に移行することもできる。

【８９１３】

図９２７（４）は、占い画面Ｆｂ１０４０である。占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０の表示中やじゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０の表示中にスキップ操作があった場合に、その後の演出を飛ばして移行してきた場合であっても、違和感を生じ難いようにしている。すなわち、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん結果を伴わず占い結果のみを表示する占い表示Ｆｂ１０４１が表示されている。具体的には、占い表示Ｆｂ１０４１は、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａに指し棒Ｆｂ１０４２を持たせ、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの傍らには、占い結果Ｆａ１０４３（例えば「すぐにいい事あるかも」）が書かれたホワイトボードＦｂ１０４４を配置することで、じゃんけん勝負が終わって別の演出（占いの説明）が始まることを遊技者に示唆している。また、上述したスキップ操作説明Ｆｂ１０２１の一つとして、じゃんけん占い期間はスッキプ操作ができないことを遊技者に説明するために「大事だから占いをよく読んでね」や「ここはスキップ不可だよ」などの説明を表示してもよい。

【８９１４】

これにより、じゃんけん占い演出は、じゃんけん選択演出，じゃんけん勝負・結果演出との連続性が無いように遊技者に認識され易くなるので、スキップ操作によっていきなりじゃんけん占い演出に飛んでも、スキップ操作を行わずにじゃんけん占い演出に到達しても、同じ画面を用いていても、違和感を生じ難くすることができる。

【８９１５】

また、図９２７（４）に示す占い表示Ｆａ１０４１には、（１）に示したじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」に対応する「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」とうい占い結果Ｆｂ１０４３が表示されている。ホワイトボードＦｂ１０４４には、「楽しんで下さいね」メッセージが表示されている。これにより、「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という問いかけに対して、「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」という答えが返ってきた、という印象を遊技者に与えることができる。また、占い結果Ｆｂ１０４３からは、遊技を開始すればすぐに何かいい事が始まって、楽しい時間を過ごせるのではないか、という明るい気持ちを遊技者に与えることもできる。

【８９１６】

また、他の占い結果の表示態様としては、図９２８（ａ）に示す占い表示Ｆｂ１０４１には、（１）に示したじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」に対応する「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」とうい占い結果Ｆｂ１０４３が表示されている。ホワイトボードＦｂ１０４４には、「楽しんで下さいね」メッセージが表示されている。これにより、「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という問いかけに対して、「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」という答えが返ってきた、という印象を遊技者に与えることができる。また、占い結果Ｆｂ１０４３からは、遊技を開始して遊技していれば、割と早くに何かいい事が始まるって、楽しい時間を過ごせるのではないか、という希望を遊技者に与えることもできる。

【８９１７】

また、図９２８（ｂ）に示す占い表示Ｆｂ１０４１には、（１）に示したじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」に対応する「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」という占い結果Ｆｂ１０４３が表示されている。ホワイトボードＦｂ１０４４には、「楽しんで下さいね」メッセージが表示されている。これにより、「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という問いかけに対して、「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」という答えが返ってきた、という印象を遊技者に与えることができる。また、占い結果Ｆｂ１０４３からは、遊技を開始して遊技をしばらく続ければいい事が始まるので、それまでは遊技を続けていたら、楽しい時間を過ごせるのではないか、という目標を遊技者に与えることもできる。

【８９１８】

次に、本実施例のじゃんけん占い演出後に行われる応援演出の表示態様について図９２９を参照して説明する。図９２９は、じゃんけん占い演出後の応援演出の表示態様を示す

図である。
【８９１９】
図９２９（１）は、じゃんけん占い演出終了直後画面Ｆｂ１０５０である。じゃんけん占い演出終了直後画面Ｆｂ１０５０は、じゃんけん占い演出中に始動入賞が生じたため、変動表示画面Ｆａ１０６０となっている。なお、始動入賞が生じていなければ通常画面Ｆａ１００１となる。このとき、変動表示画面Ｆａ１０６０には、占い結果が「すぐにいい事あるかも」である場合の応援演出が実行される。応援演出は、表示画面４２ａの右上に設けられた応援表示Ｆｂ１０５１にて行われる。具体的には、応援表示Ｆｂ１０５１は、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａが「がんばってね」などと遊技者を応援している様子が表示されている。
【８９２０】
図９２９（２）は、占い結果が「ちょっと後にいい事あるかも」である場合のじゃんけん占い演出終了直後画面Ｆｂ１０５０である。ここでは、応援表示Ｆｂ１０５１は開始されず、替わりに、現在が応援表示が行われない期間であることを示す第１シャッター画像Ｆｂ１０５２が表示されている。第１シャッター画像Ｆｂ１０５２には、「応援は１０変動後に行うよ」というお知らせが表示されている。そのため、じゃんけん占い演出の終了後から１０回目の主装飾図柄変動表示の開始時から、応援表示Ｆｂ１０５１が行われることが示唆される。これにより、「ちょっと後にいい事あるかも」との占い結果は、あと１０変動したら応援演出が行われるということであったと理解することができる。第１シャッター画像Ｆｂ１０５２は、遊技者が確認するために必要な時間（例えば５秒）を経過したら表示画面４２ａから消えるように構成されている。なお、第１シャッター画像Ｆｂ１０５２を表示せずに、じゃんけん占い演出の終了後から１０変動目で応援表示Ｆｂ１０５１を表示するようにしてもよい。この場合は、応援表示Ｆｂ１０５１が表示された時点で、占い結果の内容の意味を知ることになる。
【８９２１】
図９２９（３）は、占い結果が「まだまだ後にいい事あるかも」である場合のじゃんけん占い演出終了直後画面Ｆｂ１０５０である。（２）と同様に、応援表示Ｆｂ１０５１は開始されず、替わりに、現在が応援表示が行われない期間であることを示す第２シャッター画像Ｆｂ１０５３が表示されている。第２シャッター画像Ｆｂ１０５３には、「応援は５０変動後に行うよ」というお知らせが表示されている。そのため、じゃんけん占い演出の終了後から５０回目の主装飾図柄変動表示の開始時から、応援表示Ｆｂ１０５１が表示される。これにより、「まだまだ後にいい事あるかも」との占い結果は、応援演出が行われるまでの期間が長いということであったと理解することができる。
【８９２２】
このように、占い結果では、スキップ操作がされた場合と、スキップ操作がされていない場合とで共通に、じゃんけん演出において遊技者の操作によってデフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），じゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等に変化させていたじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０とは表示態様を異ならせた、指し棒Ｆｂ１０４２を持たせたじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａや、占い結果Ｆｂ１０４３が書かれたホワイトボードＦｂ１０４４を有する占い画面Ｆｂ１０４０を表示することで、じゃんけん演出が途中で終了されても、違和感を生じ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われるじゃんけん占い演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【８９２３】
本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。
【８９２４】
＜変形例１＞
上述した本実施例では、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１は、「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という内容であったので、じ

ゃんけん占い説明演出の時点では、いい事があるのか、いい事がないのかを予想することが難しかったが、予想することができるようにしてもよい。例えば、「今日はいい事あるのだけれど、いつ頃いい事あるかな？占ってみない？」という内容としてもよい。また、「今日はいい事ありそうだけれど、いつ頃あるか占ってみない？」という内容のように、いい事があることをほのめかす内容としてもよい。

【８９２５】

＜変形例２＞

上述した本実施例では、占い結果Ｆｂ１０４３は、「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」というように、遊技者にとって価値の高い方（いい事がある）で異なる内容であったが、遊技者にとって価値が低いものを含んでも構わない。例えば、「今日の運勢：あまりいい事はないでしょう」という内容として、応援表示Ｆｂ１０５１が行われないことを示唆してもよい。

【８９２６】

＜変形例３＞

上述した本実施例では、占い結果Ｆｂ１０４３は、じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１と関連性を有する内容であったが、関連性を有しない内容としてもよい。例えば、占い内容を表示する替わりに、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの複数種類の特典画像のいずれかを表示してもよい。また、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａとは異なるキャラクター、例えばじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａと同じグループに所属しているが、じゃんけん占い演出には出ていないキャラクターを含む複数種類の特典画像のいずれかを表示してもよい。

【８９２７】

＜変形例４＞

上述した変形例３に関して、占い結果Ｆｂ１０４３は、じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１と関連性を有する「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」と、関連性を有しないじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの複数種類の特典画像とのうちから決定されるようにしてもよい。

【８９２８】

＜変形例５＞

上述した本実施例では、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１は、「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という内容であったので、じゃんけん占い説明演出の時点では、いい事があるのか、いい事がないのかを予想することが難しかったが、予想することができるようにしてもよい。例えば、「今日はいい事あるのだけれど、いつ頃いい事あるかな？占ってみない？」という内容としてもよい。

【８９２９】

＜変形例６＞

上述した本実施例では、じゃんけん演出は、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０にてじゃんけんの手を選択し、Ｆｂ１０３０にてその選択されたじゃんけんの手で勝負する演出であるに留まっていたが、じゃんけん演出の途中で、占い画面Ｆｂ１０４０での占い結果を示唆する画像や音声を出力してもよい。例えば、じゃんけん選択中に、「いい事がある予感がする」という画像や音声の出力である。

【８９３０】

＜変形例７＞

上述した本実施例では、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０の開始直後からスキップ操作をすれば、じゃんけん選択を行わずとも、じゃんけん選択演出の大部分とじゃんけん勝負・結果演出を飛ばすことができたが、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０の表示期間を経過した後でなければ、占い画面Ｆｂ１０４０が表示されないようにしてもよい。このじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０の表示期間は、じゃんけん選択演出期間の一部の期間（例えば

じゃんけん選択演出の開始から５秒間）であってもよいし、じゃんけん選択演出期間の全部の期間であってもよい。つまり、じゃんけん勝負・結果演出の開始後にスキップ操作できる構成でもよい。

【８９３１】

スキップ操作は、対象となる演出を飛ばすものであったが、対象となる演出を早送りする、ダイジェスト表示を行う構成であってもよい。

【８９３２】

＜変形例８＞

上述した本実施例では、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０にてじゃんけん選択操作を行わなくても、占い画面Ｆｂ１０４０に移行される構成であったが、じゃんけん選択操作を１回以上行わなければ占い画面Ｆｂ１０４０に移行されない構成であってもよい。例えば、デフォルト情報Ｆａ１０２２を廃止し、じゃんけん選択操作を行うことではじめてじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ，第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ，第３変化情報Ｆａ１０２２ｃ・・・と変化する構成である。この場合、じゃんけん選択操作を行わなければ、スキップ操作できない構成としてもよい。

【８９３３】

＜変形例９＞

上述した本実施例では、じゃんけん演出を１回行えば、占い演出が行われる構成であったが、じゃんけん演出を２回行わなければ占い演出が行われない構成であってもよい。このようにすれば、じゃんけん演出を行った印象を残すことができるし、じゃんけんの勝敗だけでなく勝敗数も考慮に入れて、占い結果の数を増やすことができる。

【８９３４】

＜変形例１０＞

上述した本実施例では、占い画面Ｆｂ１０４０では、じゃんけん結果表示Ｆｂ１０３１を表示しなかったが、控えめに・小さくじゃんけん結果表示Ｆｂ１０３１を表示しても構わない。このようにすれば、じゃんけん選択操作を行った後、スキップ操作を行ったような、じゃんけん結果に関心を有する遊技者を満足させることもできる。

【８９３５】

＜変形例１１＞

上述した本実施例では、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い演出終了後いつ頃から応援表示Ｆｂ１０５１が実行されるのかを示唆するものであったが、実施例６８のようにリーチ演出の信頼性向上・大当たり当選確率向上といった遊技者に所定の遊技価値が付与されることを示唆するものであってもよい。

【８９３６】

＜変形例１２＞

上述した本実施例では、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い演出終了後いつ頃から応援表示Ｆｂ１０５１が実行されるのかを示唆するものであったが、実施例６８のようにじゃんけん占い演出中に始動入賞して保留された変動表示の大当たり期待度を示唆するものであってもよい。

【８９３７】

＜変形例１３＞

上述した本実施例では、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１によって決まるものであったが、直前の装飾図柄変動表示の結果が特別の外れ結果（例えば「１」「２」「３」や「１」「３」「５」等であることに基づいて、占い画面Ｆｂ１０４０の種類が決まるものであってもよい。この場合、特別の外れ結果が出た後は、次の保留の有無にかかわらず、特定デモ画面表示（じゃんけん占い演出）が行われるようにしてもよい。

【８９３８】

＜変形例１４＞

本実施例では、じゃんけん選択を行う決定ボタン８１と、スキップ操作を行う左選択ボ

タン８２または右選択ボタン８３とを別々に設ける構成であったが、じゃんけん選択とスキップ操作とを行う１つの操作手段を設ける構成であっても構わない。図９３１（ａ）（ｂ）は、変形例に係る決定ボタンＥａ９０００を説明する図である。

【８９３９】

（ａ）は、決定ボタンＥａ９０００を上皿部２１の上面から見た図である。決定ボタンＥａ９０００は、上皿１９の縁に配設された状態で、押す操作と、左に動かす操作と、右に動かす操作とができるように構成されている。具体的には、（ｂ）に示すように、決定ボタンＥａ９０００は、上皿部２１の内部空間において、下側に延出された下側延出部Ｅａ９００１と、左側に延出された左側延出部Ｅａ９００２と、右側に延出された右側延出部Ｅａ９００３とが設けられている。上皿部２１の内部空間には、操作されていない状態で、下側延出部Ｅａ９００１の近傍に押下センサＥａ９００４と、左側延出部Ｅａ９００２の近傍に左押用センサＥａ９００８と、右側延出部Ｅａ９００４の近傍に右押用センサＥａ９００４とが設けられている。これにより、決定ボタンＥａ９０００が押下されると下側延出部Ｅａ９００１が押下センサＥａ９００４によって検出され、決定ボタンＥａ９０００が左側に押されると左側延出部Ｅａ９００２が左押用センサＥａ９００８によって検出され、決定ボタンＥａ９０００が右側に押されると左側延出部Ｅａ９００２が左押用センサＥａ９００８によって検出される。各センサは、リミットスイッチのような接触センサでもよいし、光センサのような非接触センサでもよい。このように、１の操作手段によっても、じゃんけん選択とスキップ操作とを共通して行うことができる。

【８９４０】

なお、１の操作手段によってじゃんけん選択とスキップ操作とを共通して行う構成であれば、上述の構成に限らず、単発押しか、長押しかによってじゃんけん選択とスキップ操作とを分けることができる構成であってもよい。なお、操作手段は、決定ボタン８１のような物理的なボタンに限らず、非接触での操作を検出できる非接触タッチパネルであっても構わない。

【８９４１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１）に関し、遊技に関する演出を実行するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１と、を備える。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、じゃんけん占い演出の開始させるじゃんけん占い説明演出と、じゃんけん占い説明演出が終了すると実行される、遊技者のじゃんけん選択操作によってデフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０を変化させることが可能なじゃんけん演出と、じゃんけん演出が終了すると実行される、じゃんけん占い演出を終了させる占い演出とからなるじゃんけん占い演出を実行させるものである。じゃんけん演出においてスキップ操作がされていない場合には、じゃんけん演出の上限時間が経過したことで、じゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで、占い演出を実行させ、じゃんけん演出においてスキップ操作がされた場合には、じゃんけん演出の上限時間の経過を待たずにじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで、占い演出を実行させる。このじゃんけん占い説明演出および占い演出は、スキップ操作によって終了させることができないものである。占い演出（じゃんけん占い演出）は、じゃんけん演出においてスキップ操作がされた場合と、じゃんけん演出においてスキップ操作がされていない場合とで共通の情報として占い画面Ｆｂ１０４０を表示する。

【８９４２】

このようなパチンコ機１０によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、じゃんけん占い演

出を開始させるじゃんけん占い説明演出と、じゃんけん占い説明演出が終了すると実行される、じゃんけんの手をデフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等に変化させることが可能なじゃんけん演出と、じゃんけん演出が終了すると実行される、じゃんけん占い演出を終了させる占い演出とからなるじゃんけん占い演出が実行される。じゃんけん演出においてスキップ操作がされていない場合には、じゃんけん演出の上限時間が経過したことでじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで占い演出を実行させる。じゃんけん演出においてスキップ操作がされた場合には、じゃんけん演出の上限時間の経過を待たずにじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで占い演出を実行させるので、じゃんけん演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、じゃんけん占い説明演出および占い演出は、スキップ操作によって終了させることができないものであって、占い演出では、スキップ操作がされた場合と、スキップ操作がされていない場合とで共通の情報であるので、じゃんけん占い説明演出および占い演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、じゃんけん演出が途中で終了させても占い演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われるじゃんけん占い演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【８９４３】

なお、演出内容として、じゃんけん占い説明演出またはじゃんけん結果・占い演出の両方をスキップ操作できない構成としたが、じゃんけん占い説明演出またはじゃんけん結果・占い演出のいずれか一方がスキップできる演出内容であれば、そのいずれか一方はスキップ操作ができるように構成されてもよい。例えば、じゃんけん占い説明演出を文字のみで短時間で読める内容にした場合は、そのようなじゃんけん占い説明演出をスキップ操作の対象としてもよい。また、じゃんけん結果・占い演出を文字のみで短時間で読める内容にした場合は、そのようなじゃんけん結果・占い演出をスキップ操作の対象としてもよい。

【８９４４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ２）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、しゃんけん演出において遊技者の操作によって変化させていた、じゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０とは表示態様を異ならせた、指し棒Ｆｂ１０４２を持たせたじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａ，占い結果Ｆｂ１０４３が書かれたホワイトボードＦｂ１０４４を有する占い画面Ｆｂ１０４０を表示するものである。

【８９４５】

このようなパチンコ機１０によれば、占い画面Ｆｂ１０４０では、じゃんけん演出において遊技者の操作によって変化させていたじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０とは表示態様を異ならせた指し棒Ｆｂ１０４２を持たせたじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａ，占い結果Ｆｂ１０４３が書かれたホワイトボードＦｂ１０４４を有する占い画面Ｆｂ１０４０を表示するので、じゃんけん演出が途中で終了させても占い演出を行っても、じゃんけん演出との境目を、違和感を生じさせ難く且つ明確にすることができる。

【８９４６】

「表示態様を異ならせた」とは、じゃんけん演出において遊技者の操作によって変化させていたじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０とは部分的に一致する情報（例えば、占い画面Ｆｂ１０４０のように、じゃんけん勝負・結果が勝ちである場合に、占い結果は良い占い内容とすること）でもよいし、本質的な内容は共通するが、じゃんけん演出において遊技者の操作によって変化させていたじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０とは表現形式が異なる情報（例えば、じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０のように、じゃんけん勝負に対して、じゃんけん結果・占い結果は勝ちであって且つ良い占い内容とする）であってもよい。ま

た、じゃんけん演出において遊技者の操作によって変化させていたじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０とは完全に一致しないような連続性を有しない情報（例えば、じゃんけん勝負・結果が勝ちである場合に、占い結果はランダムな内容とし、じゃんけん勝負・結果が負けである場合に、占い結果は表示しないで、「またチャレンジしてね」などの画像を表示する）とすることでもよい。

【８９４７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ３）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という情報と関連性を有する占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」という情報を有する。

このようなパチンコ機１０によれば、少なくともじゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」とうい情報を認識していれば、じゃんけん演出を途中で終了させても違和感を生じさせ難くすることができる。

【８９４８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ４）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という情報と関連性を有する、遊技者にとって価値の異なる占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」という複数種類の情報である。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」とういう情報を認識した時点では、いずれの情報を伴う占い演出となるかを分からないようにすることができる。

【８９４９】

本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ５）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるのだけれど、いつ頃いい事あるかな？占ってみない？」という情報と関連性を有する、遊技者にとって価値の高い占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」「今日の運勢：ちょっと後にいい事あるかも」「今日の運勢：まだまだ後にいい事あるかも」という複数種類の情報としてもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるのだけれど、いつ頃いい事あるかな？占ってみない？」とういう情報を認識した時点では、いずれの情報を伴う占い演出となるかを分からないが、価値が高いということは分かるので、嬉しい気持ちで占い演出を待つことができる。

【８９５０】

本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ６）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１の「今日はいい事あるかな？占ってみない？」という情報とは表示態様を異ならせたじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの特典画像であってもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い説明演出の時点からは意外性のある特別演出を実行できる。

【８９５１】

本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ７）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１と関連性を有する占い結果Ｆｂ１０４３の「今日の運勢：すぐにいい事あるかも」等と、関連性を有しないじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの特典画像とのうちのから、遊技者の操作によらないで選択された情報であってもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、占い演出において、どちらの情報が付与されるかという楽しみを遊技者に与えることができる。

【８９５２】
本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ８）に関し、じゃんけん占い説明演出に含まれるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１は、占い画面Ｆｂ１０４０を示唆する「今日はいい事ありそうだけれど、いつ頃あるか占ってみない？」という内容でもよい。
このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出の開始時に実行されるじゃんけん占い説明表示Ｆｂ１０１１を認識した時点で、占い演出においてどのような情報が示されるかある程度分かるので、じゃんけん演出を途中で終了させても違和感を生じさせ難くすることができる。
【８９５３】
本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ９）に関し、じゃんけん演出は、遊技者の操作によってじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０を変化させる過程で、占い画面Ｆｂ１０４０を示唆してもよい。
このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん演出においても占い演出においてどのような情報が示されるかある程度分かるので、じゃんけん演出を途中で終了させても違和感を生じさせ難くすることができる。
【８９５４】
本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１０）に関し、じゃんけん演出は、遊技者の操作によってじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０を変化させることができるじゃんけん選択演出期間と、じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０を変化させることができないじゃんけん勝負・結果演出期間とを有し、占い画面Ｆｂ１０４０は、遊技者の操作によってじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０を変化させることができるじゃんけん選択演出期間を経過した後でなければ、表示されないようにしてもよい。
このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん選択演出が忘れ去られてしまうことを低減できる。
【８９５５】
本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１１）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん演出を例えば２回行った後でなければ、表示されないようにしてもよい。
このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん演出を行った印象を残すことができる。
【８９５６】
本実施例の変形例１０に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１２）に関し、占い演出は、じゃんけん演出において遊技者のじゃんけん選択操作によって変化させていたじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０と連続性を有するじゃんけん結果表示Ｆｂ１０３１と、連続性を有しないじゃんけん占いキャラクターＦａ１０１２ａの特典映像を含んでもよい。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技者のじゃんけん選択操作によってじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０を変化させていたじゃんけん演出との連続性もある程度保つこともできるので、じゃんけん演出を途中で終了させてもさらに違和感を生じさせ難くすることができる。
【８９５７】
本実施例の変形例１１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１３）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、じゃんけん占い演出の終了後に、リーチ演出の信頼性向上・大当たり当選確率向上といった遊技者に所定の遊技価値が付与されることを示唆するものであってもよい。
このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出に対する遊技者の関心を高めることができる。
【８９５８】
本実施例の変形例１２に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１４）に関し、じゃんけ

ん占い演出中に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることが可能であり、占い画面Ｆｂ１０４０は、占い演出後に行われる装飾図柄変動表示の大当たり期待度を示唆するものであってもよい。
　このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出中に発生した始動入球の帰趨を、じゃんけん占い演出で知ることができる点に、遊技者の関心を高めることができる。
【８９５９】
　本実施例の変形例１２に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆａ１５）に関し、占い画面Ｆｂ１０４０は、遊技者にとって価値が異なる複数種類を有し、じゃんけん占い演出が実行される前に実行された装飾図柄変動表示の結果が「１」「２」「３」や「１」「３」「５」等の特別な外れ結果であることに基づいて、占い画面Ｆｂ１０４０の種類が決まるものであってもよい。
　このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出が実行される前に実行された変動表示の結果にも関心を集めることができる。
【実施例７０】
【８９６０】
　実施例７０に係るパチンコ機１０について説明する。
【８９６１】
　本実施例のパチンコ機１０は、上述の実施例６８に係るパチンコ機１０と同様であるが、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を複数回表示することが可能である点が異なっている。
【８９６２】
　複数回特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を表示する場合、所定の価値（じゃんけん占い）も複数回表示されるが、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が表示される回数に応じて、所定の価値（じゃんけん占い）が変わるように構成されている。
【８９６３】
　特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が何回表示（特定デモ回数）されるかは、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を表示する抽選結果（特定デモ当選）となった後に行われる特定デモ回数抽選によって決定される。
【８９６４】
　特定デモ回数は、本例では１回または２回のうちから抽選によって決定された回数である。特定デモ回数が１回である場合は、上述した実施例６８，実施例６９と同じであるので、本実施例では特定デモ回数が２回である場合について説明する。特定デモ回数は、２回に限らず、３回、４回もしくはそれ以上の複数回数であっても構わない。抽選は、最初のみ行ってもよいが、特定デモ画面表示が終わるごとに次に特定デモ画面表示を続けるか否かの抽選を行ってもよい。この場合、一定の上限回数を設ける必要はあるとしても、十分な上限回数を設定しておけば、特定デモ画面抽選に当選するごとに、じゃんけん占いが変化してく演出を実現することも可能となる。以下では、抽選は、最初のみ行う構成を説明する。
【８９６５】
　特定デモ回数抽選は、特定デモ回数抽選用乱数カウンタＪ２（０～３００）を用いている。特定デモ回数抽選用乱数カウンタＪ２が０～１１０である場合、特定デモ回数は１に決定される。特定デモ回数抽選用乱数カウンタＪ２が１１１～２００である場合、特定デモ回数は２に決定される。特定デモ回数抽選用乱数カウンタＪ２が２０１～２６０である場合、特定デモ回数は３に決定される。特定デモ回数抽選用乱数カウンタＪ２が２６１～２９０である場合、特定デモ回数は４に決定される。特定デモ回数抽選用乱数カウンタＪ２が２９１～３００である場合、特定デモ回数は５に決定される。このように、特定デモ回数が多くなるほど当選し難くなっている。
【８９６６】
　本実施例に係るパチンコ機１０の制御におけるサブ制御装置２６２による客待演出処理について図９３２を用いて説明する。図９３２は、サブ制御装置２６２が行う客待演出処

理を示すフローチャートである。本実施例の客待演出処理は、実施例６８の図８９０に示した客待演出処理と共通点を有するので、共通点には同じ符号を用いて説明を省略する。

【８９６７】

ステップＦａ１１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面抽選の結果、特定デモ画面当選であるか否かを判断する。特定デモ画面当選であった場合は、本実施例の特定デモ画面に相当するじゃんけん占い演出を行うので、ステップＦａ１１６Ａへ進み、特定デモ画面当選でなかった場合は、通常のデモ画面演出を行うので、ステップＦａ１２６へ進む。

【８９６８】

ステップＦａ１１６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面を何回表示するか決定する特定デモ回数抽選を実行して、特定デモ画面の表示回数である特定デモ回数を決定する。ステップＦａ１１６Ｂへ進む。

【８９６９】

ステップＦａ１１６Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＦａ１１６Ａで決定された特定デモ回数を特定デモ回数カウンタにセットし、ステップＦａ１１６Ｃへ進む。特定デモ回数カウンタは特定デモ画面の残り表示回数を示している。

【８９７０】

ステップＦａ１１６Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ回数カウンタから１を減算し、ステップＦａ１１７へ進む。

【８９７１】

ステップＦａ１１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、じゃんけん結果抽選を行い、ステップＦａ１１８へ進む。

【８９７２】

ステップＦａ１１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ回数情報を含む特定デモ画面表示コマンドをセットする。これにより、特定デモ画面表示を行う場合に、特定デモ回数が１回の特定デモ画面表示であるのか、特定デモ回数が２回の特定デモ画面表示かを区別することができる。なお、これを活用して、特定デモ画面表示の開始時に、これから行う特定画面表示が１回の特定デモ画面表示であるのか、２回の特定デモ画面表示であるのかを示唆する表示を行ってもよい。例えば「じゃんけん占いゲーム」であれば１回の特定デモ画面表示を示唆し、「スーパーじゃんけん占いゲーム」であれば２回の特定デモ画面表示を示唆する。

【８９７３】

ステップＦａ１２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ画面表示時間を経過したか否かを判断する。特定デモ画面表示時間を経過していればステップＦａ１２０Ａへ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８９７４】

ステップＦａ１２０Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定デモ回数カウンタが０であるか否かを判断する。特定デモ回数カウンタが０である場合は、ステップＦａ１２１へ進み、そうでなければステップＦａ１１６Ｃへ進む。これにより、特定デモ回数カウンタが０になるまで特定デモ画面を複数回実行することができる。本実施例では、特定デモ回数抽選の結果が１回であれば１回で特定デモ画面を終了し、特定デモ回数抽選の結果が２回であればもう１回特定デモ画面を繰り返すことができる。

【８９７５】

特定デモ画面を複数回（例えば２回）行う場合の特定デモ画面であるじゃんけん占い演出について図９３３、図９３４を参照して説明する。図９３３はじゃんけん占い演出が開始された時の表示態様を示す図である。図９３４は、図９３３に続くじゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。

【８９７６】

図９３３（１）は、１回目のじゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面

４２ａに表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０には、じゃんけん占いゲームの説明をする「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも」と、特定デモ回数抽選の結果が２回であること、つまりじゃんけん占い演出が２回行われることを示唆する「スーパーじゃんけん占いゲーム」とのじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１が表示される。じゃんけん占いの実行回数を示す「占いゲーム１回目」のじゃんけん占い実行回数情報Ｆｃ１０１１が表示される。なお、じゃんけん説明表示Ｆａ１０１１は、「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも。チャンスは２回あるからね。」のように分かり易い説明を行ってもよい。また、単に「じゃんけん占いゲーム」として、じゃんけん占い説明演出の時点では、何回じゃんけん占い演出ができるか分からないようにしてもよい。

【８９７７】

図９３３（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、じゃんけんの手の初期値として例えば「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２が表示され、じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２を決定ボタン８１を操作することで変えることができることを示す「グー、チョキ、パーを選んでね（決定ボタンで変わるよ）」のじゃんけん選択表示Ｆａ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと５秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【８９７８】

図９３３（３）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。この後、遊技者は「チョキ」のままじゃんけん選択期間を終え、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０，じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０の順に表示される。つまり、じゃんけん占い演出においてじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を導くじゃんけんの手の組合せであるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させている。じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１は、確定された遊技者の手と相手の手との組合せであるが、相手の手は遊技者の手の選択に応じて変化するので、遊技者の手の選択に基づいて変化するからである。

【８９７９】

図９３３（４）は、じゃんけん勝負が終了しじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッター　いい事あるかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。この「あなたの勝ち　ヤッター　いい事あるかも」は、後述する特別変動パターンテーブル使用回数が５回であること（具体的な回数でなくても多いということ）を示唆している。じゃんけん勝負の通算結果を示す「１勝０敗０分」のじゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１が表示される。

【８９８０】

図９３４（５）は、２回目のじゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。２回目なのでじゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面４２ａに省略されてじゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。なお、じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０を表示するように構成していてもよい。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０にはじゃんけん占いの実行回数を示す「占いゲーム２回目」のじゃんけん占い実行回数情報Ｆｃ１０１１が表示される。２回目のじゃんけん選択演出の最初に表示されるじゃんけんの手として１回目と同じ「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２が表示される。じゃんけん勝負の通算結果を示す「１勝０敗０分」のじゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１が表示される。なお、じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、２回目のじゃんけん選択演出では、１回目のじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１（チョキ）に基づいて、２回目の最初に表示されるじゃんけんの手をチョキと決定しても

よい。また、２回目のじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、１回目のじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１をそのまま（プレイヤー側は「グー」、相手側は「パー」）を表示し、プレイヤーは選択させ、相手側は変動させる構成としてもよい。

【８９８１】

図９３４（６）は、じゃんけん選択画面期間に決定ボタン８１が２回操作されてじゃんけんの手として「パー」が選択された時の様子が示されている。「パー」を示すじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂが表示される。

【８９８２】

図９３４（７）は、じゃんけん勝負が終了し２回目のじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッター　もっといい事あるかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。この「あなたの勝ち　ヤッター　もっといい事あるかも」は、後述する特別変動パターンテーブル使用回数が合計１０回であること（具体的な回数でなくても多いということ）を示唆している。じゃんけん勝負の通算結果を示す「２勝０敗０分」のじゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１が表示される。なお、じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１も占い内容の示唆に寄与している。

【８９８３】

じゃんけん占い演出は、占い結果に応じてじゃんけん占い演出の後に行われる変動表示に関する特典を付与するようになっている。特典が付与された場合、図９０４に示した通常の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルと異なる特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを用いた変動表示が行われる。図９３５は、特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。

【８９８４】

図９３５に示すように、特別変動パターンテーブルである特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、通常の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルと異なり全ての変動パターンでスーパーリーチＡ～Ｆのいずれかが発生する（つまり、ノーマルリーチ，完全外れを含まない）ように設定されている。本実施例は、スーパーリーチＡ～Ｆのうち、スーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅでは、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０２２ａが登場するように設定されている。なお、スーパーリーチＡ～Ｆすべてにじゃんけん占いキャラクターＦａ１０２２ａが登場するとしてもよい。また特に、実施例１の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは完全外れであった部分が外れスーパーリーチＡに設定されているので、最も出やすい完全外れであっても、じゃんけん占いキャラクターＦａ１０２２ａが登場するスーパーリーチ演出を見ることができるように設定されている。したがって、じゃんけん占い演出において占われた「いい事」がじゃんけん占いキャラクターＦａ１０２２ａが登場するスーパーリーチ演出を見ることができるという特典であったと理解することができる。なお、この場合、「いい事」ではなく「私が出るスーパーリーチ」などと分かり易く表示してもよい。

【８９８５】

図９３６を用いて、じゃんけんの結果と占い結果について説明する。図９３６は、占い結果選択用テーブルである。

【８９８６】

占い結果に応じて特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを用いて実行する変動表示の回数（特別変動パターンテーブル使用回数）は決定される。

【８９８７】

図９３６に示すように、１回目のじゃんけん結果が負けである場合は、占い結果は「残念　いい事ないかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は０回が仮設定される。続いて行われる２回目のじゃんけん結果が負けである場合は「残念　全然いい事ないかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は０回で確定される。あいこである場合は「うーん　ちょっといい事だけあるかも」が選択され、特別変動パターンテー

ブル使用回数は２回で確定される。勝ちである場合は「ヤッター　いい事だけあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は５回で確定される。
【８９８８】
　１回目のじゃんけん結果があいこである場合は、占い結果は「うーん　ちょっといい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は２回が仮設定される。続いて行われる２回目のじゃんけん結果が負けである場合は「残念　ちょっといい事だけあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は２回で確定される。あいこである場合は「うーん　もうちょっといい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は４回で確定される。勝ちである場合は「ヤッター　ちょっといい事といい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は７回で確定される。
【８９８９】
　１回目のじゃんけん結果が勝ちである場合は、占い結果は「ヤッター　いい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は５回が仮設定される。続いて行われる２回目のじゃんけん結果が負けである場合は「残念　いい事だけあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は５回で確定される。あいこである場合は「うーんいい事がちょっと良くなるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は７回で確定される。勝ちである場合は「ヤッター　もっといい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は１０回で確定される。
【８９９０】
　このように、本実施例の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）はじゃんけんの結果が１回目と２回目が同じ結果（例えば勝ち）であっても占いの内容を１回目（例えば「ヤッター　いい事あるかも」）と２回目（例えば「ヤッター　もっといい事あるかも」）で変えるようにしている。したがって、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が複数回行われる場合の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）に対する興趣性を向上することができる。
【８９９１】
　特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを用いて実行する変動表示は、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が終了してから占い結果に応じて決定された回数行われる。占い結果に応じて決定された回数行われた後は、通常の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを用いて変動表示が実行される。
【８９９２】
＜変形例１＞
　上述した実施例では、占い結果の内容を１回目と２回目で変えるようにしていたが、２回目の内容を１回目の内容よりも高くなるように変えてもよい。
【８９９３】
　図９３７を用いて、じゃんけんの結果と占い結果について説明する。図９３７は、本変形例に係る占い結果選択用テーブルである。
【８９９４】
　図９３７に示すように、１回目のじゃんけん結果が負けである場合は、占い結果は「残念　いい事ないかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は０回が仮設定される。続いて行われる２回目のじゃんけん結果が負けである場合は「残念　全然いい事ないかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は０回で確定される。あいこである場合は「うーん　ちょっといい事よりいい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は４回で確定される。勝ちである場合は「ヤッター　いい事よりいい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は１０回で確定される。
【８９９５】
　１回目のじゃんけん結果があいこである場合は、占い結果は「うーん　ちょっといい事だけあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は２回が仮設定される。続いて行われる２回目のじゃんけん結果が負けである場合は「残念　ちょっといい事はあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は２回で確定される。あいこである場合は「うーん　ちょっといい事とちょっといい事よりいい事あるかも」が選択され

、特別変動パターンテーブル使用回数は６回で確定される。勝ちである場合は「ヤッターちょっといい事ともっといい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は１２回で確定される。

【８９９６】

１回目のじゃんけん結果が勝ちである場合は、占い結果は「ヤッター　いい事だけあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は５回が仮設定される。続いて行われる２回目のじゃんけん結果が負けである場合は「残念　いい事はあるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は５回で確定される。あいこである場合は「うーん　いい事がちょっと良くなるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は９回で確定される。勝ちである場合は「ヤッター　もっといい事あるかも」が選択され、特別変動パターンテーブル使用回数は１５回で確定される。

【８９９７】

このように、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）は２回目の内容を１回目の内容よりも高く（良く）なるように変えている。したがって、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が複数回行われる場合の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）に対する興趣性を向上することができる。

【８９９８】

このように、占い結果の内容を１回目の内容より２回目の内容よりも高くし、占い結果の内容が高く（良く）なるのに応じて特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを用いて実行する変動表示の回数は多くなるように設定されている。したがって、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が複数回行われる場合の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）に対する興趣性を向上することができる。

【８９９９】

＜変形例２＞

じゃんけん結果に応じて本実施例とは異なる特典を付与する構成であってもよい。図９３８を用いて説明する。図９３８は、じゃんけん結果に応じて本実施例とは異なる特典（賞球）を付与することを示している。

【９０００】

図９３８（ａ）は、じゃんけん結果に応じて払い出す賞球を示している。１回目のじゃんけん結果が負けである場合は、賞球を１個払い出し、あいこである場合は、賞球を２個払い出し、勝ちである場合は、賞球を５個払い出すように設定されている。

【９００１】

賞球数はじゃんけん占い演出が行われる回数に応じて変わるように構成されている。２回目のじゃんけん結果が負けである場合は、賞球を２個払い出し、あいこである場合は、賞球を４個払い出し、勝ちである場合は、賞球を１０個払い出すように設定されている。

【９００２】

図９３８（ｂ）は、１回目のじゃんけん占い演出においてじゃんけん結果が勝ちであった場合の表示態様を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　賞球５個ＧＥＴ」のじゃんけん結果賞球情報Ｆｃ１０４１が表示される。

【９００３】

図９３８（ｃ）は、２回目のじゃんけん占い演出においてじゃんけん結果が勝ちであった場合の表示態様を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　賞球１０個ＧＥＴ」のじゃんけん結果賞球情報Ｆｃ１０４１が表示される。じゃんけん結果賞球情報Ｆｃ１０４１は、「あなたの勝ち　賞球１０個ＧＥＴ」でなくても、「あなたの勝ち　あとでいい物もらえるよ」などと賞球獲得を示唆する情報であってもよい。

【９００４】

なお、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）による過剰な賞球払出を防ぐため、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）は、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を表示するか否

かの抽選（特定デモ画面抽選）によって頻繁に表示しないように調整されている。例えば、通常画面における３０秒の待機時間の後３０秒のデモ画面が表示されるようにした場合に特定デモ当選確率を３０分の１にすれば特定デモ画面が３０分に１回程度表示されるようにすることができる。また、後述するように、遊技者の操作がなければじゃんけん結果が出ないようにしておけば、遊技者がいないときの賞球の払い出しを防ぐことができる。また、賞球獲得はデモ画面表示中でなくても、通常画面に移行した後に発生する賞球払出機会において、通常の払出数よりもこの特典分の賞球数だけ多く払い出す構成であってもよい。例えば、じゃんけん占い演出を２回勝って終了後に移行した通常演出において、最初に一般入賞口３１への入球が発生した場合に、通常の５球の賞球に１０球を加えた分（１５球）の賞球を払い出す。このようにすれば、違和感なく賞球を払い出すことができる。

【９００５】

＜変形例３＞

上述の実施例では、じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示されるとじゃんけんの手の初期値として例えば「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２が表示されていたが、決定ボタン８１が操作されるまでデフォルト情報Ｆａ１０２２が表示されないように構成してもよい。図９３９を用いて説明する。図９３９は、じゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。なお、本例は、１回目のじゃんけん占い演出，２回目の占い演出いずれにも適用できる。

【９００６】

図９３９（１）は、じゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面４２ａに表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０には、じゃんけん占いゲームの説明をする「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも」等のじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１が表示される。

【９００７】

図９３９（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、決定ボタン８１が操作されるまでじゃんけんの手が選択できないことを示す「グー、チョキ、パーを選びたかったら決定ボタンを押してね」のじゃんけん選択表示Ｆｃ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと５秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【９００８】

図９３９（３）は、じゃんけん選択期間において決定ボタン８１が操作されていない時の様子が示されている。決定ボタン８１が操作されていないのでじゃんけんの手が選択されておらず、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと１秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【９００９】

図９３９（４）は、じゃんけんの手が選択されずにじゃんけん勝負が終了しじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示されずに、「グー、チョキ、パーを選ばなかったので占いできなかったよ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２が表示される。なお、じゃんけんの手が選択されなかった場合に、「グー、チョキ、パーを選ばなかったので占いできなかったよ」を表示する替わりに、選択操作を促すような「積極性が運気をアップさせるかも」という占い結果や、あたりさわりのない内容である「今日もおだやかな一日がすごせるでしょう」という占い結果を表示しても構わない。

【９０１０】

＜変形例４＞

じゃんけん結果・占いがいい結果となった場合に再びじゃんけん占い演出が実行されることを示唆する構成であってもよい。図９４０を用いて説明する。図９４０は、じゃんけん結果・占いがいい結果となった場合の表示態様を示す図である。

【９０１１】

図９４０（２）は、じゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０には、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示される。特定デモ回数抽選において２回に当選している場合は、（３）に示すように、再びじゃんけん占い演出が実行されることを示唆する「よかったね、もう一度占いチャンス。さらに良くできるかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２が表示される。その後、２回目のじゃんけん占い演出が実行される。なお、「よかったね、もう一度占いチャンス。さらに良くできるかも」は、２回目のじゃんけん占い演出の開始時に表示しても構わない。

【９０１２】

特定デモ回数抽選において１回に当選している場合は、（４）に示すように、再びじゃんけん占い演出が実行されないことを示唆する「もう占いチャンスはないよ。」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２が表示される。

【９０１３】

また、じゃんけん結果・占いが悪い結果となった場合に再びじゃんけん占い演出が実行されないことを示唆する構成であってもよい。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、再びじゃんけん占い演出が実行されないことを示唆する「もう占いチャンスはないよ。」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２が表示される。その後、２回目のじゃんけん占い演出は実行されずに保留がない場合は通常画面が表示される。

【９０１４】

＜変形例５＞

上述の実施例では特定デモ画面抽選に当選し複数回特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を行う場合に、特定デモ画面を連続して表示していたが、特定デモ画面を連続して表示しない構成であってもよい。図９４１を用いて説明する。図９４１は、特定デモ画面に関するタイミングチャートである。

【９０１５】

図９４１（ａ）は、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を連続して表示する様子を示している。特定デモ画面抽選に当選（例えば特定デモ当選、特定デモ画面表示２回）した場合、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の１回目が終了すると続いて２回目の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が表示される。その後、１回目および２回目の特定デモ画面で得られた特典である特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル使用した変動表示を行う。

【９０１６】

対して、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を連続して表示しない構成として例えば、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の後に特定デモ画面で得られた特典である特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル使用した変動表示を行うようにする。図９４１（ｂ）に示すように、１回目の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の表示後に１回目の特定デモ画面で得られた特典である特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル使用した変動表示を行った後に２回目の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）が表示される。２回目の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）終了後に２回目の特定デモ画面で得られた特典である特別特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル使用した変動表示を行う。

【９０１７】

なお、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を連続して表示しない構成はこれに限られず、例えば、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）表示中に保留された変動表示を先に実行してから後の特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を表示するようにしてもよい。これ

により、保留された変動表示が長時間にわたって保留されるのを防ぐことができる。
【９０１８】
図９４１（ｃ）は、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を連続して実行できない構成を示している。本例は、実施例６９の図９２６（ｃ）と同様に、通常のデモ画面の表示中に決定ボタン８１を押下することでじゃんけん占い演出が開始される構成であるが、じゃんけん占いが上限回数まで実行された後は、デモ画面の表示中に決定ボタン８１を押下してもじゃんけん占い演出が開始されないことを示している。遊技者は、内部的に２回に決定されていることを知らないので、じゃんけん占い演出の上限回数を超えた後もデモ画面の表示中に決定ボタン８１を押下してしまうことがある。このような決定ボタン８１の押下後には、「しばらくじゃんけん占いできないよ」のような、じゃんけん演出実行不可期間（例えば１０変動の期間）であることを報知する画像・音声を出力しても構わない。
【９０１９】
なお、特定デモ画面（じゃんけん占い演出）を連続して実行できないケースは、（ｃ）に示すケースに限らない。例えば、遊技者がじゃんけん占い演出中に、のめり込み過ぎる操作（例えば、所定の重量加速度以上の力で決定ボタン８１を押下したことが加速度センサ等によって検出された操作）を行った場合に、上限回数未満であっても、次のじゃんけん占い演出を実行することができなくしてもよい。この場合は、次のじゃんけん占い演出に替えて通常のデモ画面を表示してもよいし、これに加えて「決定ボタンは静かに押してね」のように注意喚起する画像・音声を出力しても構わない。
【９０２０】
＜変形例６＞
本実施例および変形例並びに他の実施例において、占いの結果は、遊技者が選択したじゃんけんの手の違いに関わらず、抽選によって予め定められたじゃんけん勝負の勝ち・負け・あいこに応じた同じ占い内容となっていたが、遊技者が選択したじゃんけんの手の違いによって占いの内容を変化させることができる構成としても構わない。例えば、遊技者がじゃんけん勝負に勝った場合に、グーで勝った場合と、チョキで勝った場合と、パーで勝った場合とで異なる占い内容を表示する。具体的には、グーで勝った場合は「バトルモードを選ぶといい事あるかも」とし、チョキで勝った場合は「クイズモードを選ぶといい事あるかも」とし、「パーで勝った場合は「ミュージックモードを選ぶといい事あるかも」とする。グーで勝った場合には、通常画面でのモード選択可能なバトルモード、クイズモード、ミュージックモードのうち、バトルモードのみ例えばスーパーリーチ発生率を高くする。チョキで勝った場合には、クイズモードのみスーパーリーチ発生率を高くする。パーで勝った場合には、ミュージックモードのみスーパーリーチ発生率を高くする。このようにすれば、じゃんけん選択で何が選択されたかに応じて占い結果も変わり、その後の遊技状態における演出内容に変化が出る斬新な面白味を実現できる。
【９０２１】
＜変形例７＞
上述の実施例では、占い結果によって遊技者に与えられる特典はじゃんけん占い演出が行われる回数に応じて変わるように構成されていたが、この特典は実施例６９で説明したスキップ操作（左選択ボタン８２または右選択ボタン８３の押下）の有無によって変わるように構成されていてもよい。この構成について、図９４２～図９４５を用いて説明する。本例では、この特典として占い結果が良くなる構成、賞球が付与される構成について説明するが、その他の特典であっても構わない。
【９０２２】
スキップ操作の有無によって占い結果が変わる構成について図９４２、図９４３を用いて説明する。図９４２は、スキップ操作が有るときの特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の表示態様を示す図である。図９４３は、スキップ操作がないときの特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の表示態様を示す図である。
【９０２３】
図９４２（１）は、じゃんけん占い説明演出の時の様子を示している。じゃんけん占い

説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１に「ここはスキップ不可だよ」と表示されている。

【９０２４】

図９４２（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。ここでは、「すぐじゃんけん結果・占いを見たい時は左・右ボタンを押してね」のスキップ操作説明Ｆｂ１０２１が表示されている。じゃんけん選択画面表示期間中にスキップ操作が行われじゃんけん結果・占い演出までスキップする。

【９０２５】

図９４２（３），（４）に示すように、スキップ操作が行われた場合は、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、スキップ操作がなければ「あなたの勝ち　ヤッターいい事あるかもね」が表示されるが、スキップ操作が有ったので「あなたの勝ち　ヤッターすごくいい事あるかもね」と占い結果が良くなったじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。

【９０２６】

次に、スキップ操作がないときに得られる占い結果について図９４３を用いて説明する。図９４３（１）は、じゃんけん占い説明演出の時の様子を示している。じゃんけん占い説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１に「ここはスキップ不可だよ」と表示されている。

【９０２７】

図９４３（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１が表示されているが、じゃんけん選択画面表示期間中にスキップ操作が行われない。

【９０２８】

図９４３（３）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。

【９０２９】

図９４３（４）に示すように、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、スキップ操作がないときの「あなたの勝ち　ヤッターいい事あるかもね」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。

【９０３０】

このようにスキップ操作の有無によって占い結果を異ならせている。また、操作した方が良い結果になっているので、遊技者に積極的な操作を促すことができる。なお、操作した方が良い結果にしているが、操作しない方を良い結果になるようにしてもよい。これにより、じゃんけん占い演出をスキップせずに遊技させることができる。

【９０３１】

次に、スキップ操作の有無によって賞球が付与される構成について図９４４、図９４５を用いて説明する。図９４４は、スキップ操作が有るときの特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の表示態様を示す図である。図９４５は、スキップ操作がないときの特定デモ画面（じゃんけん占い演出）の表示態様を示す図である。

【９０３２】

図９４４（１）は、じゃんけん占い説明演出の時の様子を示している。じゃんけん占い説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１に「ここはスキップ不可だよ」と表示されている。

【９０３３】

図９４４（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。ここでは、「すぐじゃんけん結果・占いを見たい時は左・右ボタンを押してね」のスキップ操作説明Ｆｂ１０２１が表示されている。じゃんけん選択画面表示期間中にスキップ操作が行われじゃんけん結果・占い演出までスキップする。

【９０３４】
図９４４（３），（４）に示すように、スキップ操作が行われた場合は、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッターいい事あるかもね　賞球１０個ＧＥＴ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。
【９０３５】
次に、スキップ操作がないときに得られる賞球について図９４５を用いて説明する。図９４５（１）は、じゃんけん占い説明演出の時の様子を示している。じゃんけん占い説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１に「ここはスキップ不可だよ」と表示されている。
【９０３６】
図９４５（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１が表示されているが、じゃんけん選択画面表示期間中にスキップ操作が行われない。
【９０３７】
図９４５（３）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されたので「グー」を示すじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２は、「チョキ」を示すじゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａに変化する。
【９０３８】
図９４５（４）に示すように、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッターいい事あるかもね　賞球５個ＧＥＴ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。
【９０３９】
このようにスキップ操作の有無によって賞球数を異ならせている。また、操作した方が有利になっているので、遊技者に積極的な操作を促すことができる。なお、操作した方が有利にしているが、操作しない方を有利になるようにしてもよい。これにより、じゃんけん占い演出をスキップせずに遊技させることができる。
【９０４０】
＜変形例７－１＞
上述の変形例７では、特定デモ画面演出をじゃんけん占い演出として構成されていたが、早押しクイズ占い演出として構成されていてもよい。この構成について、図９４６、図９４７を用いて説明する。図９４６は、スキップ操作が有るときの特定デモ画面（クイズ占い演出）の表示態様を示す図である。図９４７は、スキップ操作がないときの特定デモ画面（クイズ占い演出）の表示態様を示す図である。
【９０４１】
図９４６（１）は、クイズ占い説明画面Ｆａ１０１０－１であり、クイズ占い説明演出の時の様子を示している。クイズ占い説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。具体的には、クイズ占いゲームの説明をする「選択時間より早くにクイズに正解したら良い事あるかも」とクイズの内容として「アメリカ合衆国の州の数はいくつ？」等のクイズ説明表示Ｆａ１０１１－１が表示される。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１に「ここはスキップ不可だよ」と表示されている。
【９０４２】
図９４６（２）は、クイズ占い説明期間が終了し、クイズ選択画面Ｆａ１０２０－１が表示された時の様子が示されている。クイズ選択画面Ｆａ１０２０－１には、クイズ選択肢の初期値として例えば「（１）５０州」を示すクイズ選択肢デフォルト情報Ｆａ１０２２－１が表示され、クイズ選択肢デフォルト情報Ｆａ１０２２－１を決定ボタン８１を操作することで変えることができることを示す「（１）、（２）、（３）を選んでね（決定ボタンで変わるよ）」のクイズ選択表示Ｆａ１０２１－１が表示される。なお、（２）は、５１州であり、（３）は、５２州であるため、（１）５０州が正解である。ここでは、

「すぐクイズの正解・占いを見たい時は左・右ボタンを押してね」のスキップ操作説明Ｆｂ１０２１－１が表示されている。また、クイズ選択肢の選択ができる期間を示すクイズ選択残時間表示部Ｆａ１０２３－１に「あと５秒」のクイズ選択残時間が表示される。クイズ選択画面表示期間中にスキップ操作が行われクイズ結果・占い演出までスキップする。

【９０４３】

図９４６（３）（４）に示すように、スキップ操作が行われた場合は、クイズ解答の結果を示すクイズ結果・占い画面Ｆａ１０４０－１に移行し、クイズ結果表示Ｆａ１０４１－１が表示され、「あなたは正解　ヤッターいい事あるかもね　さえてるね　賞球１０個ＧＥＴ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２－１が表示される。

【９０４４】

次に、スキップ操作がないときに得られる賞球について図９４７を用いて説明する。図９４７（１）は、クイズ占い説明演出の時の様子を示している。クイズ占い説明演出は、スキップ操作不可期間として設定されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１に「ここはスキップ不可だよ」と表示されている。

【９０４５】

図９４７（２）は、クイズ占い説明期間が終了し、クイズ選択画面が表示された時の様子が示されている。スキップ操作説明Ｆｂ１０２１－１が表示されているが、クイズ選択画面表示期間中にスキップ操作が行われない。

【９０４６】

図９４７（３）は、クイズ選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作されず「（１）５０州」を示すクイズ選択肢デフォルト情報Ｆａ１０２２－１ままである。クイズ選択残時間表示部Ｆａ１０２３－１は「あと１秒」のクイズ選択残時間が表示される。

【９０４７】

図９４７（４）に示すように、じゃんけん勝負の結果を示すクイズ結果表示Ｆａ１０４１－１が表示され、「あなたは正解　ヤッターいい事あるかもね　ちょっと遅いから　賞球５個ＧＥＴ」のクイズ結果・占い表示Ｆａ１０４２－２が表示される。

【９０４８】

このように、早押しクイズ占い演出では、早く正解を導くためのスキップ操作の有無によって賞球数を異ならせている。また、操作した方が有利になっているので、遊技者に積極的な操作を促すことができる。

【９０４９】

＜変形例８＞

また、賞球数はじゃんけんの手を選択する選択操作の回数及びじゃんけん占い演出をスキップするスキップ操作の有無に応じて変わるように構成されていてもよい。この構成について、図９４８～図９５１を用いて説明する。図９４８は、選択操作、スキップ操作に応じた賞球数を示す表である。図９４９は、選択操作、スキップ操作ともにない時の表示態様を示す図である。図９５０は、選択操作のみが有る時の表示態様を示す図である。図９５１は、選択操作、スキップ操作ともに有る時の表示態様を示す図である。

【９０５０】

図９４８に示すように、賞球数は、じゃんけんの手を選択する選択操作の回数及びじゃんけん占い演出をスキップするスキップ操作の有無に応じて変わるように設定されている。「グー」を選択するために１回の選択操作が行われた場合、賞球は１に設定されている。「チョキ」を選択するために２回の選択操作が行われた場合、賞球は２に設定されている。「パー」を選択するために３回の選択操作が行われた場合、賞球は３に設定されている。これ以降は選択操作が行われても賞球は増えずに３のままである。また、スキップ操作がある場合の賞球は１０である。

【９０５１】

図９４９を用いて、選択操作、スキップ操作ともにない時の賞球について説明する。図

９４９（１）は、じゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面４２ａに表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０には、じゃんけん占いゲームの説明をする「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも」等のじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１が表示される。

【９０５２】

図９４９（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、決定ボタン８１が操作されるまでじゃんけんの手が選択できないことを示す「グー、チョキ、パーを選びたかったら決定ボタンを押してね」のじゃんけん選択表示Ｆｃ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと５秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【９０５３】

図９４９（３）は、じゃんけん選択期間において決定ボタン８１が操作されていない時の様子が示されている。決定ボタン８１が操作されていないのでじゃんけんの手が選択されておらず、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと１秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。

【９０５４】

図９４９（４）は、じゃんけんの手が選択されずにじゃんけん勝負が終了しじゃんけんの結果と占いが表示された時の様子を示している。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０が表示される。じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示されずに、「グー、チョキ、パーを選ばなかったので占いできなかったよ」と、「賞球０」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２が表示される。したがって、選択操作、スキップ操作ともにない時の賞球は０となる。

【９０５５】

次に、図９５０を用いて、選択操作のみが有る場合の賞球について説明する。図９５０（１）は、じゃんけん占い演出が開始された時の様子が示されている。じゃんけん占い演出について説明するじゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０が表示画面４２ａに表示される。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０には、じゃんけん占いゲームの説明をする「じゃんけんに勝ったら良い事あるかも」等のじゃんけん説明表示Ｆａ１０１１が表示される。

【９０５６】

図９５０（２）は、じゃんけん占い説明期間が終了し、じゃんけん選択画面が表示された時の様子が示されている。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示される。じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０には、決定ボタン８１が操作されるまでじゃんけんの手が選択できないことを示す「グー、チョキ、パーを選びたかったら決定ボタンを押してね」のじゃんけん選択表示Ｆｃ１０２１が表示される。また、じゃんけん選択ができる期間を示すじゃんけん選択残時間表示部Ｆａ１０２３に「あと５秒」のじゃんけん選択残時間が表示される。決定ボタン８１が操作されるとじゃんけんの手がすべて表示され初期の選択肢として「パー」が選択されている。

【９０５７】

図９５０（３）は、じゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が操作された時の様子を示している。決定ボタン８１が操作される度に「グー」から「チョキ」、「チョキ」から「パー」、「パー」から再び「グー」に戻り「グー」が選択されている様子が示されている。本例のじゃんけん選択画面表示は、上述した実施例のような「グー」「チョキ」「パー」を個別に表示するものとは異なってもよい。具体的には、予め「グー」「チョキ」「パー」を一覧的に表示させておき、決定ボタン８１が操作される毎にカーソル（図示では白色背景で表示）が「グー」「チョキ」「パー」を移動していくように表示する。

【９０５８】

図９５０（４）に示すように、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１

０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッターいい事あるかもね　賞球３個ＧＥＴ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。したがって、３回選択操作した時の賞球は３となる。

【９０５９】

次に、図９５１を用いて、選択操作、スキップ操作ともに有る場合の賞球について説明する。図９５１（１）から（３）は、図９５０（１）から（３）と同じなので説明は省略する。図９５１（３）に示すようにじゃんけん選択画面表示期間中に決定ボタン８１が３回操作された後にスキップ操作されるとじゃんけん占い演出はじゃんけん結果・占い演出までスキップする。

【９０６０】

図９５１（４）に示すように、じゃんけん勝負の結果を示すじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１が表示され、「あなたの勝ち　ヤッターいい事あるかもね　賞球１３個ＧＥＴ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２が表示される。したがって、３回選択操作した後にスキップ操作をした時の賞球は１３となる。

【９０６１】

賞球数はじゃんけんの手を選択する選択操作の回数及びじゃんけん占い演出をスキップするスキップ操作の有無に応じて変わるように構成されているので、積極的に操作することで有利にすることができる。

【９０６２】

＜変形例９＞

また、スキップ操作の有無に応じて占い結果が変わるように構成されていてもよい。この構成について、図９５２を用いて説明する。図９５２は、スキップ操作の有無に応じた占い結果の表である。

【９０６３】

図９５２（ａ）に示すように、占い結果は、スキップ操作が有る方がないよりも良く（有利）なるように設定されている。

【９０６４】

また、スキップ操作の有無に応じて特典（例えば賞球、その他でもよい）が変わるように構成されていてもよい。

【９０６５】

図９５２（ｂ）に示すように、賞球は、スキップ操作が有る方がないよりも良く（有利）なるように設定されている。

【９０６６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ１）に関し、実施例６９における上述の（Ｆａ１）の特徴的な構成に加えて、さらに、遊技に関する演出を実行するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、じゃんけん占い演出を実行することが可能であり、じゃんけん占い演出においてじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を導くじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させることが可能であり、じゃんけん占い演出の後の状態が特定デモ回数抽選にて複数回数に当選していることに応じて、じゃんけん占い演出で得られたじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させることでじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２をさらに変化させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出においてじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を導くじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させることが可能であり、じゃんけん占い演出の後の状態に応じて、じゃんけん占い演出で得られたじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させることで、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２をさらに変化させることが可能であるので、じゃんけん占い演出の後の状態が特定デモ回数抽選にて複数回数に当選しているか否かに

応じてじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２をさらに変化させることが可能か否か決まる。したがって、じゃんけん占い演出だけでなく、じゃんけん占い演出の後の状態がいかなる状態になるかにも関心を集めることができるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【９０６７】

なお、じゃんけん占い演出においてじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を導くじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させるとは、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１における遊技者の手と相手の手との組合せを、遊技者の手の選択とそれに応じて決まる相手の手とに基づき変化させることである。

【９０６８】

なお、本実施例では、じゃんけん占い演出の後の状態に応じてとは、特定デモ回数抽選が複数回数に当選している状態に応じてであるとしたが、これに限らず、じゃんけん占い演出の後にじゃんけん結果・占いチェンジチャンスが発生した場合に、じゃんけん結果・占い結果を変化させることができる構成であってもよい。じゃんけん結果・占いチェンジチャンスは、じゃんけん占い演出の終了後、遊技者の決定ボタン８１の押下を契機として、じゃんけん結果・占い結果を変化させる演出である。具体的には、じゃんけん結果抽選では「勝ち」にすることが内部的に決定されているが、じゃんけん占い演出では例えば「あいこ」を表示し、「あいこ」に相当する占い結果を表示しておき、じゃんけん結果・占いチェンジチャンス（決定ボタンの押下によってじゃんけん結果・占い結果が変わるチャンス）において、決定ボタン８１の押下があった場合に「勝ち」と「勝ち」に相当する占い結果に変化させる構成である。

【９０６９】

なお、本実施例では、２回目のじゃんけん選択演出において遊技者がじゃんけん選択操作を行わなかった場合でも、じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２がじゃんけんの手として選択され、じゃんけん勝負演出，じゃんけん結果・占い演出が行われることによって、１回目のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２とは異なる２回目のじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を行う構成であったが、この２回目のじゃんけん選択操作が行われなかった場合には、２回目のじゃんけん勝負演出，じゃんけん結果・占い演出には遊技者の操作に基づく変化が生じず、１回目と同じじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２のまま終わる構成であってもよい。

【９０７０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ２）に関し、じゃんけん占い演出の後の状態に応じてとは、じゃんけん占い演出の後に再びじゃんけん占い演出を実行させることが可能な状態であることであって、１回目のじゃんけん占い演出の後に２回目のじゃんけん占い演出が行われる場合に、先に行われたじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１を、遊技者の操作に基づいて、後に行われたじゃんけん占い演出において先のじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１とは異なるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１に変化させることで、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２をさらに変化させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、１回目のじゃんけん占い演出の後に２回目のじゃんけん占い演出が行われる場合に、先に行われたじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１を、遊技者の操作に基づいて、後に行われたじゃんけん占い演出において先の組合せとは異なるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１，じゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１に変化させることで、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２をさらに変化させることが可能であるので、最初に行われるじゃんけん占い演出だけでなく、その後に行われるじゃんけん占い演出がどのような結果になるかにも関心を集めることができるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【９０７１】

なお、１回目のじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１と、２回目のじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１とが同じ手の組合せになったとしても、１回目のじゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１と２回目のじゃんけん通算結果情報Ｆｃ１０４１とでは通算結果情報が異なる。したがって、同じじゃんけんの手で勝ったとしても、２回目のじゃんけん占い演出において２勝したということは、それに相当する異なるじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を見ることができるので、遊技者の楽しみを増やすことができる。

【９０７２】

なお、本実施例では、１回目のじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１において選択されていた遊技者の手は、２回目のじゃんけん占い演出において１回目のじゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２に戻されてじゃんけん選択が行われる構成であったが、１回目のじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１のままの状態からじゃけん選択が行われる構成であってもよい。つまり、２回目のじゃんけん占い演出では、１回目のじゃんけん占い演出において確定された遊技者の手と相手の手とを出発点としてじゃんけん選択演出における変化が開始されるように構成してもよい。

【９０７３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ３）に関し、じゃんけん占い演出の後の状態に応じてじゃんけん占い演出で得られるじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２は、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作に基づいて変化させることで、高く変化させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出の後の状態に応じてじゃんけん占い演出で得られるじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２は、じゃんけんの組み合わせを遊技者の操作に基づいて変化させることで、高く変化させることができるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【９０７４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ４）に関し、じゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２は、変動表示の結果が特定結果に対応する結果となる期待度には影響しないが遊技者にとっては有益な特別変動パターンテーブル使用回数を示唆する情報である。

このようなパチンコ機１０によれば、占いの結果は、変動表示の結果が大当たり結果となる期待度には影響しないが遊技者にとっては有益な情報であるので、占いの結果に応じて付与される特典が異ならせることができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

なお、有益な情報は、本実施例の変形例２のように、占い結果に基づいて払い出される賞球数であってもよい。

【９０７５】

本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ５）に関し、じゃんけん占い画面Ｆａ１０４０での占い結果は、遊技者の操作の態様に応じて異なる、すなわち、遊技者の操作があればじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２となるが、遊技者の操作がなければ「グー、チョキ、パーを選ばなかったので占いできなかったよ」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２となる。

このようなパチンコ機１０によれば、占いの結果は、遊技者の操作の態様に応じて占いの結果の変化の仕方が異なるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

なお、じゃんけん占い画面Ｆａ１０４０での占い結果だけでなく、演出要素の組み合わせも遊技者の操作の態様に応じて変化の仕方が異なる。具体的には、操作がされなかった場合には、じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０において「グー、チョキ、パーを選びたかったら決定ボタンを押してね」のじゃんけん選択表示Ｆｃ１０２１が表示され続けるので、操作し忘れを低減することができる。

【９０７６】

本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ６）に関し、じゃんけん占い演出の結果が「よかったね、もう一度占いチャンス。さらに良くできるかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２であることによって、じゃんけん占い演出が続くことが示唆される。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出の結果が「よかったね、もう一度占いチャンス。さらに良くできるかも」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２であることによって、じゃんけん占い演出が続くことが示唆されるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【９０７７】

本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｂ７）に関し、じゃんけん占い演出の結果が、再びじゃんけん占い演出が実行されないことを示唆する「もう占いチャンスはないよ。」のじゃんけん結果・占い表示Ｆｃ１０４２であることによって、じゃんけん占い演出が続かないことが示唆される。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出の結果によって、じゃんけん占い演出が続かないことが示唆されるので、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【９０７８】

更に以下にように特徴的な構成を有する。本変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｃ１）に関し、遊技に関する演出を実行するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの制御に基づき遊技に関する演出を遊技者に認識可能な態様で実行する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１と、を備える。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、じゃんけん占い演出の開始させるじゃんけん占い説明演出と、じゃんけん占い説明演出が終了すると実行される、遊技者のじゃんけん選択操作によってデフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆａ１０２０，じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０を変化させることが可能なじゃんけん演出と、じゃんけん演出が終了すると実行される、じゃんけん占い演出を終了させる占い演出とからなるじゃんけん占い演出を実行させるものである。じゃんけん演出においてスキップ操作がされていない場合には、じゃんけん演出の上限時間が経過したことで、じゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで、占い演出を実行させ、じゃんけん演出においてスキップ操作がされた場合には、じゃんけん演出の上限時間の経過を待たずにじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで、占い演出を実行させる。このじゃんけん占い説明演出および占い演出は、スキップ操作によって終了させることができないものである。占い演出（じゃんけん占い演出）は、じゃんけん演出においてスキップ操作がされた場合と、じゃんけん演出においてスキップ操作がされていない場合とで共通の情報として占い画面Ｆｂ１０４０を表示する。さらに、じゃんけん選択操作およびスキップ操作がされた場合とされなかった場合とで共通の情報として占い画面Ｆｂ１０４０の内容を異ならせることができる。

【９０７９】

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん占い演出においてじゃんけん結果・占い表示Ｆａ１０４２を導くじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を遊技者の操作およびスキップ操作の有無に基づいて変化させることができるので、じゃんけん占い演出における操作を促し、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【９０８０】

本変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｃ２）に関し、じゃんけん結果表示Ｆａ１０４１をスキップ操作された場合に有利に変化させることができる。

このようなパチンコ機１０によれば、スキップ操作された場合にじゃんけん結果表示Ｆａ１０４１を有利な情報に変化させることが可能であるので、積極的な操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【９０８１】

本変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｃ３）に関し、じゃんけんの手の選択操作を行った後にスキップ操作がされていない場合にスキップ操作がされた場合よりも有利に変化させないことができる。

このようなパチンコ機１０によれば、選択操作が行われた後、スキップ操作がされていない場合には、有利さが変化しないので、積極的な操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【９０８２】

本変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｃ４）に関し、じゃんけんの手の選択操作もスキップ操作もされていない場合に有利に変化させないことができる。

このようなパチンコ機１０によれば、選択操作が行われた後、選択操作もスキップ操作もされていない場合には、有利さが変化しないので、積極的な操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【９０８３】

本変形例８に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｃ５）に関し、じゃんけん占い画面Ｆａ１０４０は、遊技者の操作の態様に応じてじゃんけん占い画面Ｆａ１０４０の変化の仕方が異ならせることができる。じゃんけんの手の選択操作もスキップ操作もされていない場合に有利に変化させないことができる。

このようなパチンコ機１０によれば、選択操作およびスキップ操作の態様に応じて有利さが変化するので、積極的な操作を促すことができ、変動表示が行われていない期間に行われる演出の興趣性を向上させることができる。

【実施例７１】

【９０８４】

実施例７１に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７１は、実施例６８から実施例７０までとは異なる態様でじゃんけん占い演出を行う。具体的には、実施例７１では、じゃんけん占い演出を途中でやり直すやり直し操作を上限回数まで（例えば２回）することができる。そして、じゃんけん占い演出のやり直しをする場合には、新たな演出（本実施例では例えばじゃんけん選択演出）を行う前に所定期間（キャンセル演出期間）を開けるように設定されている。やり直し操作（以下ではキャンセル操作）は、決定ボタン８１の押下である。上述した実施例６９のスキップ操作を行える構成であっても構わない。以下では、キャンセル操作とスキップ操作の両方を行える構成として説明する。なお、キャンセル操作のみを行える構成であっても構わない。

【９０８５】

図９５３を参照して本実施例のじゃんけん占い演出の概要を説明する。図９５３（ａ）～（ｂ）は、実施例７１のじゃんけん占い演出のタイムチャートである。（ａ）は、キャンセル操作が行われなかった場合におけるじゃんけん占い演出の流れである。（ａ）は、実施例６８で示したキャンセル操作をすることができないじゃんけん占い演出と同じ流れと同じである。（ｂ１）～（ｂ３）はキャンセル操作が行われたじゃんけん占い演出の流れであり、（ｂ１）は１回目のキャンセル操作が行われるまでのじゃんけん占い演出の流れであり、（ｂ２）は２回目のキャンセル操作が行われるまでのじゃんけん占い演出の流れであり、（ｂ３）は２回目のキャンセル操作が行われた後のじゃんけん占い演出の流れである。

【９０８６】

具体的には、（ｂ１）に示すように、じゃんけん占い説明演出の終了後、じゃんけん選択演出，じゃんけん勝負演出からなるじゃんけん演出が行われる。キャンセル操作は、じゃんけん演出のやり直しであるため、じゃんけん演出において可能となる。具体的には、

じゃんけん選択期間は、じゃんけん選択操作可能期間であるため、やり直しの対象が選択されていない可能性があるためキャンセル操作不可期間としている。じゃんけん勝負期間は、すでにじゃんけん選択が済んでおり、やり直しの対象が選択されているので、キャンセル操作可能期間となる。また、ゲームの性質上やり直しさせることは適切でないじゃんけん占い説明期間やじゃんけん結果・占い期間もキャンセル操作不可期間である。じゃんけん勝負演出は、キャンセル操作が行われた時点で終了される。キャンセル操作が行われた時点で、やり直しコマンドが送信される。

【９０８７】

（ｂ２）に示す様に、やり直しコマンドが送信されると、新たなじゃんけん選択演出の前に所定時間を空けるためのキャンセル演出が行われる。キャンセル演出の終了タイミングになると、じゃんけん選択コマンドが送信され、２回目のじゃんけん選択演出が行われるじゃんけん選択操作可能期間となる。そして、じゃんけん選択演出の終了タイミングになると、じゃんけん勝負コマンドが送信されて、２回目のじゃんけん勝負演出が行われるキャンセル操作可能期間となる。２回目のじゃんけん勝負演出において２回目のキャンセル操作が行われれば、キャンセル操作が行われた時点で、やり直しコマンドが送信される。

【９０８８】

（ｂ３）に示す様に、やり直しコマンドが送信されると、２回目のキャンセル演出が行われる。２回目のキャンセル演出の終了タイミングになると、じゃんけん選択コマンドが送信され、３回目のじゃんけん選択演出が行われるじゃんけん選択操作可能期間となる。そして、じゃんけん選択演出の終了タイミングになると、じゃんけん勝負コマンドが送信されて、３回目のじゃんけん勝負演出が行われるキャンセル操作可能期間となる。３回目のじゃんけん勝負演出では、すでに２回のキャンセル操作が行われているので、重ねてのキャンセル操作を行うことはできない。３回目のじゃんけん勝負演出は、じゃんけん演出期間の経過によって、じゃんけん結果・占いコマンドが送信されて、じゃんけん占い・演出が行われる。

【９０８９】

本実施例では、キャンセル操作は、例えば以下のような事情で行われる。すなわち、キャンセル操作は、遊技者が選択した手によってはじゃんけん勝負に勝てないとじゃんけん勝負演出において遊技者が感じた場合に、現在のじゃんけん勝負演出をキャンセルして、じゃんけん選択をやり直しする操作である。これにより、遊技者は、自分の判断で勝てそうであると確信を持ったときに、じゃんけん勝負の結果を見ることができる。

【９０９０】

キャンセル操作ができる回数は２回に定められているが、１回でも、３回以上であっても構わない。キャンセル操作の上限回数が２回であれば、じゃんけん占い演出の上限時間は、６１秒に設定すればよい。内訳は、じゃんけん占い説明期間が５秒、１回目のじゃんけん選択期間が１０秒、１回目のじゃんけん勝負期間が５秒（じゃんけん勝負期間の終了間際にキャンセル操作をされる場合もあるので、上限いっぱいの５秒としている）、１回目のキャンセル演出期間が３秒、２回目のじゃんけん選択期間が１０秒、２回目のじゃんけん勝負期間が５秒、２回目のキャンセル演出期間が３秒、３回目のじゃんけん選択期間が１０秒、３回目のじゃんけん勝負期間が５秒、じゃんけん占い期間が５秒である。キャンセル操作が行われなかった場合や、キャンセル操作が１回のみである場合は、上限時間よりも短い時間で終わるが、じゃんけん占い演出はデモ演出であるので特に支障はない。

【９０９１】

実施例７１に係るパチンコ機１０の制御について図９５４、図９５５，図９５６を参照して説明する。まず、本実施例の客待ち演出について説明する。図９５４は、サブ制御装置２６２による客待ち演出処理を示すフローチャートである。本実施例の客待ち演出処理は、上述した実施例６８から実施例７０と異なり、じゃんけん相手がサブ制御装置２６２による抽選によって決定されるが、じゃんけん結果はサブ制御装置２６２による抽選によっては決定されない点が異なっている。

【９０９２】
具体的には、ステップＦａ１１６にて特定デモ画面に当選し、じゃんけん占い演出を行うことが決定された場合、ステップＦａ１１７Ａに進む。ステップＦａ１１７Ａでは、サブ制御装置２６２は、じゃんけん勝負の相手キャラクターを決定するためのじゃんけん相手抽選を行う。じゃんけん相手抽選によってじゃんけん相手が決まれば、ステップＦａ１１８Ａに進む。ステップＦａ１１８Ａでは、特定デモ画面表示コマンドをセットする。特定デモ画面表示コマンドは、じゃんけん相手に応じたじゃんけん占い演出コマンドである。これにより、じゃんけん相手を複数の中から決定することができる。
【９０９３】
次に、本実施例の特定デモ画面用コマンド設定処理を説明する。図９５５は、サブ制御装置２６２による特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。本実施例の特定デモ画面用コマンド設定処理は、じゃんけん勝負演出中に決定ボタン８１が操作されることで、じゃんけん選択コマンドが設定、送信される点が異なっている。
【９０９４】
すなわち、ステップＦａ１４６にてじゃんけん勝負タイミングであると判断され、ステップＦａ１４７にてじゃんけん勝負コマンドが設定、送信された場合に、ステップＦａ１４７Ａ１では、決定ボタン８１の押下が検出されたか否かが判断される。決定ボタン８１の押下が検出された場合は、ステップＦａ１４７Ａ２へ進む。決定ボタン８１の押下が検出されていない場合は、ステップＦａ１４８以降のじゃんけん結果・占い演出を実行する処理を行う。すなわち、ステップＦａ１４８では、キャンセル操作がされていない場合のじゃんけん結果・占いタイミング（じゃんけん演出の上限時間）であると判定された場合に、ステップＦａ１４９にてじゃんけん占い・結果コマンドを設定、送信し、じゃんけん占い・結果演出を実行させる。
【９０９５】
ステップＦａ１４７Ａ２では、キャンセル演出を実行するためのやり直しコマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４７Ａ３へ進む。ステップＦａ１４７Ａ３では、キャンセル演出期間である所定時間を経過したか否かが判断される。この所定時間では、後述するキャンセル中画面の表示演出が行われる。所定時間を経過すればステップＦａ１４７Ａ４へ進み、そうでなければ本処理を終了する。このように、キャンセル演出期間は、決定ボタン８１によるじゃんけん選択操作もキャンセル操作もいずれも受け付けられない期間として設けられている。
【９０９６】
ステップＦａ１４７Ａ４では、新たなじゃんけん選択コマンドを設定、送信を行い、ステップＦａ１４７Ａ５へ進む。ステップＦａ１４７Ａ５では、じゃんけん勝負タイミングになったか否かが判断される。じゃんけん勝負タイミングであればステップＦａ１４７Ａ６へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【９０９７】
ステップＦａ１４７Ａ６では、新たなじゃんけん勝負コマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４７Ａ７へ進む。ステップＦａ１４７Ａ７では、新たなじゃんけん勝負演出中に決定ボタン８１が押下されたか否かが判断される。決定ボタン８１の押下（キャンセル操作）がされれば、ステップＦａ１４８Ａ８へ進み、そうでなければステップＦａ１４７Ａ９へ進む。ステップＦａ１４７Ａ８では、キャンセル操作の上限回数（本実施例では例えば２回）に達したか否かが判断される。キャンセル操作の上限回数に達していなければ再びステップＦａ１４７Ａ２へ戻り、やり直しコマンドを設定、送信する。キャンセル操作の上限回数に達していれば、ステップＦａ１４７Ａ９へ進む。
【９０９８】
ステップＦａ１４７Ａ９では、新たなじゃんけん勝負演出の終了タイミングであるか否かが判断される。じゃんけん勝負演出の終了タイミングであれば、元のステップＦａ１４９へ進み、じゃんけん結果・占い演出コマンドを設定、送信する。
【９０９９】

次に、本実施例の特定デモ画面表示処理について図９５６を用いて説明する。図９５６は、表示制御装置４５が行う特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。ここでは、相手キャラクターに応じた手を決定し、じゃんけん勝負演出においてキャンセル操作がされる場合について説明する。また、相手キャラクターに応じた手については、図９５７（ａ）を参照する。図９５７（ａ）は、表示制御装置４５が参照する相手キャラクターの手を決定するためのテーブルである。

【９１００】

まず、ステップＦａ１７１Ａでは、特定デモ画面表示コマンドによって伝達された相手キャラクターの特性に応じた相手キャラクターの手を内部的に決定する。相手キャラクターの特性とは、例えばキャラクターＡであれば、グーとチョキが多く、パーが少ないという特性である。キャラクターＢであれば、チョキが多く、グーとパーが少ないという特性である。キャラクターＣであれば、パーとグーが多く、チョキが少ないという特性である。このようなキャラクターの特性に応じて、表示制御装置４５は抽選により手を決定する。手を決定するタイミングは、じゃんけん結果が出る前であればよい。相手キャラクターの手が決まれば、ステップＦａ１７１へ進み、実施例６８と同様にじゃんけん占い説明表示以降の処理を行う。

【９１０１】

ステップＦａ１７６にてじゃんけん勝負コマンドを受信したと判断され、ステップＦａ１７７にてじゃんけん勝負表示が実行された後、ステップＦａ１７７Ａでは、決定ボタン８１が押下されたか否かを判断する。決定ボタン８１の押下は、サブ制御装置２６２から決定ボタン８１の押下を知らせるコマンドに基づいて判断される。決定ボタン８１が押下された場合は、ステップＦａ１７３へ戻り、再びじゃんけん選択画面表示を行う。

【９１０２】

ステップＦａ１７７にてじゃんけん勝負表示を行い、ステップＦａ１７８にてじゃんけん結果・占いコマンドを受信すると、ステップＦａ１７８Ａに進む。ステップＦａ１７８Ａでは、ステップＦａ１７１Ａにて決定された相手キャラクターの手と、ステップＦａ１７４、ステップＦａ１７５、ステップＦａ１８０にて決定された自キャラクターの手とに基づき、じゃんけん勝負の結果（勝ち、負け、あいこ）を決定し、ステップＦａ１７９へ進む。ステップＦａ１７９では、ステップＦａ１７８Ａにて決定されたじゃんけん結果に基づき、じゃんけん結果・占い表示を行う。

【９１０３】

このように、本実施例では、決定された相手キャラクターに対して、じゃんけん勝負演出を途中でやり直すやり直し操作をすることができる。そして、じゃんけん勝負演出のやり直しをする場合には、新たにじゃんけん選択をし直すことができる。新たなじゃんけん選択を行う前には所定期間を開けるので、遊技者は、その間に一息つくことができる。また、所定期間に特化した演出を表示すれば、その演出を遊技者に見せた後で、じゃんけん選択のやり直しを行わせることもできる。

【９１０４】

次に図９５７（ｂ）を参照して、所定期間に特化した演出について説明する。図９５７（ｂ）は、表示制御装置４５が参照するキャンセル操作時メッセージ選択用テーブルを示す図である。キャンセル操作時メッセージ選択用テーブルは、じゃんけん勝負の相手キャラクターと、相手キャラクターのセリフと、キャンセル操作時メッセージとの関係を示している。キャンセル操作時メッセージ選択用テーブルは、表示制御装置４５によって参照されるテーブルである。

【９１０５】

じゃんけん勝負演出におけるキャンセル操作後のキャンセル演出期間において、第３図柄表示装置４２には、キャンセル操作に伴って有益となる情報が表示される。具体的には、キャンセル操作時におけるじゃんけん勝負の相手がキャラクターＡであれば、じゃんけん勝負に「グーが好き」というセリフが表示され、キャンセル操作時に「キャラクターＡはグーだけでなくチョキも多い。」というメッセージが表示される。つまり、このメッセ

ージは、じゃんけん勝負にてキャラクターＡが発した「グーが好き」というセリフは、必ずしも正しくなく、チョキも多く出すことがあることを遊技者に伝えている。

【９１０６】

また、キャンセル操作時におけるじゃんけん勝負の相手がキャラクターＢであれば、じゃんけん勝負のセリフは「チョキが好き」であり、キャンセル操作時のメッセージは「キャラクターＢは本当にチョキが多い。」というメッセージが表示される。キャンセル操作時におけるじゃんけん勝負の相手がキャラクターＣであれば、じゃんけん勝負のセリフは「パーが好き」であり、キャンセル操作時のメッセージは「キャラクターＣはパーだけでなくグーも多い。」というメッセージが表示される。

【９１０７】

これにより、遊技者は、じゃんけん選択演出にてチョキを選んでいた場合は、じゃんけん勝負での相手キャラクターＡの「グーが好き」というセリフを見て、キャンセル操作を行い、「キャラクターＡはグーだけでなくチョキも多い。」というメッセージを見て、新たなじゃんけん選択演出では負ける可能性が少ないグーを選ぼうと決めることができる。なお、キャンセル操作時のメッセージは、キャンセル操作に伴って遊技者のじゃんけん選択をアシストする情報である。遊技者のじゃんけん選択をアシストする情報であれば、相手の手を示唆する情報ではなく、「次はグーがいいかも」のような遊技者の手を示唆する情報であってもよい。

【９１０８】

次に、本実施例のじゃんけん占い演出の表示態様について図９５８を参照して説明する。図９５８は、じゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。

【９１０９】

（１）は、本実施例におけるじゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０である。本実施例においても、上述した実施例６８から実施例７０と同じく、じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０を経て、じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０にて遊技者はじゃんけんの手の選択を行った後、じゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０に移行する。じゃんけん勝負の相手は、キャラクターＢである。じゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０では、プレイヤーのじゃんけんの手（例えばパーに相当するじゃんけん第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ）と、相手キャラクターの変動中のじゃんけんの手と、相手キャラクターＢが自分の手を明かすようなセリフ（「わたしチョキが好き」）とを組み合わせたじゃんけん変動表示情報Ｆｄ１０３３が表示される。じゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０では、じゃんけん勝負期間の開始時から、現在のじゃんけん勝負演出をキャンセルして、じゃんけん選択をし直すことができることを示す「キャンセル（選択し直し）は、決定ボタンを押してね」とのキャンセル操作説明Ｆｄ１０３５が表示されている。ここで、遊技者は、相手キャラクターのセリフから相手キャラクターが出す可能性が高いチョキと、自らの手であるパーとでは、負けになると推測することができる。そこで、遊技者は、決定ボタン８１を押下することでキャンセル操作を成立させることができる。

【９１１０】

（２）は、キャンセル操作を行った場合に移行するキャンセル中画面Ｆｄ１０３７である。キャンセル中画面Ｆｂ１０３７には、キャンセル操作に有益な情報である相手キャラクターのじゃんけんの出し手の特徴が表示される。例えば、相手キャラクターＢであれば「キャラクターＢは本当にチョキが多い。」というキャンセル操作時メッセージＦｄ１０３９が表示される。これにより、遊技者は、自らのじゃんけんの手をグーに選択し直すことで、じゃんけん勝負に勝つ可能性が高いと推測することができる。キャンセル中画面Ｆｄ１０３７の表示時間は、キャンセル操作時メッセージＦｄ１０３９の読解時間を考慮して、例えば３秒としている。

【９１１１】

（３）は、キャンセル中画面Ｆｂ１０３７の表示が終わった後に表示される新たなじゃんけん選択画面である。新たなじゃんけん選択画面では、（１）で選択していたパーの手が表示されている。そこで、遊技者は再び決定ボタン８１を１回押下して、グーを選択し

直す。この後、再びじゃんけん勝負画面に移行する。この再び移行するじゃんけん勝負画面は（１）と同じであるので、遊技者は、キャンセル操作をすることなく、じゃんけん結果・占い演出への移行を見守る。この新たなじゃんけん選択画面では、実施例６９に示したスキップ操作ができることを示す「すぐ占いを見たい時は左・右ボタンを押してね」のスキップ操作説明Ｆｂ１０２１が表示されている。スキップ操作を行えば、じゃんけん結果・占い演出に直行する。これによりキャンセル操作による有益な情報に基づいてじゃんけん選択をし直した後に、じゃんけん選択の残り期間，じゃんけん勝負期間が続くことによる冗長さを解消することができる。なお、有益な情報を得るために複数回のキャンセル操作を行う構成であれば、複数回目のキャンセル操作後の新たなじゃんけん選択画面からスキップ操作ができるようにしても構わない。また、キャンセル操作がされない可能性も考慮すれば、最初にキャンセル操作ができるタイミングからスキップ操作もできるように構成しても構わない。

【９１１２】

（４）は、じゃんけん結果・占い画面である。ここでは、予想通り相手キャラクターＢがチョキを出したので、じゃんけん結果は遊技者の勝ちとなる。

【９１１３】

このように、本実施例のじゃんけん占い演出では、じゃんけん選択期間中は、決定ボタン８１を押下してじゃんけんの手を変化させながらじゃんけんの手を選択することが可能であり、じゃんけん勝負期間中は、相手キャラクターのじゃんけんの手を示唆するセリフを見てから、決定ボタン８１を押下してじゃんけん演出をやり直すキャンセル操作をすることができる。このように、同じ決定ボタン８１の押下によってだけで、じゃんけんの手を変化させたり、新たなじゃんけん演出に移行させたりすることができるので、遊技者はそれぞれの演出を楽な操作で楽しむことができる。

【９１１４】

また、キャンセル操作をした場合には、新たなじゃんけん選択を行う前にキャンセル中画面Ｆｄ１０３７の表示時間を開けられているので、キャンセル操作をした後すぐに新たなじゃんけん選択をしなければならないという気ぜわしさが低減される。もとのじゃんけん選択と新たなじゃんけん選択とを混同してしまうおそれも低減される。また、このキャンセル中画面Ｆｄ１０３７の表示時間には相手キャラクターのじゃんけんの出し手の特徴が示唆されるので、遊技者は、新たなじゃんけん選択においては有利な条件でじゃんけんの手を選択うることができる。

【９１１５】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【９１１６】

＜変形例１＞

上述した実施例では、キャンセル操作はじゃんけん選択演出をやり直しするために行っていたが、じゃんけん勝負演出までしか戻らない（つまり、じゃんけん選択はやり直せない）構成であってもよい。このような構成は、じゃんけん選択演出とじゃんけん勝負演出とで登場するキャラクターが異なる場合に効果的である。つまり、じゃんけん勝負演出で自分の好みのキャラクターが登場するまでキャンセル操作を繰り返すことができる。キャンセル操作ができる回数を予め定めてもよい。このような構成においては、キャンセル中には、次に登場し得るキャラクターを並べて、どのキャラクターが次に登場するかを動的に示す演出を表示させてもよい。以下、図９５９から図９６２を参照して説明する。

【９１１７】

本実施例と異なる制御系について図９５９，図９６０を参照して説明する。図９５９は、サブ制御装置２６２による特定デモ画面用コマンド設定処理を示すフローチャートである。本実施例の特定デモ画面用コマンド設定処理は、じゃんけん勝負演出中に決定ボタン８１が操作されることで、所定期間経過後に、再びじゃんけん勝負コマンドが設定、送信される点が異なっている。

【９１１８】

すなわち、ステップＦａ１４６にてじゃんけん勝負タイミングであると判断され、ステップＦａ１４７にてじゃんけん勝負コマンドが設定、送信された場合に、ステップＦａ１４７Ａ１では、決定ボタン８１の押下が検出されたか否かが判断される。決定ボタン８１の押下が検出された場合は、ステップＦａ１４７Ａ２へ進み、そうでなければステップＦａ１４８以下の処理を続ける。

【９１１９】

ステップＦａ１４７Ａ２では、やり直しコマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４７Ａ３へ進む。ステップＦａ１４７Ａ３では、キャンセル演出期間である所定時間を経過したか否かが判断される。所定時間を経過すれば本例ではじゃんけん勝負演出をやり直す処理であるためステップＦａ１４７Ａ６へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【９１２０】

ステップＦａ１４７Ａ６では、新たなじゃんけん勝負コマンドを設定、送信し、ステップＦａ１４７Ａ７へ進む。ステップＦａ１４７Ａ７では、新たなじゃんけん勝負演出中に決定ボタン８１が押下されたか否かが判断される。決定ボタン８１の押下（キャンセル操作）がされれば、ステップＦａ１４８Ａ８へ進み、そうでなければステップＦａ１４７Ａ９へ進む。ステップＦａ１４７Ａ８では、キャンセル操作の上限回数（本実施例では例えば２回）に達したか否かが判断される。キャンセル操作の上限回数に達していなければ再びステップＦａ１４７Ａ２へ戻り、やり直しコマンドを設定、送信する。キャンセル操作の上限回数に達していれば、ステップＦａ１４７Ａ９へ進む。

【９１２１】

ステップＦａ１４７Ａ９では、新たなじゃんけん勝負演出の終了タイミングであるか否かが判断される。じゃんけん勝負演出の終了タイミングであれば、元のステップＦａ１４９へ進み、じゃんけん結果・占い演出コマンドを設定、送信する。

【９１２２】

このように本例では、キャンセル回数の上限数に達するまで、じゃんけん勝負演出を繰り返し、好みの相手キャラクターが出ることを期待することができる。

【９１２３】

次に、本変形例の特定デモ画面表示処理について図９６０を用いて説明する。図９６０は、表示制御装置４５が行う特定デモ画面表示処理を示すフローチャートである。ここでは、じゃんけん勝負演出においてキャンセル操作がされる場合について説明する。

【９１２４】

ステップＦａ１７６にてじゃんけん勝負コマンドを受信したと判断され、ステップＦａ１７７にてじゃんけん勝負表示が実行された後、ステップＦａ１７７Ａにて、決定ボタン８１が押下されたと判断された場合は、ステップＦａ１７７へ戻り、新たなじゃんけん勝負画面表示を行う。新たなじゃんけん勝負画面表示中に決定ボタン８１の押下がなければ、じゃんけん結果・占い画面に移行し、自キャラクターの手と相手キャラクターの手とに基づき、じゃんけん勝負の結果（勝ち、負け、あいこ）と、占いの表示を行う。

【９１２５】

次に図９６１を参照して、変更可能な相手キャラクターの種類について説明する。図９６１は、複数種類の相手キャラクターを示す図である。複数種類の相手キャラクターは、表示制御装置４５が相手キャラクター選択用テーブルに記憶させている。

【９１２６】

相手キャラクター選択用テーブルでは、キャラクターＡ～キャラクターＥの５人のキャラクターが記憶されている。相手キャラクターＡ～相手キャラクターＥは、それぞれ容姿が異なるが、ここでは服装で違いを出している。その特徴を説明する。相手キャラクターＡは、上下ともに無地の服装である。相手キャラクターＢは、プリーツの入ったスカートをはいている。相手キャラクターＣは、ボーダーのカットソーを着ている。相手キャラクターＤは、斜めストライプ柄のスカートをはいている。相手キャラクターＥは、斜めストライプ柄のカットソーを着ている。このようにして、表示画面４２ａでは、相手キャラクターＡ～Ｅのいずれであるかを区別できるように構成されている。特定の名前も付ければ

、さらに区別が付き易くなる。遊技者が現在表示されている相手キャラクターが好みでなければ、決定ボタン８１のキャンセル操作を行うことによって、現在選択されている相手キャラクター除く４人のキャラクターの中から１のキャラクターが選択される。

【９１２７】

次に、本変形例の表示態様について図９６２を参照して説明する。図９６２（１）～（４）は、変形例の表示態様を説明する図である。

【９１２８】

（１）は、じゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０である。じゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０では、相手キャラクターＡが表示されているが、遊技者が選択し直しすることもできるため、「キャンセル（選択し直し）は、決定ボタンを押してね」とのキャンセル操作説明も表示される。遊技者の好みは、相手キャラクターＥであったので、相手キャラクターを選択し直しを希望しているとする。このような場合に、遊技者によって決定ボタン８１が押下されれば、キャンセル操作が成立する。

【９１２９】

（２）は、（１）でキャンセル操作を行った場合のキャンセル中画面Ｆｄ１０３７である。キャンセル中画面Ｆｄ１０３７では、次に選択され得る相手キャラクター候補として相手キャラクターＢから相手キャラクターＥがキャラクター抽選画面Ｆｄ１０４０に表示されている。キャラクター抽選画面Ｆｄ１０４０では、どの相手キャラクターが選択されるかを示す動画演出が表示されている。動画演出の結果、幸運にも相手キャラクターＥが選択された様子が表示されている。

【９１３０】

（３）では、新たなじゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０である。新たなじゃんけん勝負画面Ｆｄ１０３０では、相手キャラクターＥが選択された状態で、新たなじゃんけん勝負演出に移行する。遊技者は、好みの相手キャラクターがじゃんけん対戦相手となったので、このままじゃんけん勝負演出を見守り、じゃんけん結果・占い画面に移行する。

【９１３１】

（４）では、じゃんけん結果・占い画面Ｆｄ１０４０である。本例では、相手キャラクターを好みのキャラクターに変えられるチャンスがあるので、じゃんけん結果・占い画面では、とくに占い画面の時間を長く取るようにしている。そのため、じゃんけん結果・占い表示Ｆｄ１０４２には、ゆっくりと占い結果を出すために、「残念　ではこれからあなたの運勢を占ってあげるね」などと、ゆっくりとしたペースで占い結果が告げられる。このような占い結果が告げられる時間は、遊技者の好みの相手キャラクターによるものであれば更によい。

【９１３２】

このように、本変形例では、じゃんけん勝負演出の相手キャラクターを変更することができる。つまり、じゃんけん勝負演出で自分の好みのキャラクターが登場するまでキャンセル操作を繰り返すことができる。なお、本変形例は、上述した実施例６８から実施例７０のような予めサブ制御装置２６２によってじゃんけん結果を抽選によって決定する構成に適用しても構わない。

【９１３３】

＜変形例２＞

上述した実施例では、キャンセル中画面の表示中は、決定ボタン８１を押下しても、じゃんけん選択ができない構成としたが、じゃんけん選択できる構成としても構わない。また、上述した変形例１では、相手キャラクターを遊技者が選択できない構成としたが、相手キャラクター選択の動画像は、決定ボタン８１の押下に起因して、相手キャラクターを決定できるように構成しても構わない。

【９１３４】

＜変形例３＞

上述した本実施例では、キャンセル操作ができる回数は２回のみであったが、キャンセル操作ができる回数が複数種類から決定される構成としても構わない。図９６３，図９６

４を参照する。図９６３（ａ）は、キャンセル上限回数抽選用テーブルであり、（ｂ）は、キャンセル操作時のメッセージの一例である。図９６４は、じゃんけん占い演出の表示態様を示す図である。

【９１３５】

図９６３（ａ）に示すように、キャンセル操作の上限回数は、キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタＪ２（０～９９）によって決定される。キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタＪ２は、じゃんけん結果抽選用乱数カウンタＪ１と同様にサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に用いられる。

【９１３６】

キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタＪ２が０～１９の場合を第１結果と呼ぶ。第１結果では、キャンセル上限回数は０回に設定される。この場合、じゃんけん占い演出は、一発じゃんけん勝負に基づいて占い結果が出る、という演出となる。キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタＪ２が２０～３９の場合を第２結果と呼ぶ。第２結果では、キャンセル上限回数は１回に設定される。この場合、じゃんけん占い演出は、最大２回行うことができるじゃんけん勝負演出に基づいて占い結果が出る、という演出となる。

【９１３７】

キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタＪ２が４０～７９の場合を第３結果と呼ぶ。第３結果では、キャンセル上限回数は２回に設定される。この場合、じゃんけん占い演出は、最大３回行うことができるじゃんけん勝負演出に基づいて占い結果が出る、という演出となる。キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタＪ２が８０～９９の場合を第４結果と呼ぶ。第４結果では、キャンセル上限回数は３回に設定される。この場合、じゃんけん占い演出は、最大４回行うことができるじゃんけん勝負演出に基づいて占い結果が出る、という演出となる。

【９１３８】

キャンセル演出期間は、第１結果から第４結果のいずれの場合も、本実施例と同じ３秒間に設定されている。

【９１３９】

図９６３（ｂ）に示すように、キャンセル演出時で出されるメッセージは、１回目のキャンセル演出と、２回目のキャンセル演出と、３回目のキャンセル演出とで異なっている。回数が増えるにつれて正確な出し手に近付くようなメッセージ内容としている。

【９１４０】

相手キャラクターＡの場合、１回目のキャンセル演出でのメッセージは上述した「グーだけでなくチョキも多い」であったが、２回目のキャンセル演出でのメッセージは、「笑った時はチョキよりグーが多い」であり、３回目のキャンセル演出でのメッセージは、「笑ってない時はグーのみ」である。相手キャラクターＢの場合、１回目のキャンセル演出でのメッセージは上述した「本当にチョキが多い」であったが、２回目のキャンセル演出でのメッセージは、「笑った時はチョキのみ」であり、３回目のキャンセル演出でのメッセージは、「笑ってない時はグーかパー」または「口がへの字の時だけパー」である。相手キャラクターＣの場合、１回目のキャンセル演出でのメッセージは上述した「パーだけで無くグーも多い」であったが、２回目のキャンセル演出でのメッセージは、「笑った時はパーよりグーが多い」であり、３回目のキャンセル演出でのメッセージは、「笑ってない時はパーのみ」である。他の相手キャラクターも同様である。

【９１４１】

図９６４（１）は、相手キャラクターＢの場合の１回目のキャンセル操作時におけるキャンセル中画面Ｆｄ１０３７である。１回目のキャンセル操作時メッセージＦｄ１０３９は、「キャラクターＢは本当にチョキが多いよ」が表示されている。これを見た遊技者は、１回目のじゃんけん選択演出ではパーを選んでいたが、２回目のじゃんけん選択演出ではグーを選ぶ。（２）は、相手キャラクターＢの場合の２回目のキャンセル操作時におけるキャンセル中画面Ｆｄ１０３７である。２回目のキャンセル操作時メッセージＦｄ１０３９は、「キャラＢは笑った時はチョキのみだよ」が表示されている。ここで、相手キャ

ラクラーＢを見ると、笑っていないので、相手キャラクターＢとしては珍しいグーかパーであることに気付く。これらを見た遊技者は、キャラ３回目のじゃんけん選択演出ではパーを選ぶとする。（３）は、相手キャラクターＢの場合の３回目のキャンセル操作時におけるキャンセル中画面Ｆｄ１０３７である。３回目のキャンセル操作時メッセージＦｄ１０３９は、「キャラＢは口がへの字の時だけはパーだよ」が表示されている。ここで、相手キャラクラーＢを見ると、口がへの字であるので、相手キャラクターＢの手はパーであることに気付く。これらを見た遊技者は、キャラ３回目のじゃんけん選択演出ではチョキを選び、勝つことができる。（４）は、３回目のじゃんけん選択演出において、さらに決定ボタン８１を押下した場合を示す。キャンセル操作は３回が上限であるので、キャンセル操作説明Ｆｄ１０３５には「もうキャンセルできないよ」と表示される。これにより、遊技者は、３回目のじゃんけん選択演出において選んだチョキでじゃんけん勝負を進める決心が付く。

【９１４２】

このように、じゃんけん上限回数抽選の結果としてキャンセル上限回数が複数種類の中から決定される構成とすることで、遊技者は、最も良い第４結果であれば、最大４回もキャンセル操作ができるので、じゃんけんに有利な情報を得て、じゃんけん結果が勝ちになり易くなるが、最も良くない第１結果であれば、キャンセル操作ができず、じゃんけんに有利な情報を得られないため、じゃんけん結果が勝ちにくくなるというドキドキ感を味わう。したがって、じゃけん勝負演出においてはキャンセル操作ができる限りはキャンセル操作を行い、有利な情報を得た状態でじゃんけん勝負に進めば勝ち易くなる、という新たらしい面白味を実現できる。

【９１４３】

＜変形例４＞

上述した変形例１では、キャンセル操作によって変更可能な相手キャラクターは、表示制御装置４５が抽選により決定する構成であったが、遊技者の操作を介して、変更可能な相手キャラクターが絞られていく構成であっても構わない。この構成について、図９６５を参照して説明する。図９６５は、変形例に係るキャンセル操作の際のキャラクター変更に用いるテーブルである。

【９１４４】

上述したキャンセル上限回数抽選の結果が第１結果である場合は、キャンセル操作の上限回数が０回であり、じゃんけん勝負演出では、相手キャラクターＡから相手キャラクターＥまでの５人のキャラクターの中から表示制御装置４５の抽選によって決定されたキャラクターが表示され、表示させたキャラクターはキャンセルできないものとする。

【９１４５】

キャンセル上限回数抽選の結果が第２結果である場合は、キャンセル操作の上限回数が１回であり、１回目のじゃんけん勝負演出では、５人のキャラクターの中から抽選によって決定されたキャラクターが表示され、この表示された相手キャラクターが好みでなければ、１回に限ってキャンセル操作が可能であり、キャンセル中画面では４人の相手キャラクターの中から抽選によって決定された相手キャラクターが２回目のじゃんけん勝負画面で表示される。２回目に表示された相手キャラクターは変更することができない。

【９１４６】

キャンセル上限回数抽選の結果が第３結果である場合は、キャンセル操作の上限回数が２回であり、１回目は上述した通りであり、２回目のじゃんけん勝負演出で表示された相手キャラクターが好みでない場合、２回目のキャンセル操作が可能である。２回目のキャンセル中画面では、３人の相手キャラクターの中から抽選によって決定された相手キャラクターが３回目のじゃんけん勝負画面で表示される。３回目に表示された相手キャラクターは変更することができない。

【９１４７】

キャンセル上限回数抽選の結果が第４結果である場合は、キャンセル操作の上限回数が３回であり、２回目までは上述した通りであり、３回目のじゃんけん勝負演出で表示され

た相手キャラクターが好みでない場合、３回目のキャンセル操作が可能である。３回目のキャンセル中画面では、２人の相手キャラクターの中から抽選によって決定された相手キャラクターが４回目のじゃんけん勝負画面で表示される。表示された相手キャラクターは変更することができない。

【９１４８】

このように、キャンセル操作の上限回数が増える程、最初に決定された相手キャラクターが遊技者の好みでない場合であっても、その後キャンセル操作を重ねるにしたがって、遊技者の好みの相手キャラクターが選ばれる可能性が高くなる。そのため、キャンセル回数の上限回数が何回になるかによって、遊技者が好みの相手キャラクターを選ぶことができる可能性が変わる、という面白味を提供できる。

【９１４９】

＜変形例５＞

上述した変形例３，変形例４では、サブ制御装置２６２が行うキャンセル上限回数抽選によって、キャンセル操作の上限回数が決定される構成としていたが、特定デモ抽選（特定デモ表示）が行われる直前の変動表示の結果によって、キャンセル操作の上限回数が決定される構成としても構わない。この構成について、図９６６を参照して説明する。図９６６（ａ）は、変形例に係る主装飾図柄変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、相手キャラクターの決定とキャンセル上限回数との関係を示す図である。

【９１５０】

図９６６（ａ）に示すように、停止パターン選択カウンタＣ３（０～２３８）が０～２０１である完全外れの変動パターンにおいて、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が０～１５９であれば通常完全外れ、１６０～１７９であれば特別完全外れＡ、１８０～１８９であれば特別完全外れＢ、１９０～１９８であれば特別完全外れＣとしている。特別完全外れＡは、「１」「３」「５」，「２」「４」「６」，「５」「７」「９」、特別完全外れＢは、「２」「４」「６」，「４」「６」「８」、特別完全外れＣは、「１」「２」「３」、通常完全外れは、それ以外のランダムな組合せとしている。

【９１５１】

図９６６（ｂ）に示すように、直前の変動表示の結果が通常完全外れと、さらにノーマルリーチ外れまたはスーパーリーチ外れであればキャンセル上限回数が０回に設定され、特別完全外れＡであればキャンセル上限回数が１回に設定され、特別完全外れＢであればキャンセル上限回数が２回に設定され、特別完全外れＣであればキャンセル上限回数が３回に設定される。

【９１５２】

これにより、保留が無い状態で変動表示の結果が外れとなっても、その外れ図柄の組合せによっては、じゃんけん占い演出が実行される場合に、自分の好みの相手キャラクターとじゃんけんゲームを行い、しかも、今日の運勢を占ってもらえる可能性が高くなる、という楽しみを与えることができる。

【９１５３】

＜変形例６＞

上述した変形例３では、キャンセル上限回数が複数種類ある場合に、キャンセル演出期間は、一定の時間に設定されていたが、複数種類の時間に設定されても構わない。この構成について、図９６７を参照して説明する。図９６７は、変形例に係るキャンセル操作の際のキャラクター変更に用いるテーブルである。

【９１５４】

図９６６に示したテーブルにおいて、直前の変動表示の結果が特別完全外れＡ（キャンセル上限回数１回）である場合は、１回目のキャンセル演出期間を３秒間に設定する。直前の変動表示の結果が特別完全外れＢ（キャンセル上限回数２回）である場合は、１回目のキャンセル演出期間を３秒間に設定し、２回目のキャンセル演出期間を４秒間に設定する。直前の変動表示の結果が特別完全外れＣ（キャンセル上限回数３回）である場合は、１回目のキャンセル演出期間を３秒間に設定し、２回目のキャンセル演出期間を４秒間に

設定し、３回目のキャンセル演出期間を５秒間に設定する。
【９１５５】
このように、キャンセル回数が増えるにしたがってキャンセル演出期間を長く設定することで、キャンセル操作を行っているのに、いまだ好みのキャラクターを引き当てていない遊技者に対して、動画演出の時間を長くしてあおりを加えることで、遊技者のドキドキ感を高めることができる。
【９１５６】
＜変形例７＞
上述した変形例６では、特別完全外れＡ～Ｃの１回目のキャンセル演出期間の長さを同じ長さ（３秒間）とし、特別完全外れＢ，Ｃの２回目のキャンセル演出期間の長さを同じ長さ（４秒間）としていたが、異なる長さとしてもよい。例えば、特別完全外れＡの１回目のキャンセル期間の長さを３秒とし、特別完全外れＢの１回目のキャンセル期間の長さを２秒とし、特別完全外れＣの１回目のキャンセル期間の長さを１秒とする。また、特別完全外れＢの２回目のキャンセル期間の長さを４秒とし、特別完全外れＣの２回目のキャンセル期間の長さを３秒とする。これにより、キャンセル上限回数が長いじゃんけん占い演出においてキャンセル演出期間の長さが他のキャンセル上限回数のものと同じであることに起因する冗長さを低減することができる。
【９１５７】
＜変形例８＞
上述した実施例６８から本実施例では、じゃんけん占い演出におけるじゃんけんゲームは、第３図柄表示装置４２において行っていたが、第３図柄表示装置４２とは異なる遊技部品を併せて用いても構わない。この構成について、図９６８を参照して説明する。図９６８は、変形例に係る第３図柄表示装置４２の周囲を説明する図である。
【９１５８】
図９６８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の周囲に配設されるセンターフレーム４７Ａには、じゃんけん占い演出を用いられる遊技者に視認可能な視認性を有するじゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００が配設されている。じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００は、例えば、電圧が印加されていない状態では遊技者に視認し難い無色透明な状態であり、電圧が印加された状態では象られた模様が視認可能な状態となる導光板である。じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００の数は、１個でも２個以上でもよいが、本例では２個用いる。以下では、じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００は、じゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００と呼ぶ。
【９１５９】
具体的には、じゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００は、表示領域４２ａの左端側に、グーの手、パーの手、チョキの手を模した図柄が象られたじゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００Ｌと、表示領域４２ａの右側に、「選んでね」の文字が象られたじゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００Ｒとを備えている。じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０２０では、じゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００Ｌ，Ｆｄ１２００Ｒともに無色透明の状態である。
【９１６０】
図９６８（ｂ）は、じゃんけん選択画面Ｆａ１０１０に変化したタイミングでの選択フレーム４７Ａを示す。じゃんけん選択画面Ｆａ１０１０に変化したタイミングとは、じゃんけん選択画面Ｆａ１０１０の表示の直前，直後，同時などを指す。じゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００Ｌ，Ｆｄ１２００Ｒは、このタイミングに合わせたサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの指示に基づき、電圧が印加される。これにより、じゃんけん導光板Ｆｄ１２００Ｌには、グーの手、パーの手、チョキの手を模した図柄が発光表示されており、じゃんけん導光板Ｆｄ１２００Ｒには、「選んでね」の文字が発光表示されており、いずれも遊技者に視認可能となる。これに併せて、じゃんけん選択画面Ｆａ１０１０には、「グー、チョキ、パーを選んでね（決定ボタンで変わるよ）」とのじゃんけん選択表示Ｆａ１０２１と、じゃんけんデフォルト情報Ｆａ１０２２とが表示される。
【９１６１】

じゃんけん選択画面Ｆａ１０１０の表示が終わり、じゃんけん勝負画面Ｆａ１０３０が始まると、じゃんけん導光板Ｆｄ１２００Ｌ，Ｆｄ１２００Ｒは電荷印加の終了によって無色透明状態に戻る。これにより、じゃんけんの手の選択期間が終わったことが遊技者に認識させ易くなる。じゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０の表示中もじゃんけん導光板Ｆｄ１２００Ｌ，Ｆｄ１２００Ｒは無色透明状態のままである。その後、通常画面に移行した場合も無色透明状態のままである。

【９１６２】

このようにサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示画面４２ａでのじゃんけん選択表示Ｆａ１０２０に加えて、じゃんけん演出導光板Ｆｄ１２００Ｌ，Ｆｄ１２００Ｒによる発光報知を用いることで、パチンコ機１０の前に着席している遊技者だけでなく、ホールを歩いている遊技者に対してもじゃんけん占い演出の存在をアピールすることができる。また、パチンコ機１０の前に着席している遊技者に対しては、多少のよそ見をしていても、じゃんけん選択タイミングをしっかりと把握させることで、特定デモ画面演出への参加が間に合わなくなることを低減することができる。

【９１６３】

＜変形例９＞

じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００は、上述した変形例８とは異なる部品でも構わない。図９６９を用いて説明する。図９６９は、変形例に係る第３図柄表示装置４２の周囲を説明する図である。

【９１６４】

図９６９（ａ）に示すように、じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００として、グーの手、パーの手、チョキの手の図柄や「選んでね」の文字が描かれた装飾板が用いられている。以下、じゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００は、じゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０と呼ぶ。じゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０は、表示領域４２ａの左端側に、グーの手、パーの手、チョキの手の図柄が描かれたじゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０Ｌと、表示領域４２ａの右側に、「選んでね」の文字が描かれたじゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０Ｒとを備えている。じゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０Ｌ，Ｆｄ１２１０Ｒは、じゃんけん占い説明画面Ｆａ１０１０の表示中はセンターフレーム４７Ａの背後に隠れているため、遊技者に視認し難くなっている。

【９１６５】

図９６９（ｂ）に示すように、じゃんけん選択画面Ｆａ１０２０が表示されるタイミングになると、じゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０Ｌ，Ｆｄ１２１０Ｒは、センターフレーム４７Ａの背後から遊技者に視認可能な状態に変位される。具体的には、じゃんけん演出装飾板用駆動装置Ｆｄ１２１５Ｌ，Ｆｄ１２１５Ｒが設けられており、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの指示に基づき、じゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０Ｌ，Ｆｄ１２１０Ｒに駆動力を付与している。じゃんけん演出装飾板用駆動装置Ｆｄ１２１５Ｌ，Ｆｄ１２１５Ｒは、例えばソレノイドやプランジャである。

【９１６６】

このようにサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示画面４２ａでのじゃんけん選択表示Ｆａ１０２０に加えて、じゃんけん演出装飾板Ｆｄ１２１０Ｌ，Ｆｄ１２１０Ｒによる動的報知を用いることで、パチンコ機１０の前に着席している遊技者だけでなく、ホールを歩いている遊技者に対してもじゃんけん占い演出の存在をアピールすることができる。また、パチンコ機１０の前に着席している遊技者に対しては、多少のよそ見をしていても、じゃんけん選択タイミングをしっかりと把握させることで、特定デモ画面演出への参加が間に合わなくなることを低減することができる。

【９１６７】

＜変形例１０＞

上述した実施例６８から本実施例および変形例では、じゃんけん説明画面、じゃんけん選択画面、じゃんけん勝負画面、じゃんけん結果・占い画面には、相手キャラクターの静止画が表示されている例のみを説明したが、これらの画面に表示される相手キャラクター

は、動画像であっても構わない。例えば、じゃんけん説明演出では、相手キャラクターが身振り手振りを交えながらじゃんけん説明を行い、じゃんけん選択演出では、相手キャラクターが身振り手振りを交えながらじゃんけん選択を促す。じゃんけん勝負演出では、相手キャラクターは、構えて振りかぶってじゃんけんの手を出し始める。じゃんけん結果・占い演出では、じゃんけんの手を出し終え、その結果を見た相手キャラクターが身振り手振りを交えながら占いを行う。とくに、じゃんけん説明演出は、遊技者の気持ちをまずは掴む必要があるので、とくに遊技者の気持ちを引くような相手キャラクターを表示することが好ましい。また、じゃんけん占い演出は、次からのじゃんけん占い演出に積極的に参加してもらえるように、相手キャラクターが遊技者の気持ちを引くように占いを行うことが好ましい。

【９１６８】

このような一連の動画像は、相手キャラクターが遊技者の心をつかむものであるから、途中で始動入賞しても変動表示を保留にしてでも、見続けたくなり易くなる。また、じゃんけん選択演出、じゃんけん勝負演出はスキップ操作ができるとしても、前後のじゃんけん説明演出、じゃんけん結果・占い演出はスキップ操作ができなくすることで、遊技者の気持ちを引くような相手キャラクターを積極的に見せて、次からもじゃんけん占い演出に積極的に参加したいとうい気持ちを、遊技者に与えることができる。

【９１６９】

＜変形例１１＞

上述した本実施例では、キャンセル操作は、じゃんけん勝負演出において可能としているが、演出内容としてキャンセル操作が許されるならば、じゃんけん選択演出において可能としてもよい。例えば、じゃんけん勝負演出からは、キャンセル操作を行う毎に、じゃんけん占いキャラクターを代えることができる構成となっている場合である。また、じゃんけん占い説明演出からキャンセル操作を行う毎に、じゃんけん占いキャラクターを代えることができる構成となっていれば、じゃんけん占い説明演出においてキャンセル操作ができる構成してもよい。また、じゃんけん結果・占い演出からキャンセル操作を行う毎に、じゃんけん占いキャラクターを代えることができる構成となっていれば、じゃんけん結果・占い演出においてキャンセル操作ができる構成してもよい。

【９１７０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態（特定デモ画面表示期間）において、じゃんけん占い演出の開始させるじゃんけん占い説明演出と、じゃんけん占い説明演出が終了すると実行される、遊技者のじゃんけん選択操作によってデフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等のじゃんけんの手が表示されるじゃんけん選択画面Ｆｂ１０２０，じゃんけん勝負・結果画面Ｆｂ１０３０を変化させることが可能なじゃんけん演出と、じゃんけん演出が終了すると実行される、じゃんけん占い演出を終了させる占い演出とからなるじゃんけん占い演出を実行させるものである。じゃんけん演出においてキャンセル操作がされていない場合には、じゃんけん演出の上限時間が経過したことで、じゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで、占い演出を実行させ、じゃんけん演出においてキャンセル操作がされた場合には、じゃんけん演出の上限時間の経過を待たずにじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで、占い演出を実行させる。このじゃんけん占い説明演出および占い演出は、キャンセル操作によって終了させることができないものである。占い演出（じゃんけん占い演出）は、じゃんけん演出においてキャンセル操作がされた場合と、じゃんけん演出においてキャンセル操作がされていない場合とで共通の情報としてじゃんけん結果・占い画面Ｆａ１０４０を表示する。じゃんけん演出は、じゃんけん選択期間とこのじゃんけん選択期間の後に設けられるじゃんけん勝負期間とを有し、じゃんけん選択期間における決定ボタン８１の押下に基づいてじゃんけんの手をデフォルト情報Ｆａ１０２

２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）・・・に変化させることが可能であり、じゃんけん勝負期間における決定ボタン８１の押下（キャンセル操作）に基づいて、予め定められたじゃんけん演出の上限時間を待たずにじゃんけん演出を終了し、キャンセル演出期間を経過すると、新たなじゃんけん演出を実行することが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、変動表示が行われていない状態であって少なくとも変動表示が終了した後に発生させることが可能な演出状態において、じゃんけん占い演出を開始させるじゃんけん占い説明演出と、じゃんけん占い説明演出が終了すると実行される、じゃんけんの手をデフォルト情報Ｆａ１０２２（グー），じゃんけん第１変化情報Ｆａ１０２２ａ（チョキ），第２変化情報Ｆａ１０２２ｂ（パー）等に変化させることが可能なじゃんけん演出と、じゃんけん演出が終了すると実行される、じゃんけん占い演出を終了させる占い演出とからなるじゃんけん占い演出が実行される。じゃんけん演出においてキャンセル操作がされていない場合には、じゃんけん演出の上限時間が経過したことでじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで占い演出を実行させる。じゃんけん演出においてキャンセル操作がされた場合には、じゃんけん演出の上限時間の経過を待たずにじゃんけん演出を終了させ、占いコマンドを送ることで占い演出を実行させるので、じゃんけん演出が途中で終了する場合に特別な制御をしなくて済むため、制御が複雑にならない。ここで、じゃんけん占い説明演出および占い演出は、スキップ操作によって終了させることができないものであって、占い演出では、キャンセル操作がされた場合と、キャンセル操作がされていない場合とで共通の情報であるので、じゃんけん占い説明演出および占い演出は、途中で終了させずにしっかりと遊技者に見させることができ、じゃんけん演出が途中で終了させても占い演出を行っても、違和感を生じさせ難くすることができる。その結果、変動表示が行われていない期間に行われるじゃんけん占い演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

さらに、じゃんけん演出は、じゃんけん選択期間においては決定ボタン８１の押下に基づいてじゃんけんの手を変化させることが可能であり、じゃんけん勝負期間においては決定ボタン８１の押下に基づいて、予め定められたじゃんけん演出の上限時間を待たずにじゃんけん演出を終了し、キャンセル演出期間を経過すると、新たなじゃんけん演出を実行することが可能であるので、同じ決定ボタン８１の押下によってだけで、じゃんけんの手を変化させる楽しさを遊技者に与えたり、新たなじゃんけん演出に移行させたり、新たなじゃんけん演出においてさらにじゃんけんの手を変化させる楽しさを遊技者に与えたりすることができる。また、新たなじゃんけん演出を始める前にはキャンセル演出期間を空けるので、同じ決定ボタン８１の押下によって、前後のじゃんけん演出における混同を生じにくくすることができる。したがって、変動表示が行われていない期間における演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【９１７１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ２）に関し、

じゃんけん演出におけるスキップ操作は、じゃんけん勝負期間におけるキャンセル操作が行われた場合に移行する新たなじゃんけん演出において有効とすることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん演出におけるスキップ操作を行うことができる有意さを高めることができる。

【９１７２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ３）に関し、キャンセル演出期間は、じゃんけんの手を決定ボタン８１の押下に基づいて変化させる契機を発生させない、決定ボタン８１の押下が受け付けられない期間である。

このようなパチンコ機１０によれば、キャンセル演出期間中に決定ボタン８１の押下が行われたとしてもじゃんけんの手の変化は発生しないので、２つのじゃんけん演出の間を明確に区分けすることができる。

【９１７３】

本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ４）に関し、じゃんけん演

出が連続する回数は、複数種類ある。
　このようなパチンコ機１０によれば、同じ決定ボタン８１の押下によってだけで、じゃんけんの手を変化させたり、新たなじゃんけん演出に移行させたりするじゃんけん演出が何回行うことができるのか、という楽しみを与えることができる。
【９１７４】
　本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ５）に関し、じゃんけん演出が実行される前に実行された変動表示の結果が特別完全外れＡ～Ｃであることに基づいて、じゃんけん演出の連続する回数の種類が決まる。例えば、特別完全外れＡであれば１回、特別完全外れＢであれば２回、特別完全外れＣであれば３回、第４結果であれば３回に決まる。
　このようなパチンコ機１０によれば、変動表示の結果が完全外れとなった場合でも、じゃんけん演出を実行可能な状態あれば、完全外れの種類にまで関心を持たせることができる。
【９１７５】
　本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ６）に関し、１の連続するじゃんけん演出における例えば１回目のキャンセル演出期間と、その後に連続するじゃんけん演出における例えば２回目のキャンセル演出期間とを、異なる長さに設定してもよい。
　このようなパチンコ機１０によれば、あるじゃんけん演出の間はキャンセル演出期間を短くすることで２つのじゃんけん演出が繋がっているように感じさせたり、別のじゃんけん演出の間ではキャンセル演出期間を長くすることで途切れているように感じさせたりすることができる。また、キャンセル演出期間が徐々に長くなる演出を楽しませることもできる。
【９１７６】
　本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ７）に関し、じゃんけん演出が実行される前に実行された変動表示の結果が第１結果から第４結果である場合に、第１結果から第４結果の種類に基づいて、キャンセル演出期間の長さが決めてもよい。例えば、第２結果であれば１回目のキャンセル演出期間を３秒、第２結果であれば１回目のキャンセル演出期間を３秒，２回目のキャンセル演出期間を４秒、第３結果であれば第２結果であれば１回目のキャンセル演出期間を３秒，２回目のキャンセル演出期間を４秒，３回目のキャンセル演出期間を５秒である。
　このようなパチンコ機１０によれば、変動表示の結果の種類に応じて、連続するじゃんけん演出に対する印象を異ならせることができる。
【９１７７】
　本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ８）に関し、抽選の結果の種類が例えば特別完全外れＡである場合に設定される例えば１回目のキャンセル演出期間の長さと、抽選の結果の種類が例えば特別完全外れＢである場合に設定される例えば１回目のキャンセル演出期間の長さとを異ならせることが可能である。
　このようなパチンコ機１０によれば、変動表示の結果の種類に応じて、例えば１回目のキャンセル演出期間に連続するじゃんけん演出に対する印象を異ならせることができる。
【９１７８】
　本実施例の変形例８，変形例９に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ９）に関し、遊技者に視認可能なじゃんけん演出用視認性部品Ｆｄ１２００と、じゃんけん演出の開始直前に遊技者に視認し難い位置から視認し易い位置に可動物を変化させることで、じゃんけん演出の開始を報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える。
　このようなパチンコ機１０によれば、じゃんけん演出が開始されるタイミングを事前に知らせるので、じゃんけん演出の見逃しを低減できる。
【９１７９】
　本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｆｄ１０）に関し、キャンセル演出期間において連続するじゃんけん演出を繋ぐ、有用な情報を表示したり、相手キャラクター選択

中を表示したりするキャンセル演出が実行される。
　このようなパチンコ機１０によれば、新たなじゃんけん演出が始まるまでの期間も遊技者を楽しませることができる。
【９１８０】
　この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。
【９１８１】
　［１］上述した実施例１では、エンディングカウントダウン情報４４ｖは、「エンディング時間：後○秒」のように記述的に表示したが、これに限られない。エンディングカウントダウン情報４４ｖの他の例は、数値情報を示すタイマー画像がある。遊技者は、エンディング画面４４ｊを見ればエンディング期間に入ったことを認識できるので、タイマー画像を表示するだけでも、エンディング時間をカウントダウンしていることを認識できる。これにより、エンディング画面４４ｊをまとまりよく表示できる。他の例は、エンディング時間を帯グラフで表し、帯グラフ状のバーの上で現時点の位置を示すことでエンディング時間の残り時間を視覚的に示すシークバーに置き換えてもよい。
【９１８２】
　また、実施例１では、カウントダウン情報４４ｖは、エンディング時間をカウントダウンしていたが、エンディング期間を含む大当たりラウンド遊技状態の時間をカウントダウンしてもよい。すなわち、大当たりラウンド遊技の開始時点またはその途中時点からエンディング期間の終了タイミングまでをカウントダウンしてもよい。
【９１８３】
　［２］上述した実施例１では、本発明の「未到来示唆情報」としてエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌおよびエンディングカウントダウン情報４４ｖが３つがともに表示される構成を例に挙げて説明してきたが、それぞれ単独で「未到来示唆情報」として表示されるものであったり、２つの組み合わせで「未到来示唆情報」として表示されるものであってもよい。
【９１８４】
　［３］上述した実施例１では、本発明の「所定の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態、「次の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態後の高確率・サポート状態等としていたが、「所定の遊技状態」「次の遊技状態」はその他の遊技状態であってもよい。例えば、「所定の遊技状態」を回数切りの高確率・サポート状態等の有利遊技状態として、「次の遊技状態」をその有利遊技状態の終了後の遊技状態（例えば通常遊技状態）としてもよい。
【９１８５】
　［４］上述した実施例１では、本発明の「特定操作」を音量調節操作としていたが、「特定操作」は他の操作であってもよい。例えば、表示演出に登場させるキャラクター画像を遊技者が選択できる場合で、その選択できる期間が高速変動中や大当たりラウンド遊技状態中に設定されている場合であれば、キャラクター画像の選択操作も本発明の「特定操作」に含まれる。
【９１８６】
　［５］上述した実施例１では、本発明の「特定操作」が許可された期間は、特定操作期間中情報４４ａを表示していたが、特定操作期間中情報４４ａを表示せずに、所定のタイミングがきたら、特定操作期間終期近接情報４４ｅを表示するようにしてもよい。
【９１８７】
　［６］上述した実施例１では、通常画面４３ａやデモ画面４３ｂや高速変動中画面４３ｃやオープニング画面４３ｈやラウンド画面４３ｉやエンディング画面４３ｊ等で決定ボタン８１を押下することで、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わったが、決定ボタン８１とは別の左選択ボタン８２や右選択ボタン８３を押下することで、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わるように構成してもよい。この場合、特定操作期間中情報４４ａ（「音量変更可」）の表示中に枠ボタン８０のいずれかを押下すれば特定操作

を実行可能となることが予め遊技者に知らされている。これにより、直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【９１８８】

また、特定操作期間中情報４４ａ（「音量変更可」）を表示画面４２ａするタイミングに合わせて、表示画面４２ａの所定領域に手を近付けさせることによって、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わるようにしてもよい。例えば「音量変更するときは画面に手を近付けて」などの情報が表示画面４２ａに表示される。これにより、さらに直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【９１８９】

［７］上述した実施例では、例えば、図６１に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報（次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚ）の表示時間は、５秒または１０秒といった同じ時間であったが、異なる時間であってもよい。例えば、次遊技状態示唆情報４４ｗが６秒であり、カード抜き忘れ防止情報４４ｙが８秒であり、のめり込み防止情報４４ｚが１０秒である。また、同じ種類のエンディング情報であっても、所定の条件ごとに、エンディング情報の表示時間を変えてもよい。例えば、変動時間の長短に応じて、エンディング情報の表示時間を変えるような例である。

【９１９０】

［８］上述した実施例では、例えば、図６１に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報は、一定の順番（おおむね、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚの順番）で表示されていたが、例えば次遊技状態示唆情報４４ｗを最後に表示したり、カード抜き忘れ防止情報４４ｙを最初に表示したりするなど、同じ表示時間のエンディング情報の表示順序を入れ替えるパターンを設けてもよい。

【９１９１】

なお、同じ表示時間のエンディング情報とは、表示時間が完全同一のものに限らず、演出許容される範囲のものであれば表示時間が近似するものであってもよい。この場合、演出上許容される範囲で、不足分の表示時間を延長するか、または、超過分の表示時間を削減すれば、エンディング情報の表示順序を入れ替えることができる。

【９１９２】

［９］本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることで特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、スロットマシン、アレンジボール型パチンコ、雀球など遊技球を使用する各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【９１９３】

［１０］発明を実施するための各手段や、実施例に記載された発明や、上述した各変形に記載された発明は、各々相反するものでない限り、発明の構成の適宜変更や置換や削除や組み合わせなどした構成とすることも可能である。

【産業上の利用可能性】

【９１９４】

以上のように、本発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

【９１９５】

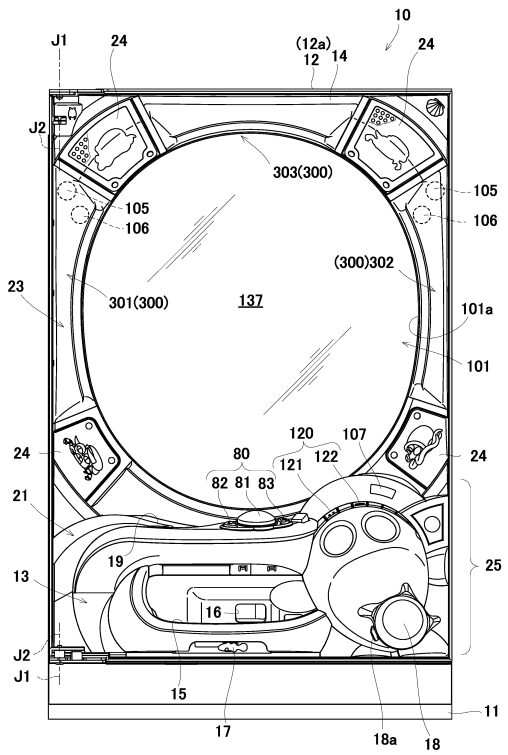
１０　　パチンコ機
４２ａ　　表示画面

Ｆａ１０２０　じゃんけん選択画面
Ｆａ１０２２　デフォルト情報（グー），
Ｆａ１０２２ａ　じゃんけん第１変化情報（チョキ），
Ｆａ１０２２ｂ　じゃんけん第２変化情報（パー）
Ｆａ１０３０　じゃんけん勝負画面
Ｆａ１０３１　じゃんけん勝負表示
Ｆａ１０３２　じゃんけん選択確定表示
Ｆａ１０３３　じゃんけん変動表示情報
Ｆａ１０４０　じゃんけん結果・占い画面
Ｆａ１０４１　じゃんけん結果表示
Ｆａ１０４２　じゃんけん結果・占い表示
ＴＨ　当該保留表示
Ｈ１～Ｈ４　第１～第４保留表示

【図面】

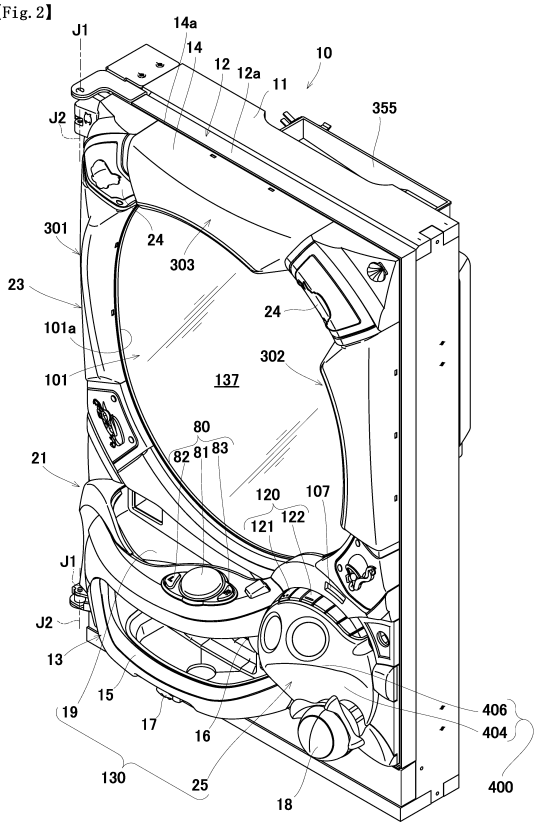
【図１】

【Fig.1】

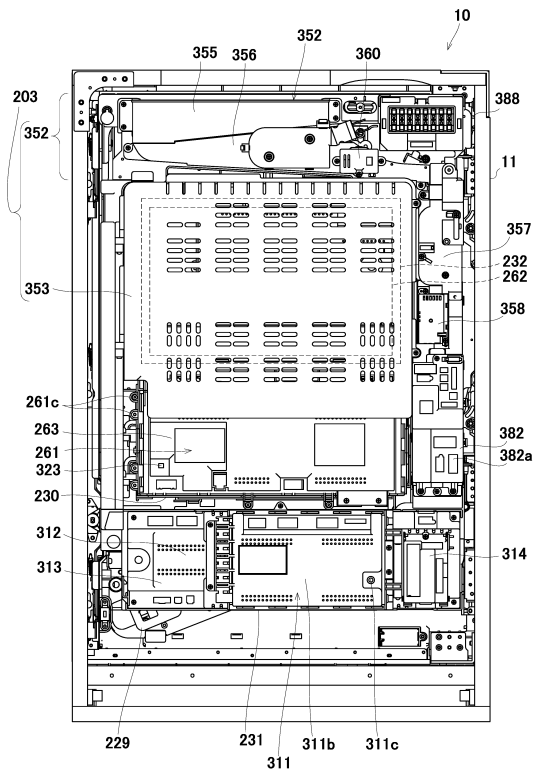


【図２】

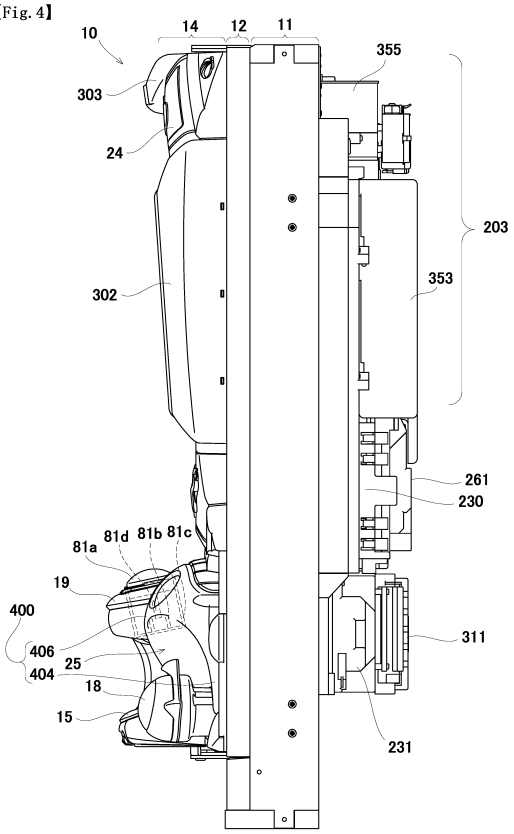
【Fig.2】



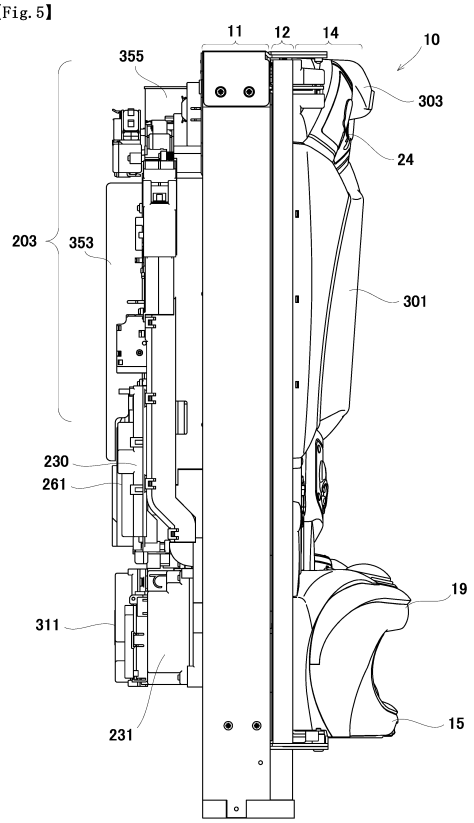
【図３】
【Fig. 3】



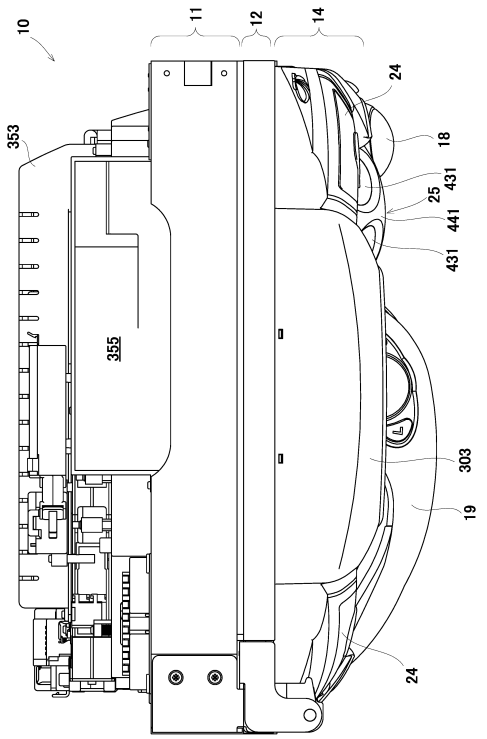
【図４】
【Fig. 4】



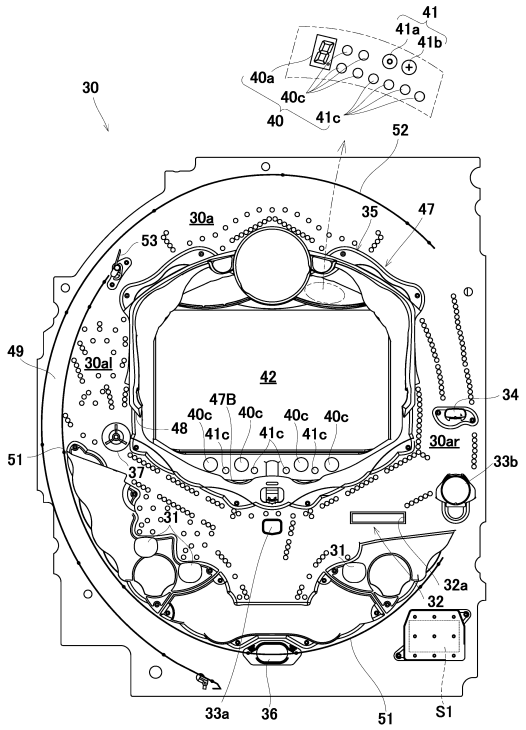
【図５】
【Fig. 5】



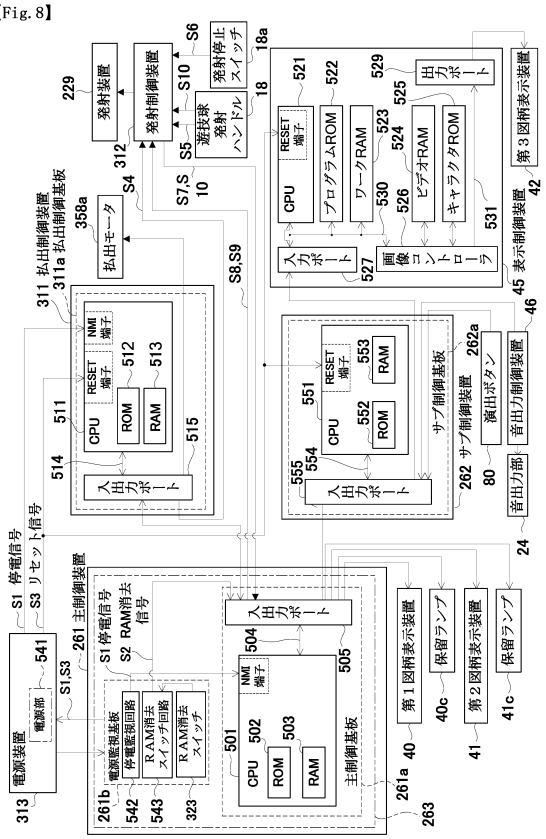
【図６】
【Fig. 6】



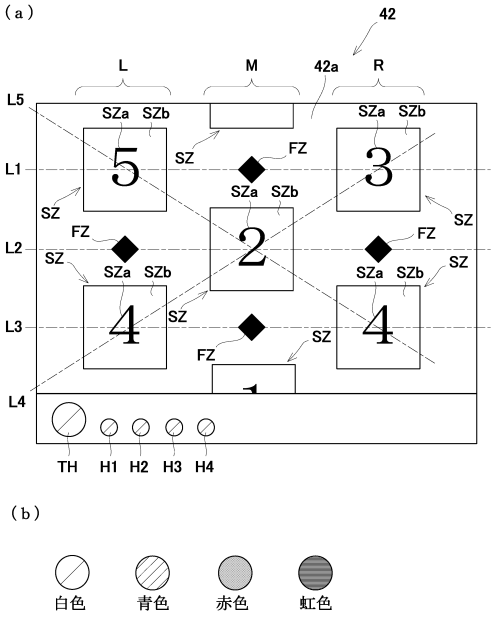
【図７】
【Fig. 7】



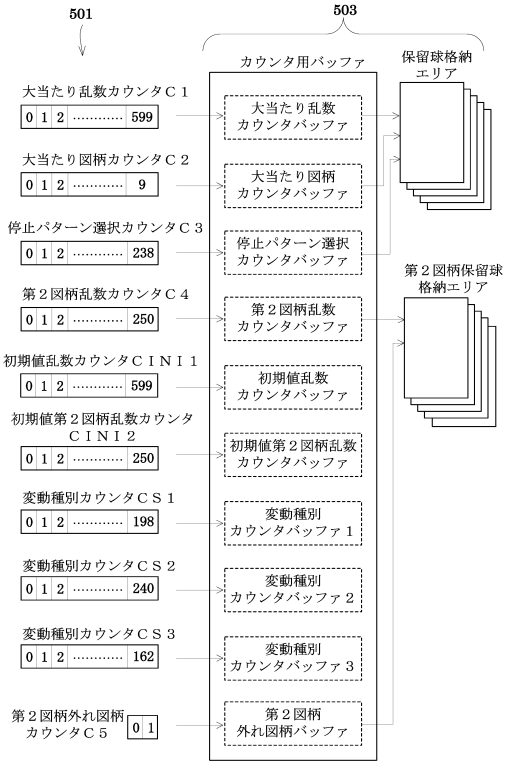
【図８】
【Fig. 8】



【図９】
【Fig. 9】



【図１０】
【Fig. 10】



【図１１】

【Fig. 11】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	100

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	30	100
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	20	0

【図１２】

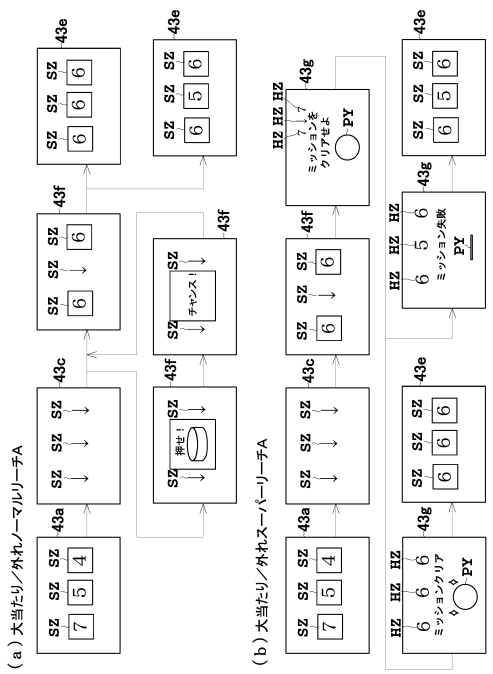
【Fig. 12】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	決定ボタン使用演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	○
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	○
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	○

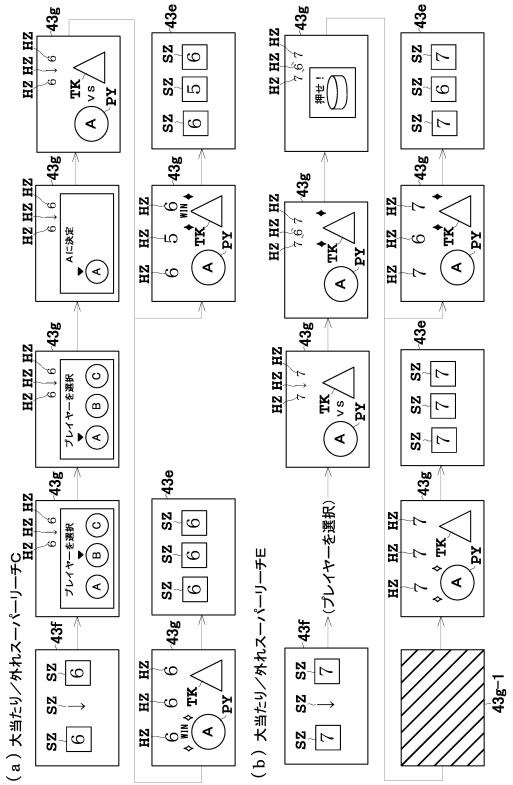
【図１３】

【Fig. 13】



【図１４】

【Fig. 14】



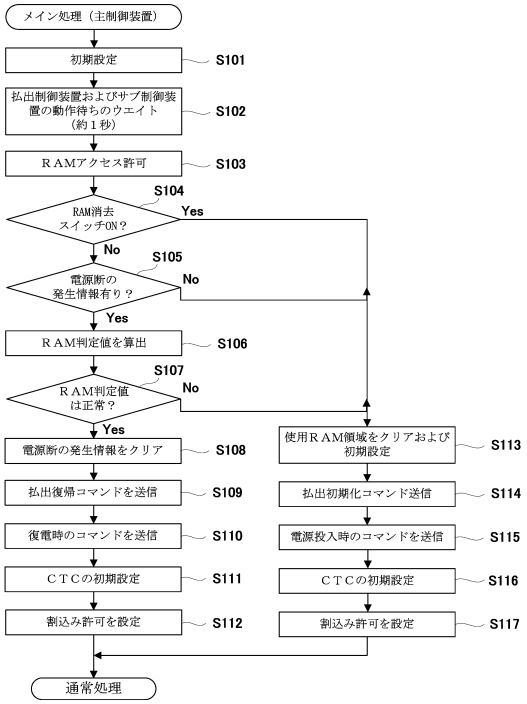
【図１５】

【Fig. 15】

当たり種別	ED時間（秒）	エンディング演出パターン
16R確変（特1）	35	44w もう1回 / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード / 44n 適度に楽しむ → 44j
16R確変（特2）	30	44w もう1回 / 44y プリペイドカード / 44n 適度に楽しむ → 44j
8R確変（特1）	25	44w もう1回 / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード → 44j
8R確変（特2）	20	44w もう1回 / 44y プリペイドカード → 44j
8R通常（特1）	25	44w チャンス / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード → 44j
8R通常（特2）	20	44w チャンス / 44y プリペイドカード → 44j

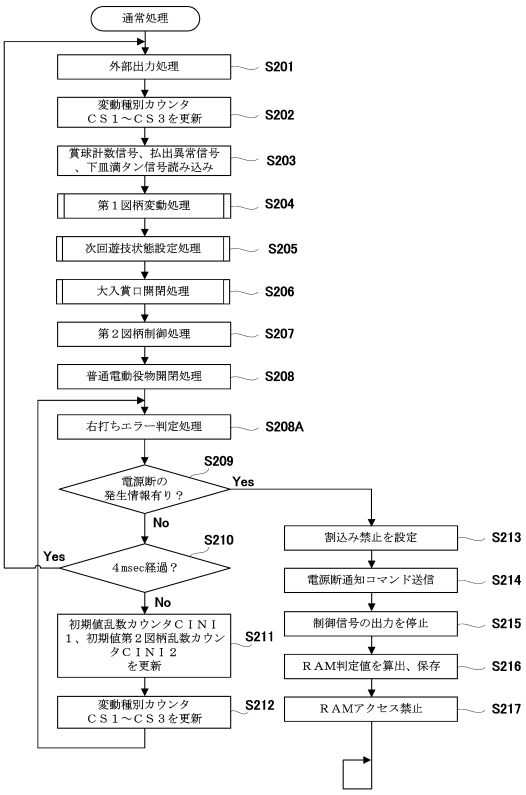
【図１６】

【Fig. 16】



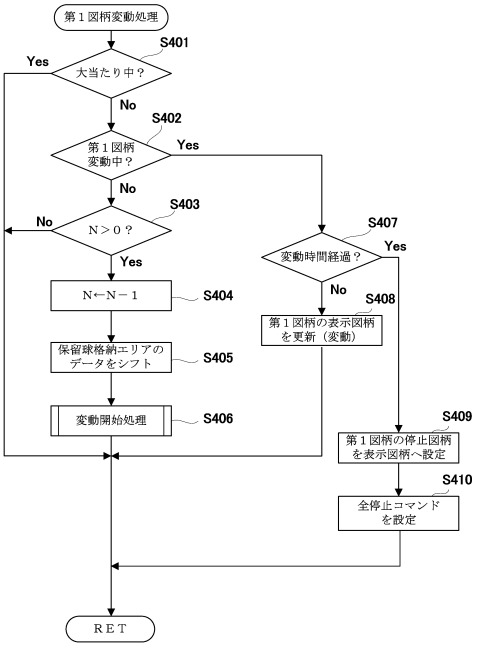
【図１７】

【Fig. 17】



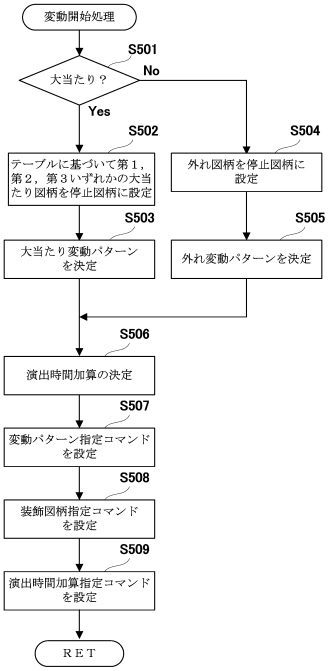
【図１８】

【Fig. 18】



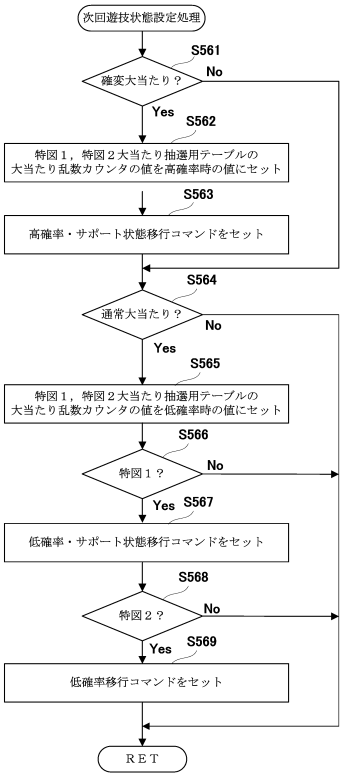
【図１９】

【Fig. 19】



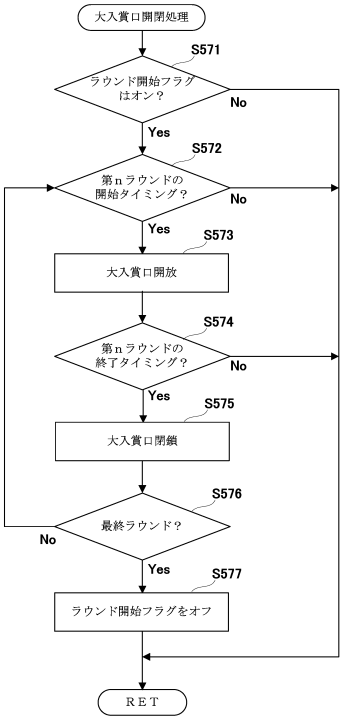
【図２０】

【Fig. 20】



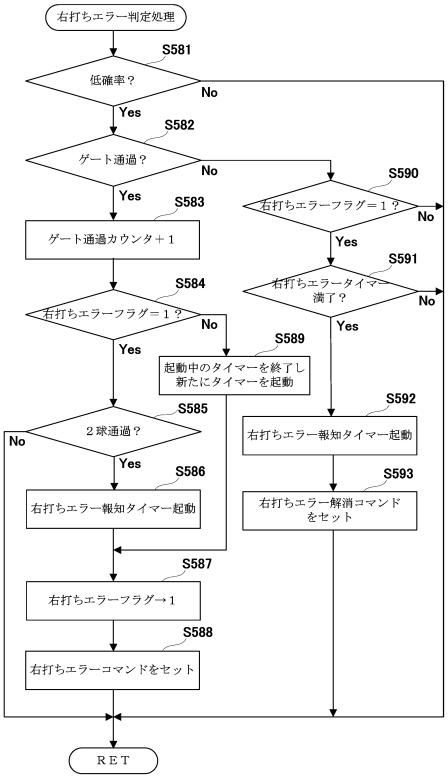
【図２１】

【Fig. 21】

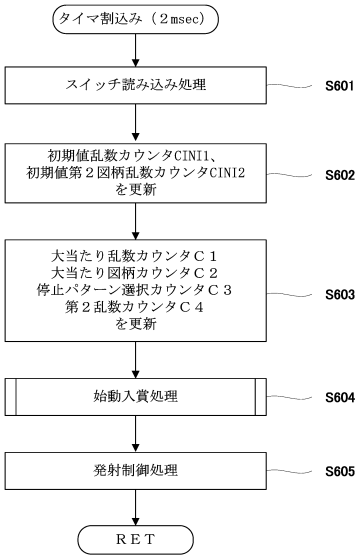


【図２２】

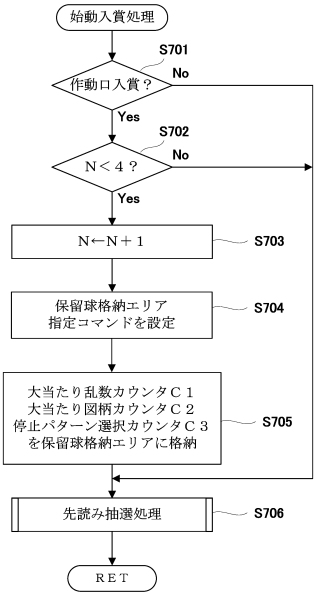
【Fig. 22】



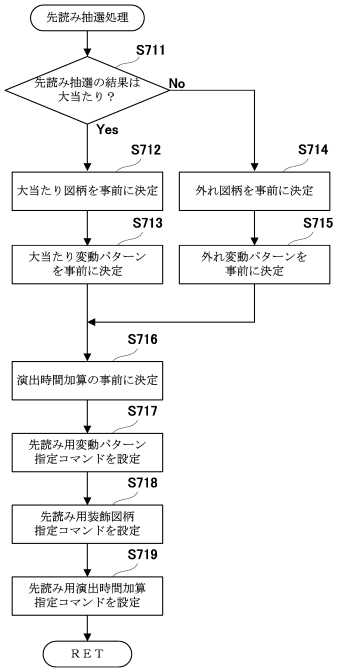
【図２３】
【Fig.23】



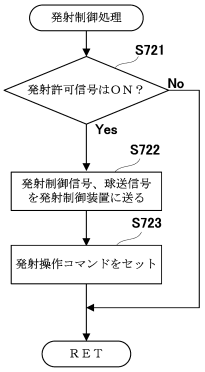
【図２４】
【Fig.24】



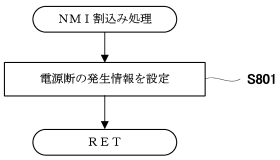
【図２５】
【Fig.25】



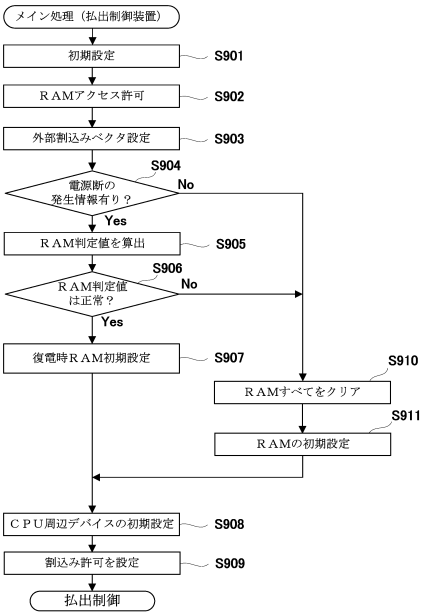
【図２６】
【Fig.26】



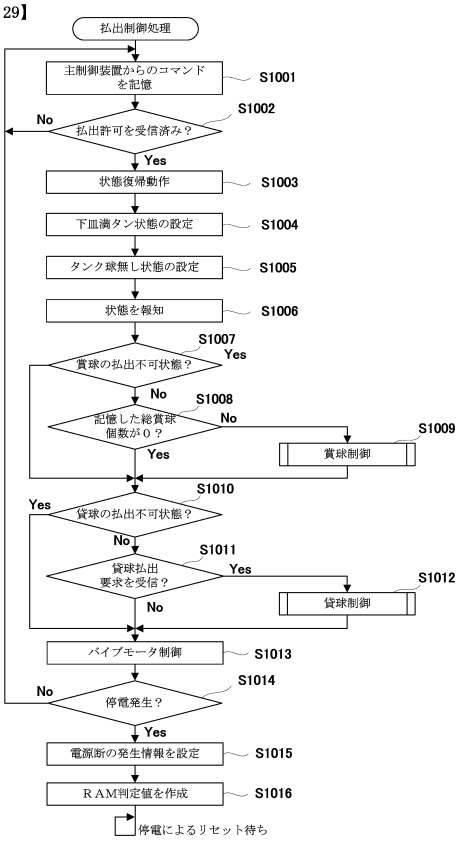
【図２７】
【Fig. 27】



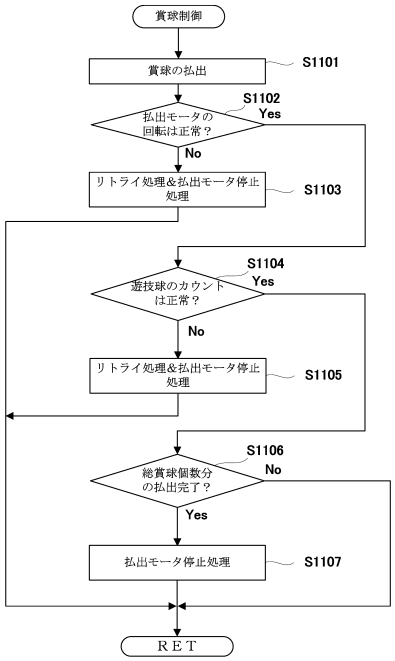
【図２８】
【Fig. 28】



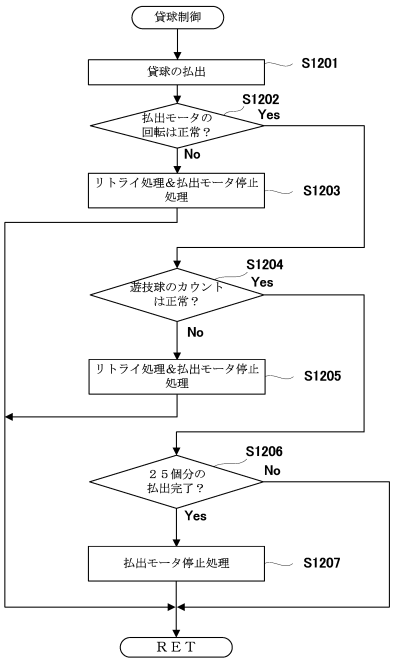
【図２９】
【Fig. 29】



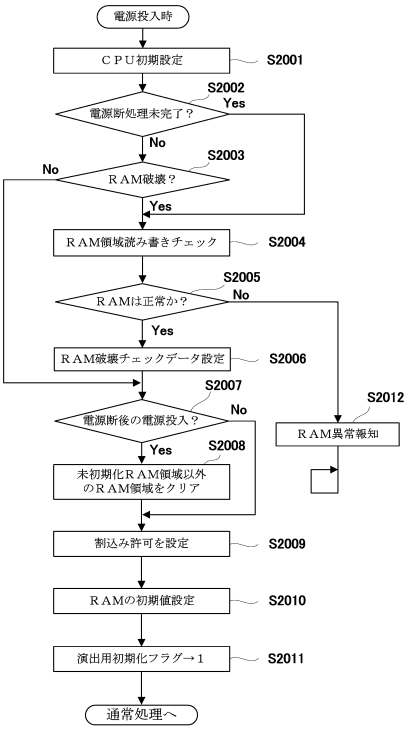
【図３０】
【Fig. 30】



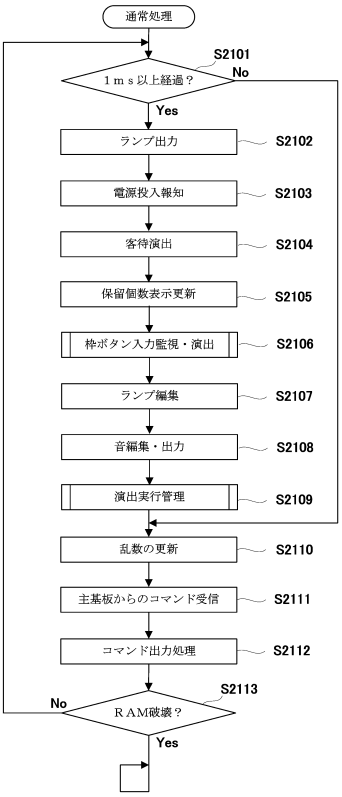
【図３１】
【Fig. 31】



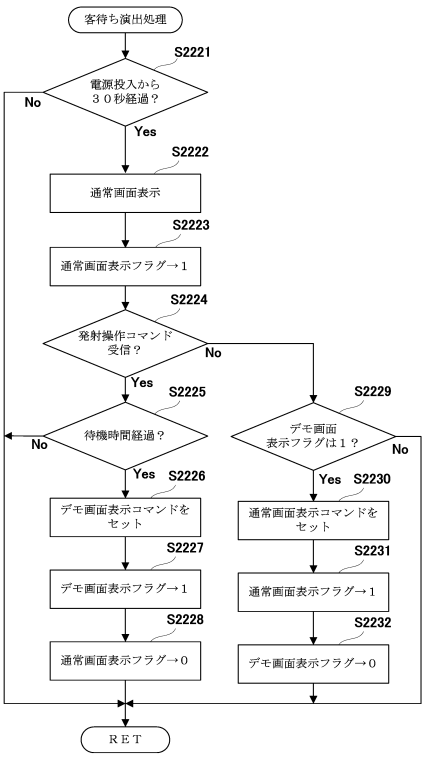
【図３２】
【Fig. 32】



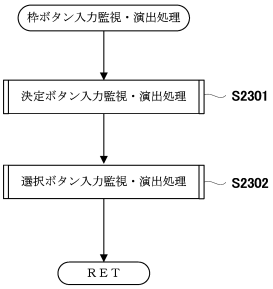
【図３３】
【Fig. 33】



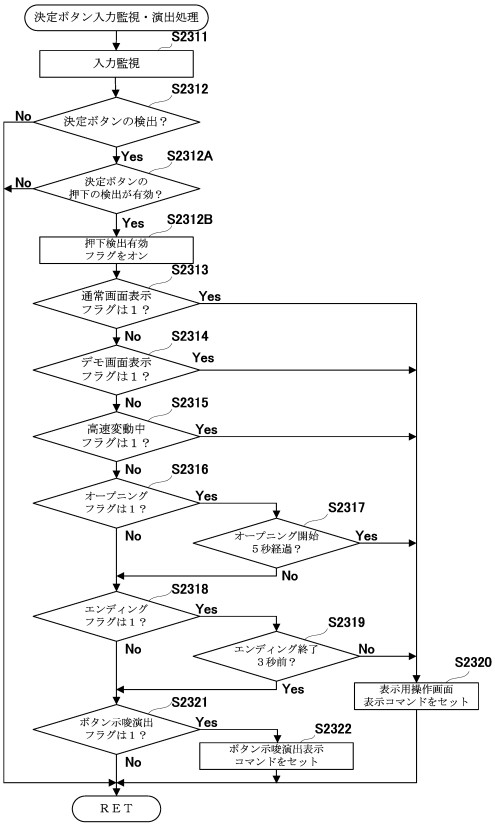
【図３４】
【Fig. 34】



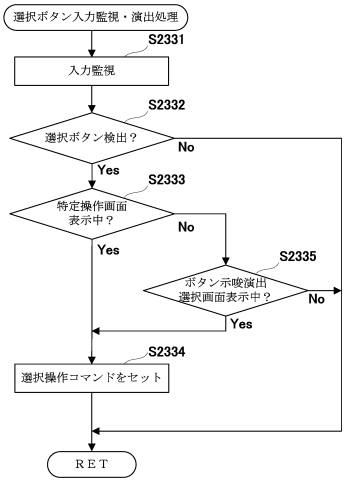
【図３５】
【Fig. 35】



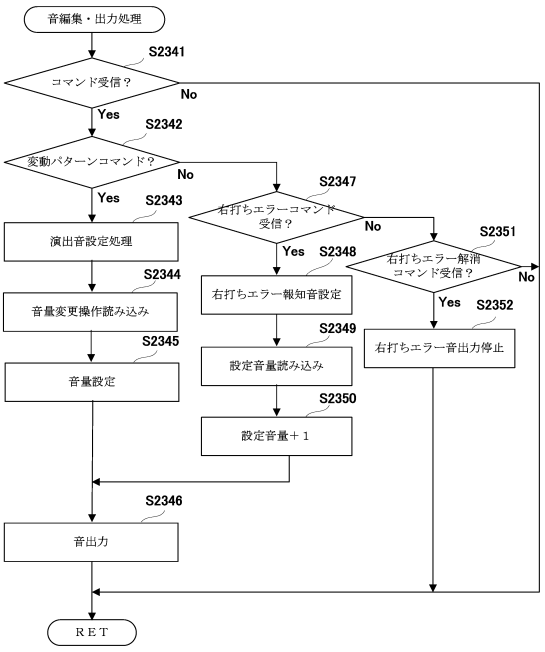
【図３６】
【Fig. 36】



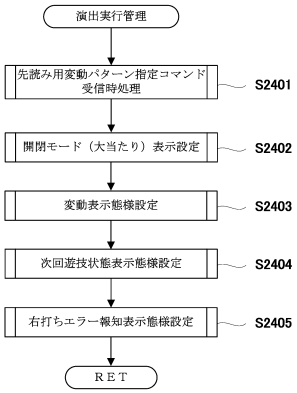
【図３７】
【Fig. 37】



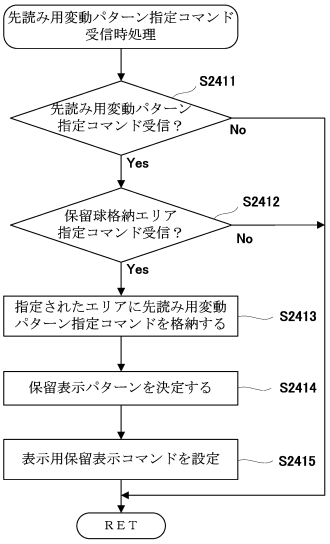
【図３８】
【Fig. 38】



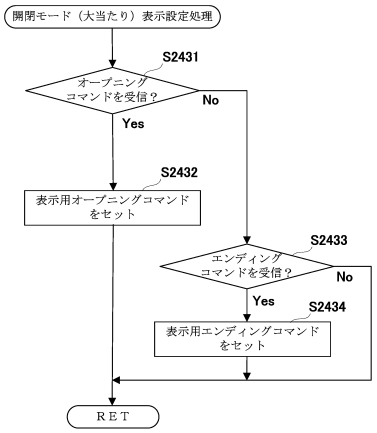
【図３９】
【Fig. 39】



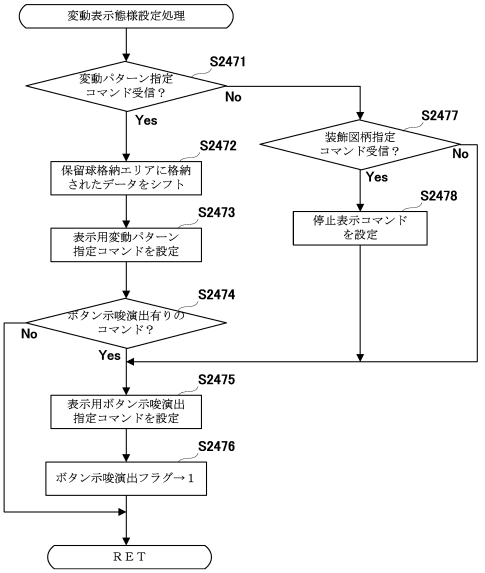
【図４０】
【Fig. 40】



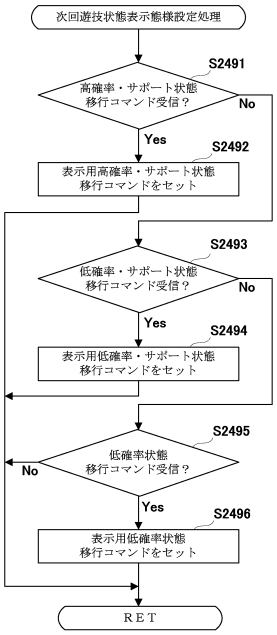
【図４１】
【Fig. 41】



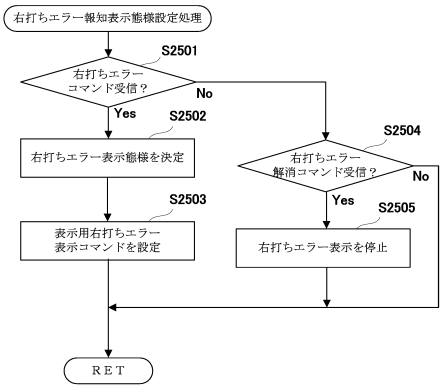
【図４２】
【Fig. 42】



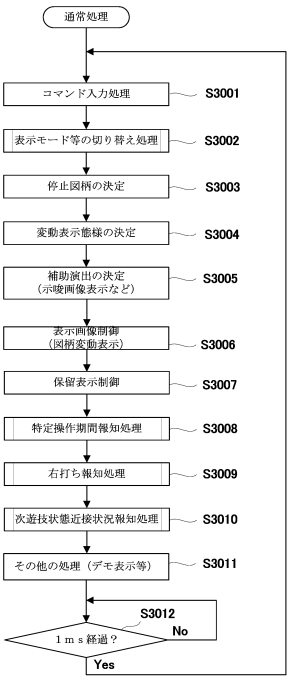
【図４３】
【Fig. 43】



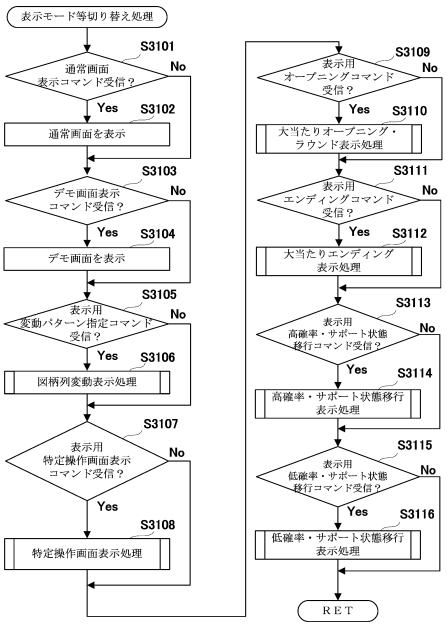
【図４４】
【Fig. 44】



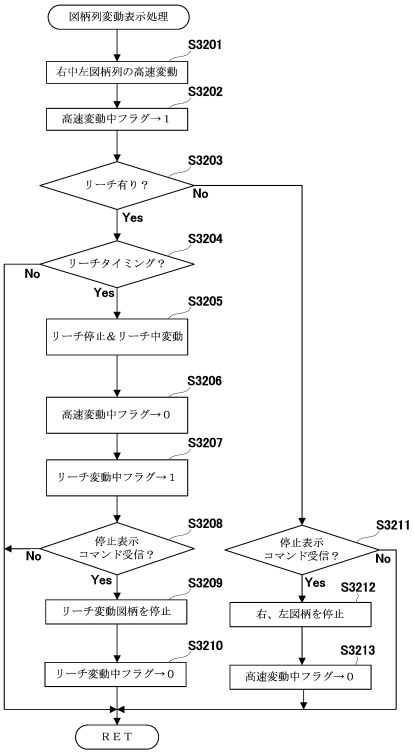
【図４５】
【Fig. 45】



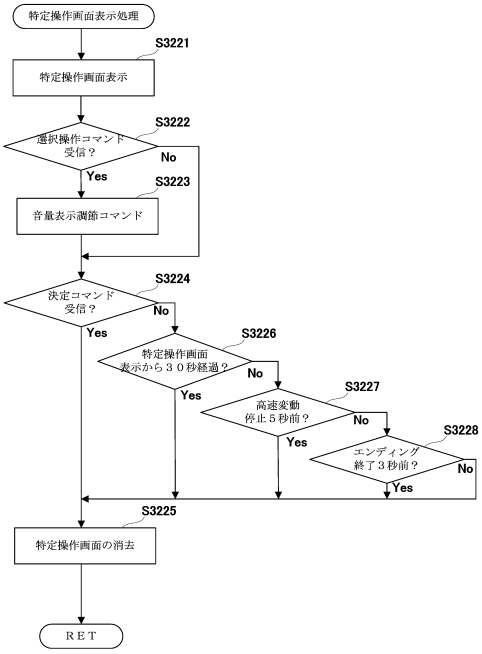
【図４６】
【Fig. 46】



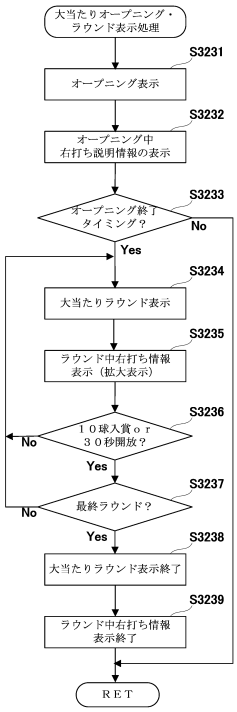
【図４７】
【Fig.47】



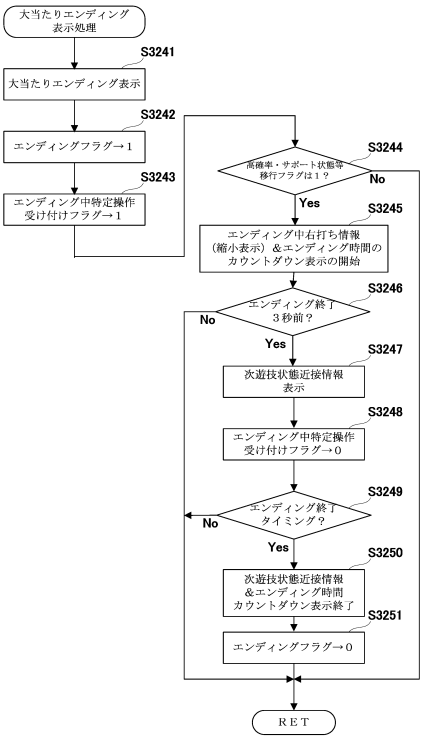
【図４８】
【Fig.48】



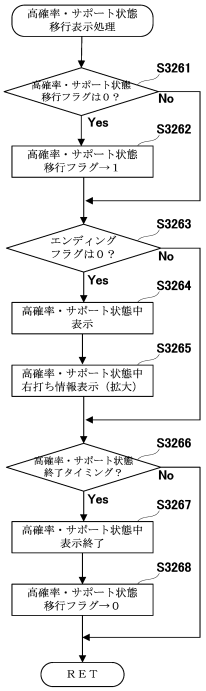
【図４９】
【Fig.49】



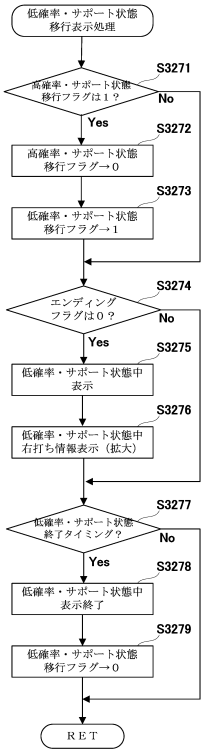
【図５０】
【Fig.50】



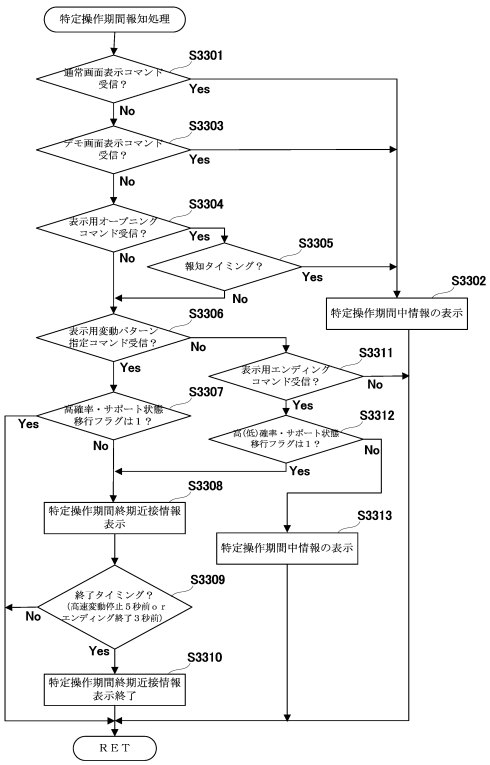
【図５１】
【Fig.51】



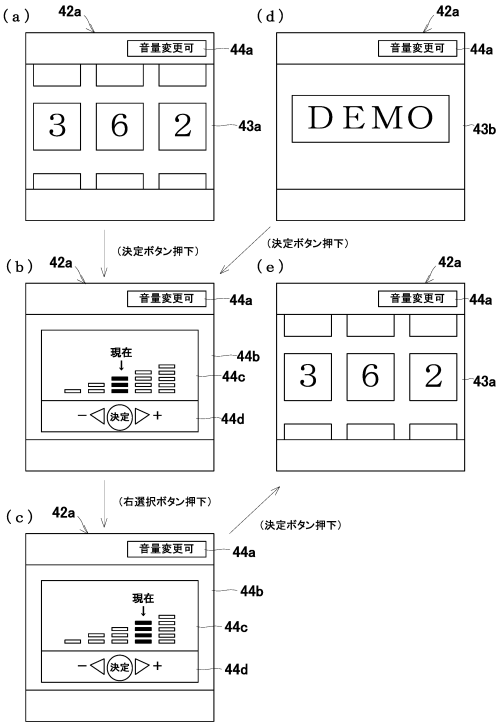
【図５２】
【Fig.52】



【図５３】
【Fig.53】

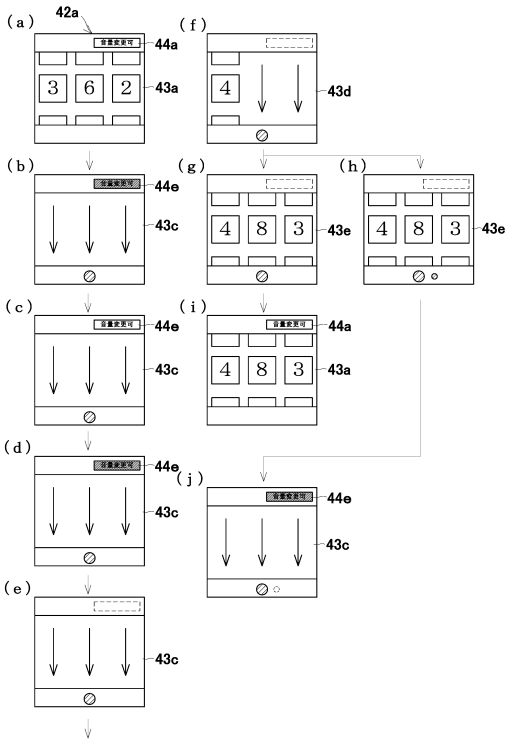


【図５４】
【Fig.54】



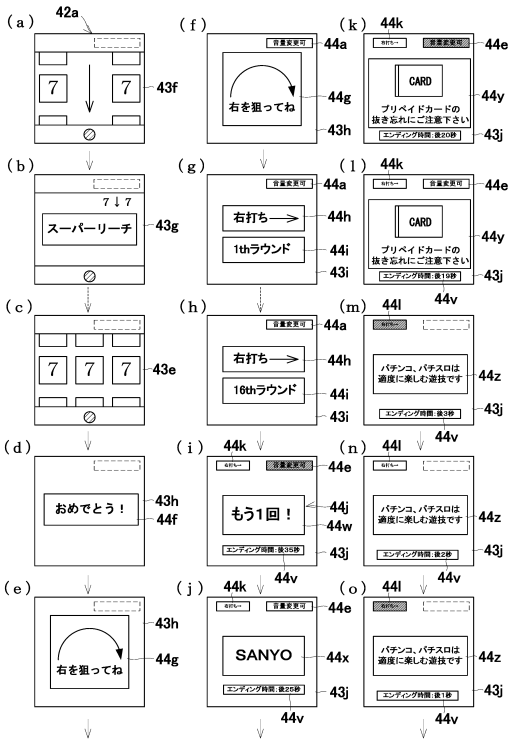
【図５５】

【Fig. 55】



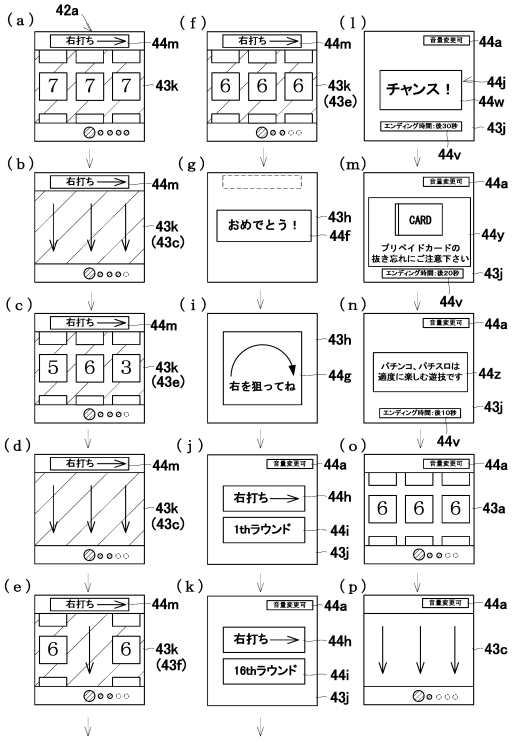
【図５６】

【Fig. 56】



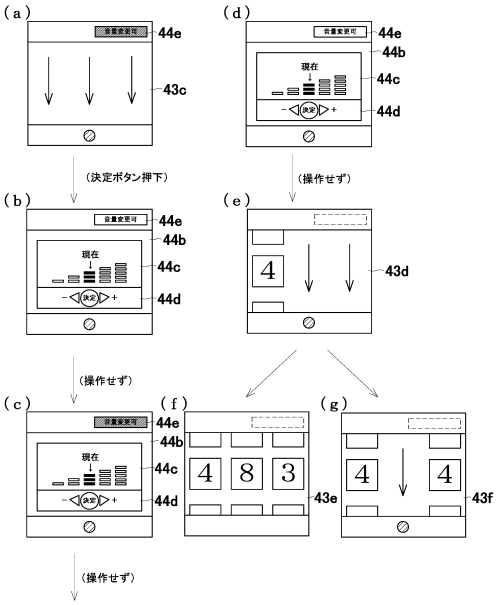
【図５７】

【Fig. 57】



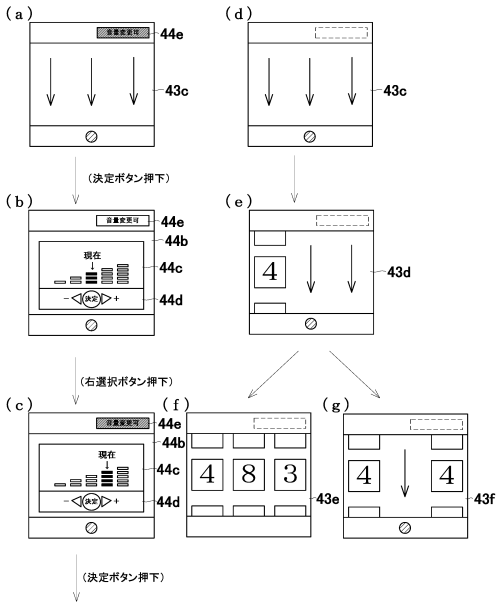
【図５８】

【Fig. 58】



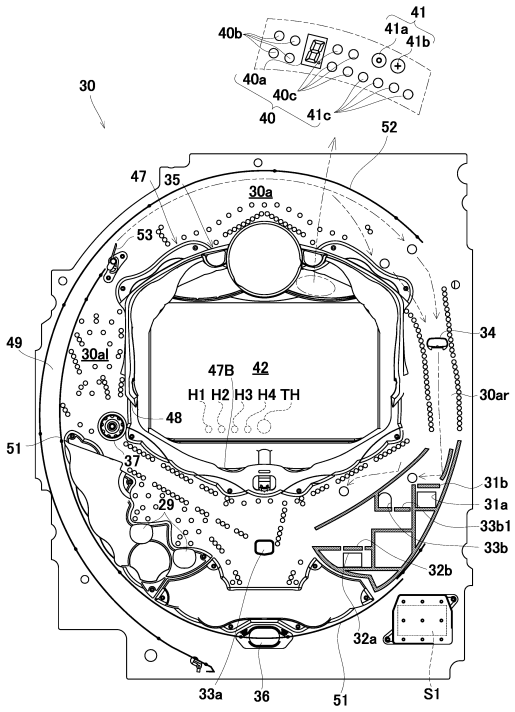
【図５９】

【Fig.59】



【図６０】

【Fig.060】



【図６１】

【Fig.061】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短状態の終期
150 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短2	10	10	2回目の変動表示まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	5	5	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	2回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
2～149 151～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	2回目の変動表示まで

【図６２】

【Fig.062】

(a) 普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～248	○
249，250	×

(b) 普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	5	0．2
時短状態	0．5	0．9

【図６３】

【Fig.063】

（ａ）特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン１回目）

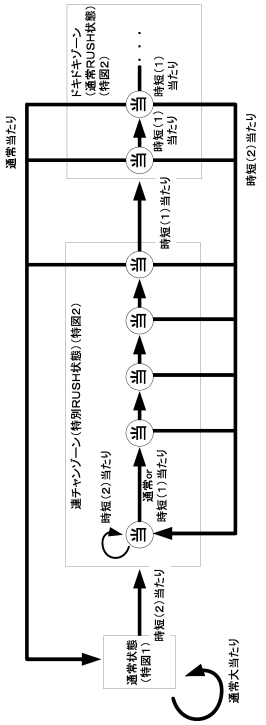
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数用カウンタCS1（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，450		0～198	0～240	大当たり長変動（11秒）
	0～99	0～198	0～240	小当たり長変動（10秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（11秒）

（ｂ）特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン２回目～５回目）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数用カウンタCS1（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，450	0，1	0～198	0～240	大当たり短変動（4秒）
	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動（3秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ短変動（4秒）

【図６４】

【Fig.064】



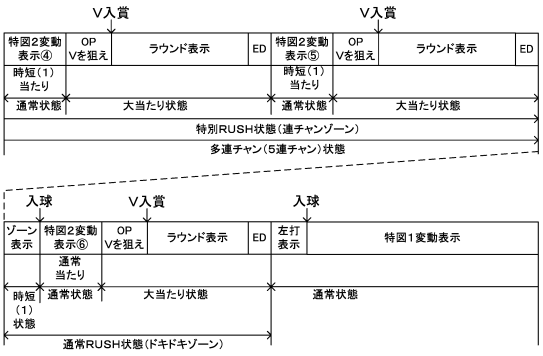
【図６５】

【Fig.065】



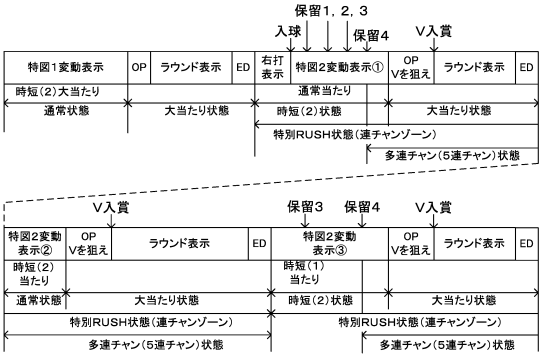
【図６６】

【Fig.066】



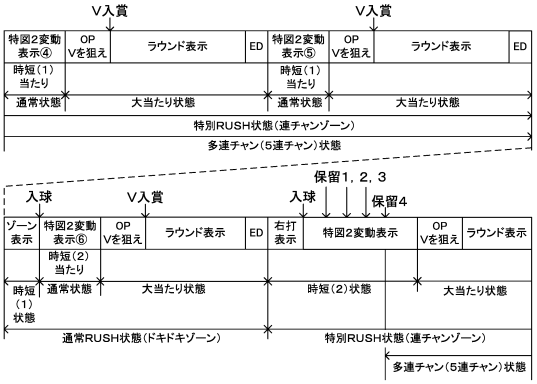
【図６７】

【Fig.067】



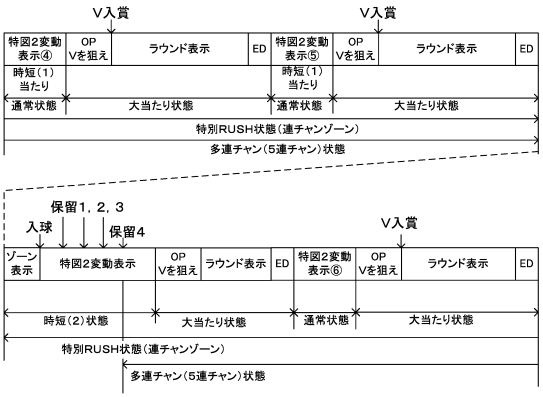
【図６８】

【Fig.068】



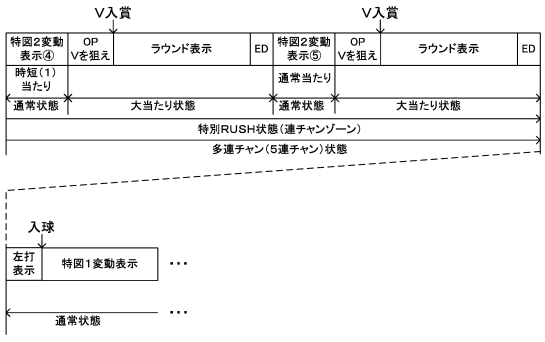
【図６９】

【Fig.069】

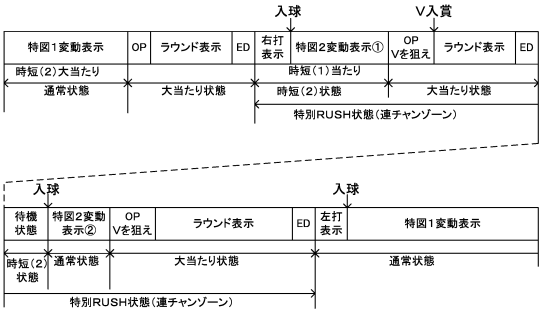


【図７０】

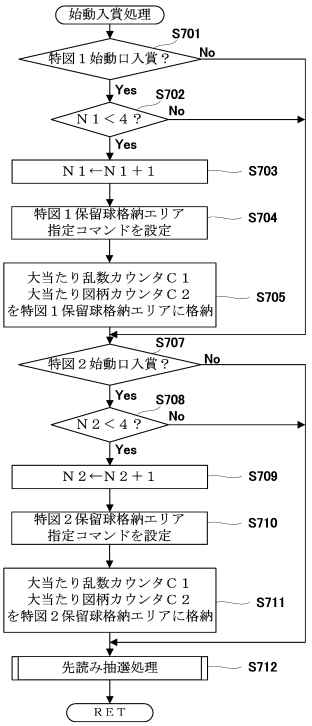
【Fig.070】



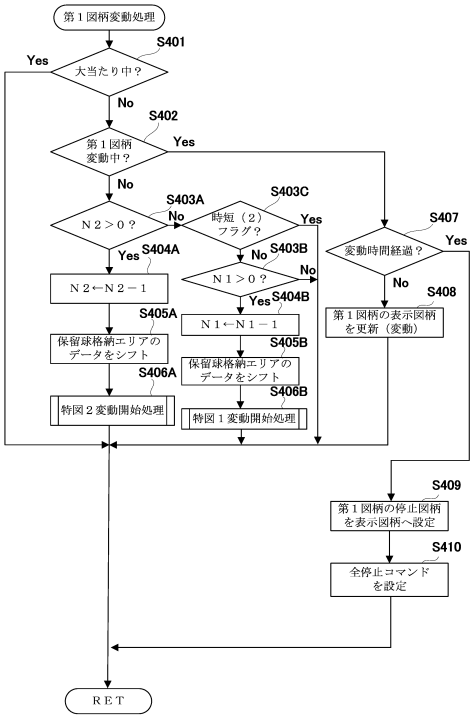
【図７１】
【Fig.071】



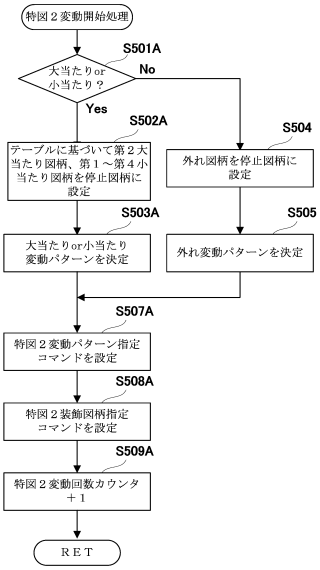
【図７２】
【Fig.072】



【図７３】
【Fig.073】

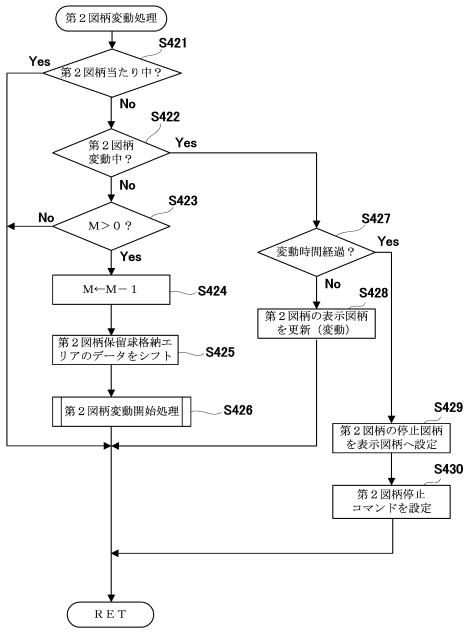


【図７４】
【Fig.074】



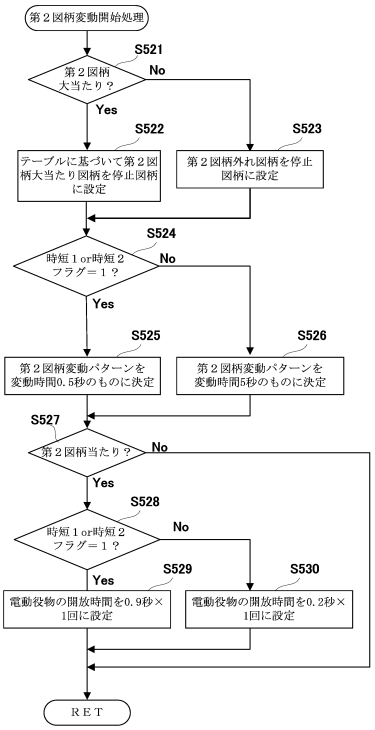
【図７５】

【Fig.075】



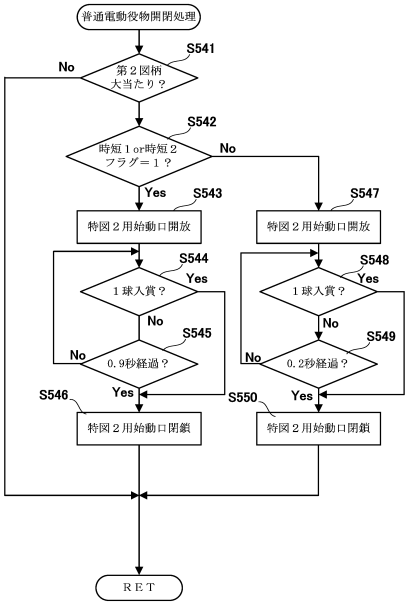
【図７６】

【Fig.076】



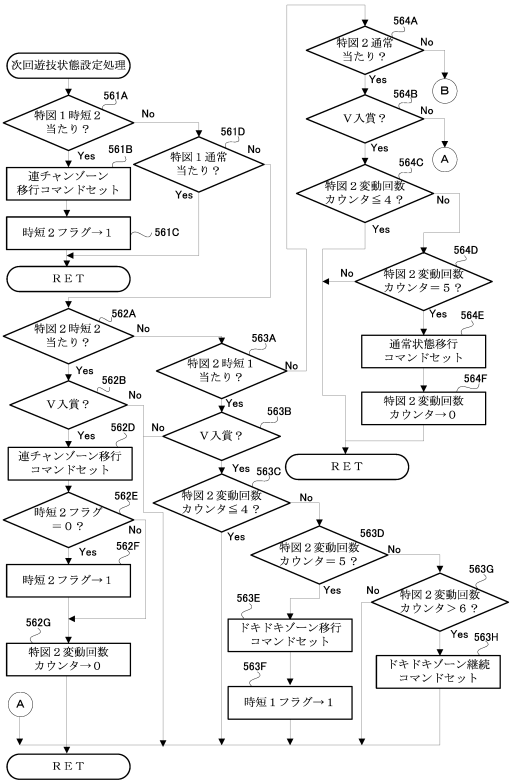
【図７７】

【Fig.077】

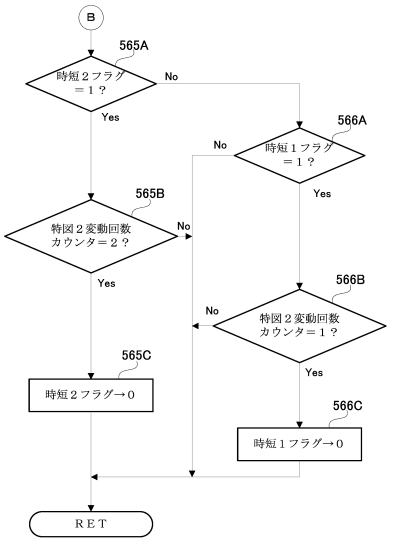


【図７８】

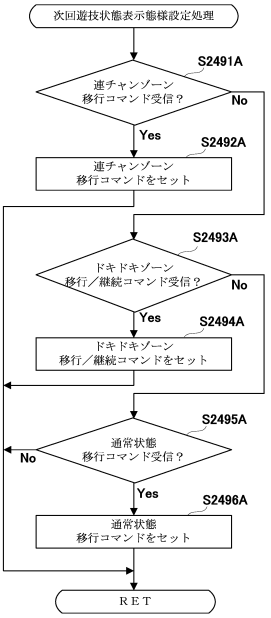
【Fig.078】



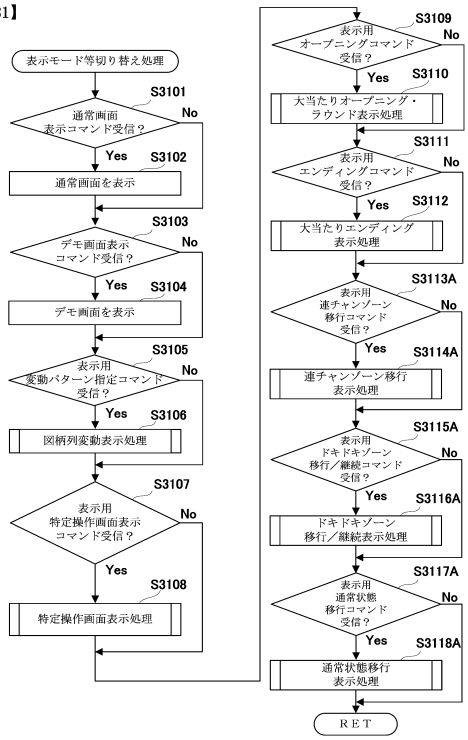
【図７９】
【Fig.079】



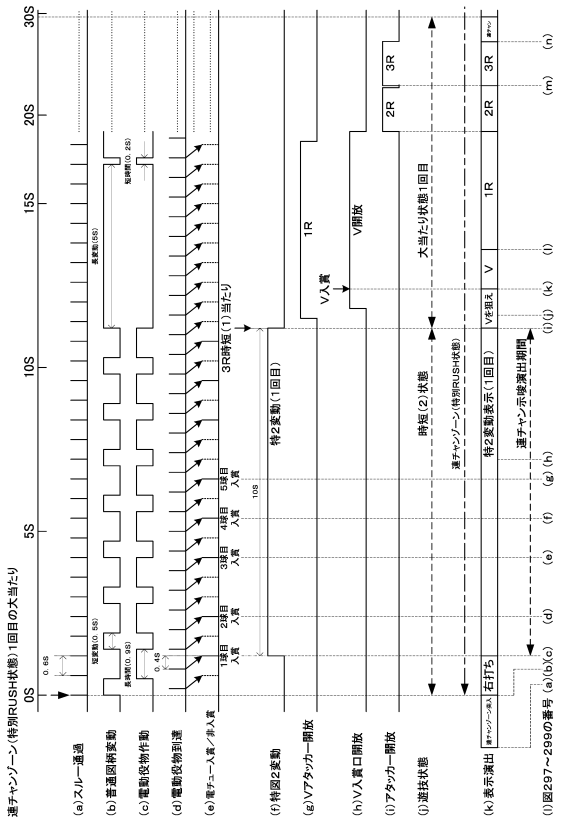
【図８０】
【Fig.080】



【図８１】
【Fig.081】

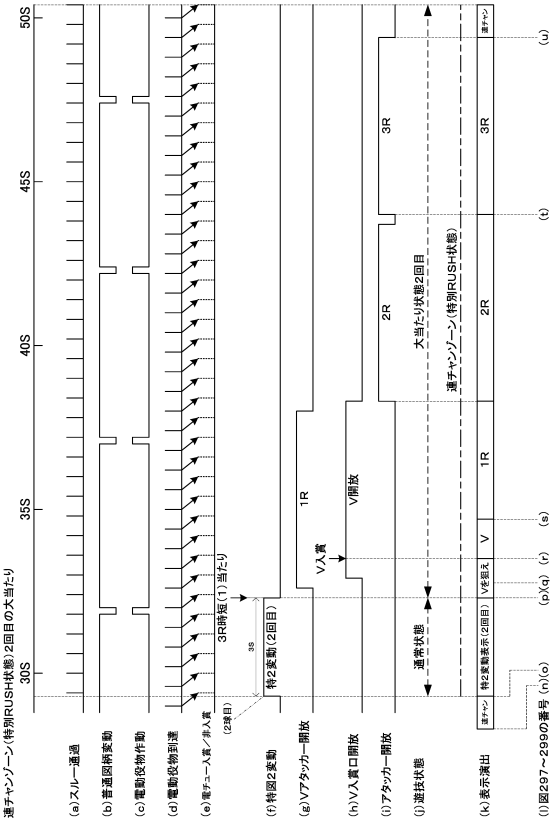


【図８２】
【Fig.082】



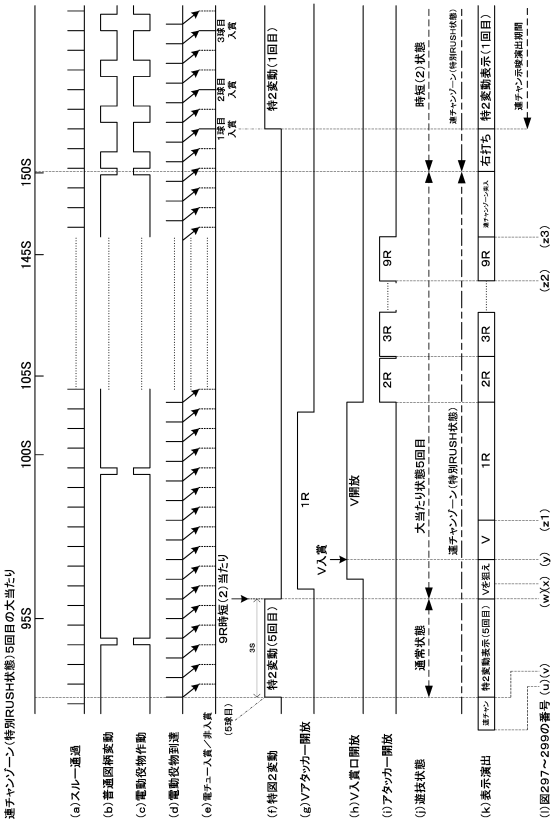
【図８３】

【Fig.083】



【図８４】

【Fig.084】



【図８５】

【Fig.085】

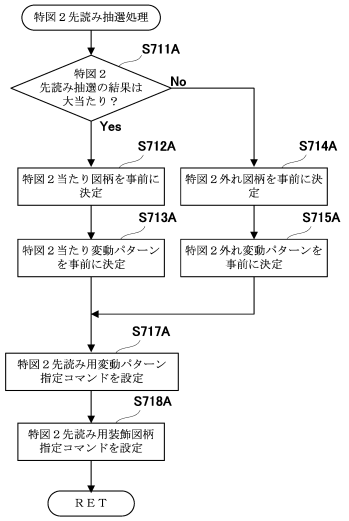
連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル

大当たり図柄カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	当たり種別	入賞時の保留番号	連チャン示唆演出シナリオ	パターン種別
0 1 150 450 以外	97～99	9R時短（2）	0（連）	20%上がる、連チャン見込数表示 （連チャン見込数＝（保留番号＋1）＋5×連チャンゾーン突入回数） 「もっと上を目指してね」	A1
			1（連）	20%上がる、連チャン見込数表示 「これ位普通よね」	A2
			2（連）	20%上がる、連チャン見込数表示 「これ位では喜べないよね」	A3
			3（連）	20%上がる、連チャン見込数表示 「あと一歩だったね」	A4
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示 「最高の引きだね」 レインボー変化	A5
	11～85	3R時短（1）	0～3（連）	20%上がる	B1
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示 「もっと上を目指してね」	B2
	86～96	9R時短（1）	0～3（連）	20%上がる	B1
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示 「もっと上を目指してね」	B2
	0～10	3R通常	0～3（連）	20%上がる	C1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる 「ここまでか・・・」	C2
150		6R時短（2） （直撃）	0（連）	20%上がる、連チャン見込数表示 「もっと上を目指してね」	A1
			1（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、 「これ位普通よね」	A2
			2（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、 「これ位では喜べないよね」	A3
			3（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、 「あと一歩だったね」	A4
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示、 「最高の引きだね」 レインボー変化	A5
450		6R通常 （直撃）	0～3（連）	20%上がる	C1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる 「ここまでか・・・」	C2
0，1		外れ	0～3（連）	20%上がる	D1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる	D2

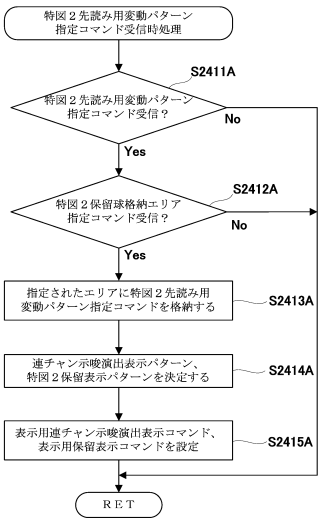
入賞時の保留番号
0：実行エリア
1～4：保留第1～第4エリア

【図８６】

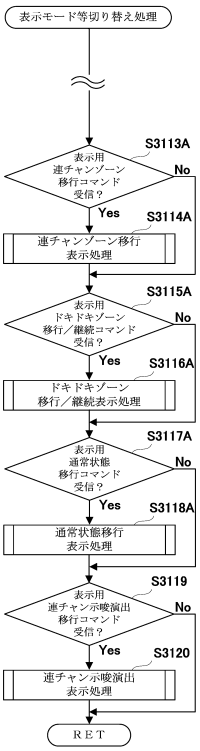
【Fig.086】



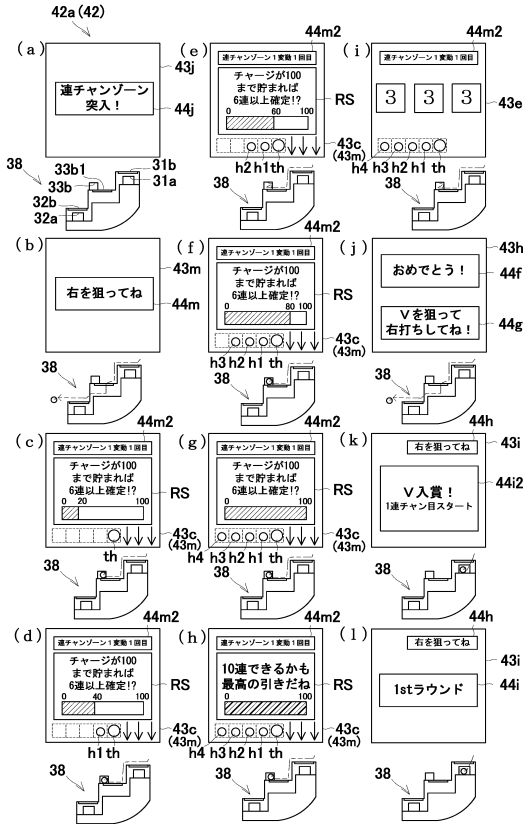
【図８７】
【Fig.087】



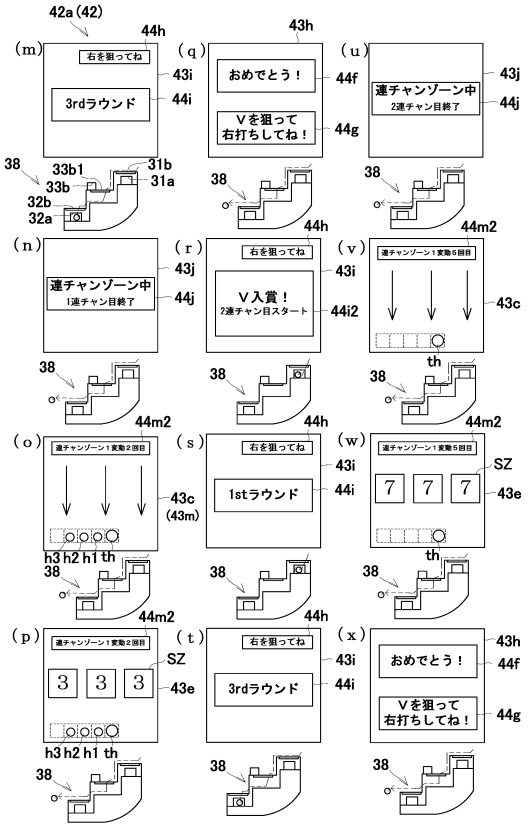
【図８８】
【Fig.088】



【図８９】
【Fig.089】

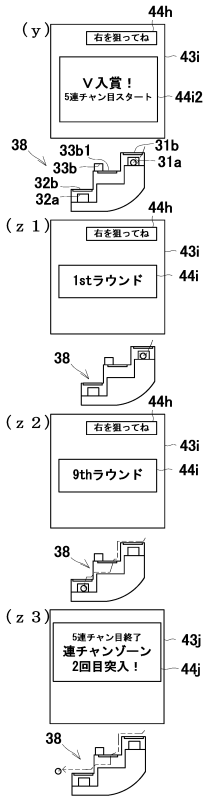


【図９０】
【Fig.090】



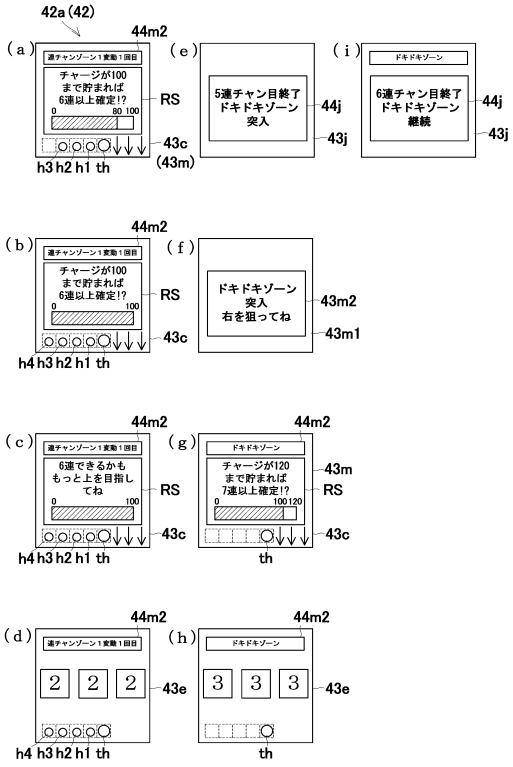
【図９１】

【Fig.091】



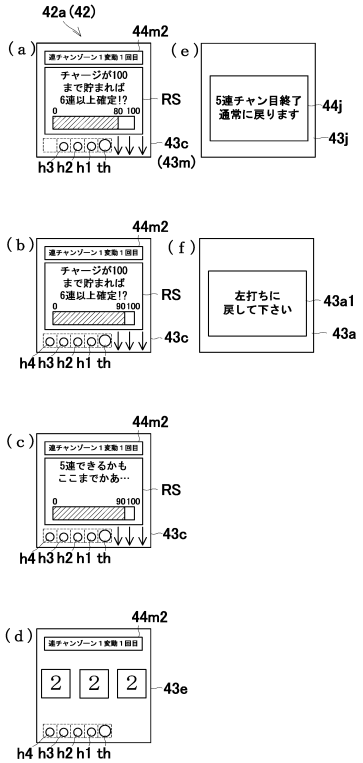
【図９２】

【Fig.092】



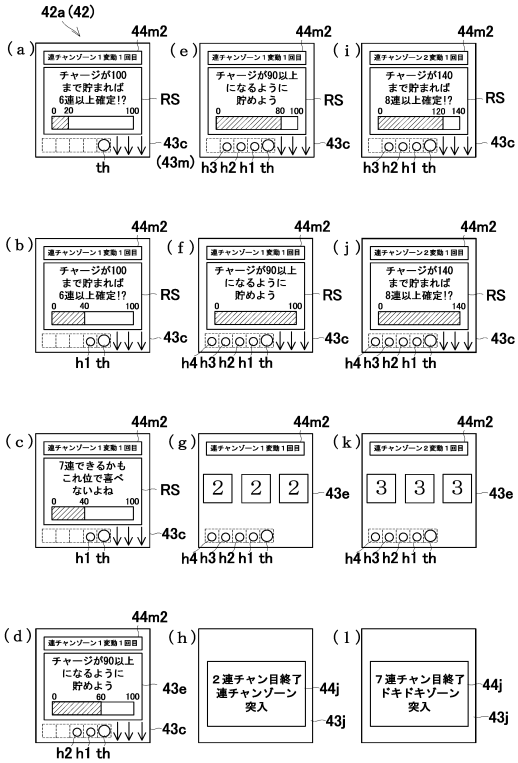
【図９３】

【Fig.093】



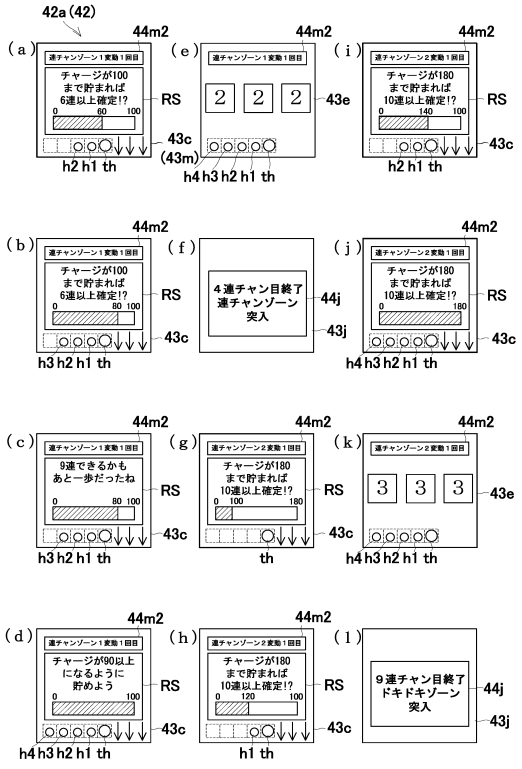
【図９４】

【Fig.094】



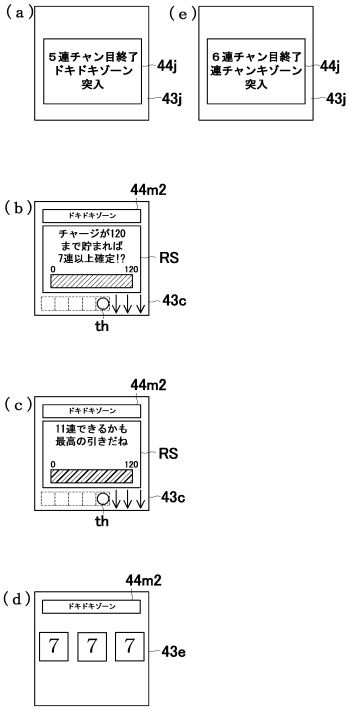
【図９５】

【Fig.095】



【図９６】

【Fig.096】



【図９７】

【Fig.097】 エンディング時間決定用テーブル

当たり種別	入賞時の保留番号	大当たり乱数カウンタC2（割合）（0～99）	エンディング時間（秒）
3R通常当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	0～1（2%）	4
		2～3（2%）	7
		4～6（3%）	10
		7～10（4%）	31
3R時短（1）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	11～31（21%）	4
		32～50（19%）	7
		51～68（18%）	10
		69～85（17%）	31
9R時短（1）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	86～89（4%）	4
		90～92（3%）	7
		93～94（2%）	10
		95～96（2%）	31
9R時短（2）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	97～99（2%）	31

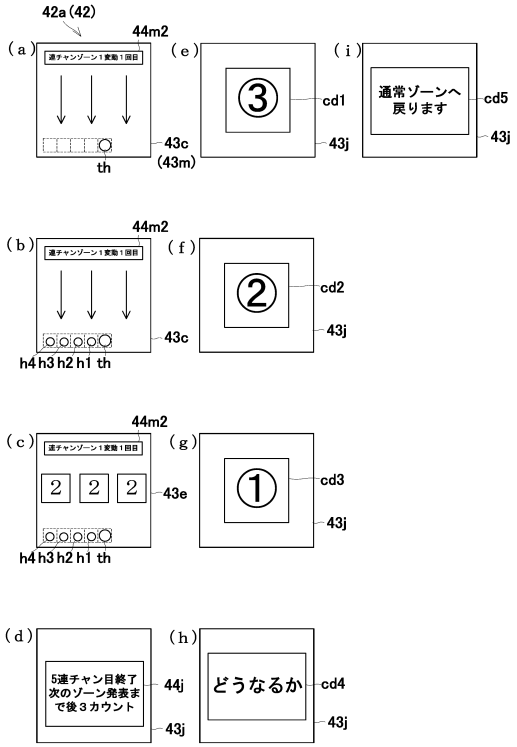
【図９８】

【Fig.098】 エンディング演出パターン決定用テーブル

当たり種別	エンディング時間（秒）	エンディング演出シナリオ（秒）	演出パターン
3R通常当たり	4	カウント 0～1 / 3表示 1～3 / 通常 3～4	Sn1
	7	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～6 / 通常 6～7	Sn2
	10	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～9 / 通常 9～10	Sn3
	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / 通常 28～31	Sn4
3R時短（1）当たり	4	カウント 0～1 / 3表示 1～3 / ドキドキ 3～4	Sn5
	7	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～6 / ドキドキ 6～7	Sn6
	10	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～9 / ドキドキ 9～10	Sn7
	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / ドキドキ 28～31	Sn8
9R時短（1）当たり	4	カウント 0～1 / 3表示 1～3 / ドキドキ 3～4	Sn5
	7	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～6 / ドキドキ 6～7	Sn6
	10	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～9 / ドキドキ 9～10	Sn7
	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / ドキドキ 28～31	Sn8
9R時短（2）当たり	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / 連チャン 28～31	Sn9

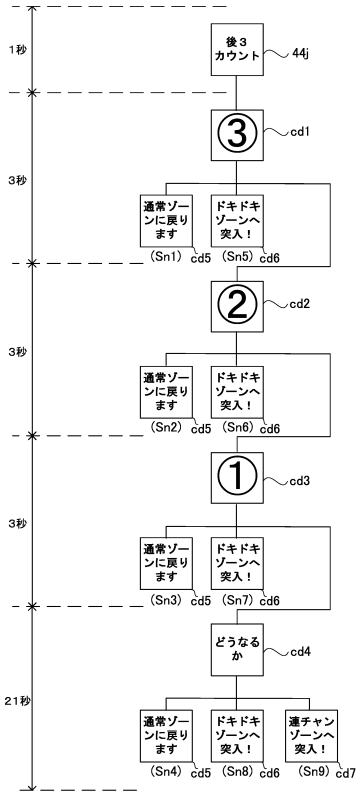
【図９９】

【Fig.099】



【図１００】

【Fig.100】



【図１０１】

【Fig.101】

（ａ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第１の特別RUSH状態）

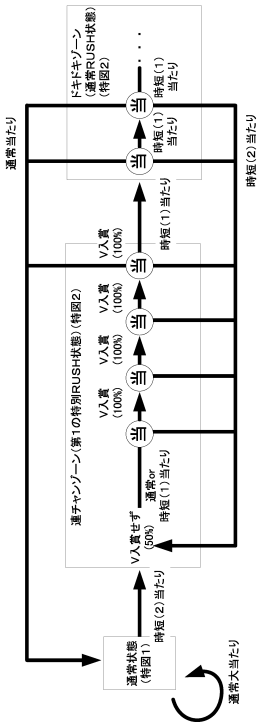
直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第1パターン（第1ラウンドのうちの0．6秒×2回）	50%

（ｂ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第２の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第2パターン（第1ラウンド中）	100%

【図１０２】

【Fig.102】



【図１０３】

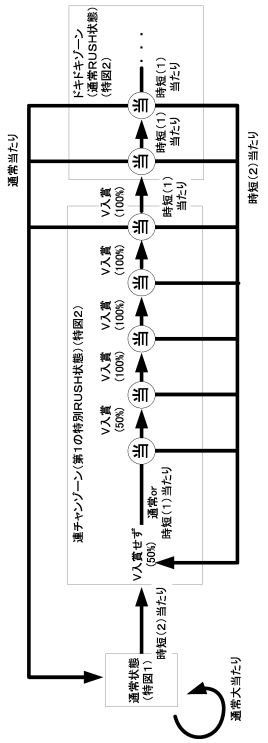
【Fig.103】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短状態の終期
150 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短3	10	10	3回目の変動表示まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	5	5	なし

【図１０４】

【Fig.104】



【図１０５】

【Fig.105】

（ａ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第1の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第2パターン（第1ラウンド中）	100%

（ｂ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第2の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第1パターン（第1ラウンドのうちの0．6秒×2回）	50%

【図１０６】

【Fig.106】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	3回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
2～149 151～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	3回目の変動表示まで

【図１０７】

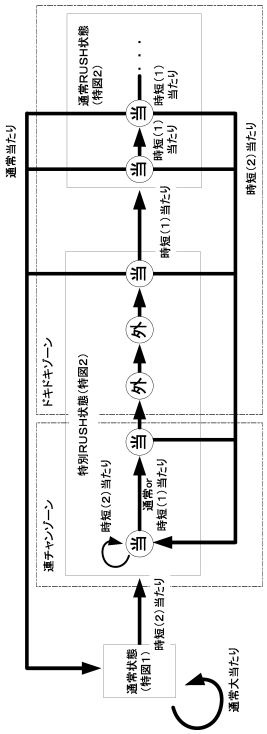
【Fig.107】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	2回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
300～449，451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5，6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	2回目の変動表示まで

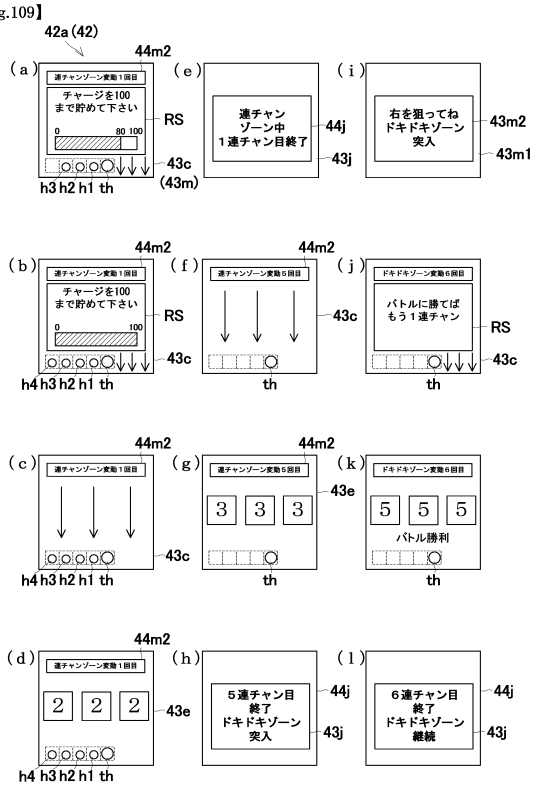
【図１０８】

【Fig.108】



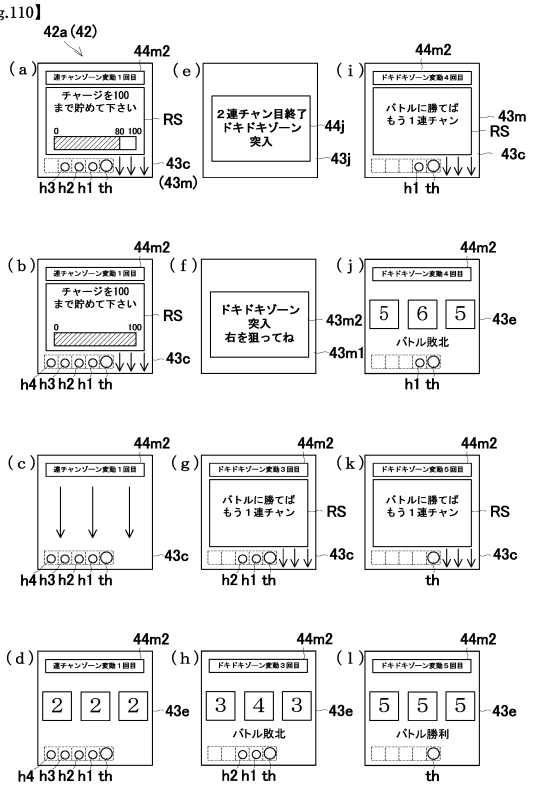
【図１０９】

【Fig.109】



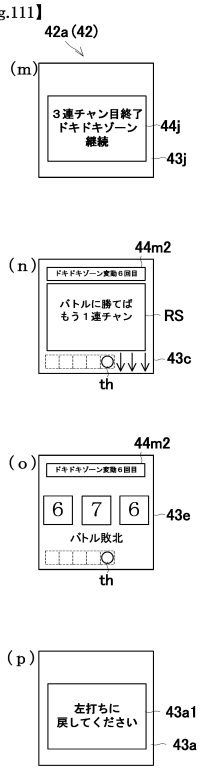
【図１１０】

【Fig.110】



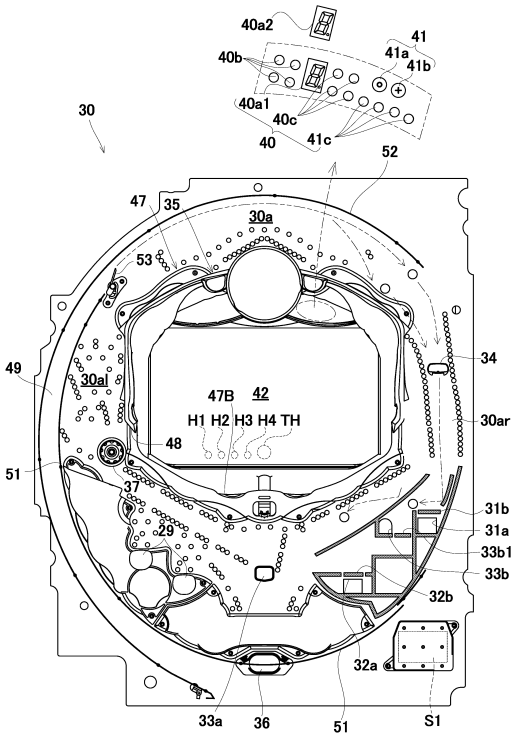
【図１１１】

【Fig.111】



【図１１２】

【Fig.112】



【図１１３】

【Fig.113】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0～19	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短A1	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	20～34			6R時短A2	保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	35～44			6R時短A3	保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	45～47			6R時短A4	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～71	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	72～86				保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	87～96				保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	97～99				保留1回 or 普通図柄変動20回まで

【図１１４】

【Fig.114】

特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	普通図柄変動30回まで
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～99	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	普通図柄変動30回まで

【図１１５】

【Fig.115】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル（時短状態）

普通当たり乱数用カウンタ CS3（0～250）	第2図柄
0～16	○
17～250	×

（ｂ）普通当たり抽選用テーブル（通常状態、大当たりラウンド遊技状態）

普通当たり乱数用カウンタ CS3（0～250）	第2図柄
0～250	×

（ｃ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数用カウンタ CS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～83	3	0．9
	84～167	10	
	168～250	15	
時短B状態	0～83	3	0．9
	84～167	15	
	168～250	30	

【図１１６】

【Fig.116】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動（30秒）
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	0～30	0～240	小当たり長変動パターンA（30秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	31～140	0～240	小当たり長変動パターンB（60秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	141～198	0～240	小当たり長変動パターンC（90秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり短変動（2秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動（2秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ短変動（2秒）

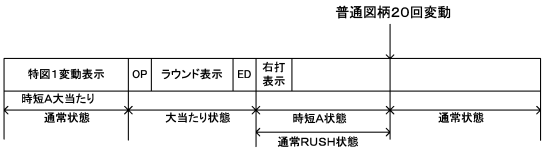
【図１１７】

【Fig.117】



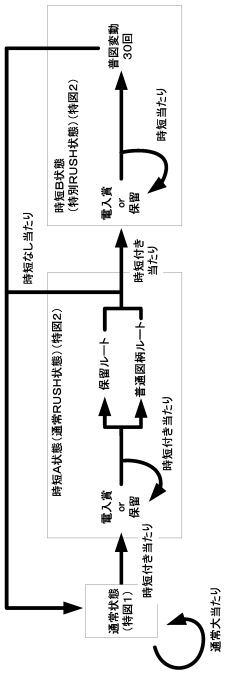
【図１１８】

【Fig.118】



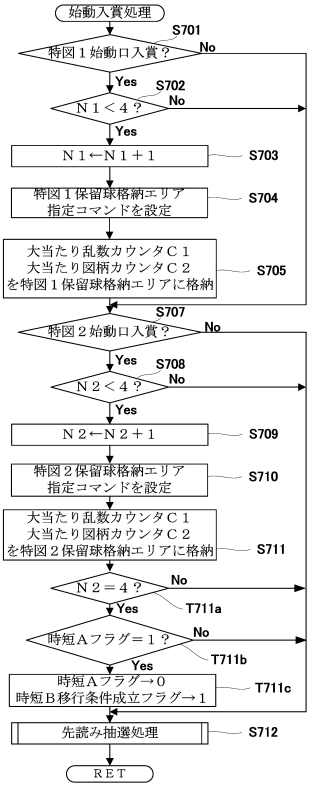
【図１１９】

【Fig. 119】



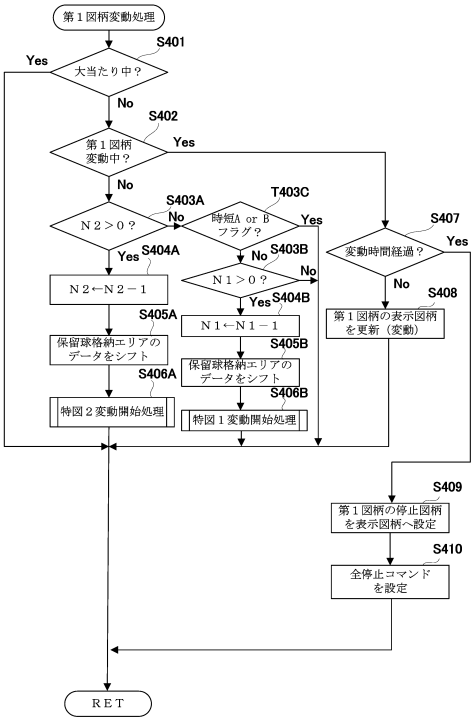
【図１２０】

【Fig.120】



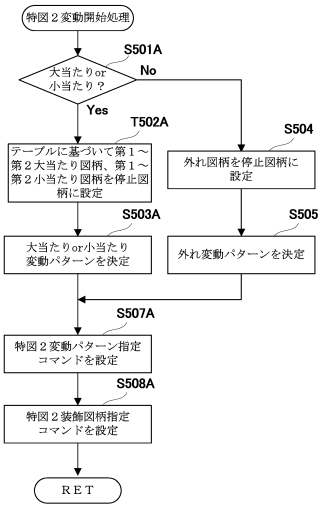
【図１２１】

【Fig.121】



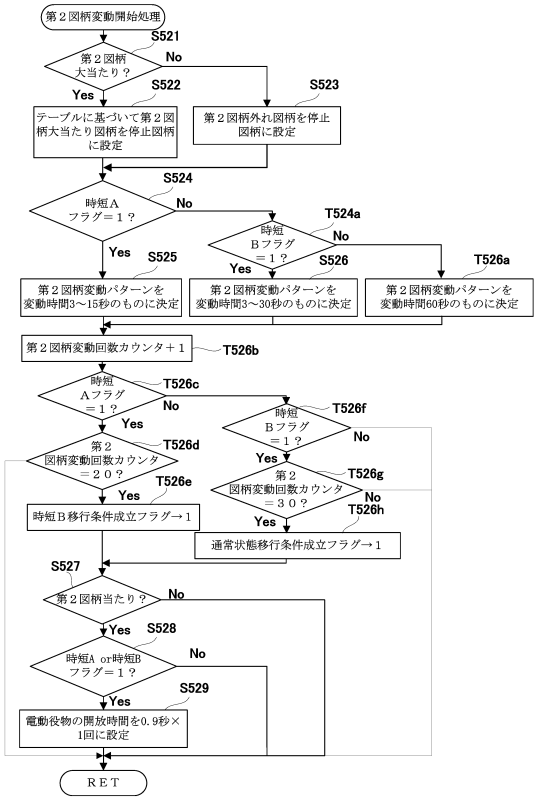
【図１２２】

【Fig.122】



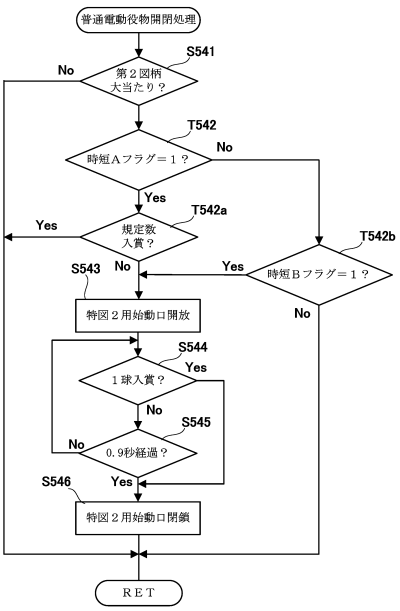
【図１２３】

【Fig.123】



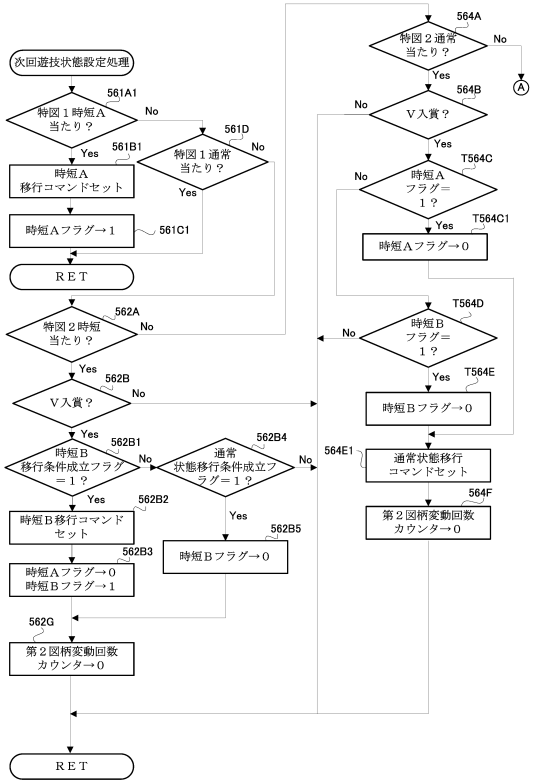
【図１２４】

【Fig.124】



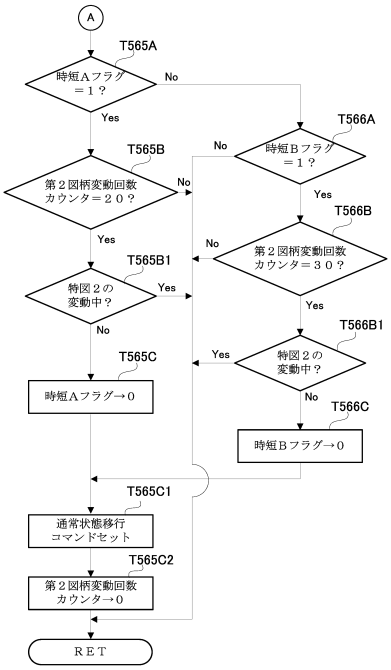
【図１２５】

【Fig.125】



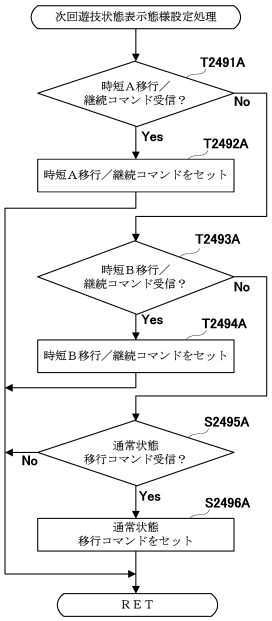
【図１２６】

【Fig.126】



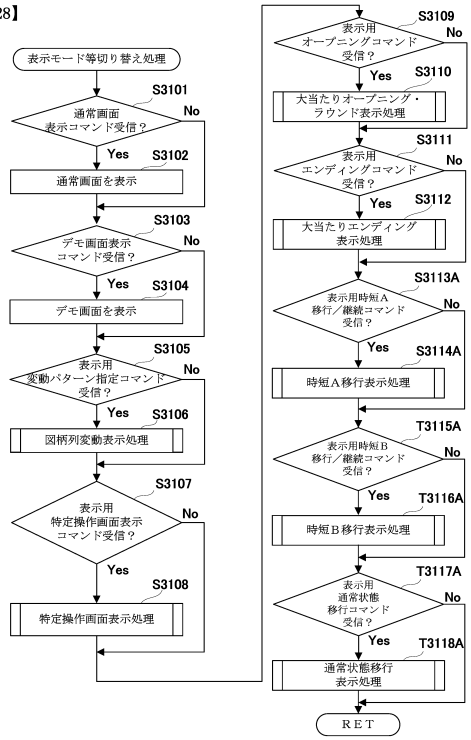
【図１２７】

【Fig.127】



【図１２８】

【Fig.128】



【図１２９】

【Fig.129】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0～19	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短A1	保留4回 or 特図1変動1回終了
	20～34			6R時短A2	保留3回 or 特図1変動1回終了
	35～44			6R時短A3	保留2回 or 特図1変動1回終了
	45～47			6R時短A4	保留1回 or 特図1変動1回終了
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	保留1回 or 特図1変動1回終了
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～71	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	保留4回 or 特図1変動1回終了
	72～86				保留3回 or 特図1変動1回終了
	87～96				保留2回 or 特図1変動1回終了
	97～99				保留1回 or 特図1変動1回終了

【図１３０】

【Fig.130】

（ａ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	特図1変動2回終了
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～99	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	特図1変動2回終了

（ｂ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A，B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150 300 450	0～19 20～34 35～44 45～47 48～99	0～198	0～240	大当たり長変動（120秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ長変動（120秒）

【図１３１】

【Fig.131】

（ａ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

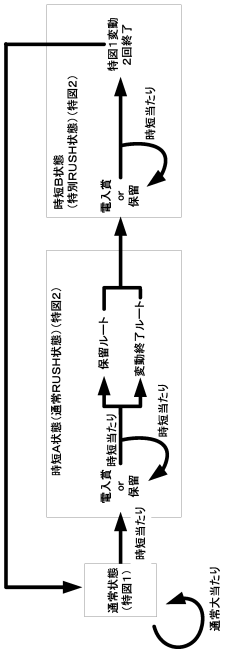
遊技状態	普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～150	3	0．9
	151～220	10	
	221～250	15	
時短B状態	0～150	3	0．9
	151～220	10	
	221～250	15	

（ｂ）　特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動（10秒）
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	0～30	0～240	小当たり長変動パターンA（10秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	31～140	0～240	小当たり長変動パターンB（30秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	141～198	0～240	小当たり長変動パターンC（50秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（10秒）

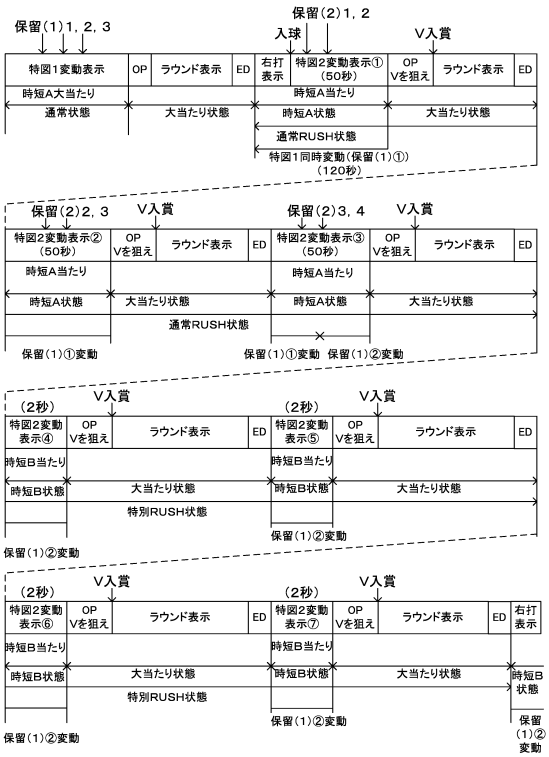
【図１３２】

【Fig.132】



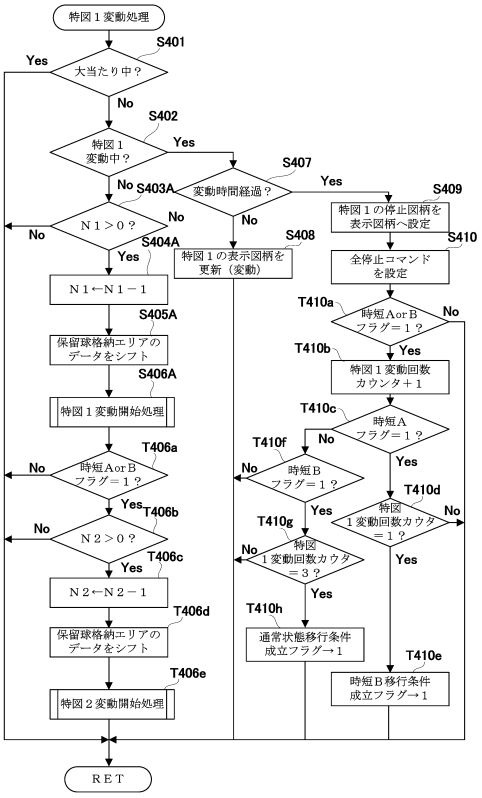
【図１３３】

【Fig.133】



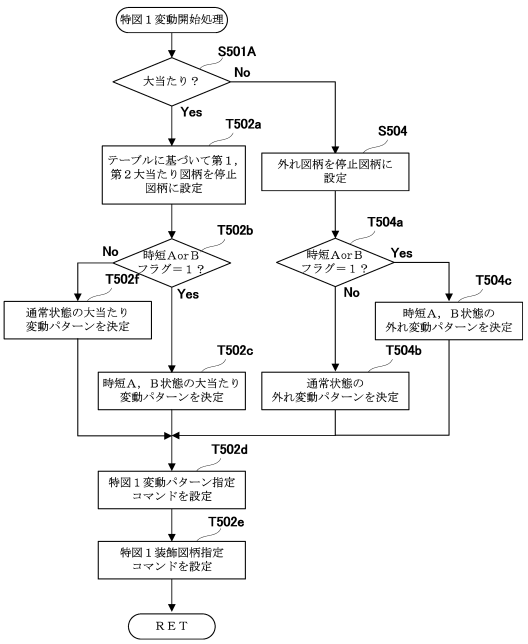
【図１３４】

【Fig.134】



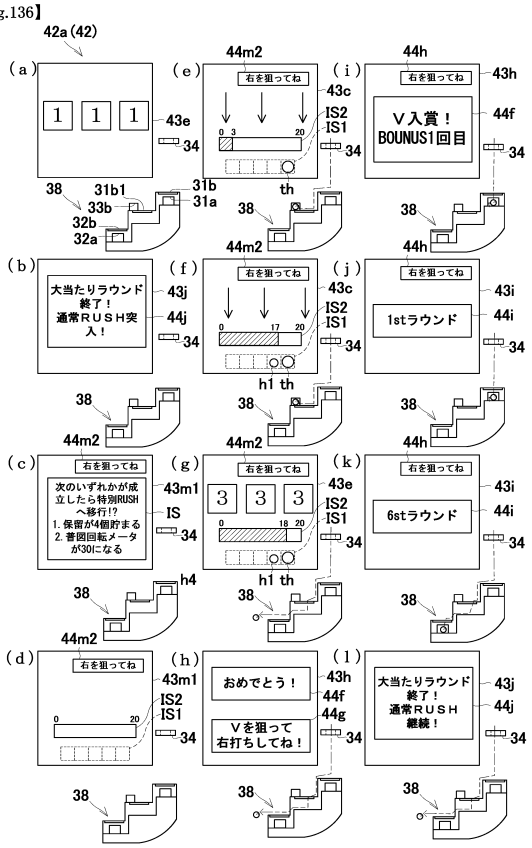
【図１３５】

【Fig.135】



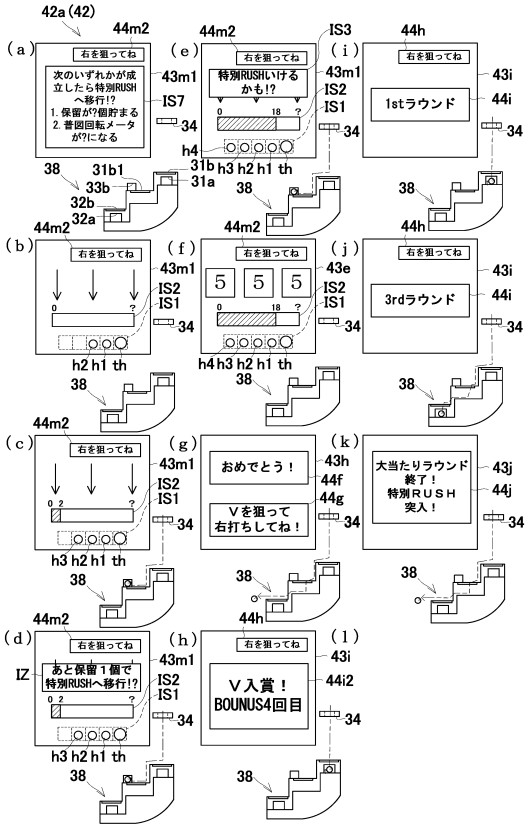
【図１３６】

【Fig.136】


42a(42)
(a)
(e)
(i)
(b)
(f)
(j)
(c)
(g)
(k)
(d)
(h)
(l)
右を狙ってね
Vを狙って右打ちしてね！
Vを狙って右打ちしてね！
Vを狙って右打ちしてね！

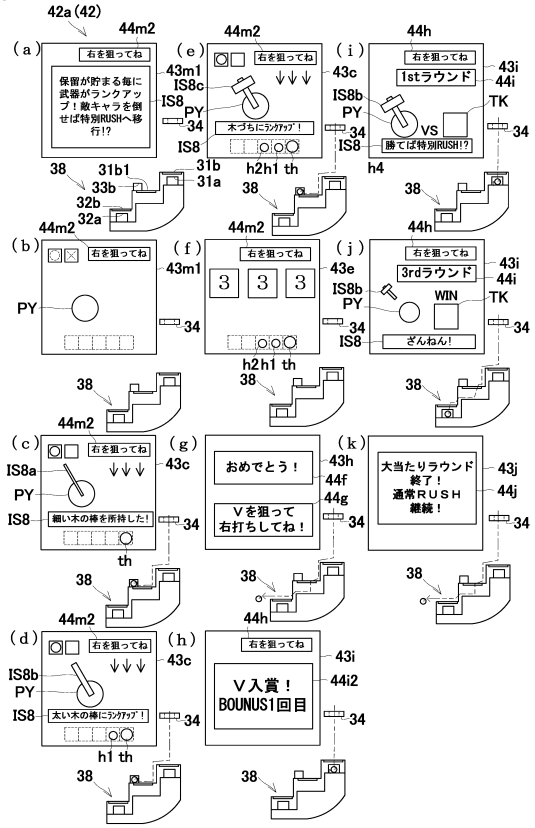
【図１３９】

【Fig.139】



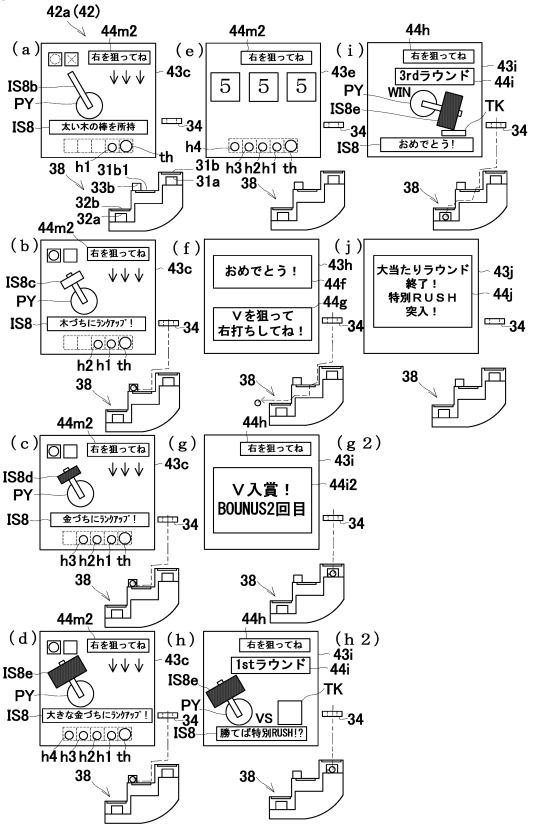
【図１４０】

【Fig.140】



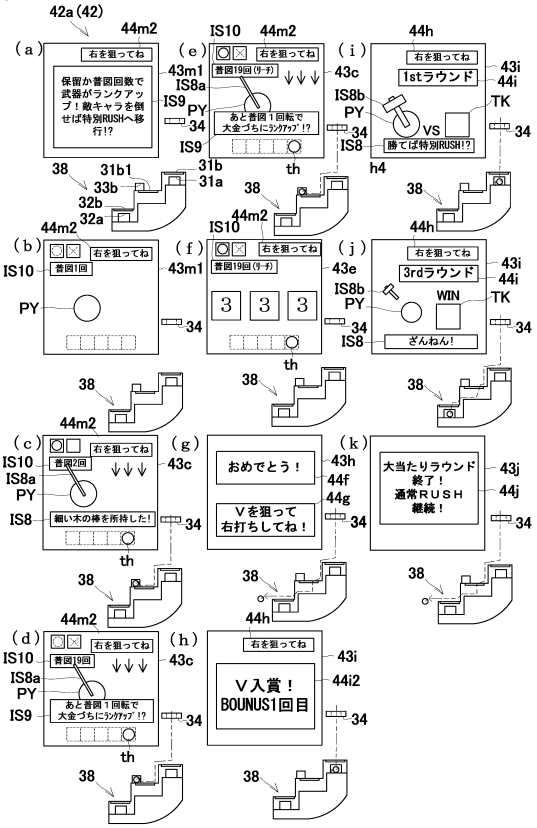
【図１４１】

【Fig.141】



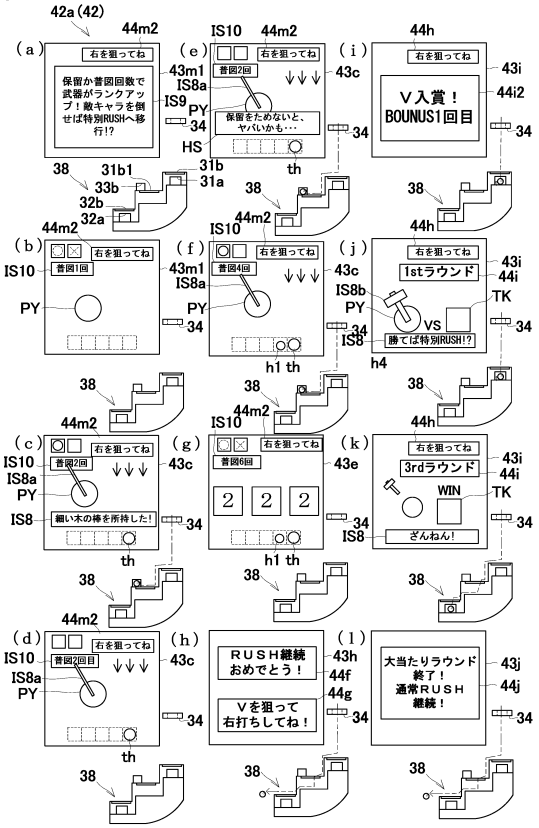
【図１４２】

【Fig.142】



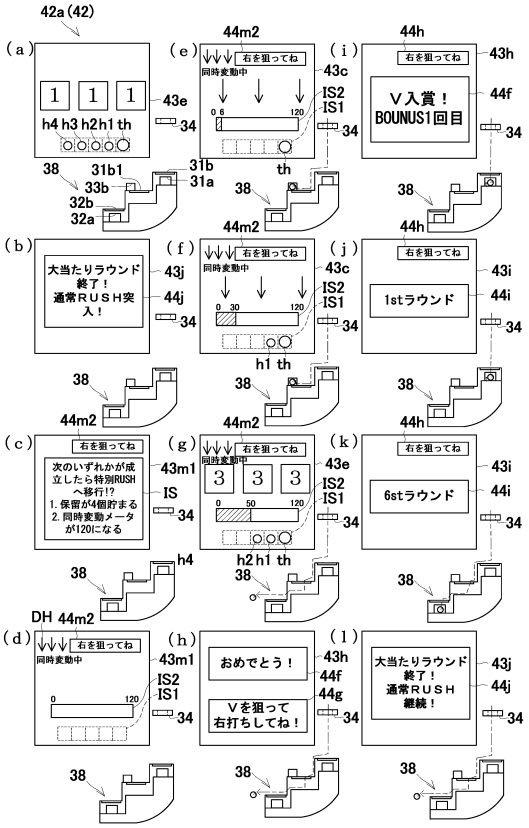
【図１４３】

【Fig.143】



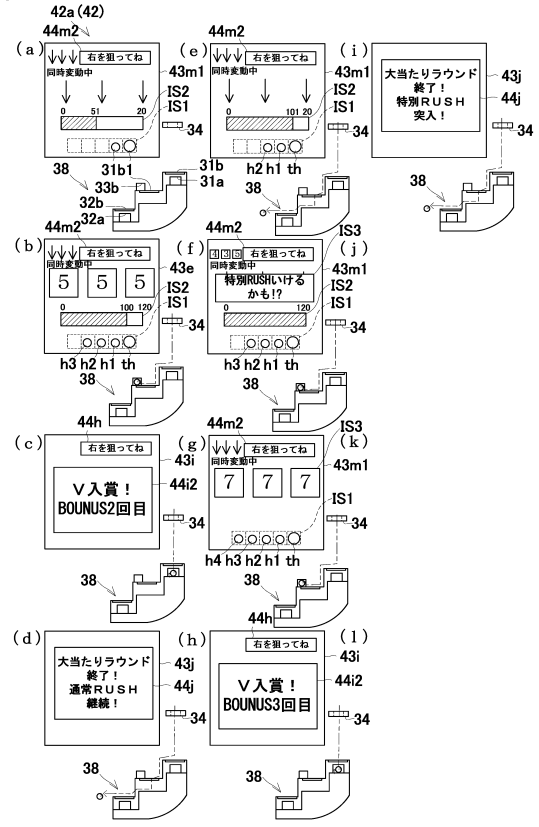
【図１４４】

【Fig.144】



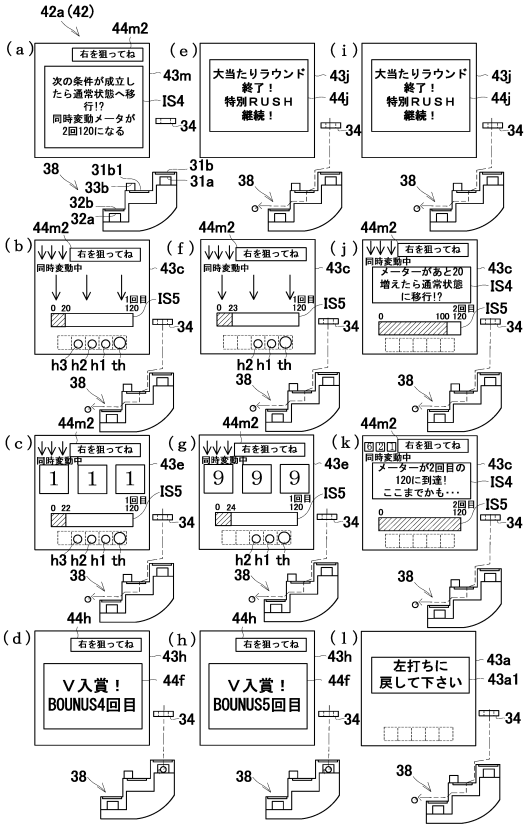
【図１４５】

【Fig.145】



【図１４６】

【Fig.146】



【図１４７】

【Fig.147】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態	時短状態の終期
150 300 450	0～2	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
	3～12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
	13～27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
	28～47				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常		なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態	時短の終期
150 300 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常		なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～2	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	3～12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	13～27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	28～86				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	87～99	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）		なし

【図１４８】

【Fig.148】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル（時短状態中）

普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～13 84～97 168～181	○
14～83 98～167 182～250	×

（ｂ）普通当たり抽選用テーブル（非時短状態中）

普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～250	×

（ｃ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～125	3	－
	126～225	4	
	226～250	5	
時短A状態	0～125	3	0．9
	126～225	4	
	226～250	5	
時短B状態	0～125	1	0．9
	126～225	2	
	226～250	3	

【図１４９】

【Fig.149】

（ａ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

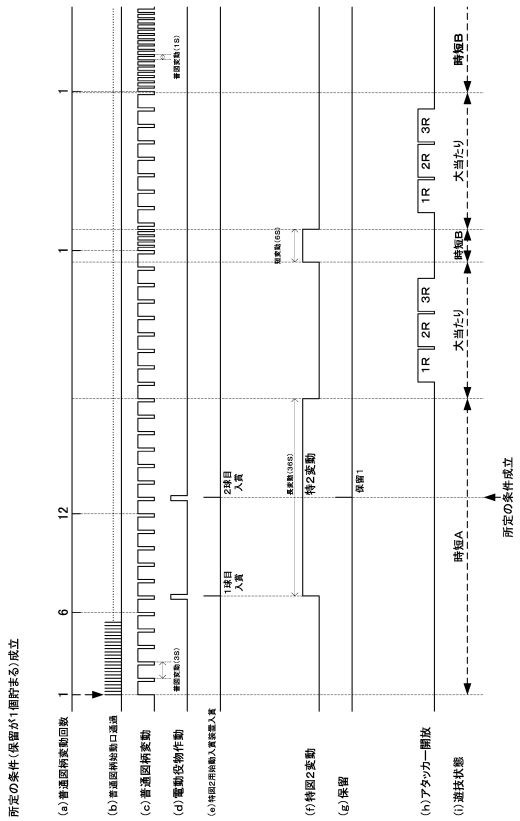
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300，450	0～99	0～250	0～240	大当たり長変動（30秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	0～99	0～250	0～200	小当たり長変動パターンA（36秒）
			201～231	小当たり長変動パターンB（42秒）
			231～240	小当たり長変動パターンC（48秒）
0，1	0～99	0～250	0～240	ハズレ長変動（30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300，450	0～99	0～250	0～240	大当たり短変動（6秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	0～99	0～250	0～240	小当たり短変動（6秒）
0，1	0～99	0～250	0～240	ハズレ短変動（6秒）

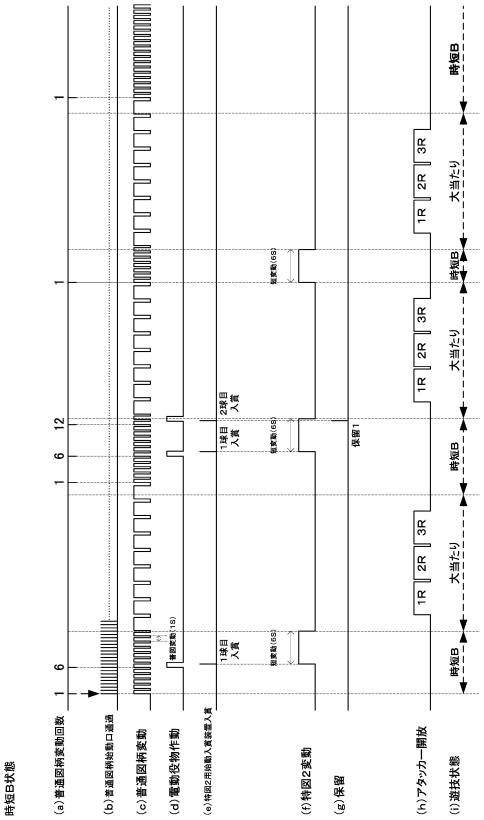
【図１５０】

【Fig.150】



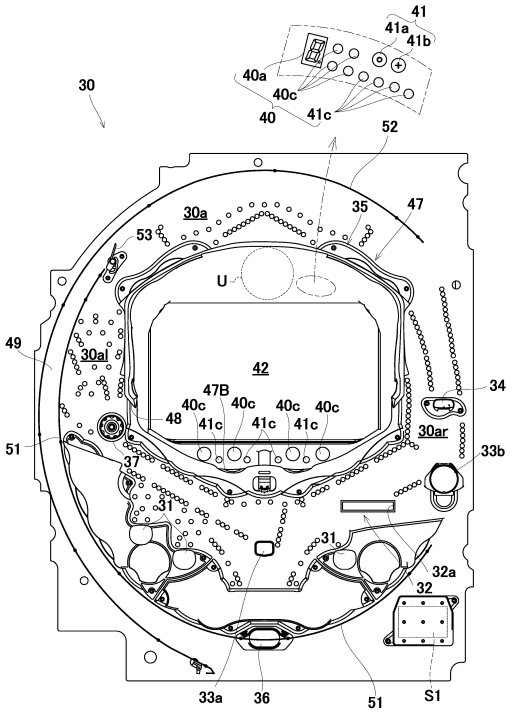
【図１５１】

【Fig.151】



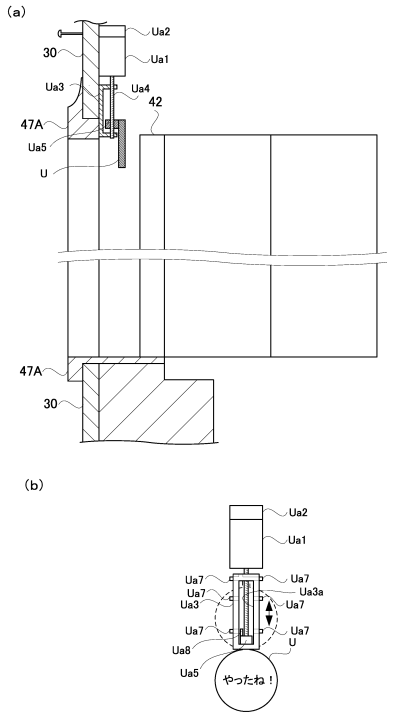
【図１５２】

【Fig.152】



【図１５３】

【Fig.153】



【図１５４】

【Fig.154】

特図1，特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短継続回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～49	第2記号（第2大当たり）	1～9	8R確変＋時短	10	25	確変：次回の大当たりまで 時短：300回
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R時短	10	25	時短：300回

【図１５５】

【Fig.155】

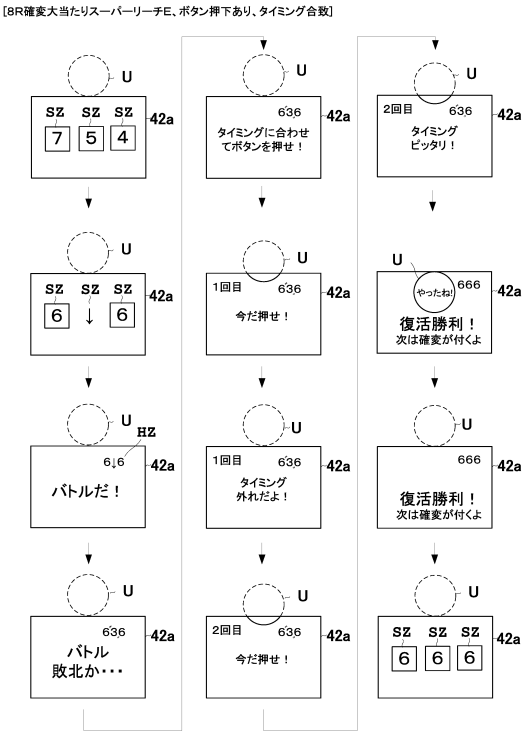
特図1，特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出/決定ボタン使用演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－/－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（100秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（100秒）	－/－
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○/○
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○/－
50～99		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－/－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（100秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（100秒）	－/－
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○/○
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○/－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－/－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－/－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－/－
		151～198	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－/－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－/－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－/－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－/－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－/－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－/－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－/－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－/－

（特図2は変動時間が半分）

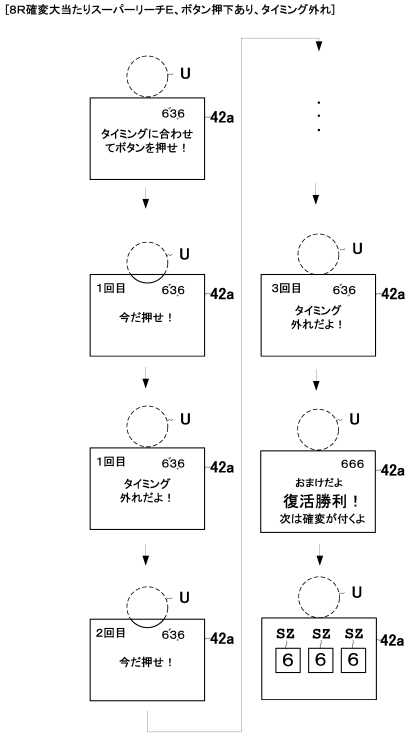
【図１５６】

【Fig.156】



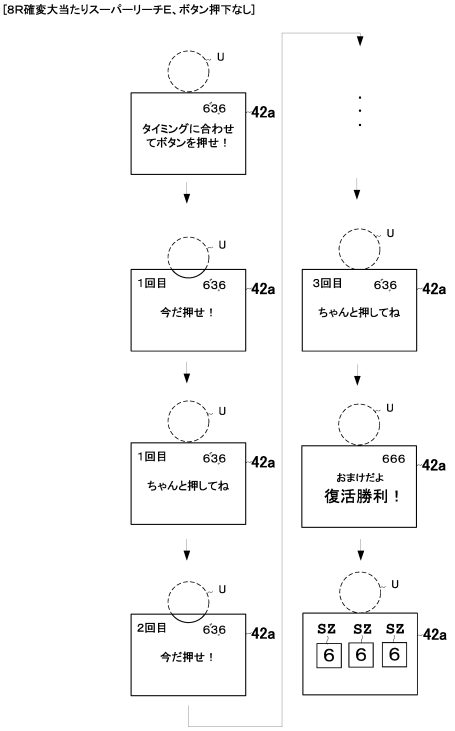
【図１５７】

【Fig.157】



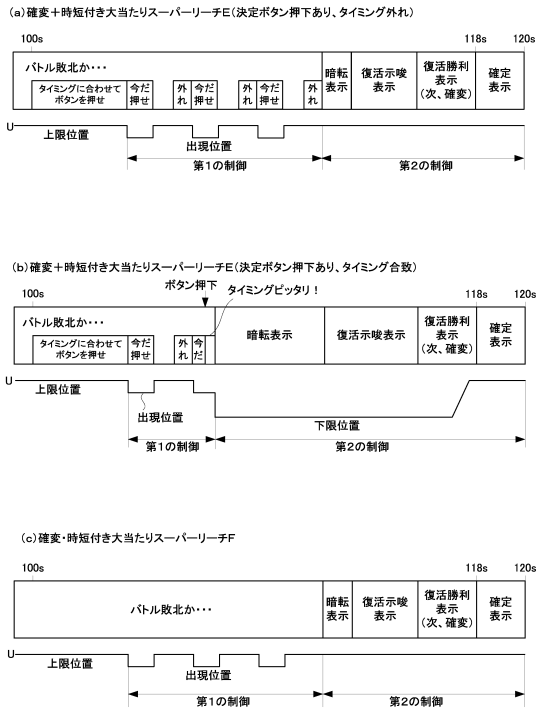
【図１５８】

【Fig.158】



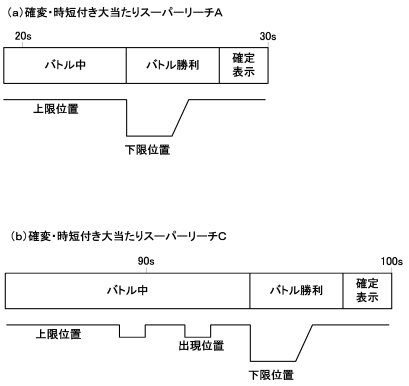
【図１５９】

【Fig.159】



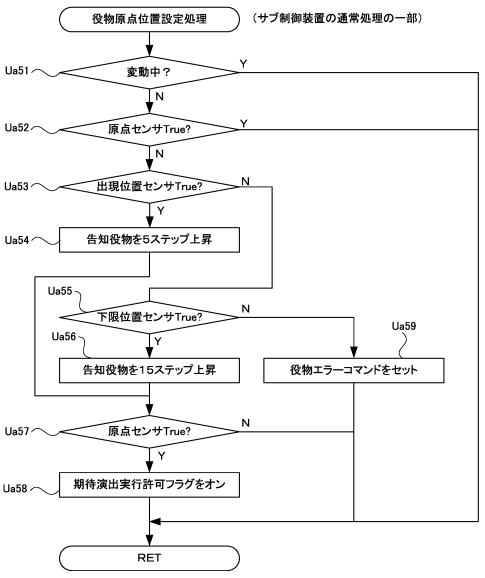
【図１６０】

【Fig.160】



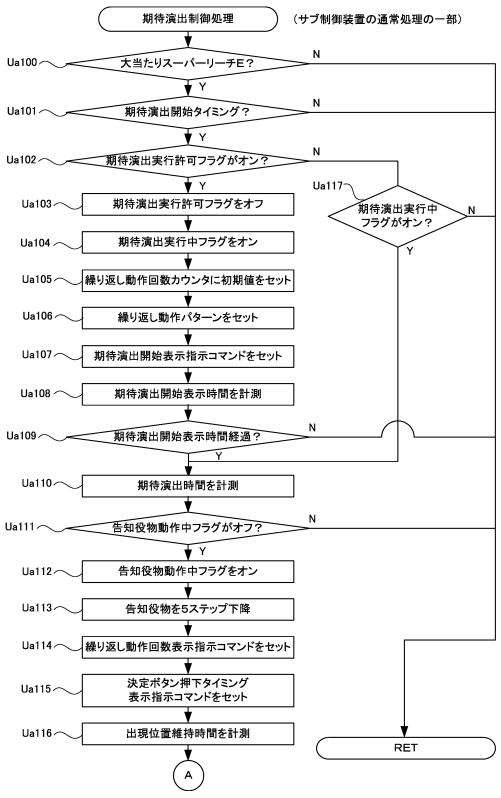
【図１６１】

【Fig.161】



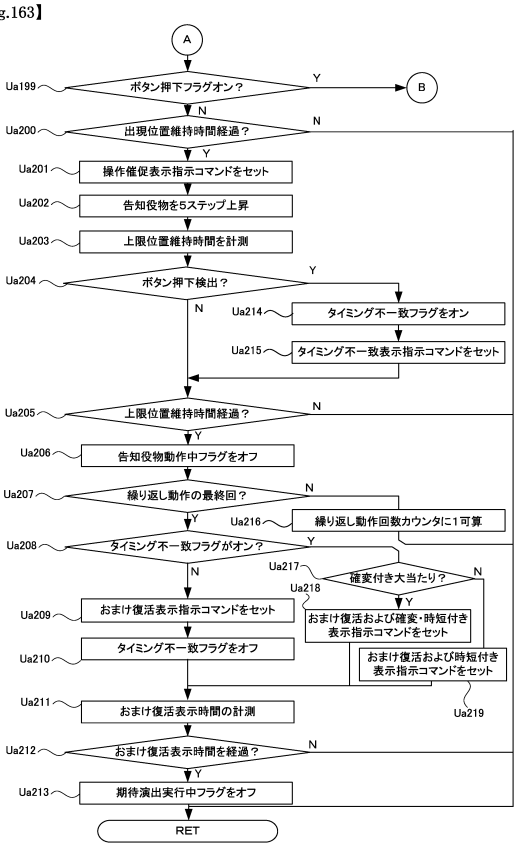
【図１６２】

【Fig.162】



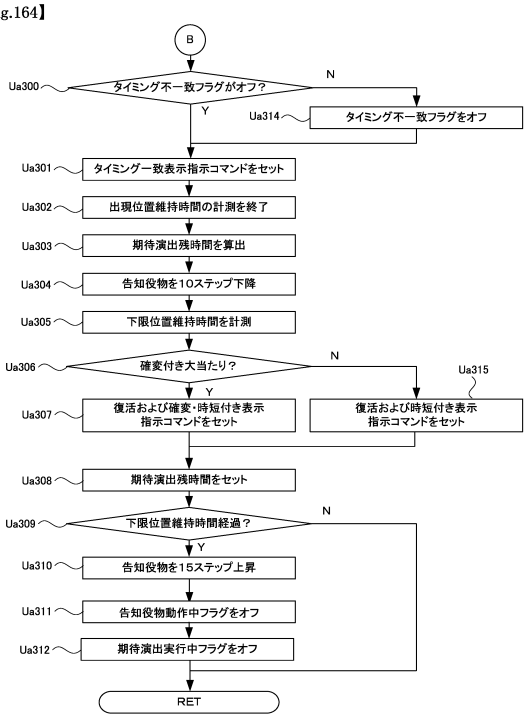
【図１６３】

【Fig.163】



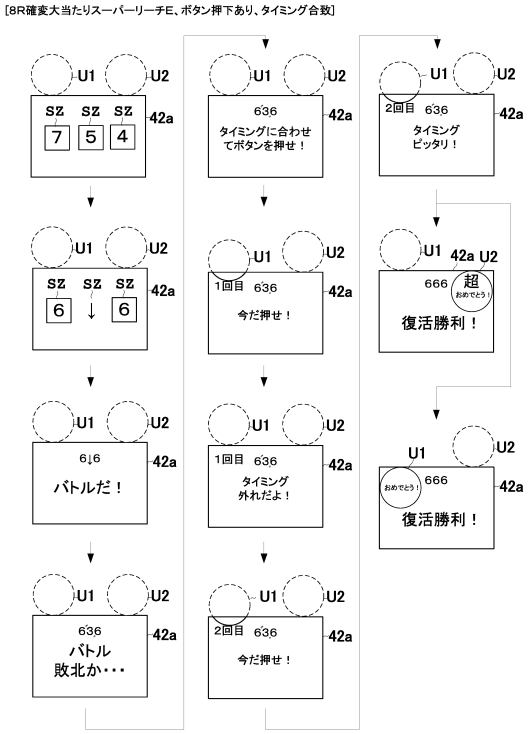
【図１６４】

【Fig.164】



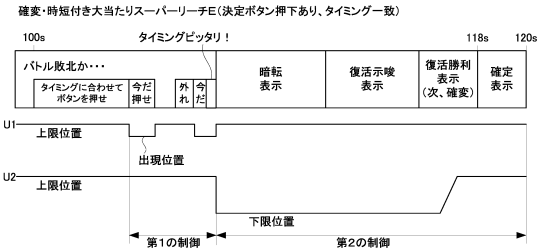
【図１６５】

【Fig.165】



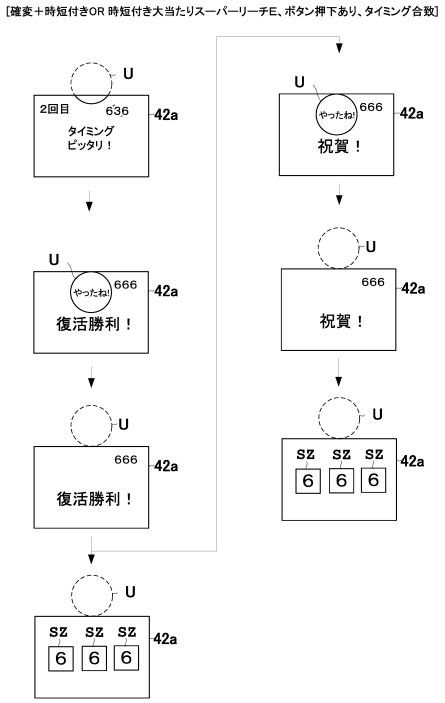
【図１６６】

【Fig.166】



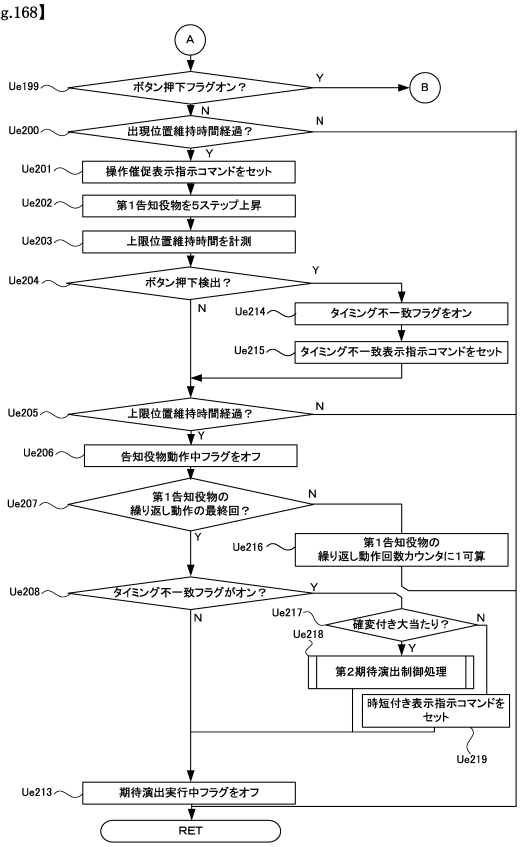
【図１６７】

【Fig.167】



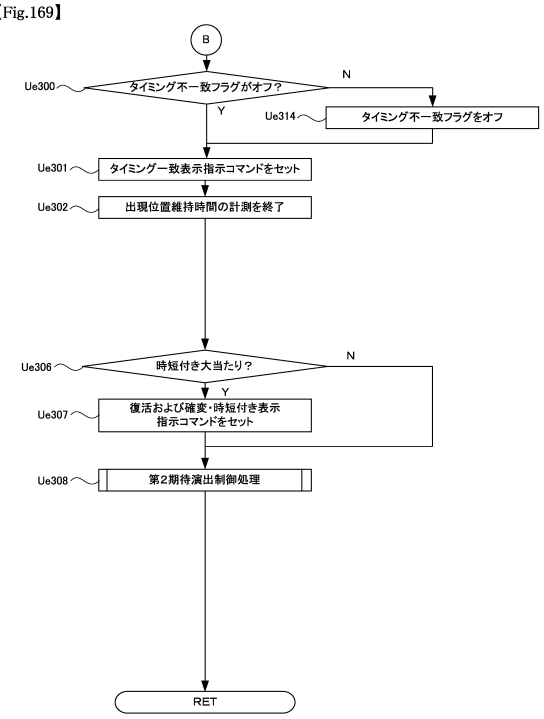
【図１６８】

【Fig.168】



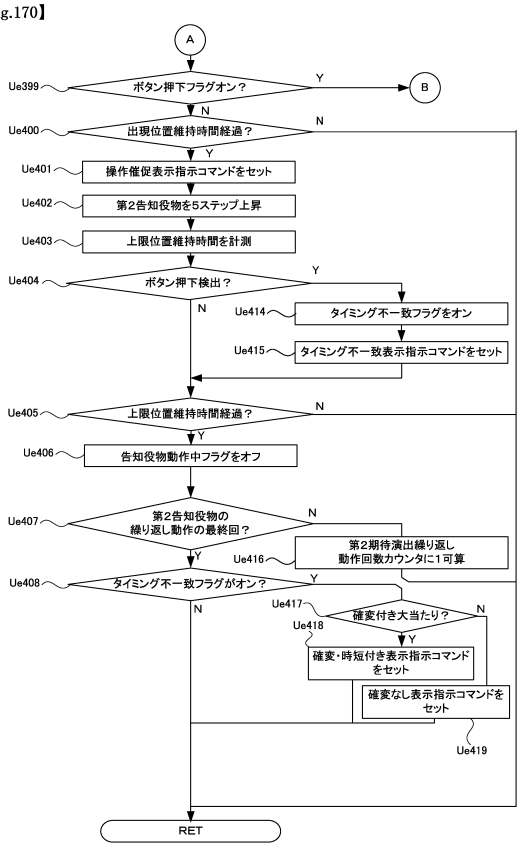
【図１６９】

【Fig.169】



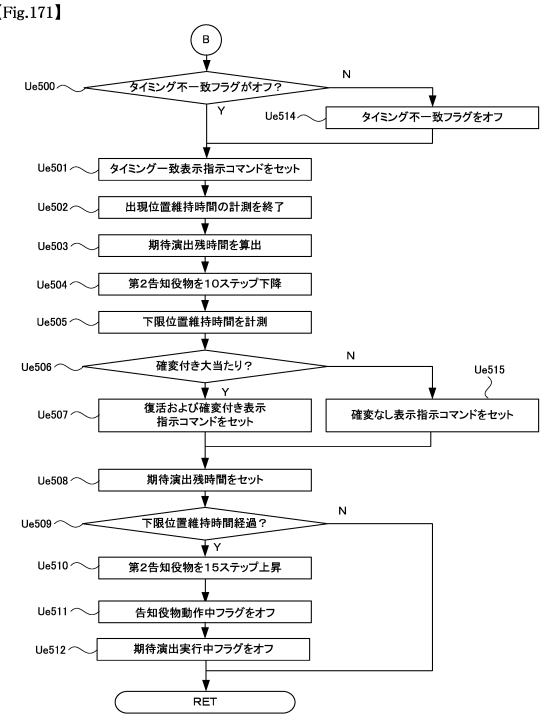
【図１７０】

【Fig.170】



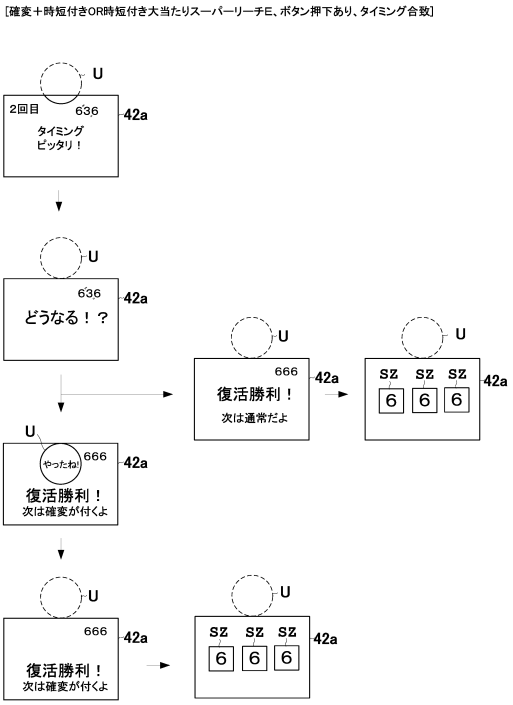
【図１７１】

【Fig.171】



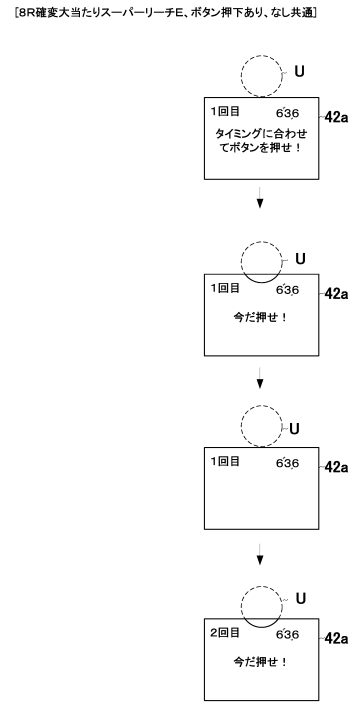
【図１７２】

【Fig.172】



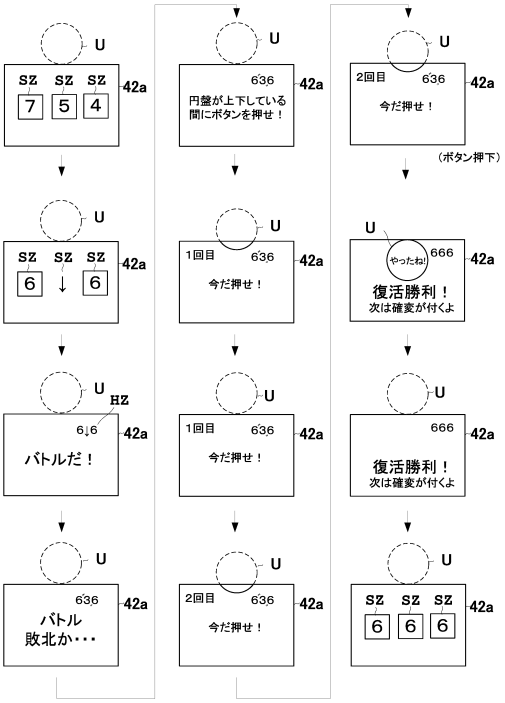
【図１７３】

【Fig.173】



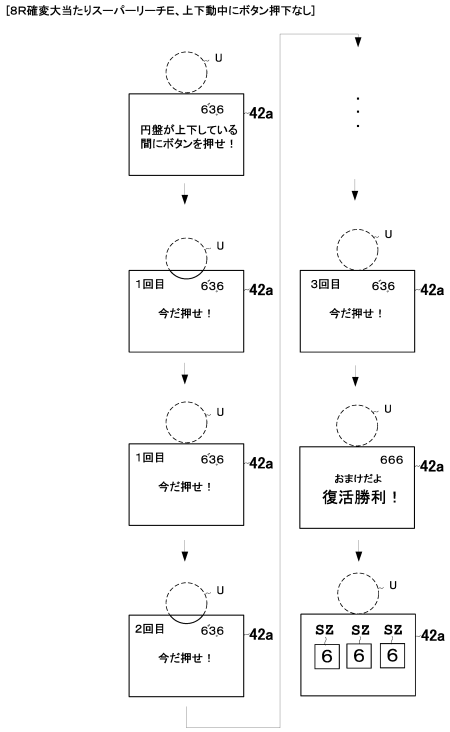
【図１７４】

【Fig.174】



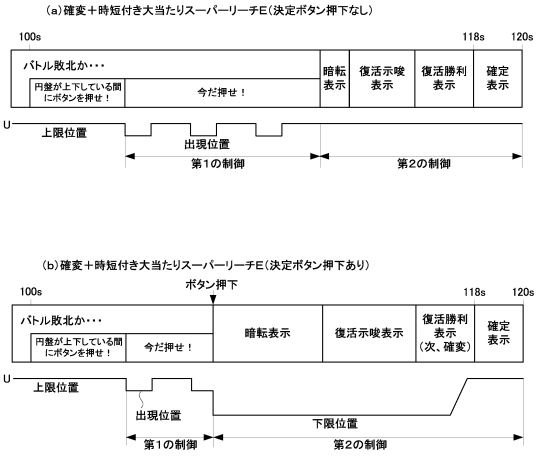
【図１７５】

【Fig.175】



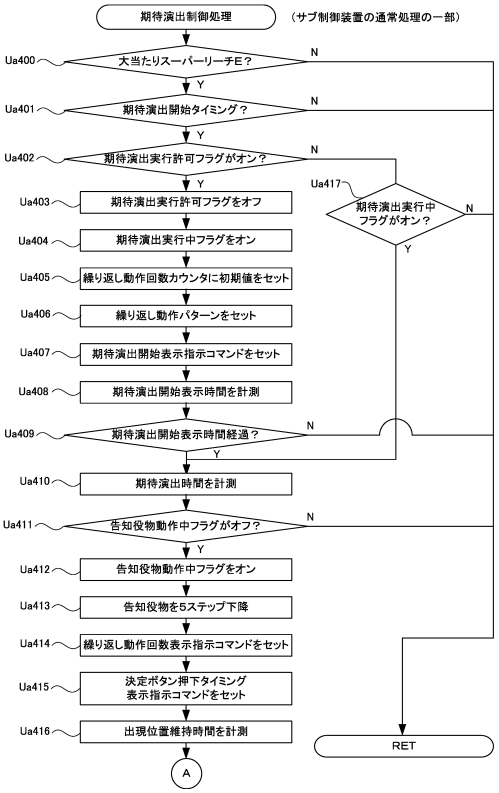
【図１７６】

【Fig.176】



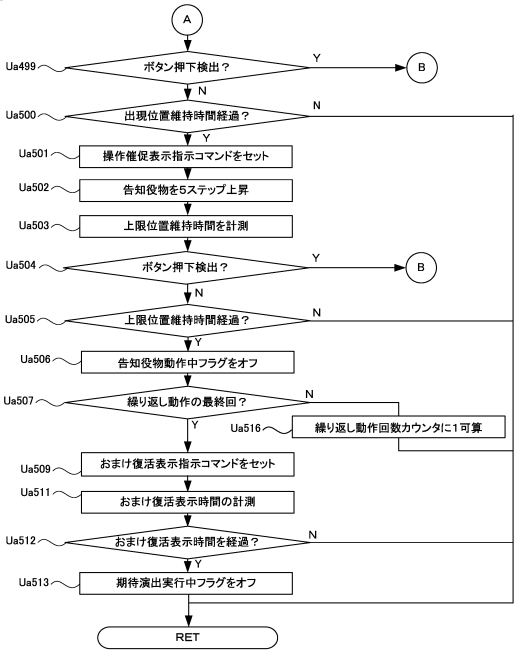
【図１７７】

【Fig.177】



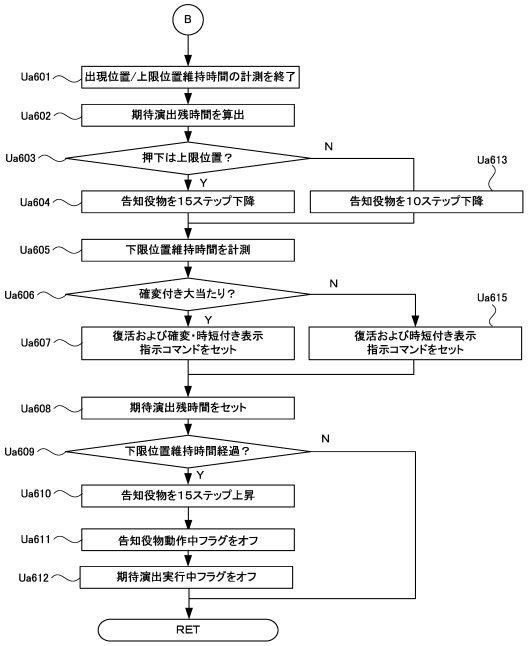
【図１７８】

【Fig.178】



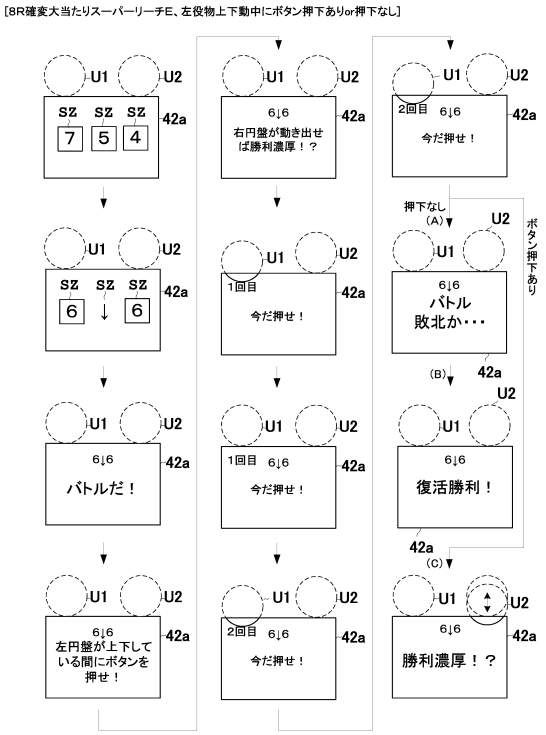
【図１７９】

【Fig.179】



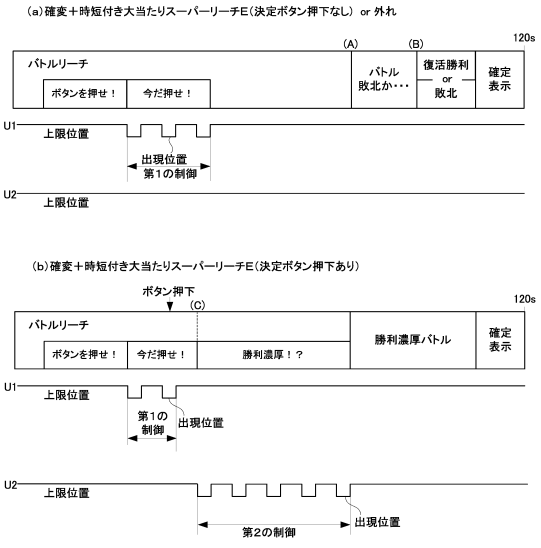
【図１８０】

【Fig.180】



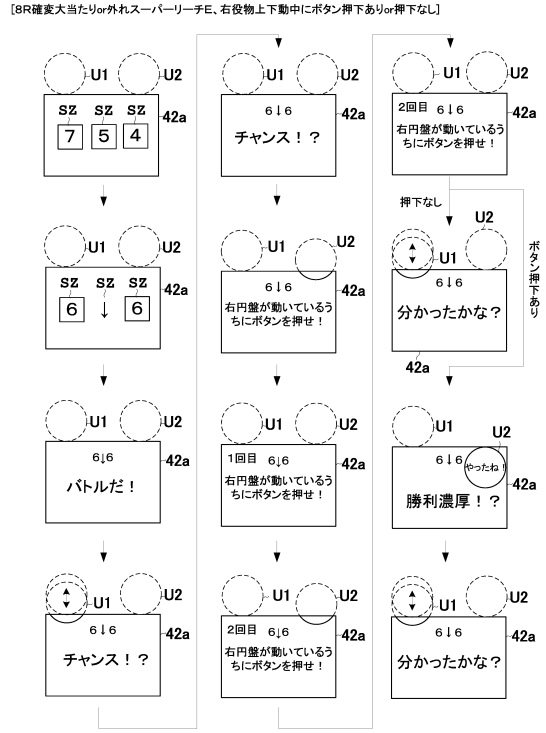
【図１８１】

【Fig.181】



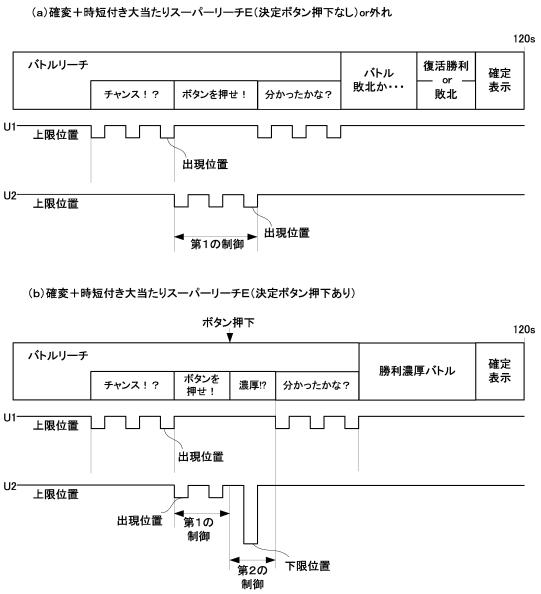
【図１８２】

【Fig.182】



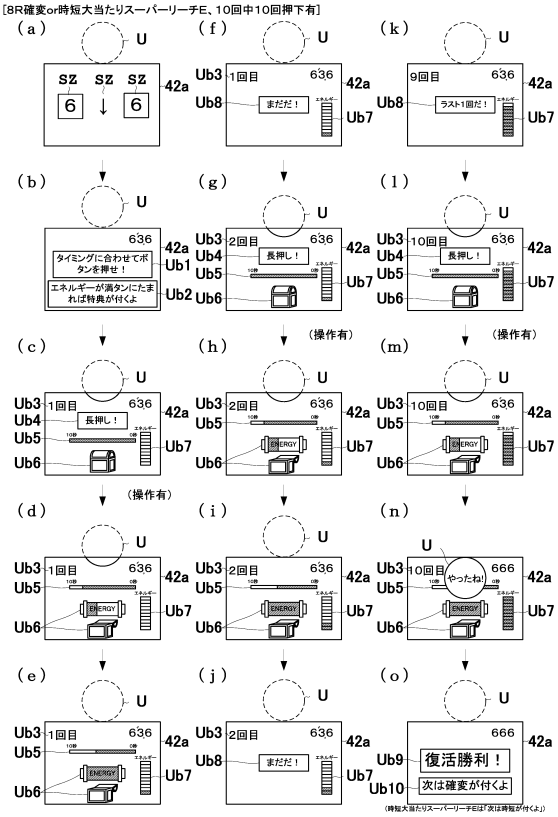
【図１８３】

【Fig.183】



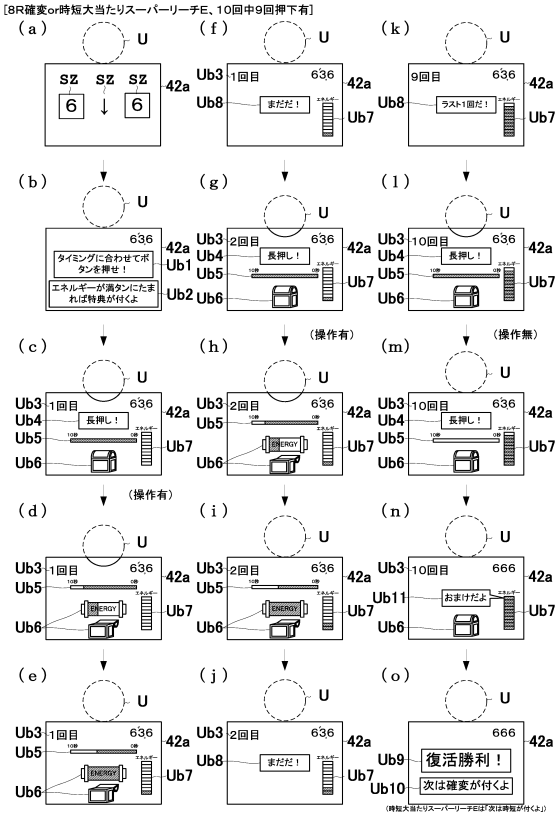
【図１８４】

【Fig.184】



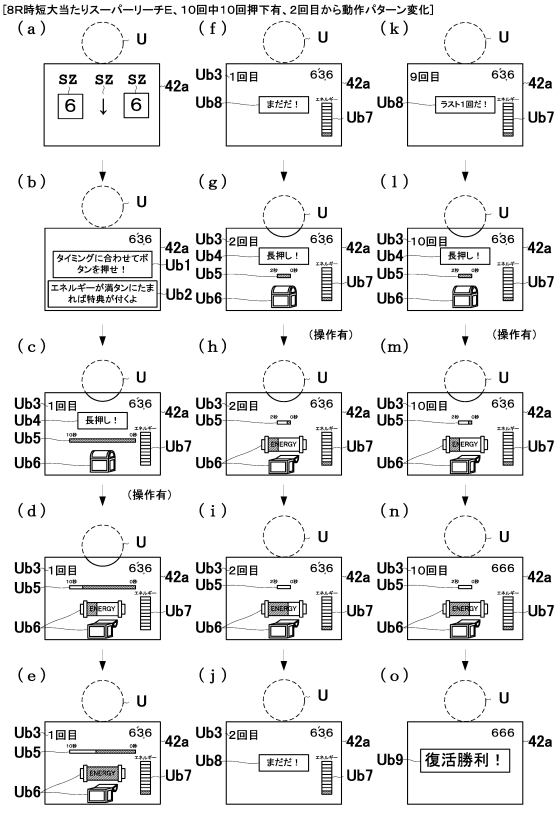
【図１８５】

【Fig.185】



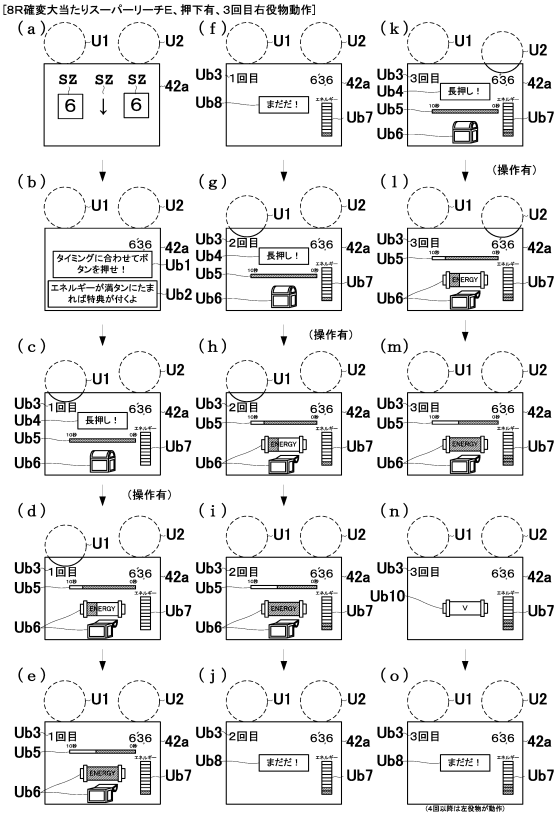
【図１８６】

【Fig.186】



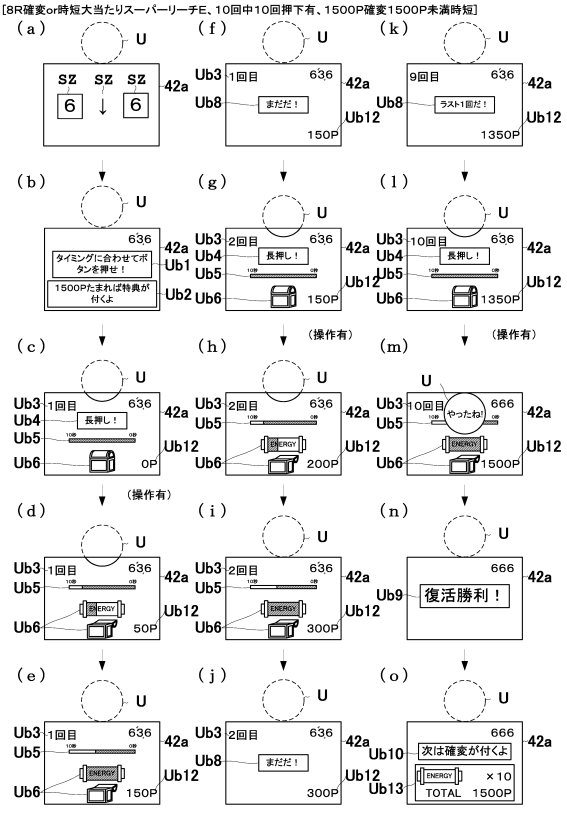
【図１８７】

【Fig.187】



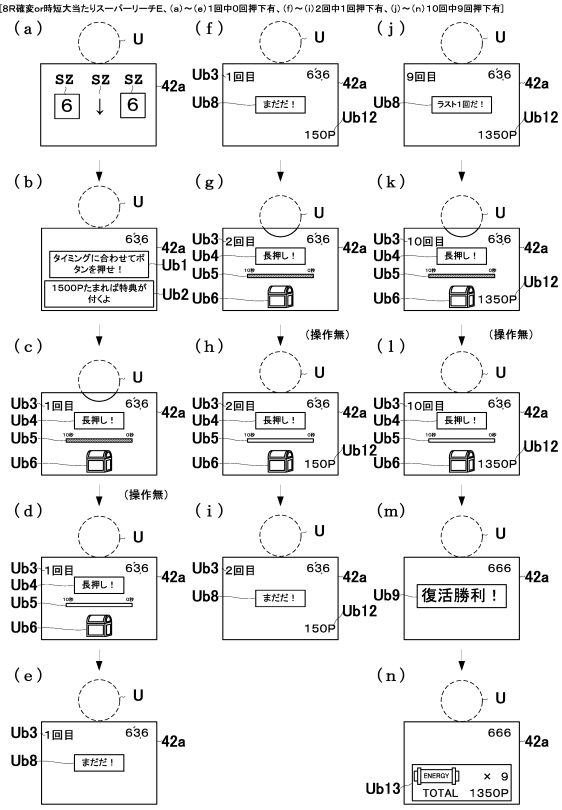
【図１８８】

【Fig.188】



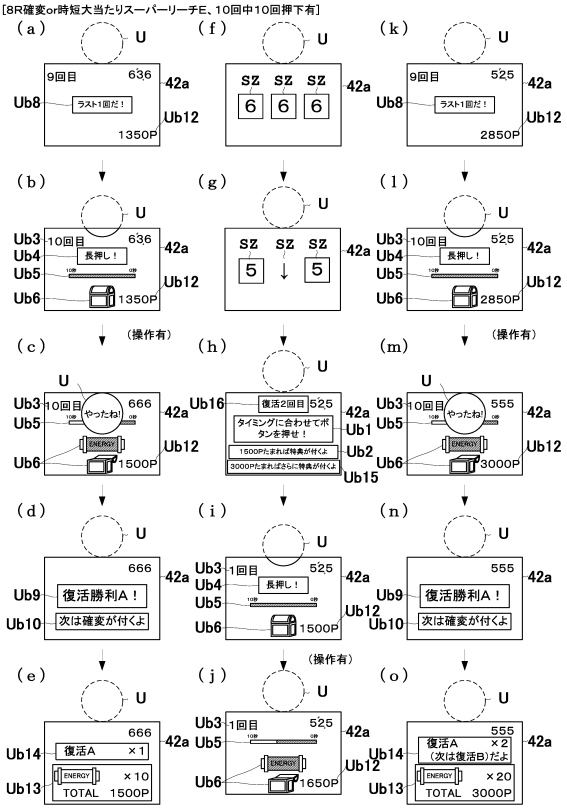
【図１８９】

【Fig.189】



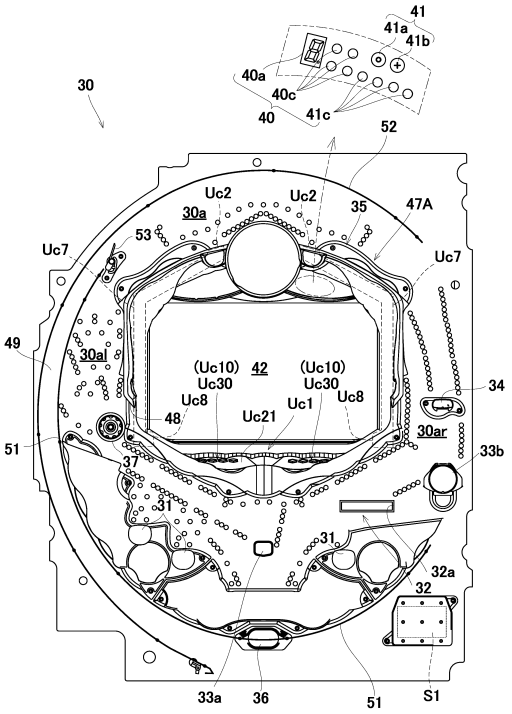
【図１９０】

【Fig.190】



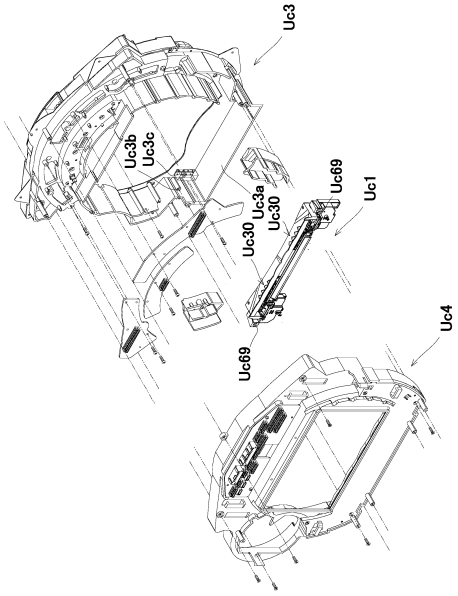
【図１９１】

【Fig.191】



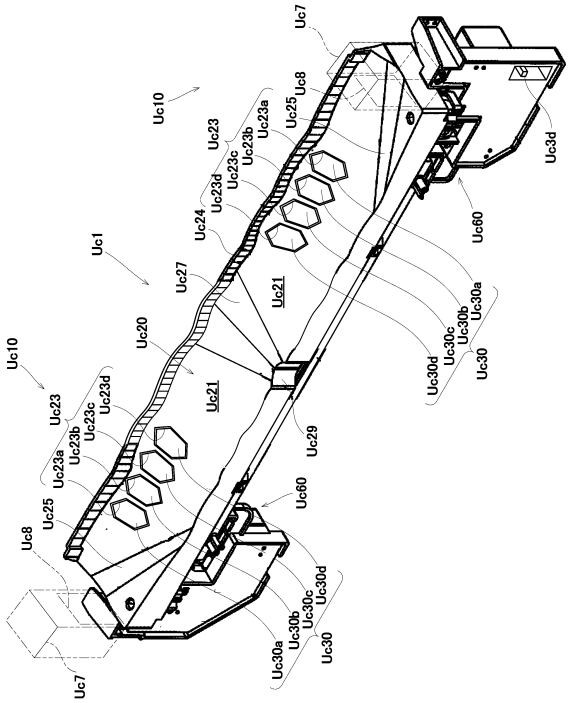
【図１９２】

【Fig. 192】



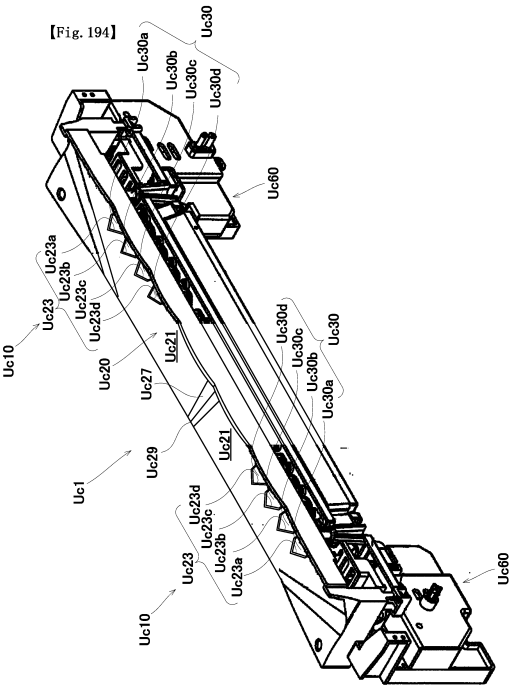
【図１９３】

【Fig. 193】

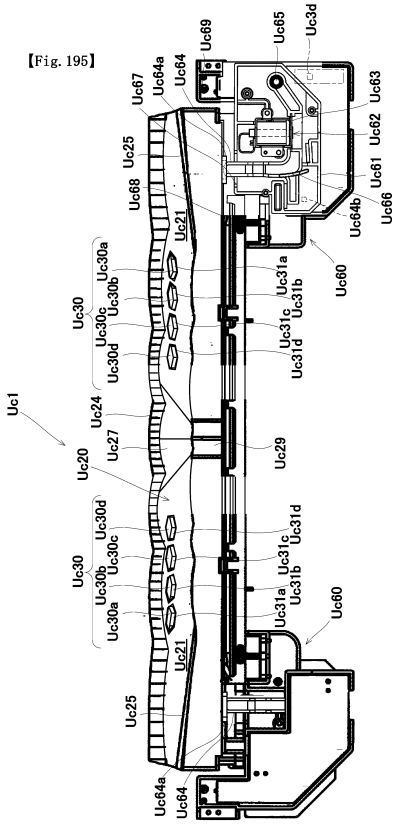


【図１９４】

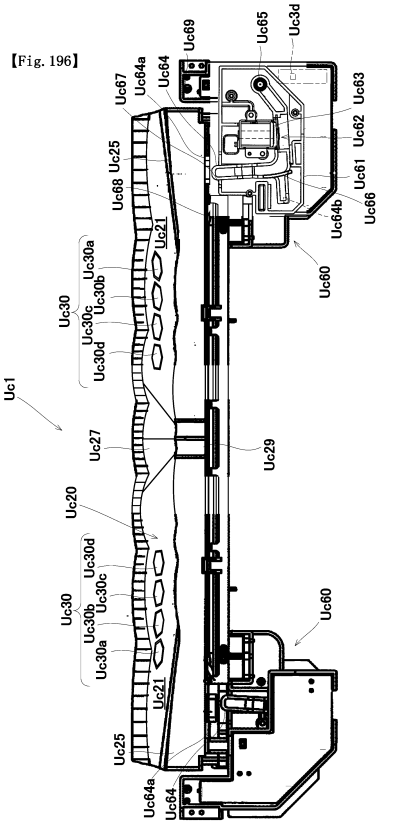
【Fig. 194】



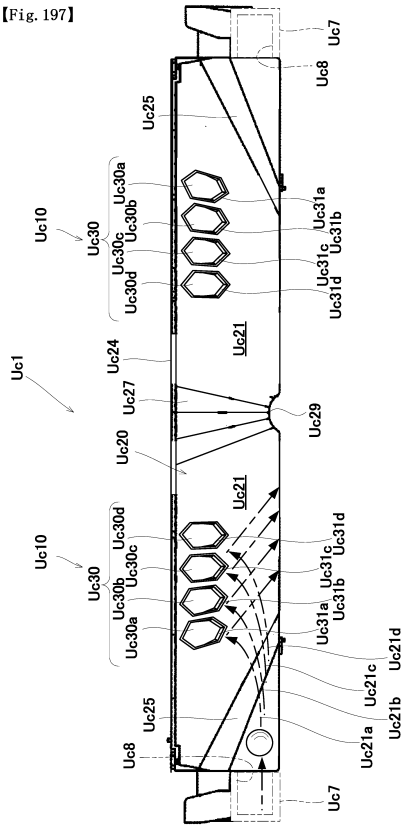
【図１９５】



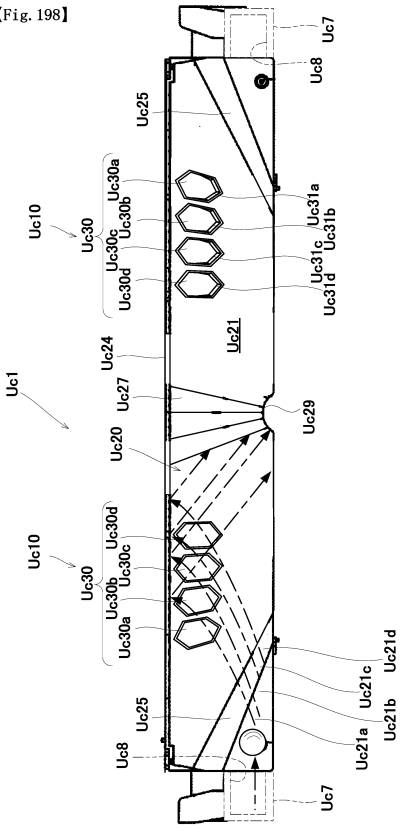
【図１９６】



【図１９７】

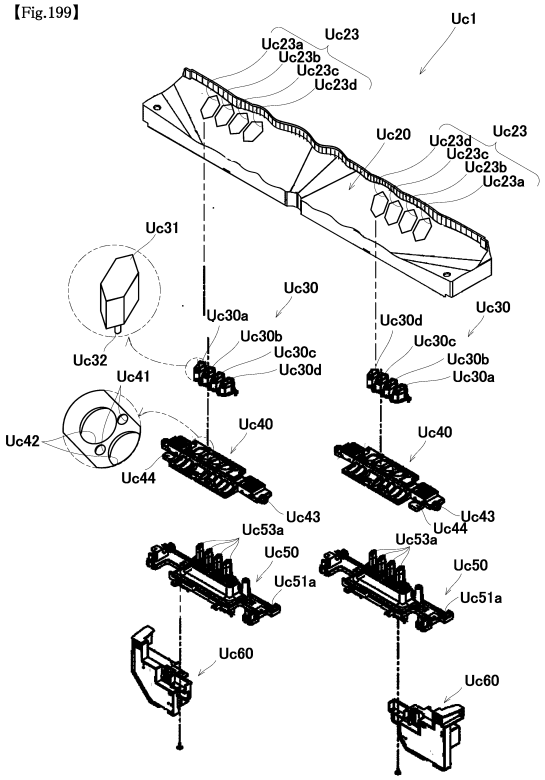


【図１９８】



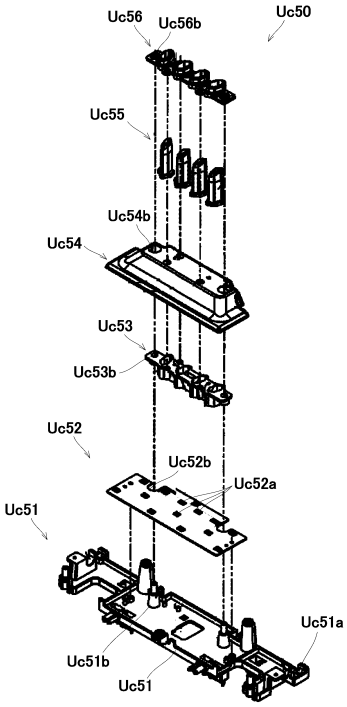
【図１９９】

【Fig.199】



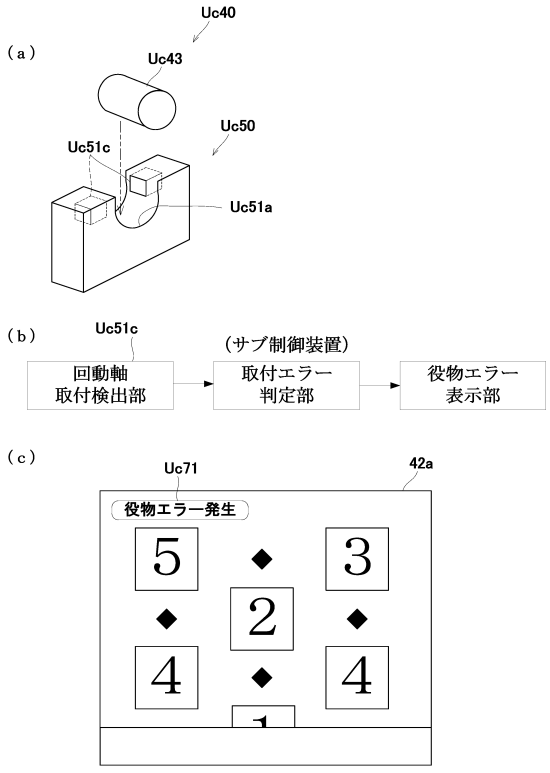
【図２００】

【Fig.200】



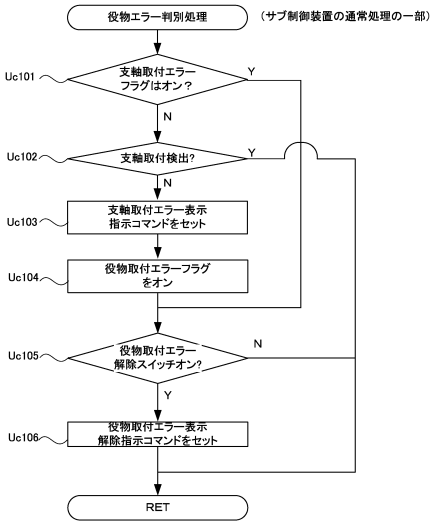
【図２０１】

【Fig.201】



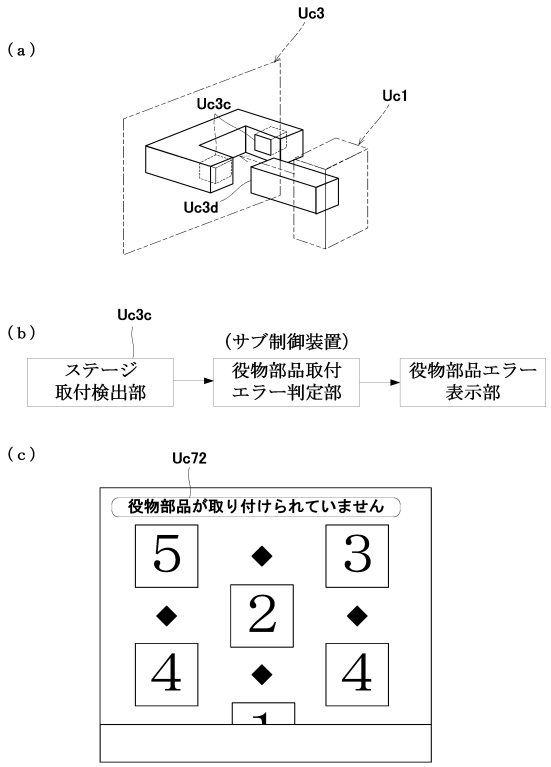
【図２０２】

【Fig.202】



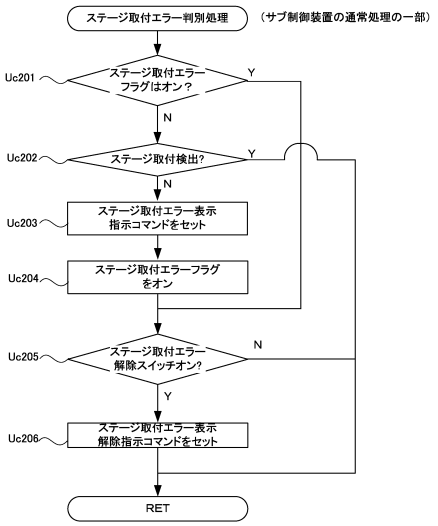
【図２０３】

【Fig.203】



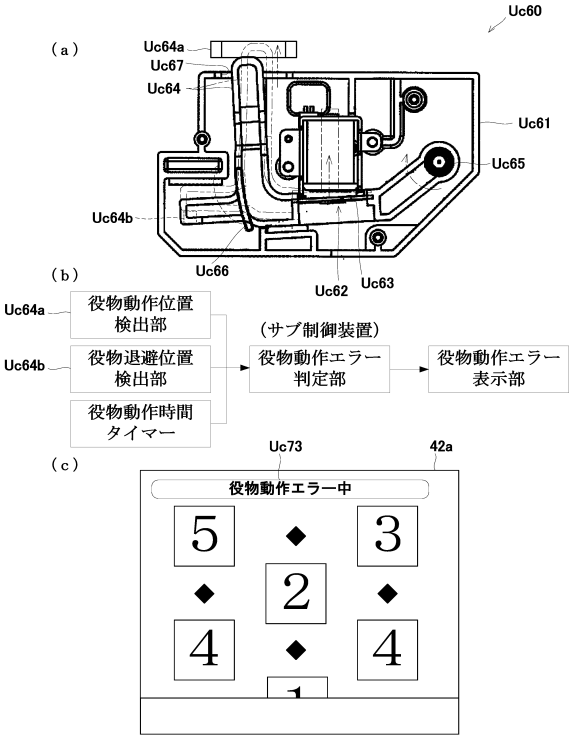
【図２０４】

【Fig.204】



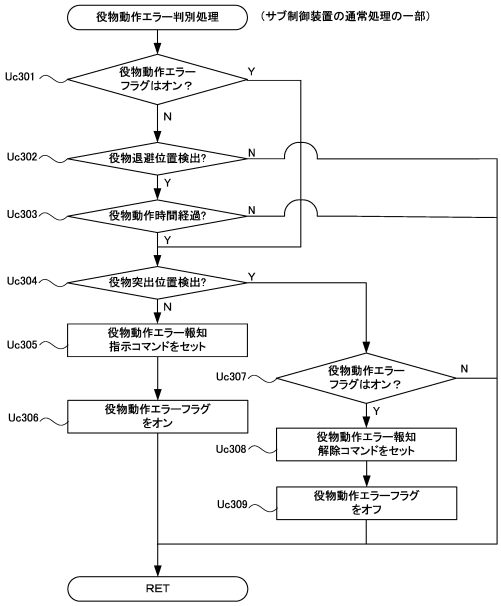
【図２０５】

【Fig.205】



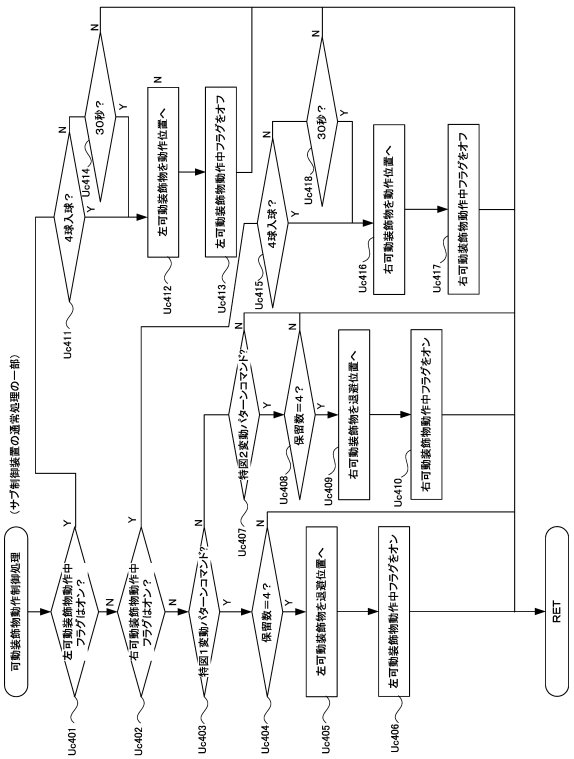
【図２０６】

【Fig.206】



【図２０７】

【Fig.207】



【図２０８】

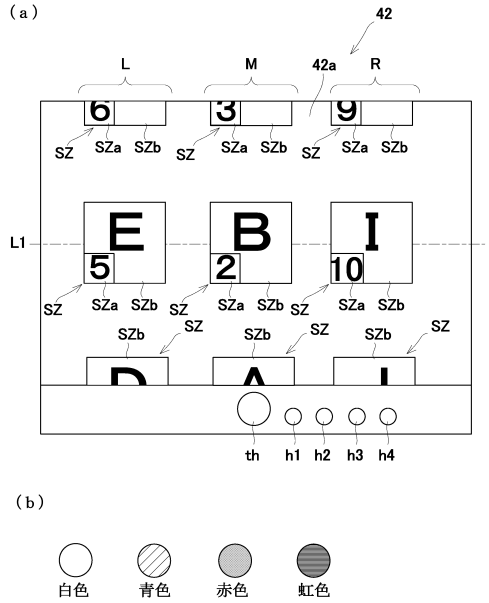
【Fig.208】

＜主装飾図柄・決め台詞対応テーブル＞

主装飾図柄	数字部	装飾部	決め台詞			
			左停止時	外れ時	リーチ時	当たり時
A 1	1	A	A見参	無念	リーチ也	感涙
B 2	2	B	Bが来たよ	ざんねん	リーチよ	やったね
C 3	3	C	Cだよ	ざんねんだよ	リーチだよ	やっただよ
D 4	4	D	Dである	ざんねんである	リーチである	当たりである
E 5	5	E	Eを待ってたよね	ざんねんだったね	リーチになったね	当たりが来たね
F 6	6	F	Fですわよ	ざんねんですわ	リーチですわよ	当たりですわよ
7	7					
G 8	8	G	Gが来たからね	ざんねんだね	リーチ来たからね	当たりだね
H 9	9	H	Hのこと好き？	ハズレ嫌い	リーチ好き？	当たり大好き
I 10	10	I	Iを愛してる？	ハズレ大嫌い	リーチ愛してる？	当たり愛してる
J 11	11	J	Jと呼んでくれ	ハズレだぜ	リーチだぜ	当たりだぜ

【図２０９】

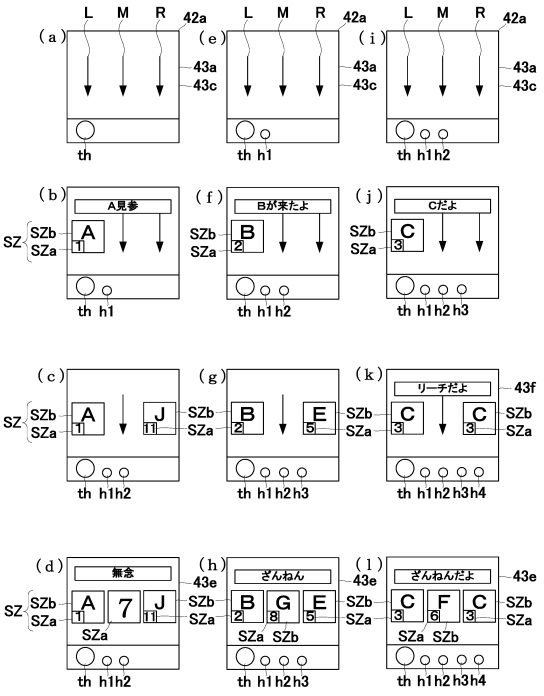
【Fig.209】



【図２１０】

【Fig.210】

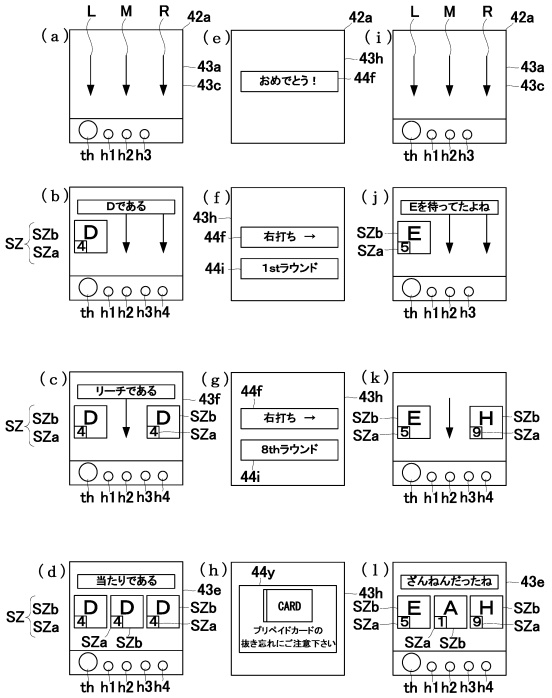
＜左装飾図柄列に規則性＞



【図２１１】

【Fig.211】

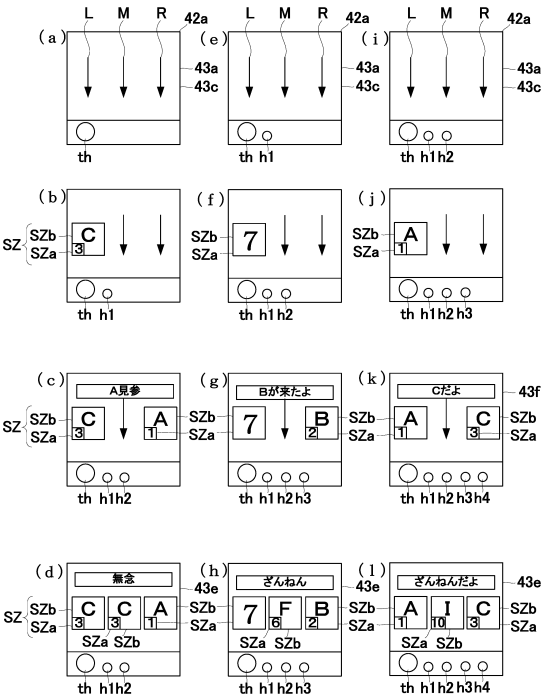
<左装飾図柄列に規則性>



【図２１２】

【Fig.212】

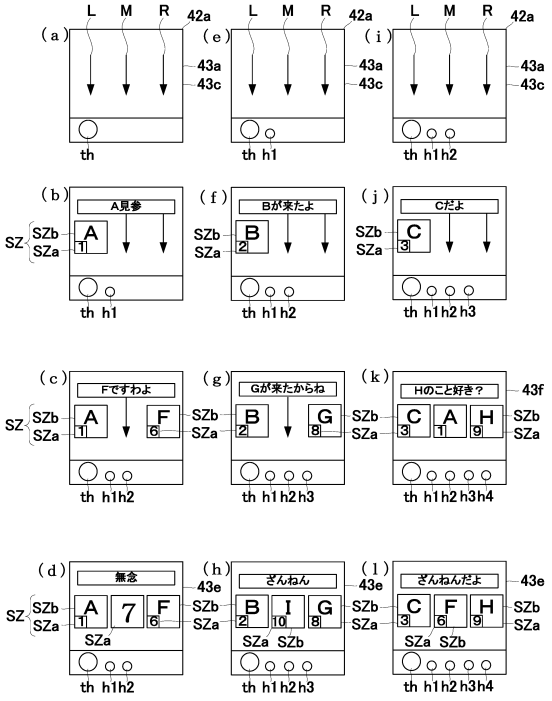
<変形例:右装飾図柄列に規則性>



【図２１３】

【Fig.213】

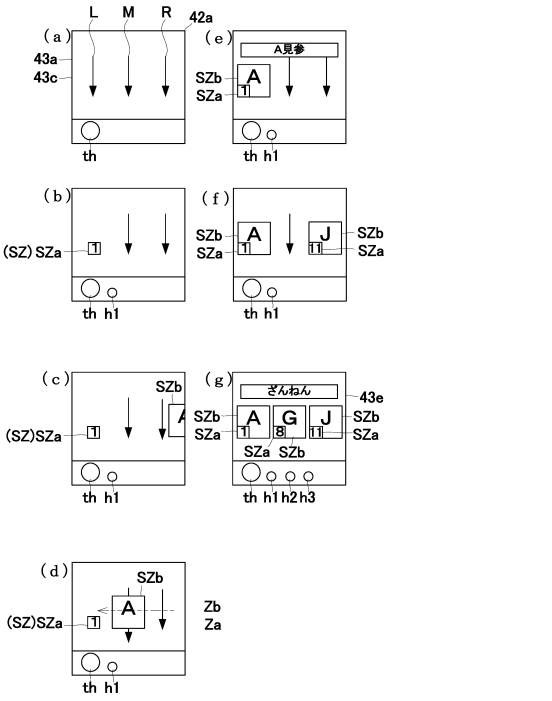
<左装飾図柄列と右装飾図柄列に規則性>



【図２１４】

【Fig.214】

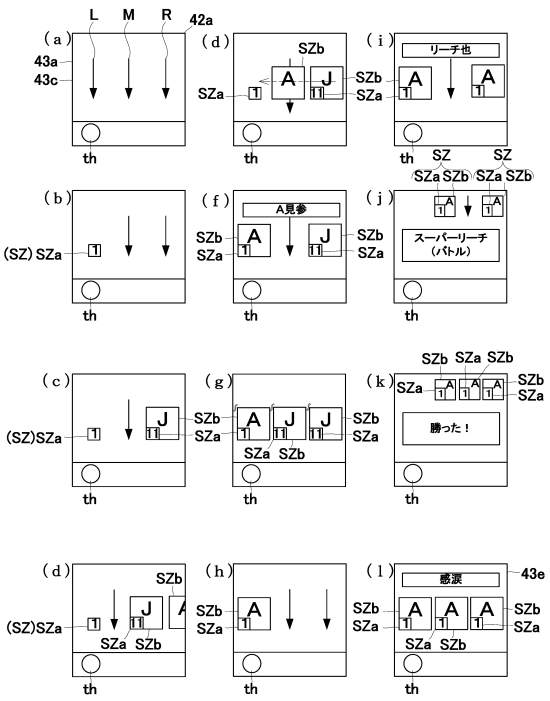
<左装飾図柄列の停止態様>



【図２１５】

【Fig.215】

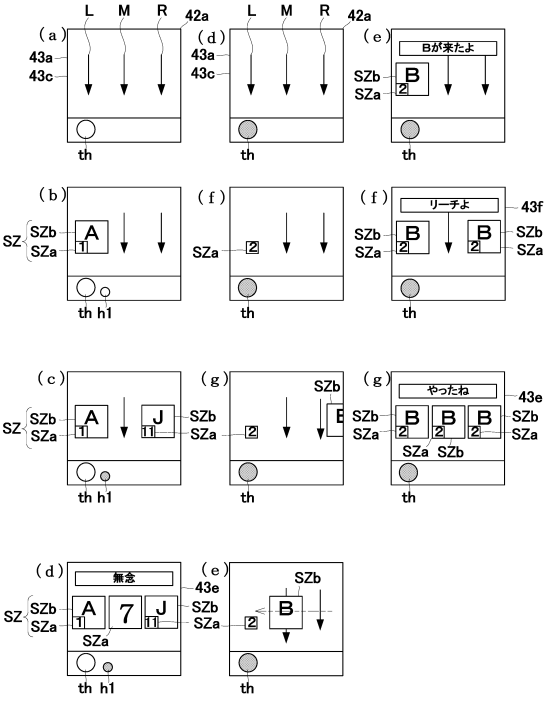
＜左装飾図柄列の異なるタイミングの停止態様＞



【図２１６】

【Fig.216】

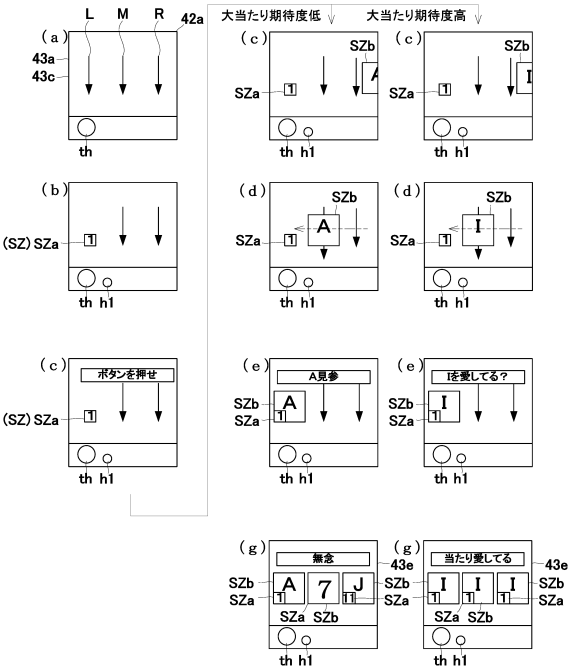
＜左装飾図柄列の高期待度での停止態様＞



【図２１７】

【Fig.217】

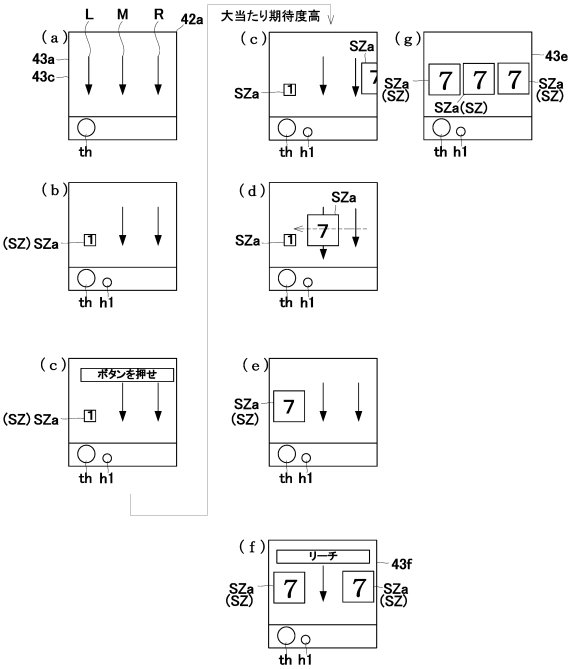
＜左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様＞



【図２１８】

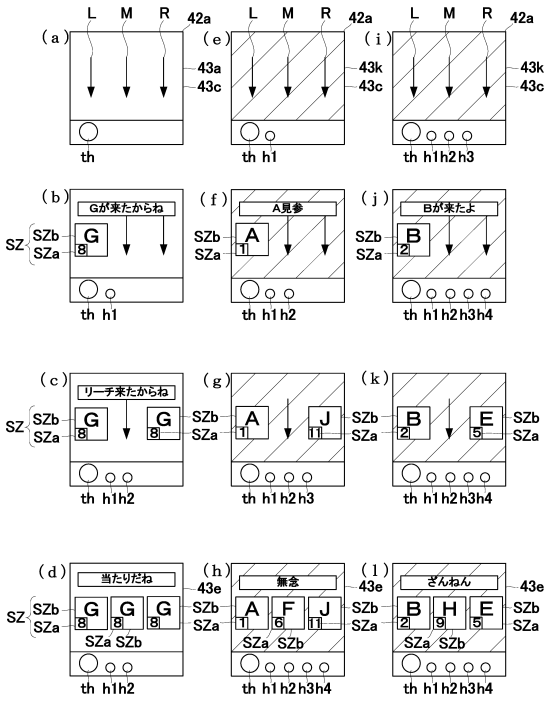
【Fig.218】

＜左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様＞



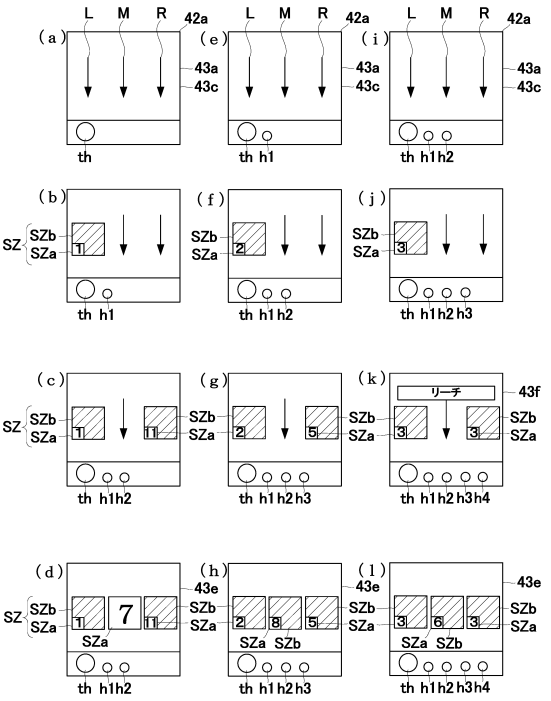
【図２１９】

【Fig.219】



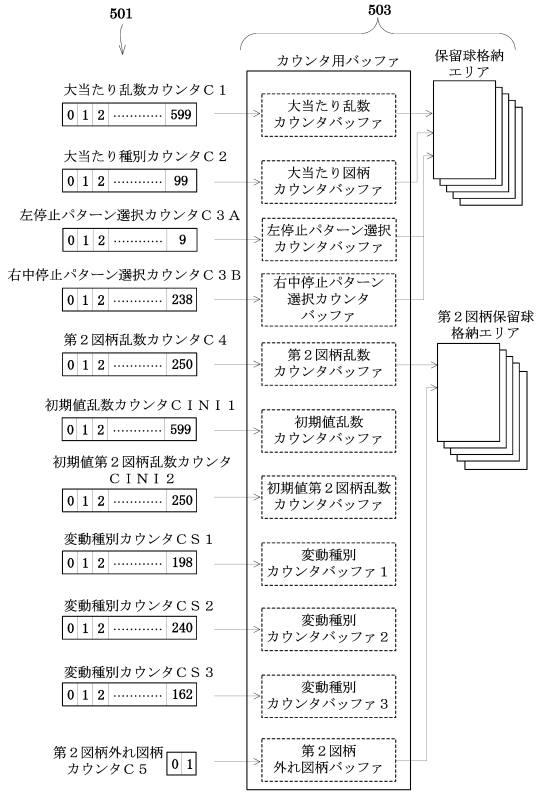
【図２２０】

【Fig.220】



【図２２１】

【Fig.221】



【図２２２】

【Fig.222】

（ａ） 特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり種別カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	8R確変	10	25	次回大当たりまで
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1～6 8～11	8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	10	25	

（ｂ） 特図２大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	8R確変	10	20	次回大当たりまで
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1～6 8～11	8R時短	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	10	20	

【図２２３】

【Fig.223】

特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	決定ボタン使用演出（有：○）
0～9	0～9		170～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
	0		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
			141～169	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49			0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
				121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99			0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
				190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
			171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○
				200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
		209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	○
			101～150	0～240	完全外れB（15秒）	○
			151～198	0～240	完全外れE（20秒）	○

【図２２４】

【Fig.224】

＜当たり図柄停止パターン選択用テーブル＞

大当たり種別カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	第3図柄（当たり図柄の停止パターン）
0～9	170～198	0～10	7, 7, 7
	0～169	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11
10～99	0～198	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11

【図２２５】

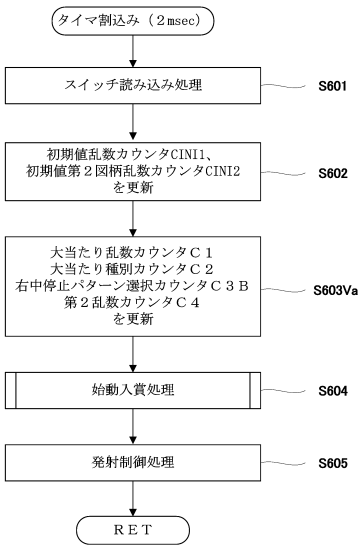
【Fig.225】

＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	第3図柄（外れ図柄の停止パターン）
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	⋮	⋮
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202～238	「1」「1」リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	⋮	⋮
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202～238	「2」「2」リーチでの前後外れパターン
⋮	⋮	⋮
9	0	11, 1, 1
	1	11, 2, 1
	2	11, 3, 1
	3	11, 4, 1
	⋮	⋮
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202～238	「11」「11」リーチでの前後外れパターン

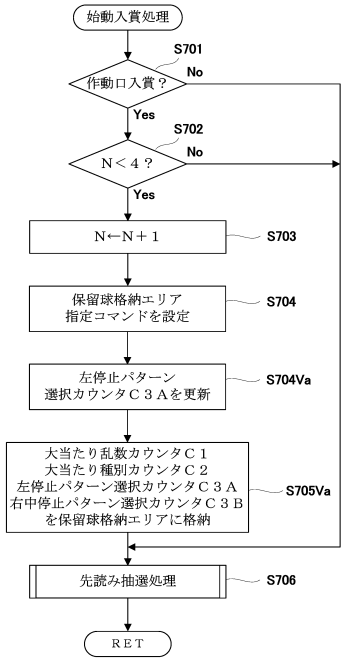
【図２２６】

【Fig.226】



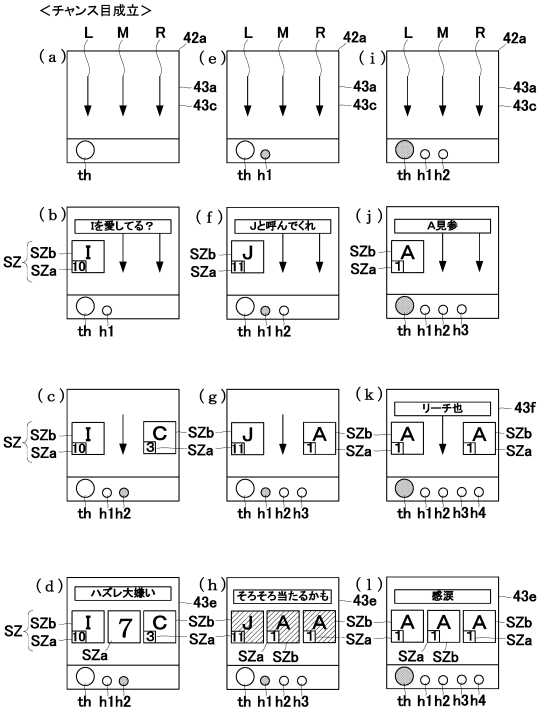
【図２２７】

【Fig.227】



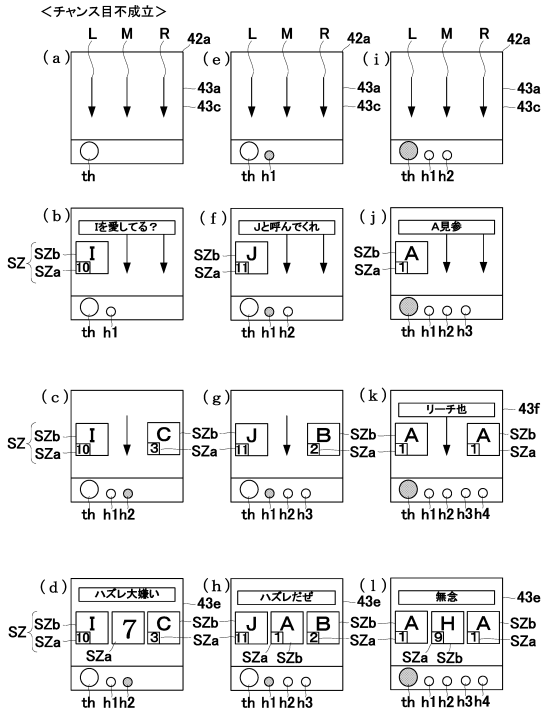
【図２２８】

【Fig.228】



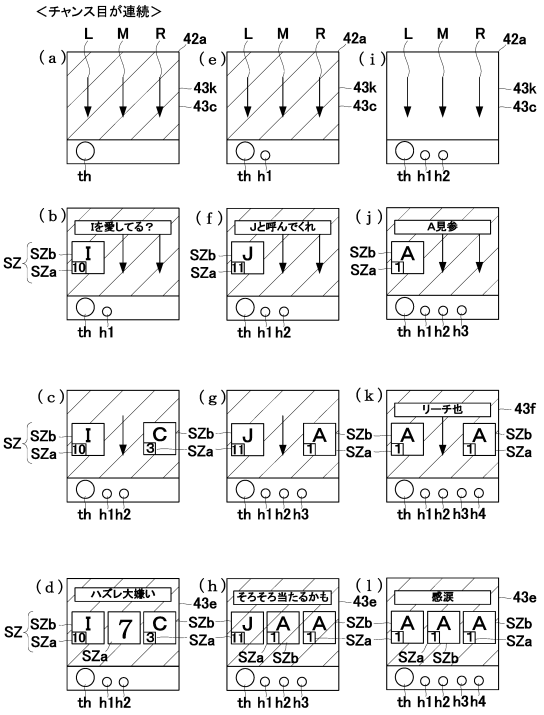
【図２２９】

【Fig.229】



【図２３０】

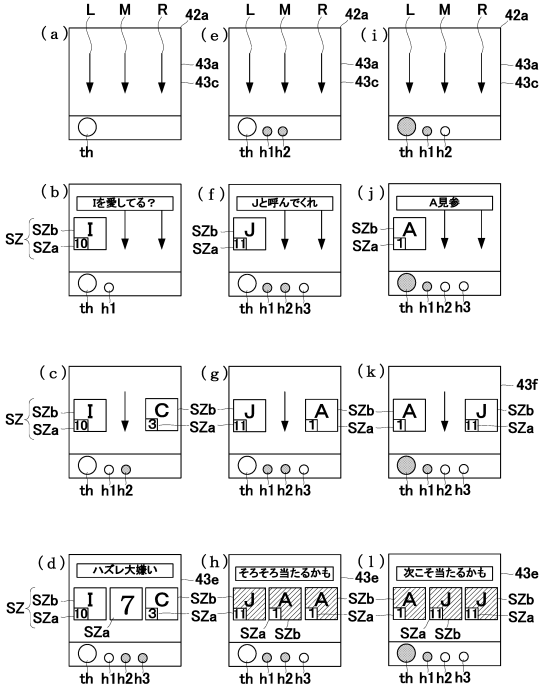
【Fig.230】



【図２３１】

【Fig.231】

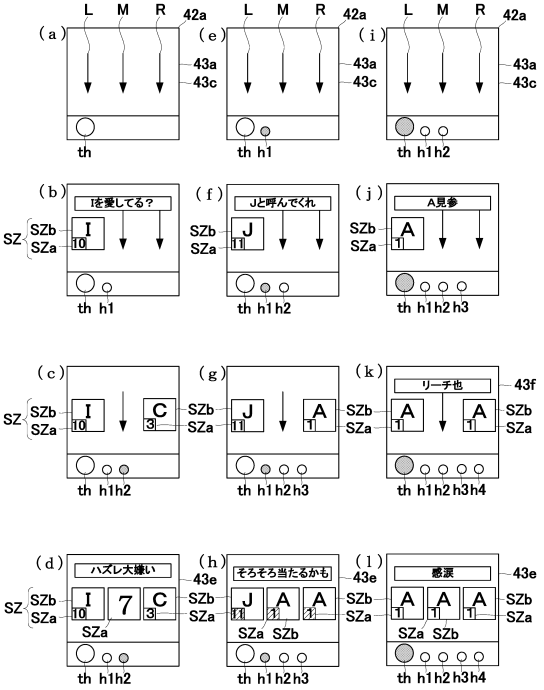
<異なるチャンス目が連続>



【図２３２】

【Fig.232】

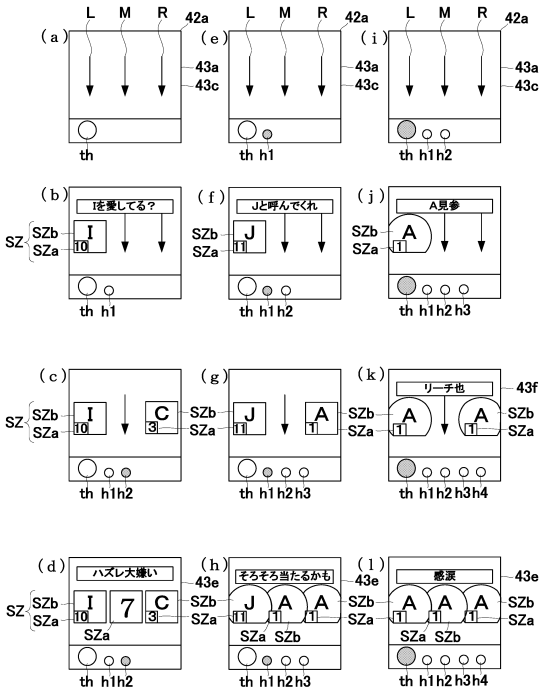
<チャンス目の数字部を強調>



【図２３３】

【Fig.233】

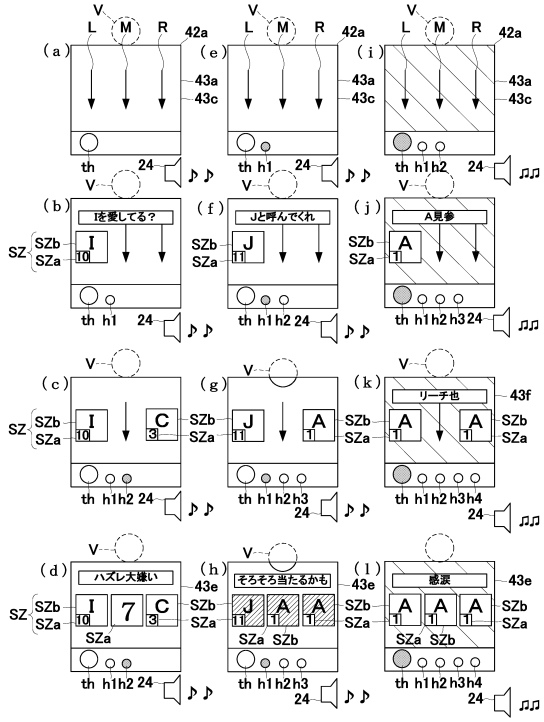
<チャンス目の装飾部を変化>



【図２３４】

【Fig.234】

<チャンス目成立の際に役物動作、演出状態変化>



【図２３５】

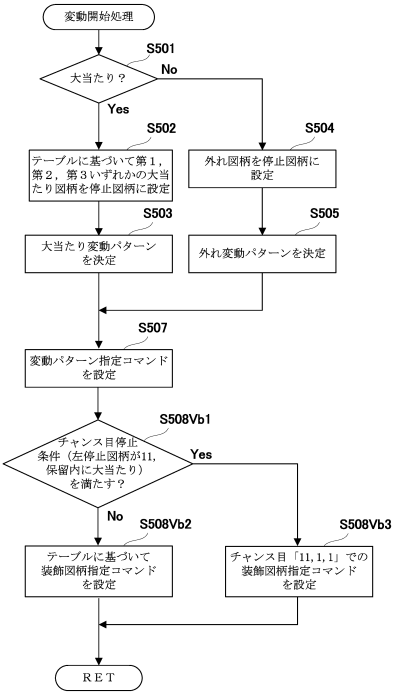
【Fig.235】

＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	第3図柄（外れ図柄の停止パターン）
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	⋮	⋮
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202～238	「1」「1」リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	⋮	⋮
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202～238	「2」「2」リーチでの前後外れパターン
⋮	⋮	⋮
9	0	11, 2, 1
	1	11, 3, 1
	2	11, 4, 1
	3	11, 5, 1
	⋮	⋮
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202～238	「11」「11」リーチでの前後外れパターン

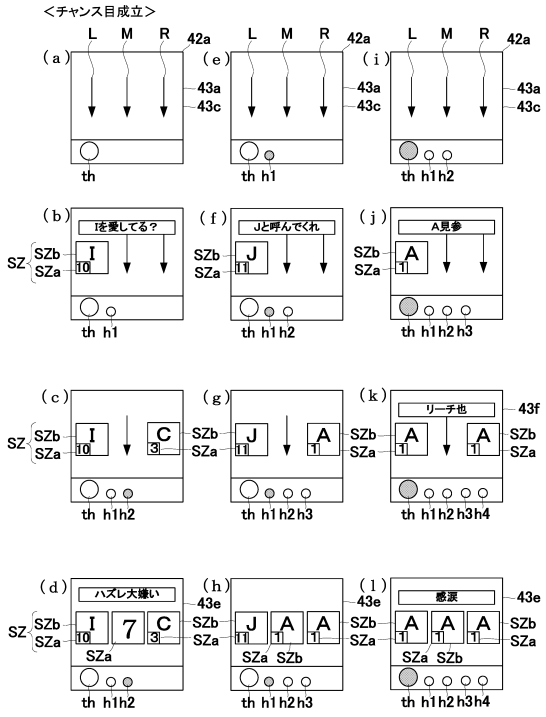
【図２３６】

【Fig.236】



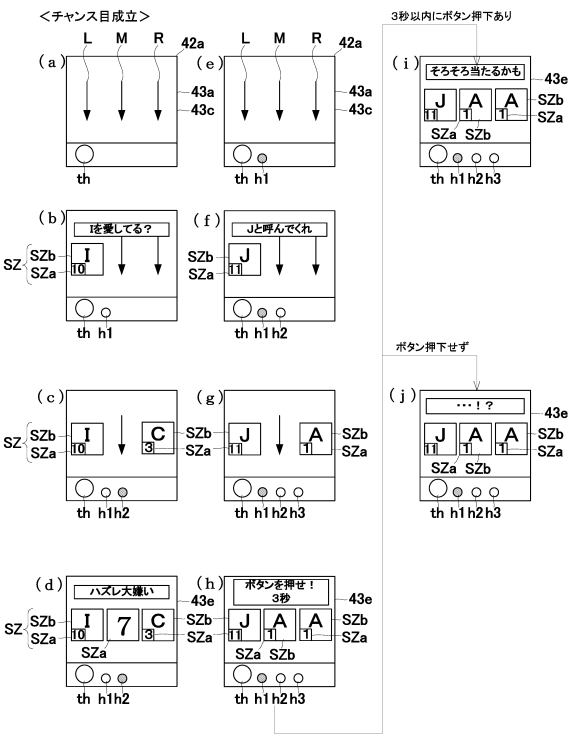
【図２３７】

【Fig.237】



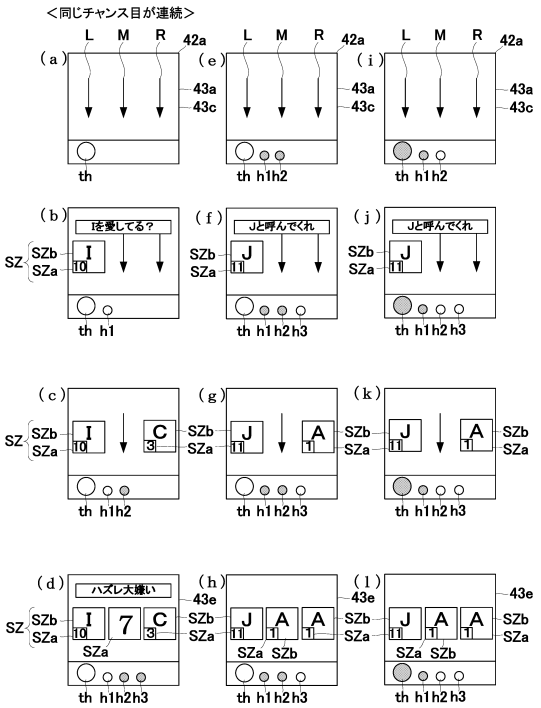
【図２３８】

【Fig.238】



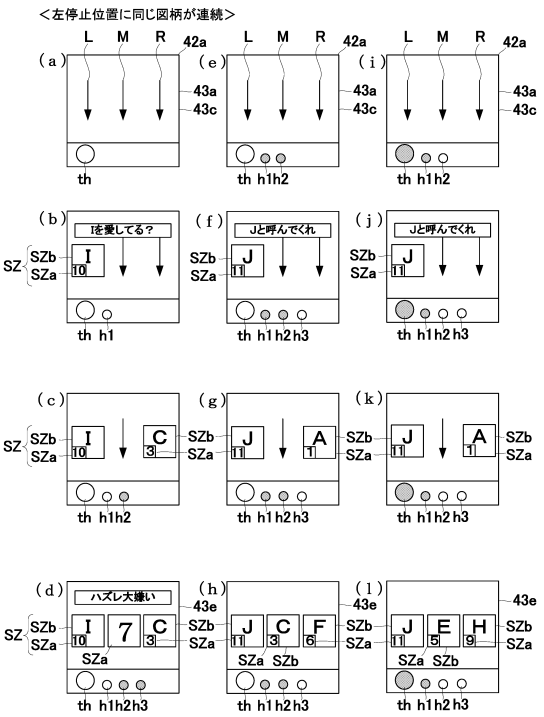
【図２３９】

【Fig.239】



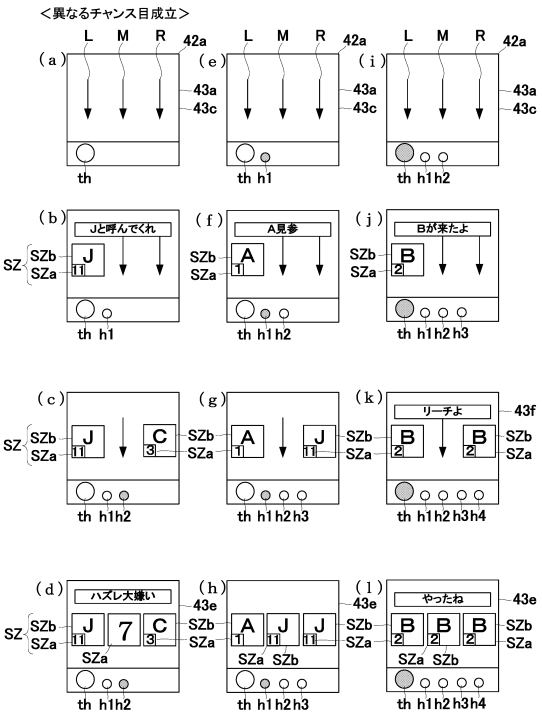
【図２４０】

【Fig.240】



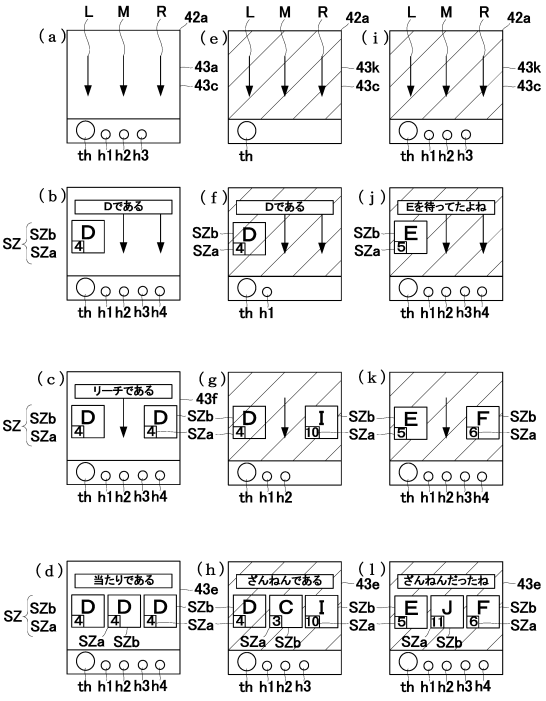
【図２４１】

【Fig.241】



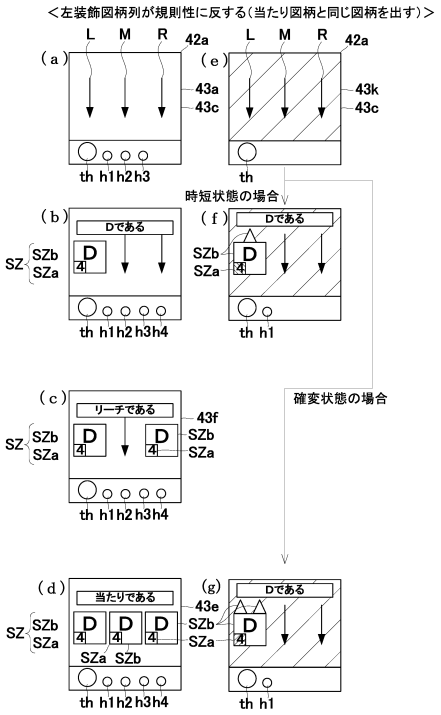
【図２４２】

【Fig.242】



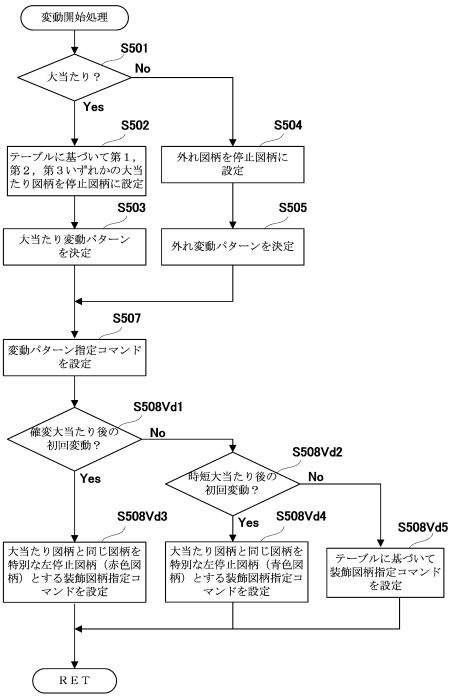
【図２４３】

【Fig.243】



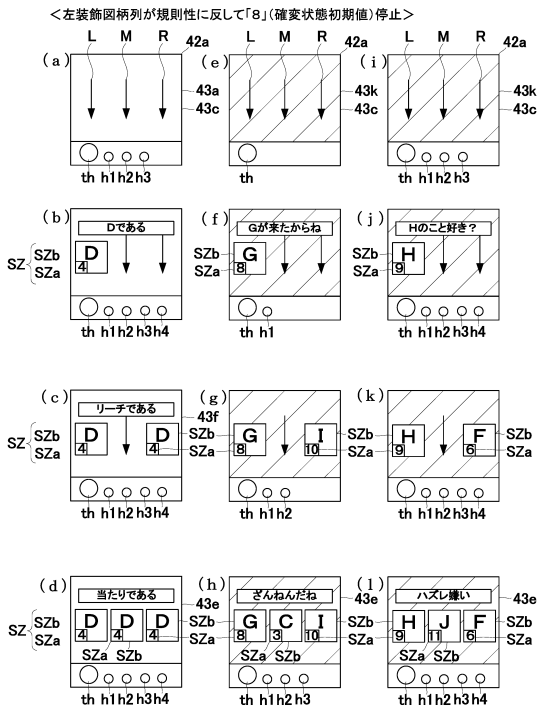
【図２４４】

【Fig.244】



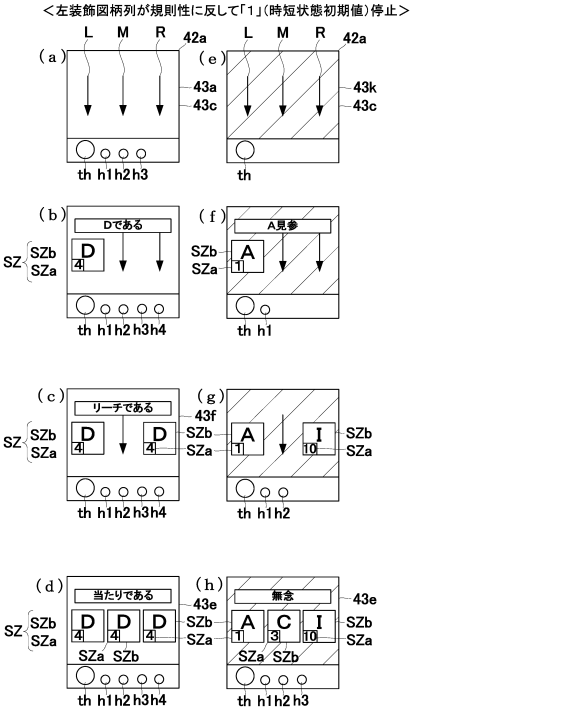
【図２４５】

【Fig.245】



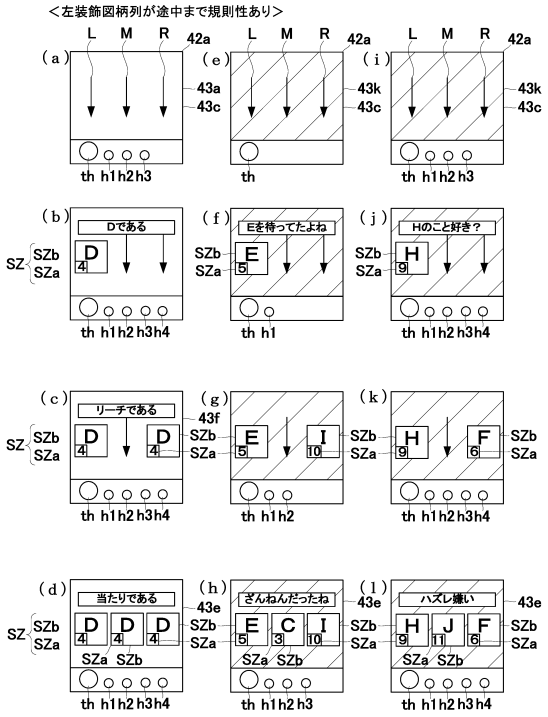
【図２４６】

【Fig.246】



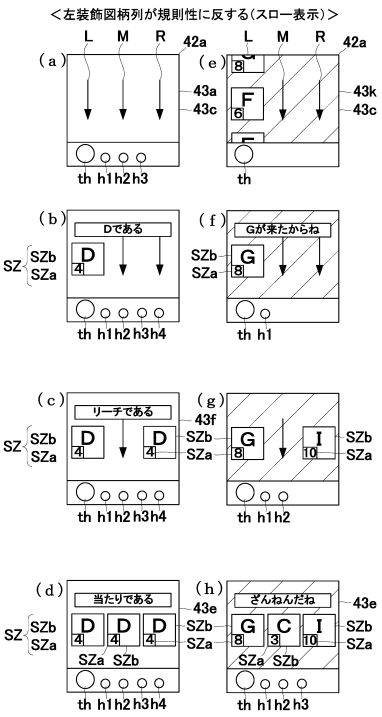
【図２４７】

【Fig.247】



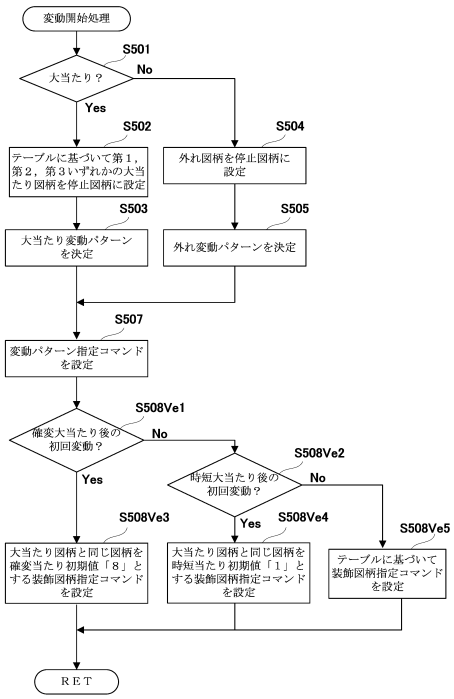
【図２４８】

【Fig.248】



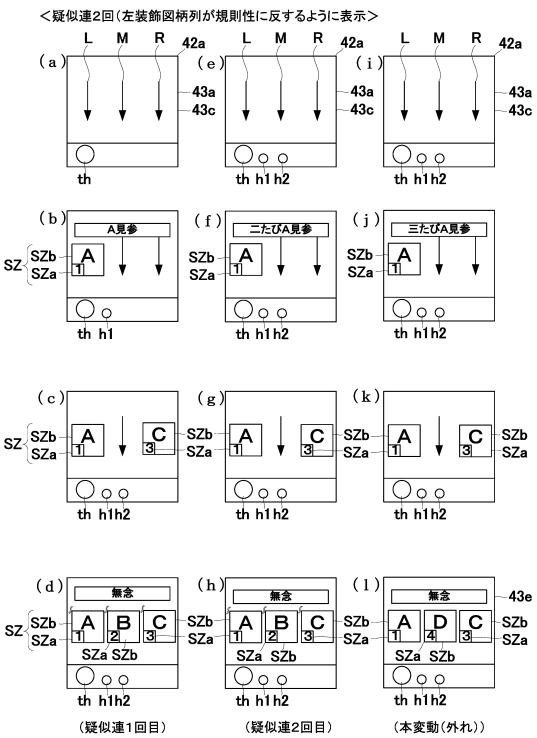
【図２４９】

【Fig.249】



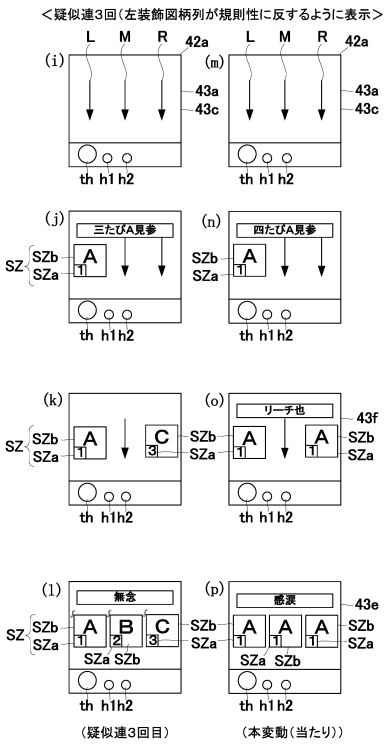
【図２５０】

【Fig.250】



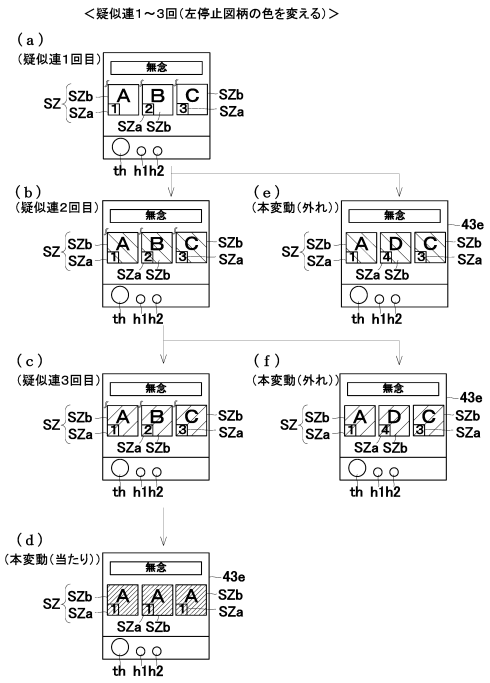
【図２５１】

【Fig.251】



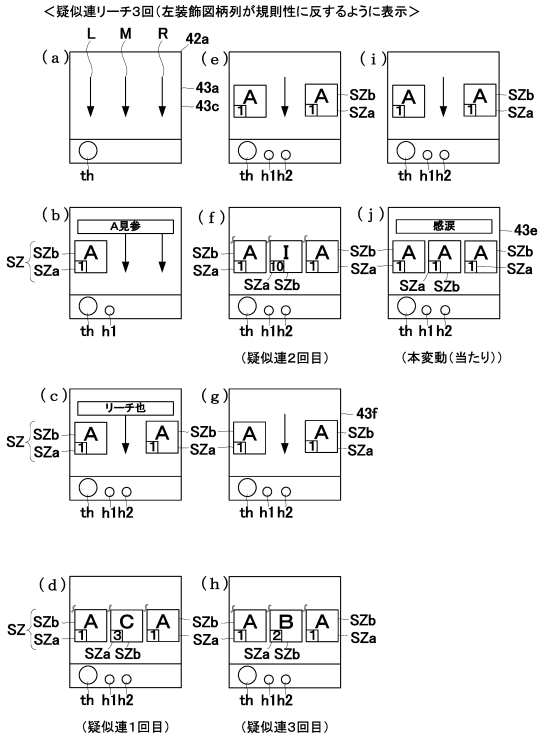
【図２５２】

【Fig.252】



【図２５３】

【Fig.253】



【図２５４】

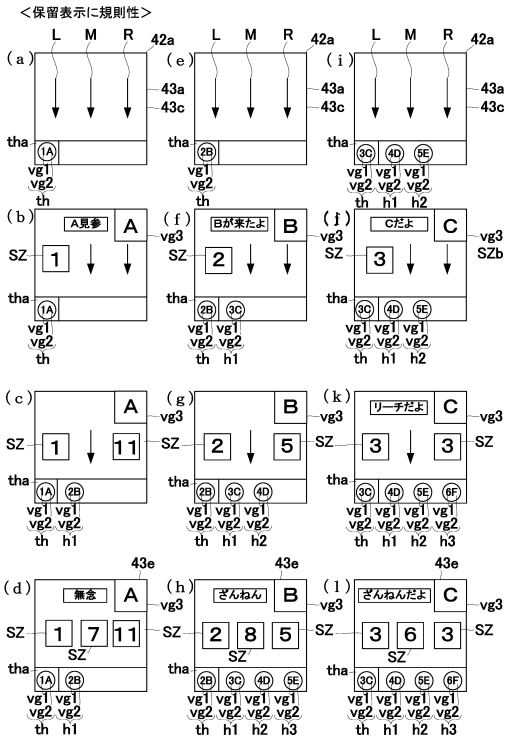
【Fig.254】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	疑似連演出（有：○）
0～9	0～9		170～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（90秒）	○（2回）
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○（3回）
			0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
			141～169	0～120	大当たりスーパーリーチE（90秒）	○（2回）
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○（3回）
10～49			0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
				121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99			0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	0	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
			171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（90秒）	○（2回）
				200～240	前後外れスーパーリーチF（90秒）	－
		209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
			101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
			151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

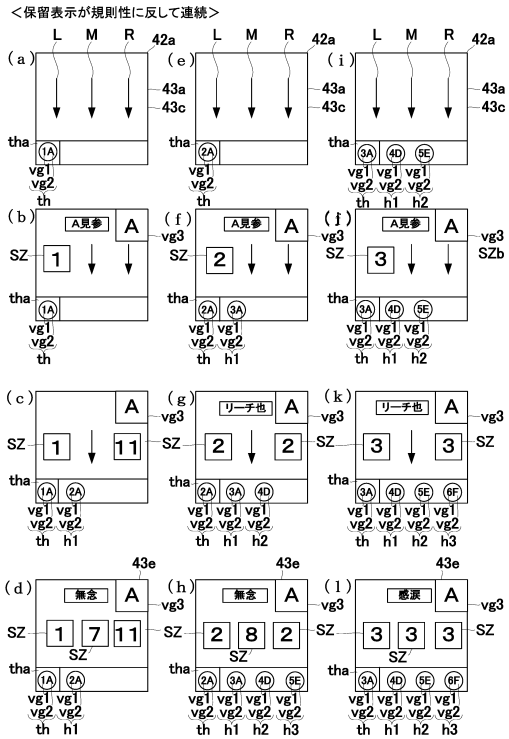
【図２５５】

【Fig.255】



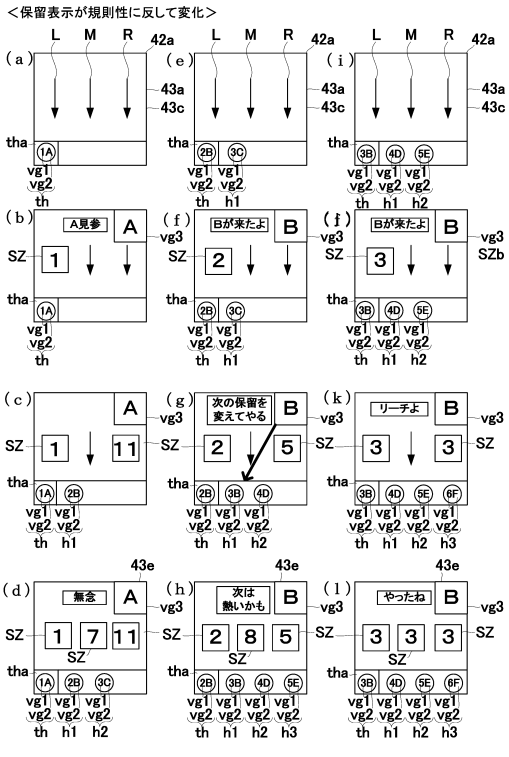
【図２５６】

【Fig.256】



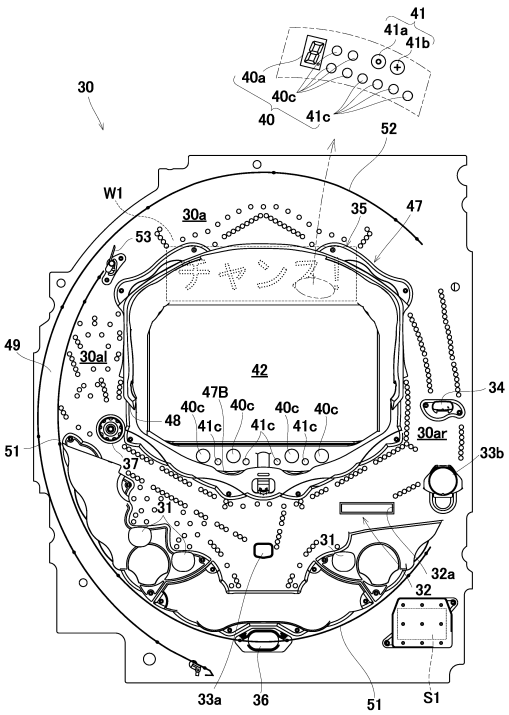
【図２５７】

【Fig.257】



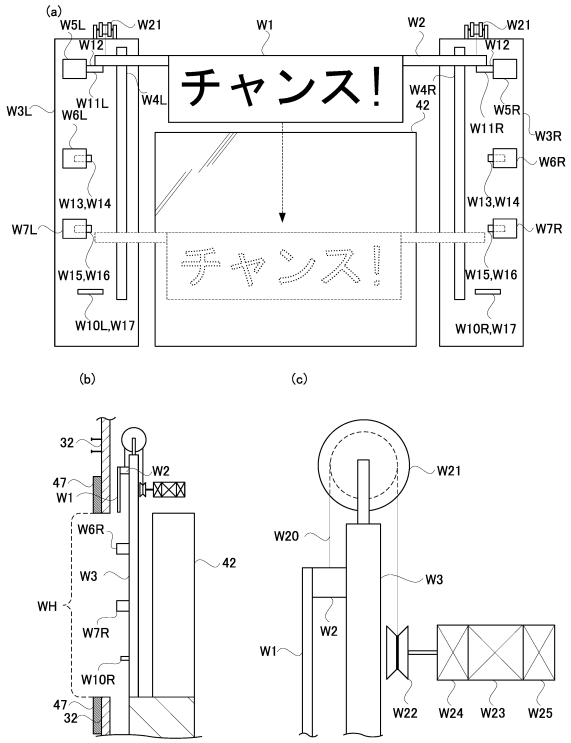
【図２５８】

【Fig.258】



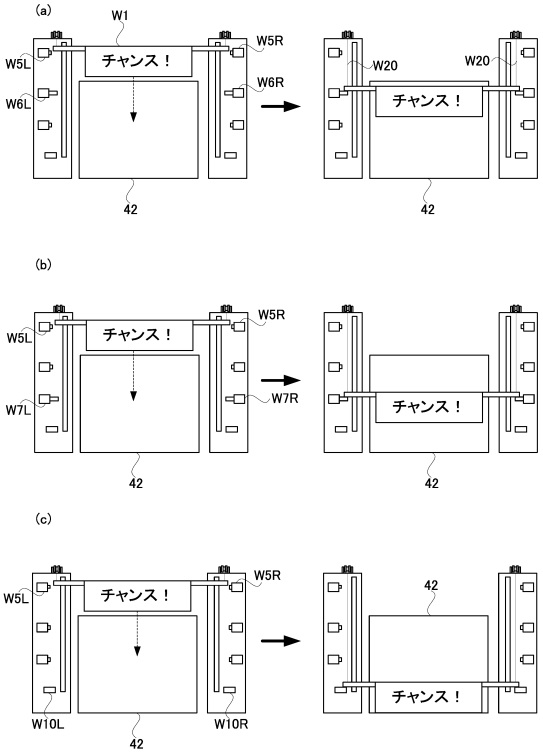
【図２５９】

【Fig. 259】



【図２６０】

【Fig. 260】



【図２６１】

【Fig. 261】

（ａ） 特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	1，3，7，5，9	8R確変	10	35	次回の大当たりまで
		10～49	第2記号（第2大当たり）		8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常	10	25	0

（ｂ） 特図２大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	1，3，7，5，9	8R確変	10	30	次回の大当たりまで
		20～49	第2記号（第2大当たり）		8R時短	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常	10	20	0

【図２６２】

【Fig. 262】

特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出（有：○）／伸縮パターン
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

【図２６３】

【Fig. 263】

(a)

	OFF	ON
最上位置の可動支持部品	伸長	収縮
第１中間位置の可動支持部品	収縮	伸長
第２中間位置の可動支持部品	収縮	伸長

(b)

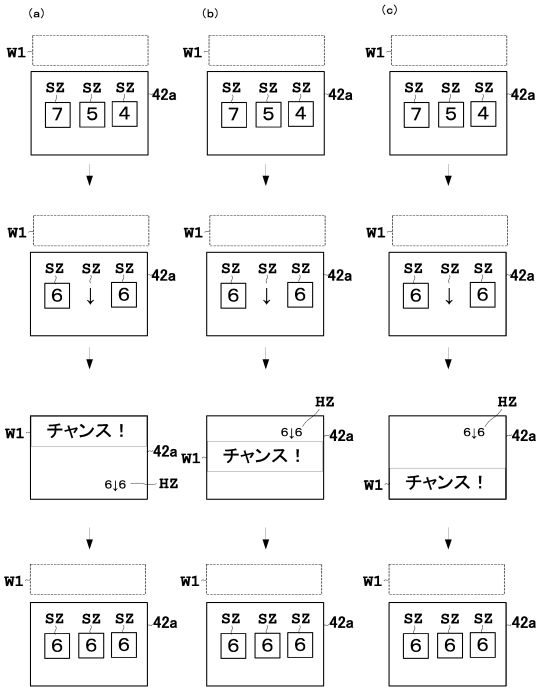
	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンA	伸長	収縮
伸縮パターンB	収縮	伸長
伸縮パターンC	収縮	収縮

(c)

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒		
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA		20秒	
	大当たりスーパーリーチC		40秒	
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA			20秒
	大当たりスーパーリーチC			40秒

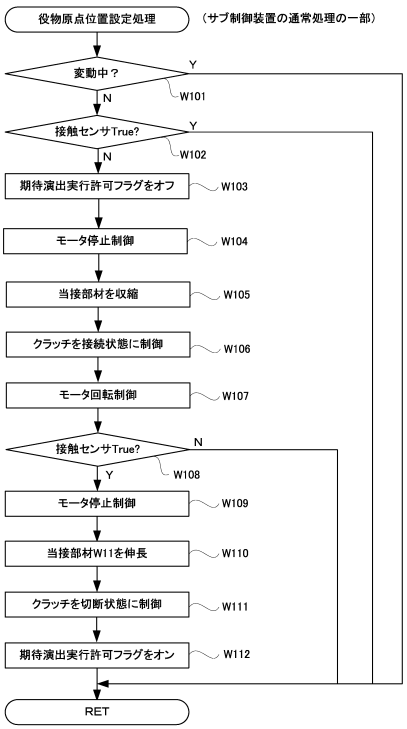
【図２６４】

【Fig. 264】



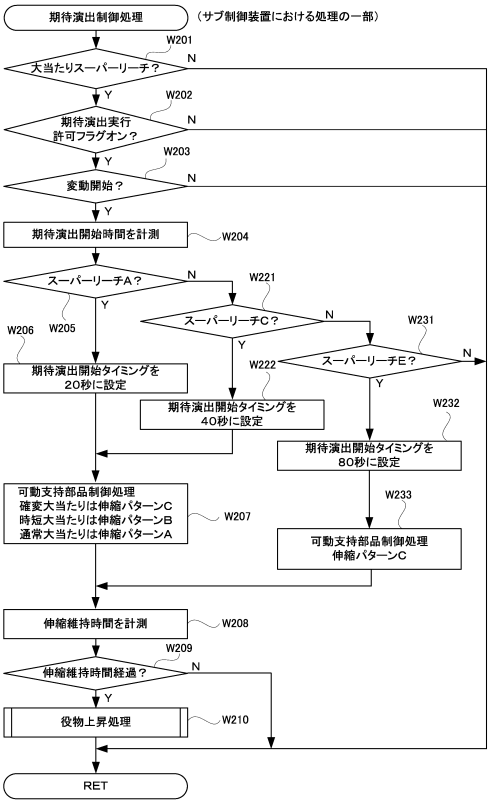
【図２６５】

【Fig. 265】



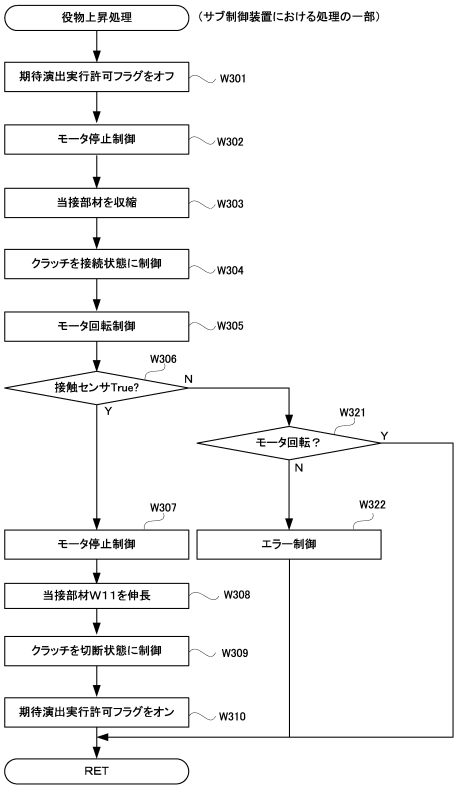
【図２６６】

【Fig. 266】



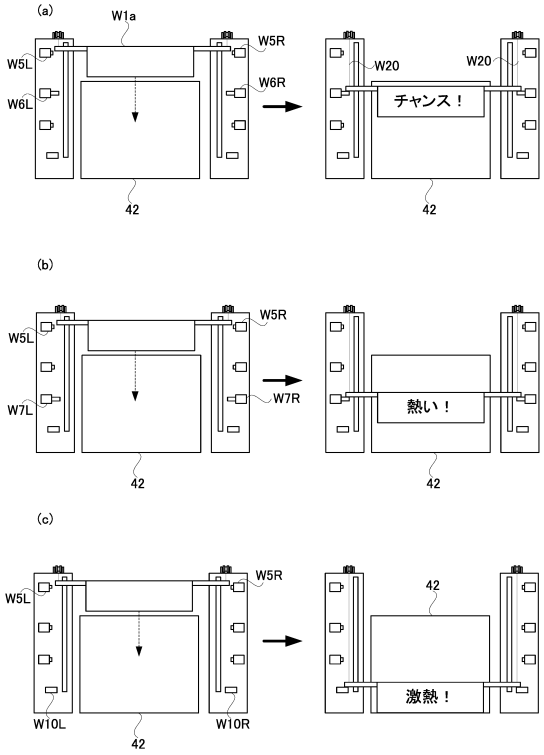
【図２６７】

【Fig. 267】



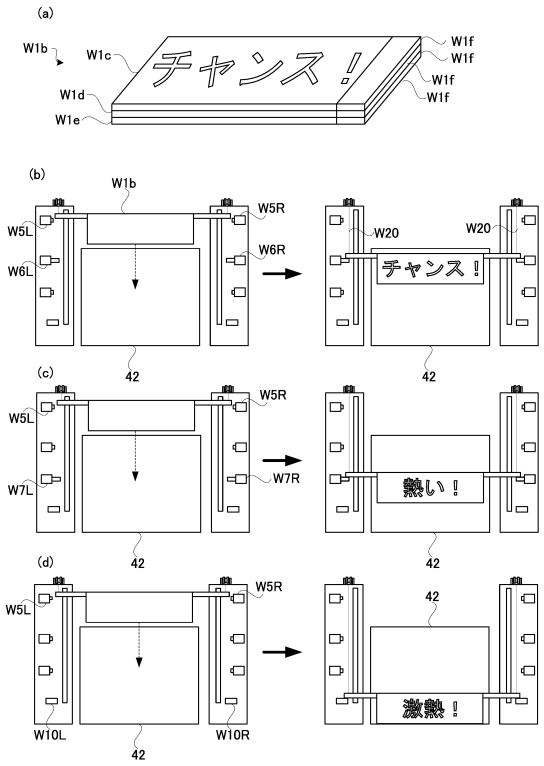
【図２６８】

【Fig. 268】



【図２６９】

【Fig. 269】



【図２７０】

【Fig. 270】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出（有：○）／伸縮パターン
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	○／B
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○／B
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○／C
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

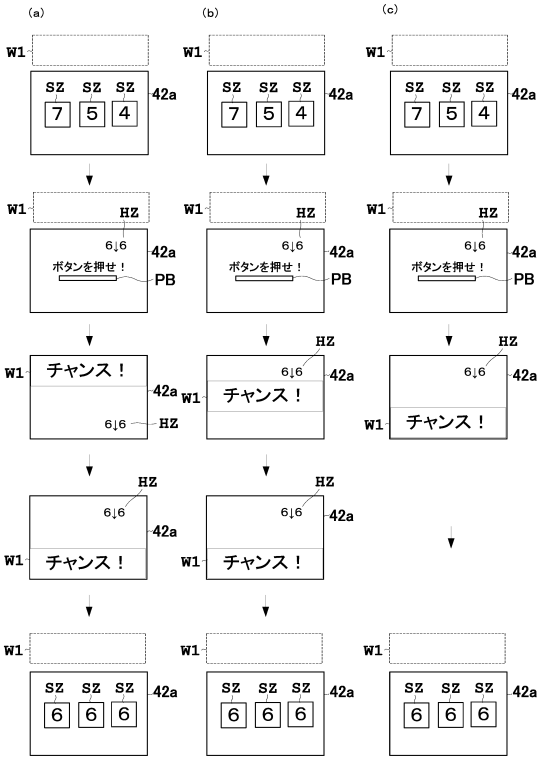
【図２７１】

【Fig. 271】

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒		
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA		20秒	
	大当たりスーパーリーチC		40秒	
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA			20秒
	大当たりスーパーリーチC			40秒
ハズレ	外れスーパーリーチA		20秒	
	外れスーパーリーチC		40秒	
	外れスーパーリーチE	80秒		
	外れスーパーリーチA			20秒
	外れスーパーリーチC			40秒

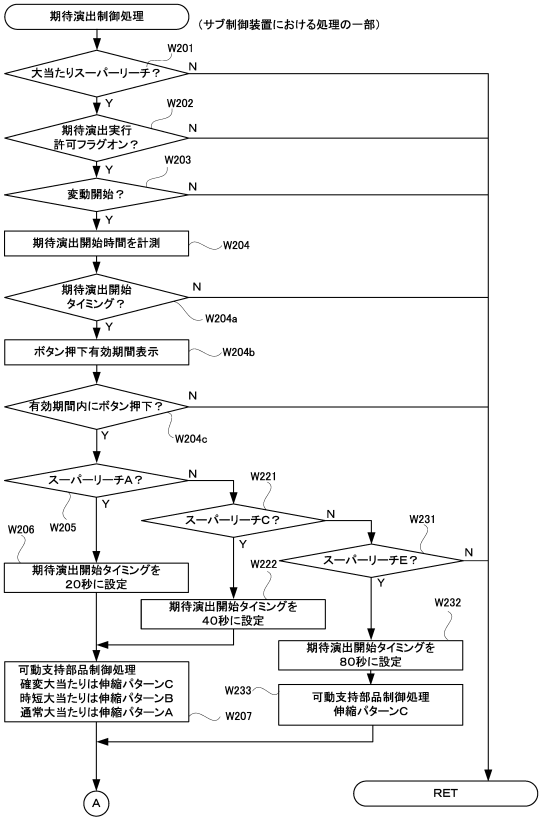
【図２７２】

【Fig. 272】



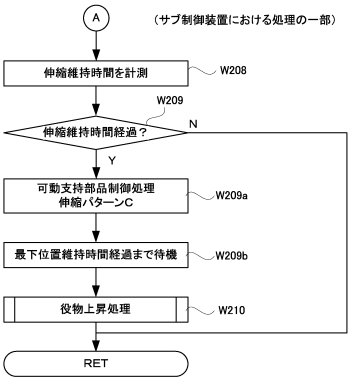
【図２７３】

【Fig. 273】



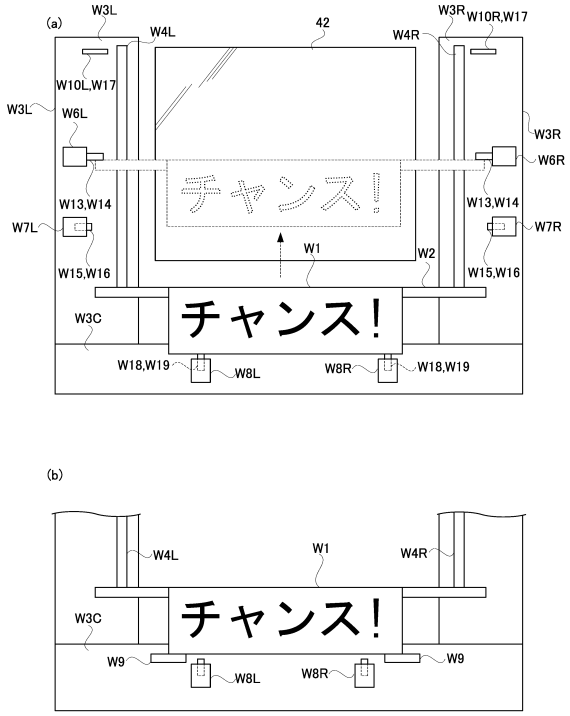
【図２７４】

【Fig. 274】



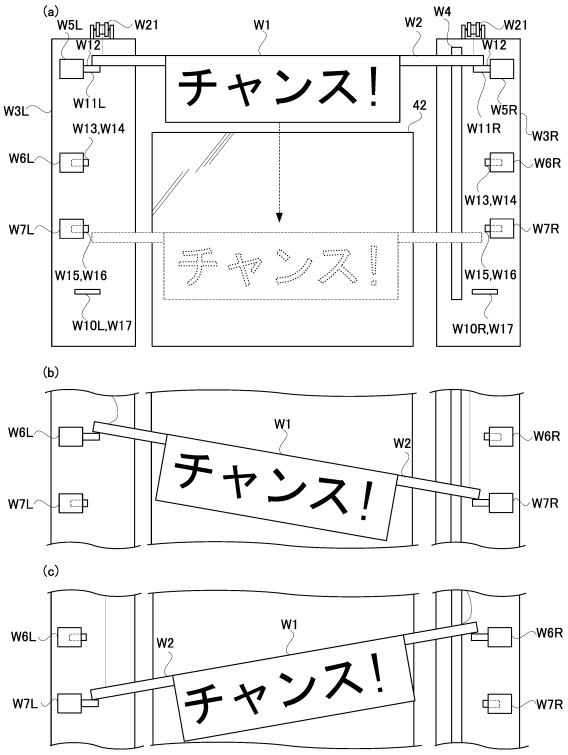
【図２７５】

【Fig. 275】



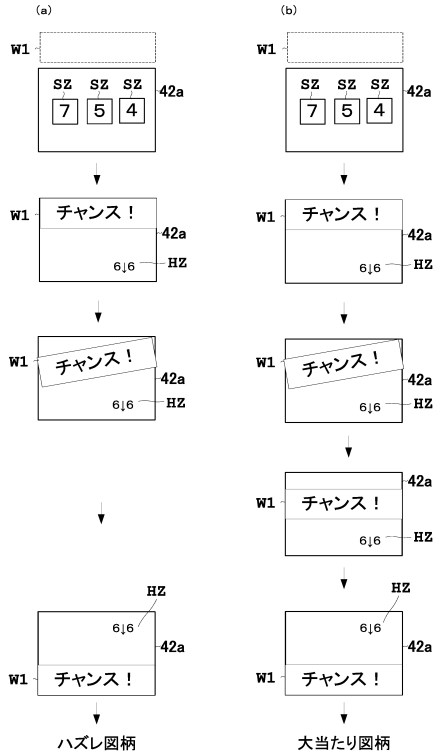
【図２７６】

【Fig. 276】



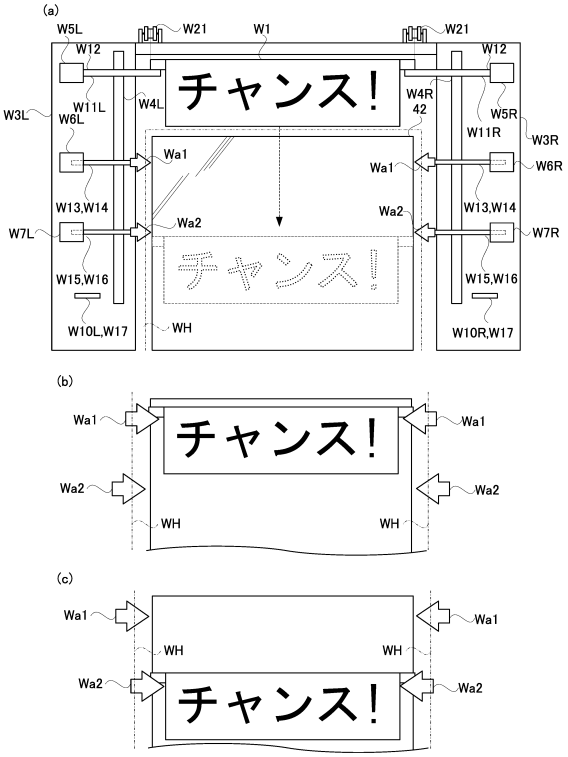
【図２７７】

【Fig. 277】



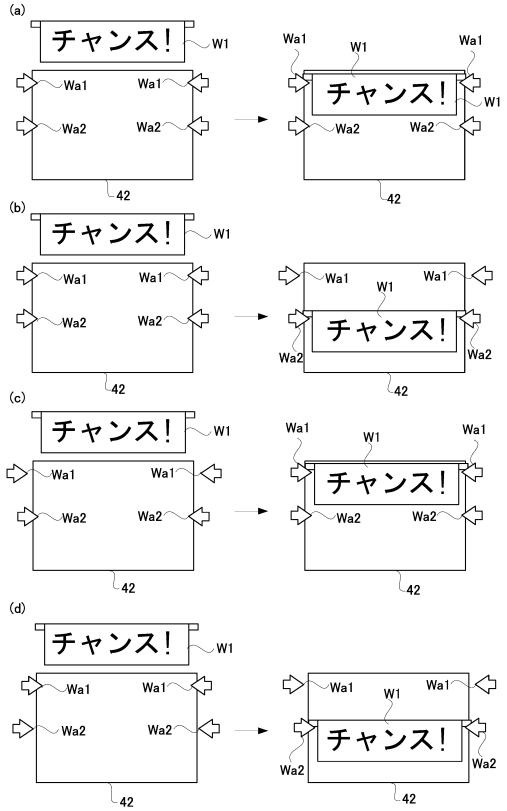
【図２７８】

【Fig. 278】



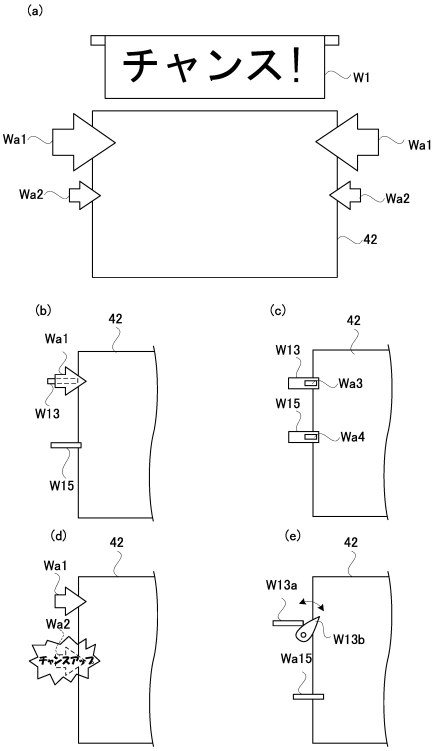
【図２７９】

【Fig. 279】



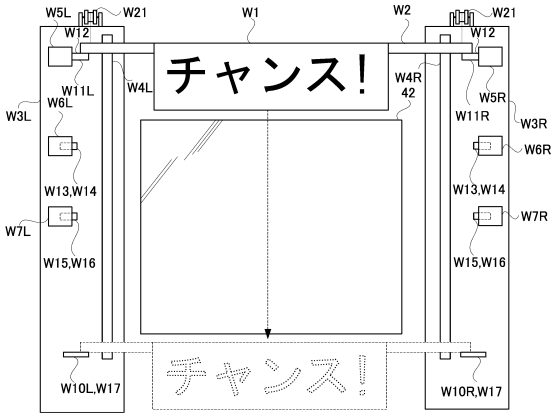
【図２８０】

【Fig. 280】



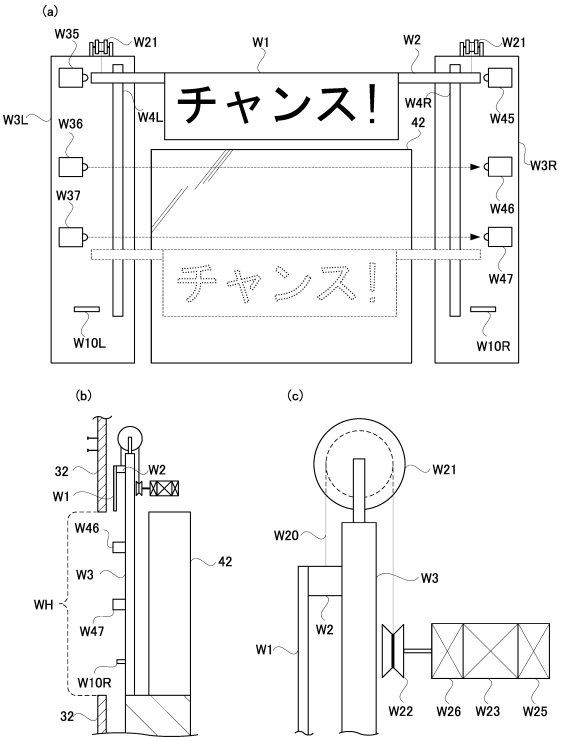
【図２８１】

【Fig. 281】



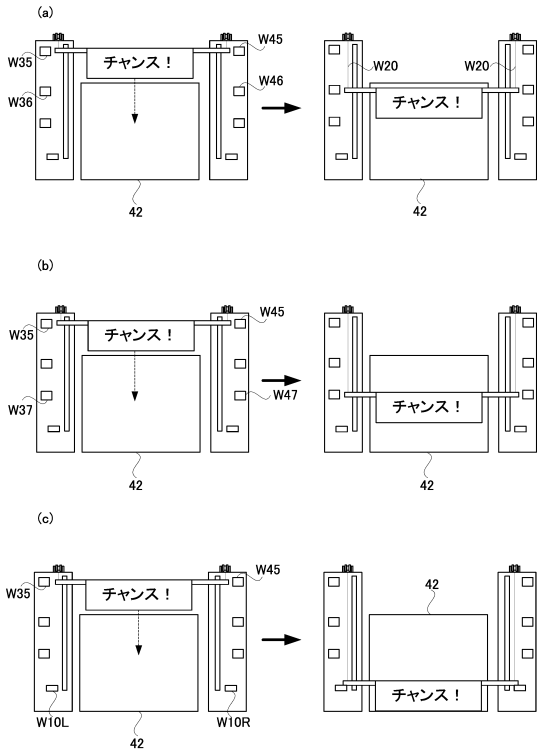
【図２８２】

【Fig. 282】



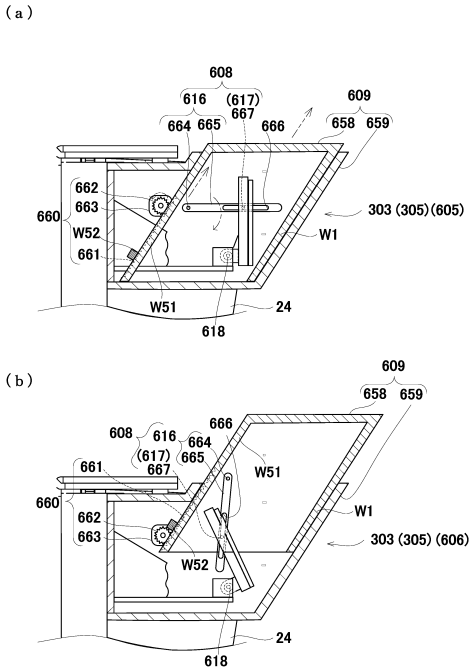
【図２８３】

【Fig. 283】



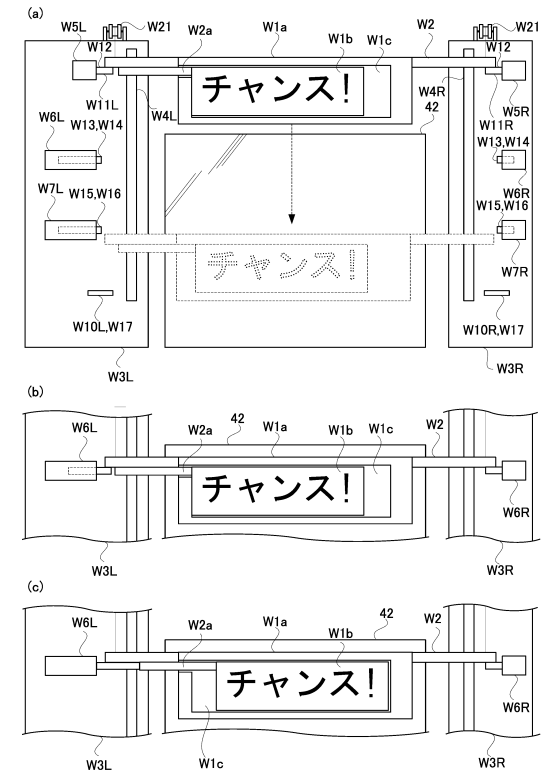
【図２８４】

【Fig. 284】



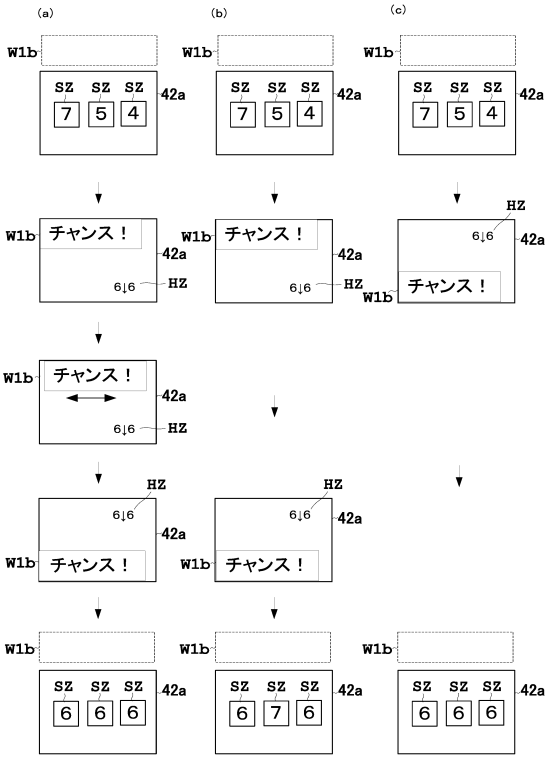
【図２８５】

【Fig. 285】



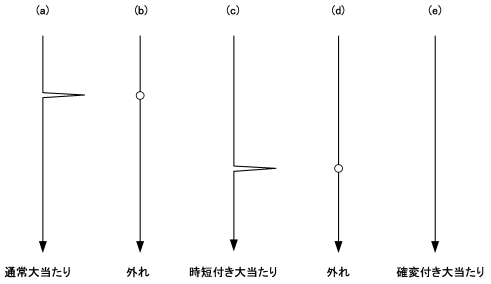
【図２８６】

【Fig. 286】



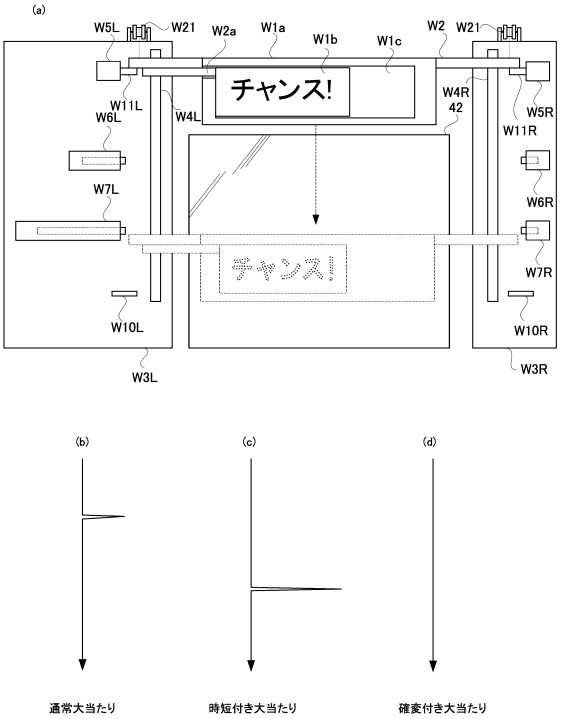
【図２８７】

【Fig. 287】



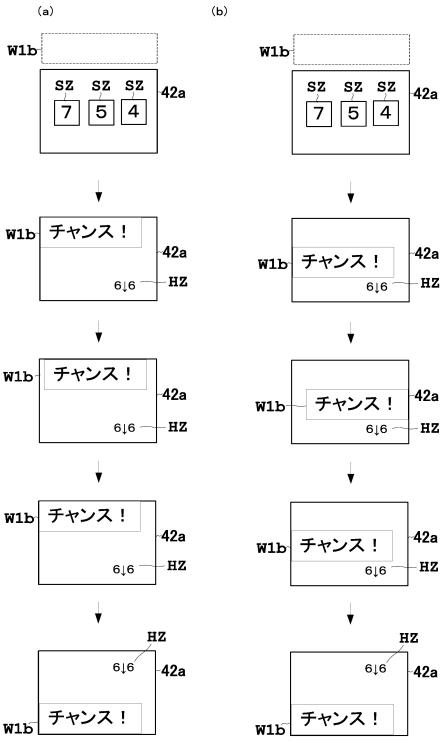
【図２８８】

【Fig. 288】



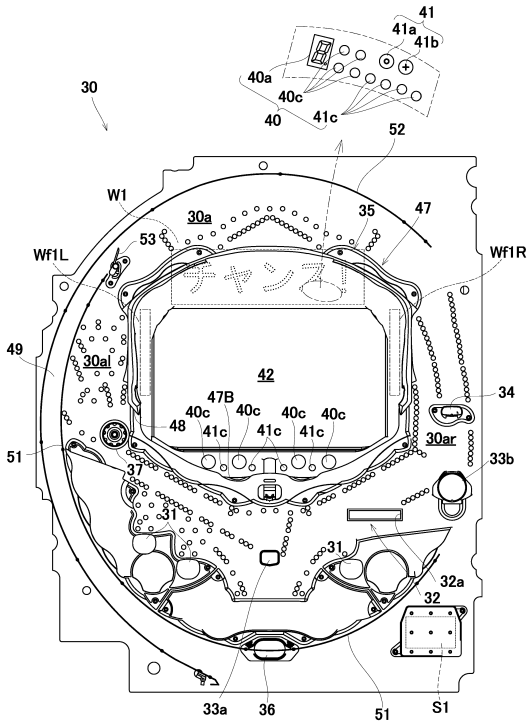
【図２８９】

【Fig. 289】



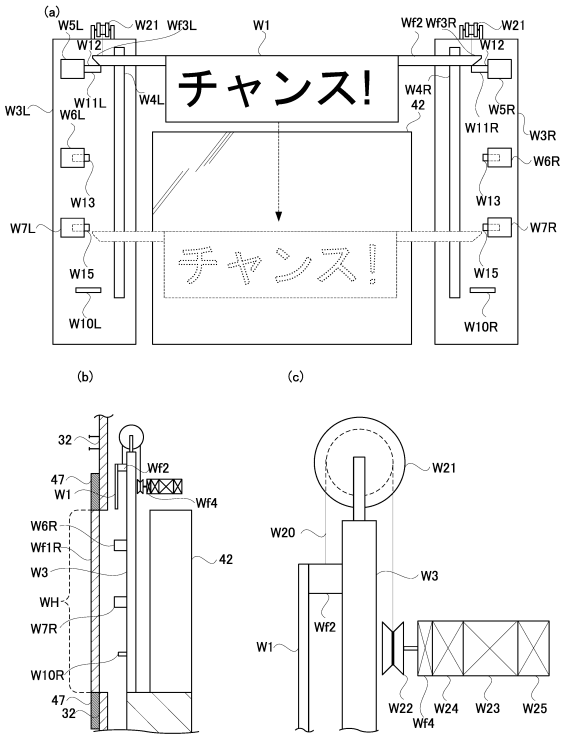
【図２９０】

【Fig. 290】



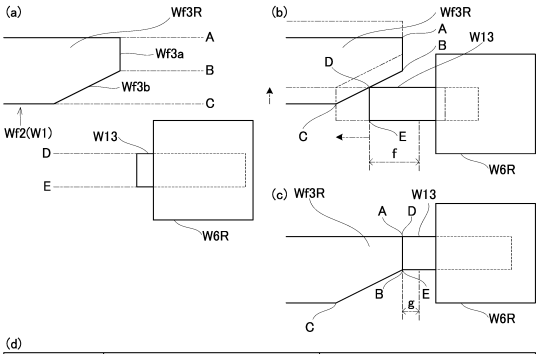
【図２９１】

【Fig. 291】



【図２９２】

【Fig. 292】



(d)

	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD（通常大当たり）	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンE（時短大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長
伸縮パターンF（確変大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長

(e)

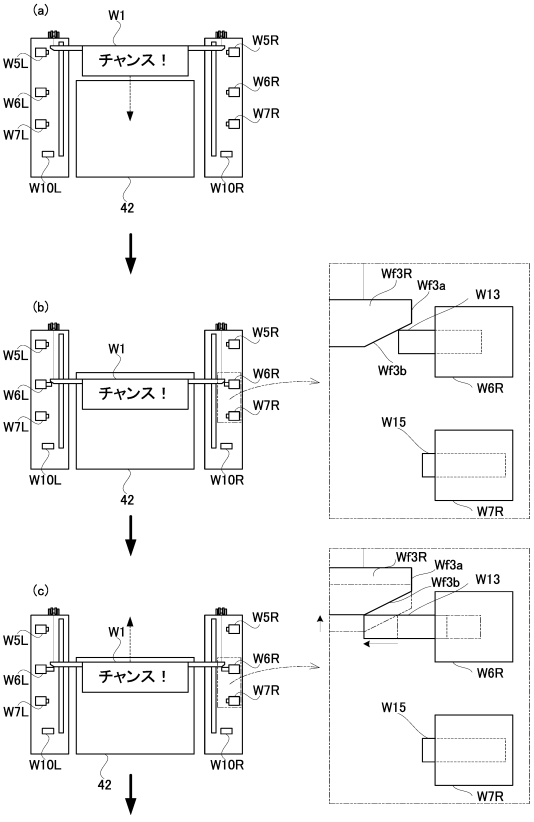
	第１中間位置の可動部材の被当接箇所	第２中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD（通常大当たり）	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE（時短大当たり）	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF（確変大当たり）	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a

(f)

	第１中間位置の当接部材の移動幅	第２中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD（通常大当たり）	広い(f)	狭い(g)
伸縮パターンE（時短大当たり）	狭い(g)	広い(f)
伸縮パターンF（確変大当たり）	狭い(g)	狭い(g)

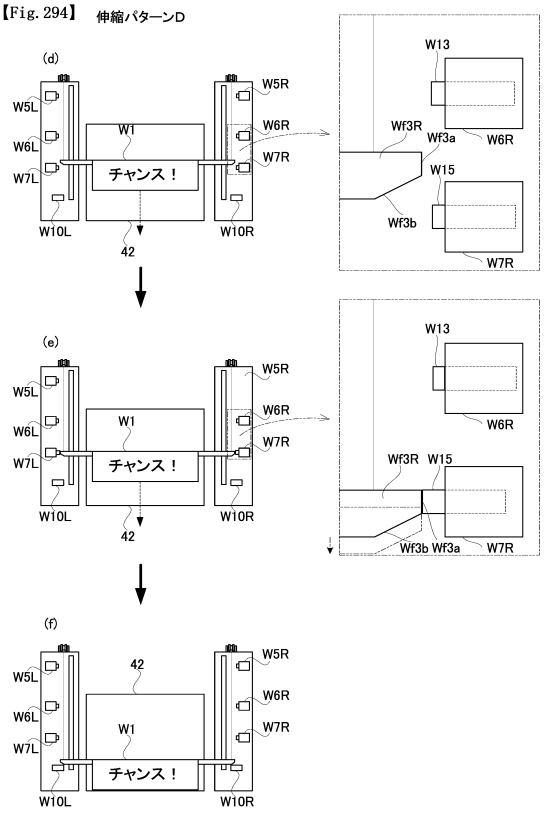
【図２９３】

【Fig. 293】 伸縮パターンD



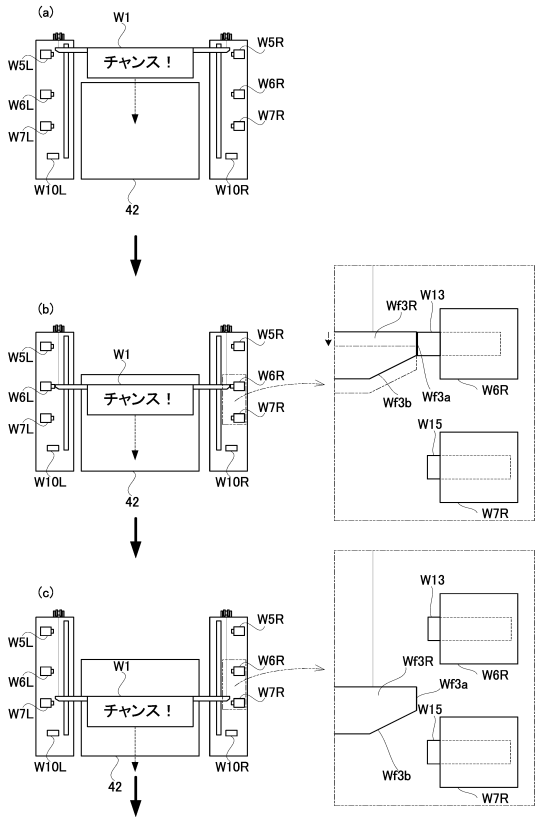
【図２９４】

【Fig. 294】 伸縮パターンD



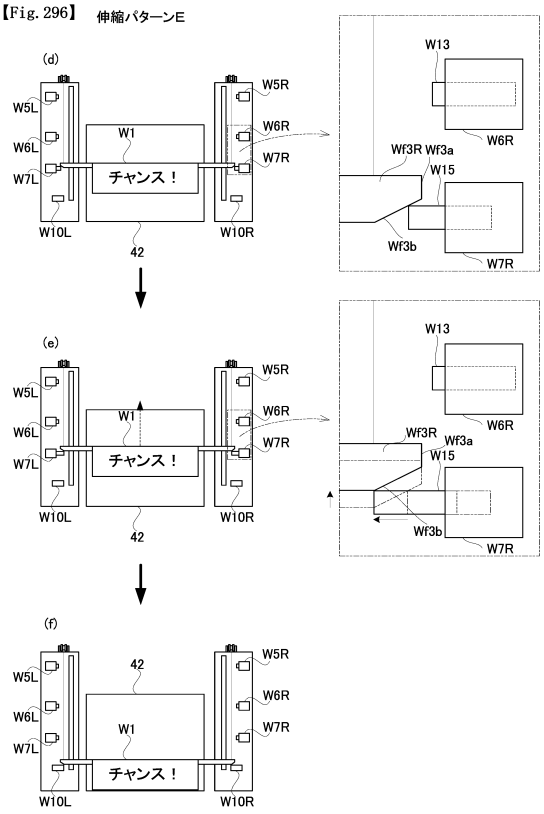
【図２９５】

【Fig. 295】 伸縮パターンE



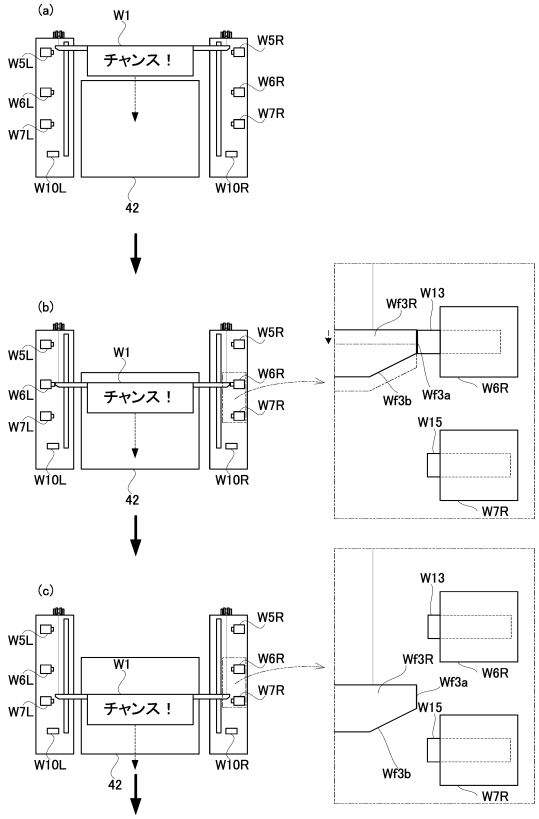
【図２９６】

【Fig. 296】 伸縮パターンE



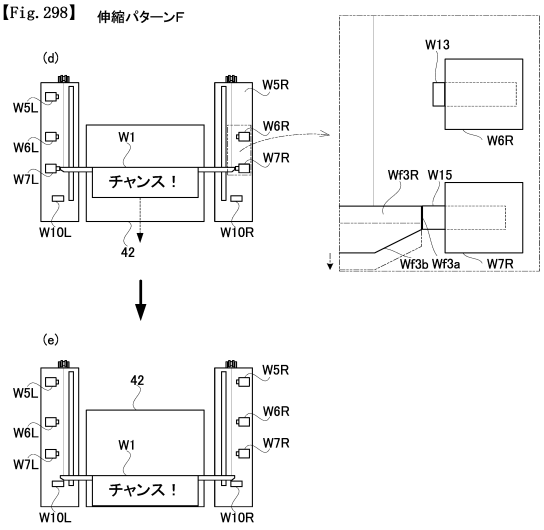
【図２９７】

【Fig. 297】 伸縮パターンF



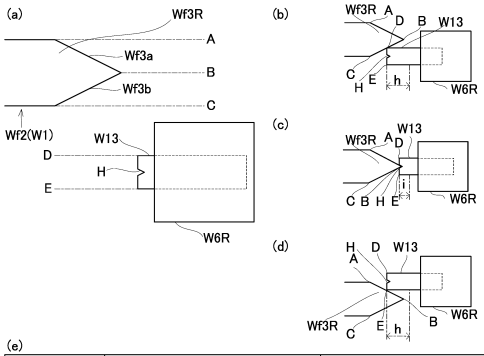
【図２９８】

【Fig. 298】 伸縮パターンF



【図２９９】

【Fig. 299】



(e)

	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD（通常大当たり）	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンE（時短大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長
伸縮パターンF（確変大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンDfake（外れ）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンEfake（外れ）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長

(f)

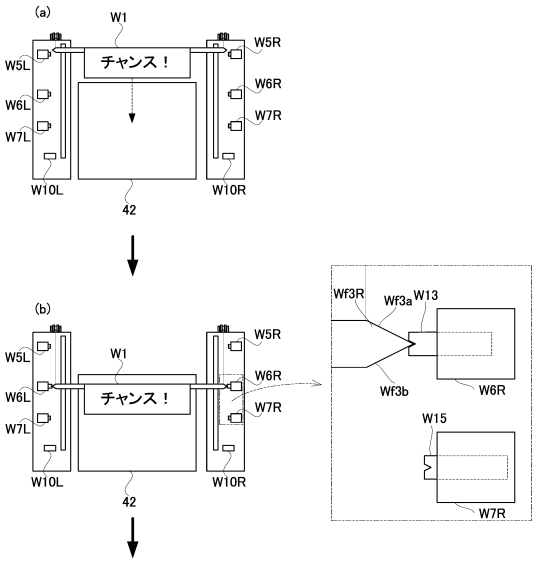
	第１中間位置の可動部材の被当接箇所	第２中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a
伸縮パターンDfake	中位置B	上側当接面Wf3a
伸縮パターンEfake	上側当接面Wf3a	中位置B

(g)

	第１中間位置の当接部材の移動幅	第２中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンE	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンF	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンDfake	最も狭い(i)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンEfake	(i)よりも広い(h)	最も狭い(i)

【図３００】

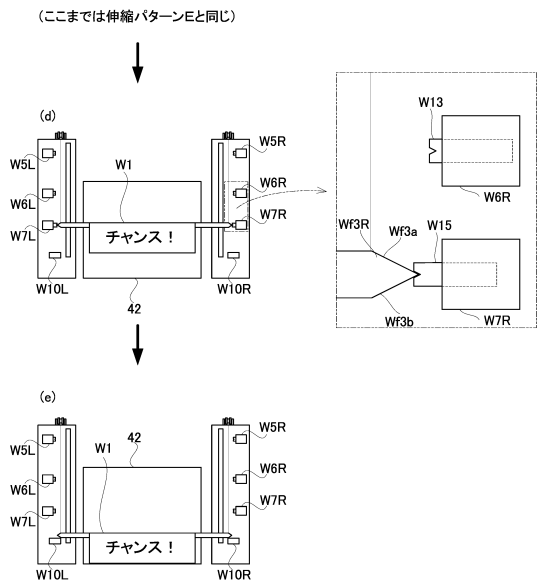
【Fig. 300】 伸縮パターンDfake



（以下、伸縮パターンDと同じ）

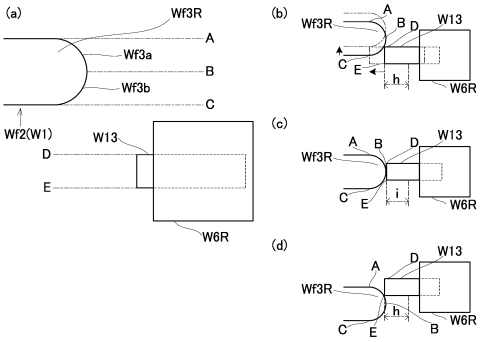
【図３０１】

【Fig. 301】 伸縮パターンEfake



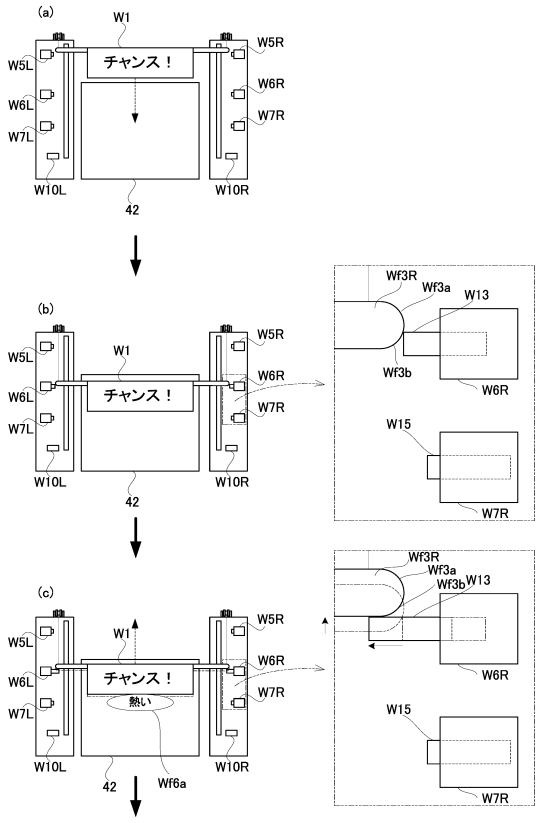
【図３０２】

【Fig. 302】



【図３０３】

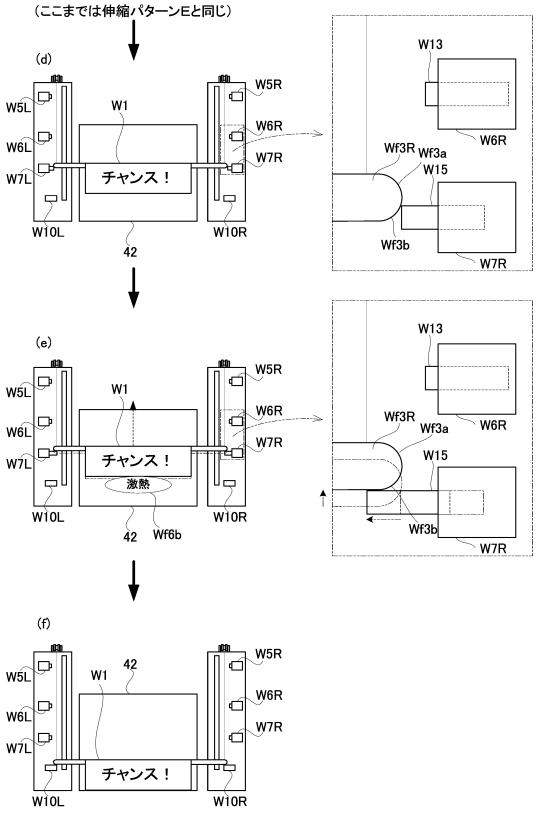
【Fig. 303】 伸縮パターンD



【図３０４】

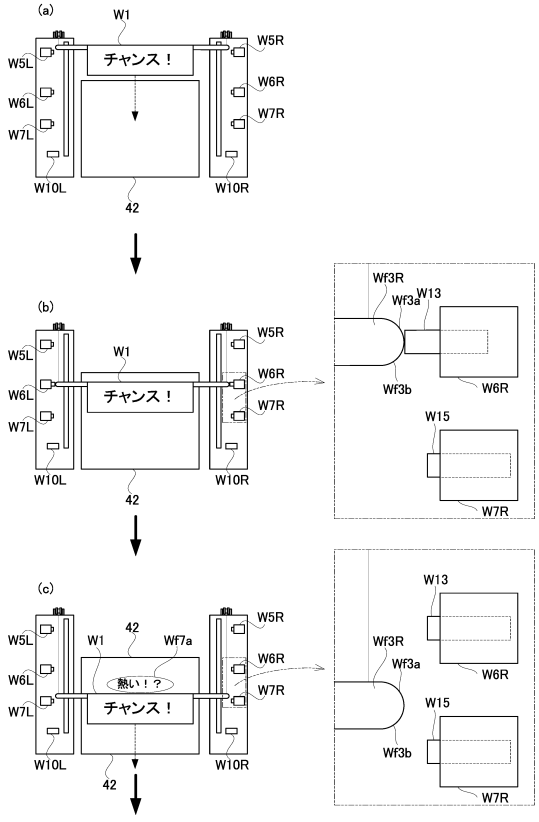
【Fig. 304】 伸縮パターンE

（ここまでは伸縮パターンEと同じ）



【図３０５】

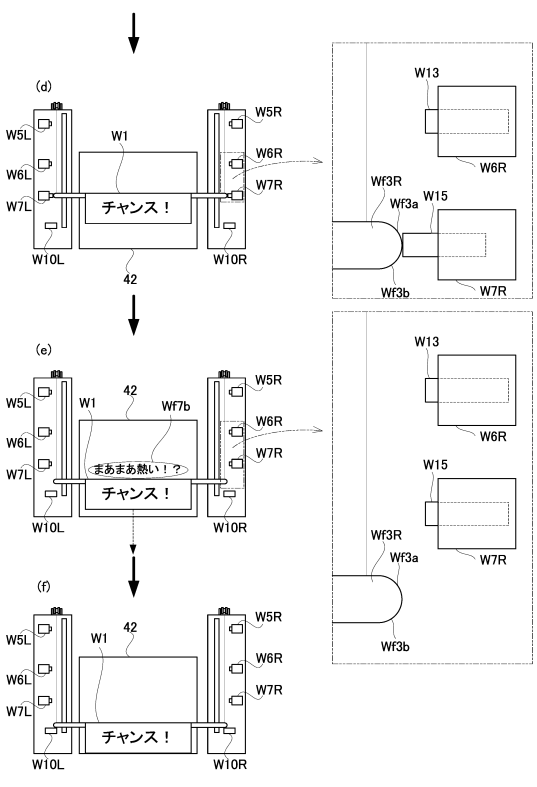
【Fig. 305】 伸縮パターンDfake



【図３０６】

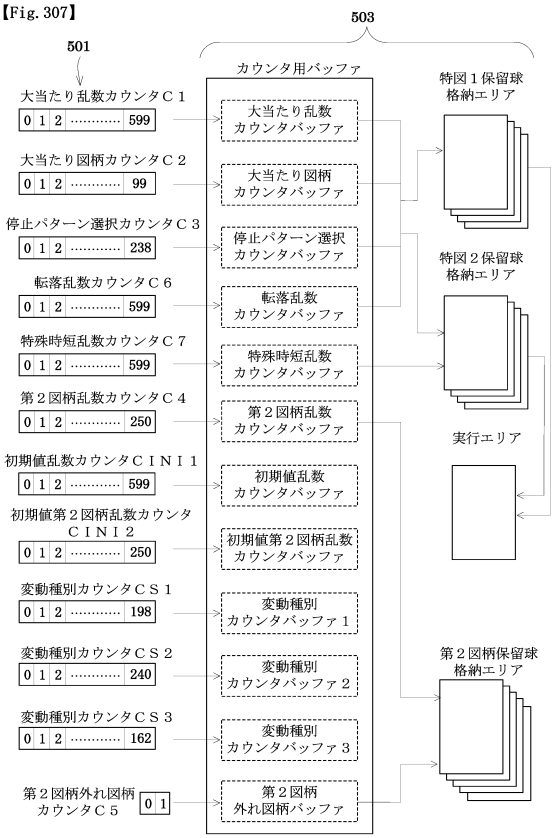
【Fig. 306】 伸縮パターンEfake

（ここまでは伸縮パターンEと同じ）



【図３０７】

【Fig. 307】



【図３０８】

【Fig. 308】

（ａ）特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（低確率）

大当たり乱数カウンタC1（0～599） 低確率	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
150 300 450	0～9	第2記号 （第2大当たり）	7	16R確変	転落当選まで
	10～99	第1記号 （第1大当たり）	1，2，3，4 5，6，8，9	8R確変	転落当選まで

（ｂ）特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（高確率）

大当たり乱数カウンタC1（0～599） 高確率	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
30、60、90 120、150、180 210、240、270 300、330、360 390、420、450 480、510、540 570、599	0～9	第2記号 （第2大当たり）	7	16R確変	転落当選まで
	10～99	第1記号 （第1大当たり）	1，2，3，4 5，6，8，9	8R確変	転落当選まで

（ｃ）転落抽選用テーブル

転落乱数カウンタC6（0～599）	当否結果
0、100 200、300 400、500	転落当選

（ｄ）特図2特殊時短抽選用テーブル（通常時）

特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	当否結果	時短回数
0～599	特殊時短当選	10000回

【図３０９】

【Fig. 309】

（ａ）特図2変動パターン選択用テーブル（1回転～30回転、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～140	外れ変動パターンA（3秒）
			141～198	外れスーパーリーチA、B、C（30秒）

（ｂ）特図2変動パターン選択用テーブル（転落当選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	転落変動パターン（30秒）

（ｃ）特図2変動パターン選択用テーブル（31回転～、転落落選）

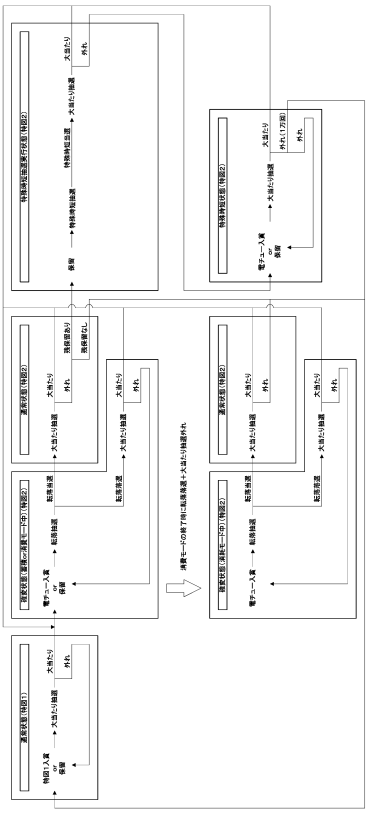
大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	外れ変動パターンB（0．5秒）

（ｄ）特図2特殊時短時変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0～198	特殊時短時大当たり変動パターンA（2秒）
10～99		0～198	特殊時短時大当たり変動パターンB（2秒）
	0～198	0～198	特殊時短時外れ変動パターン（2秒）

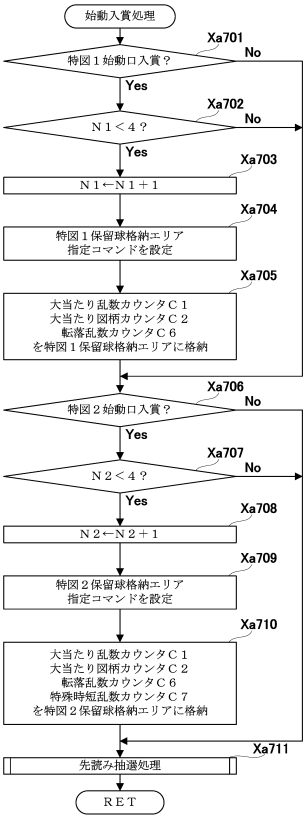
【図３１０】

【Fig. 310】



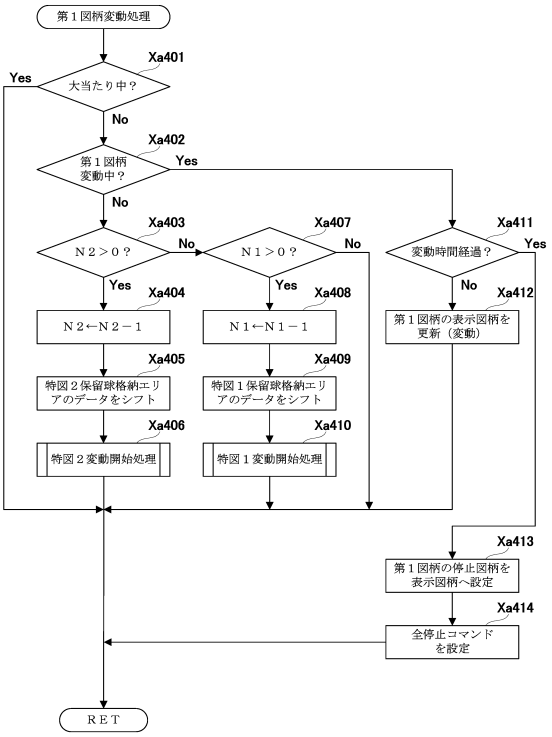
【図３１１】

【Fig. 311】



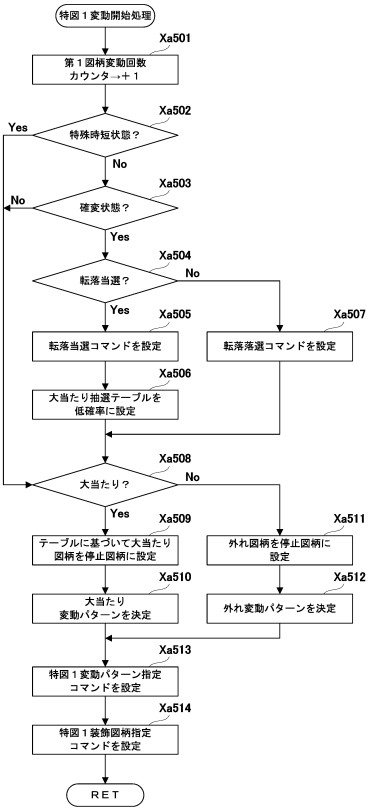
【図３１２】

【Fig. 312】



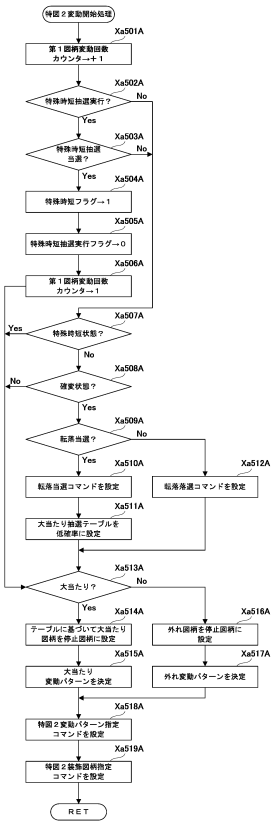
【図３１３】

【Fig. 313】



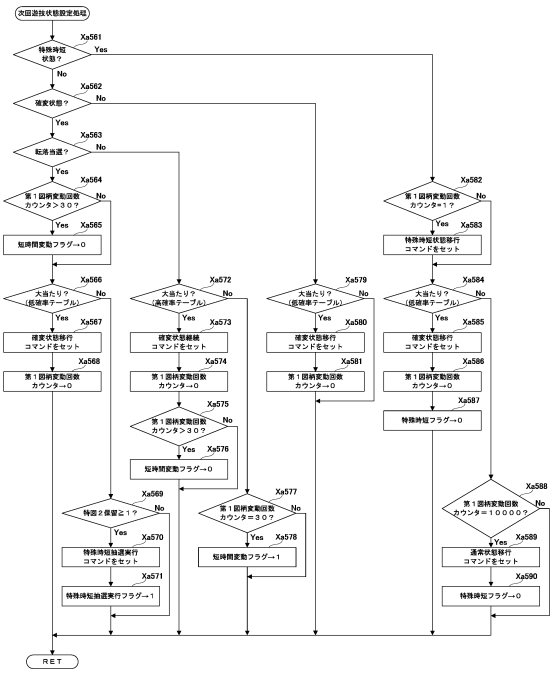
【図３１４】

【Fig. 314】



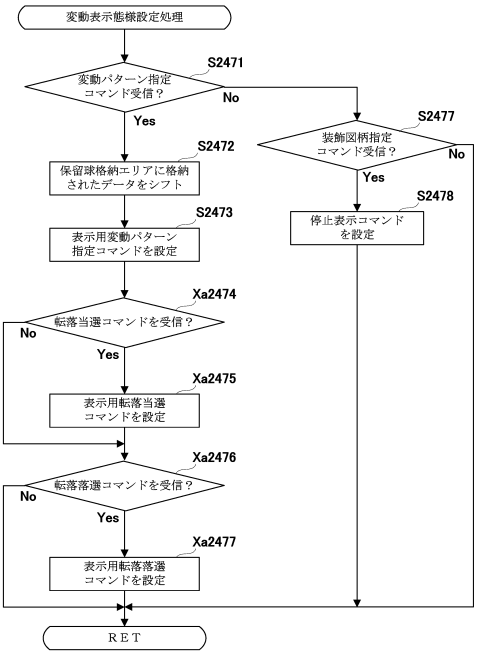
【図３１５】

【Fig. 315】



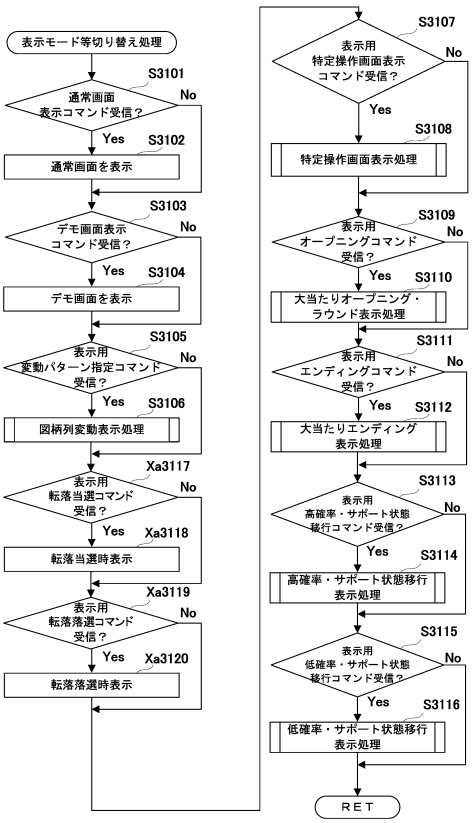
【図３１６】

【Fig. 316】



【図３１７】

【Fig. 317】



【図３１８】

【Fig. 318】

（ａ）特図2特殊時短抽選用テーブル（通常時）

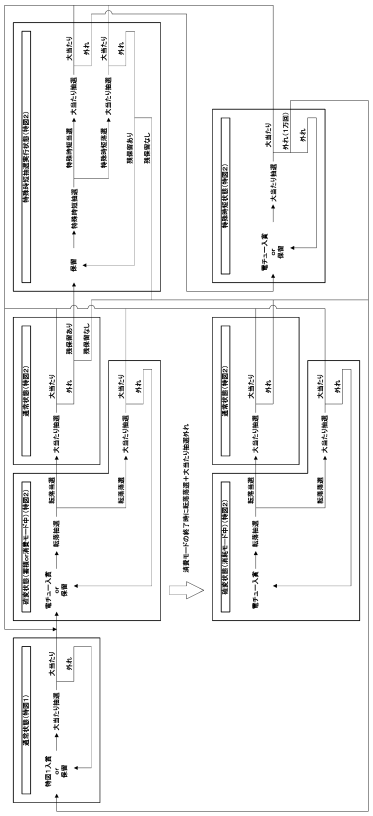
特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	当否結果	時短回数
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509	特殊時短当選	10000回

（ｂ）特図2特殊時短抽選変動パターン選択用テーブル

特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509	特殊時短当選変動パターン（2秒）
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509 以外	特殊時短落選変動パターン（2秒）

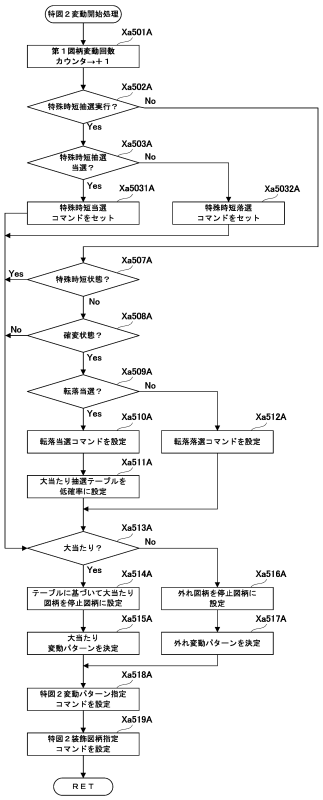
【図３１９】

【Fig. 319】



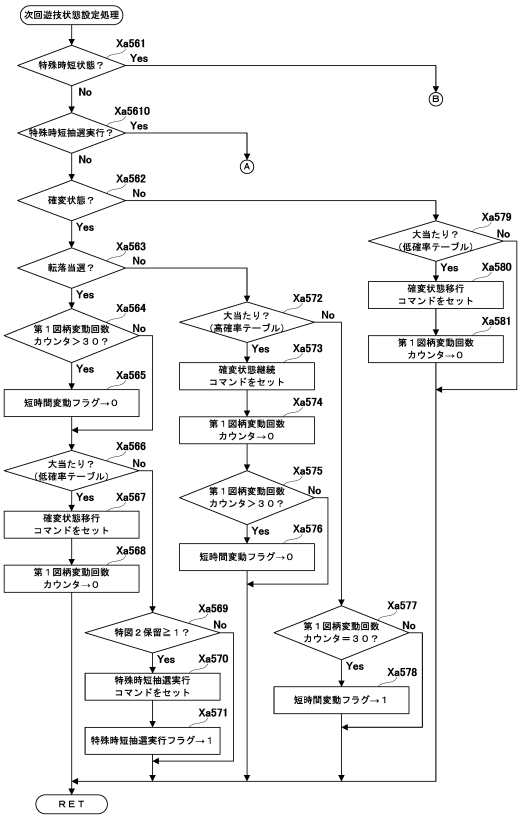
【図３２０】

【Fig. 320】



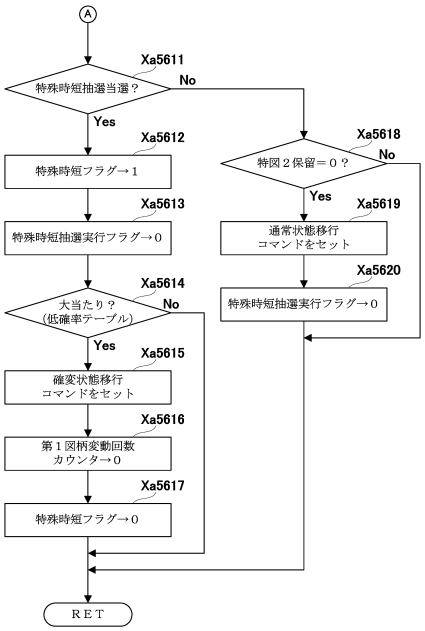
【図３２１】

【Fig. 321】



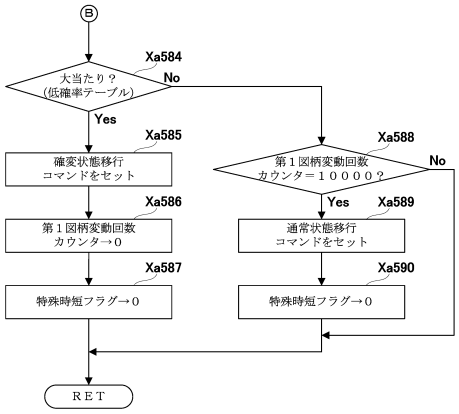
【図３２２】

【Fig. 322】



【図３２３】

【Fig. 323】



【図３２４】

【Fig. 324】

（ａ）特図2変動パターン選択用テーブル

（k(2n－2)＋1回転～k(2n－1)回転(k:正の整数、n:自然数)、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～140	外れ変動パターンA（3秒）
			141～198	外れスーパーリーチA、B、C（30秒）

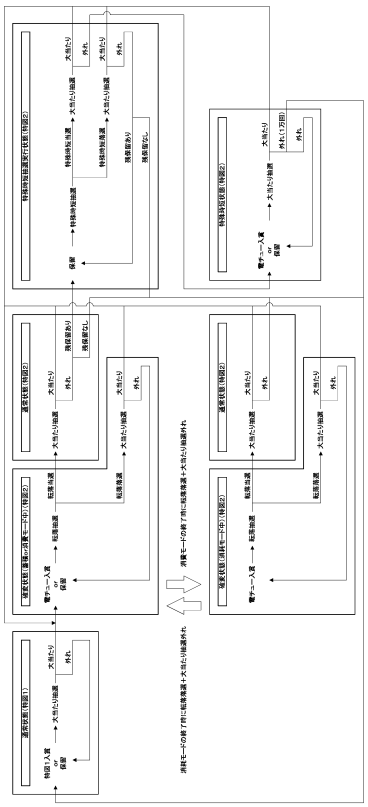
（ｂ）特図2変動パターン選択用テーブル

（k(2n－1)＋1回転～k(2n)回転(k:正の整数、n:自然数)、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	外れ変動パターンB（0．5秒）

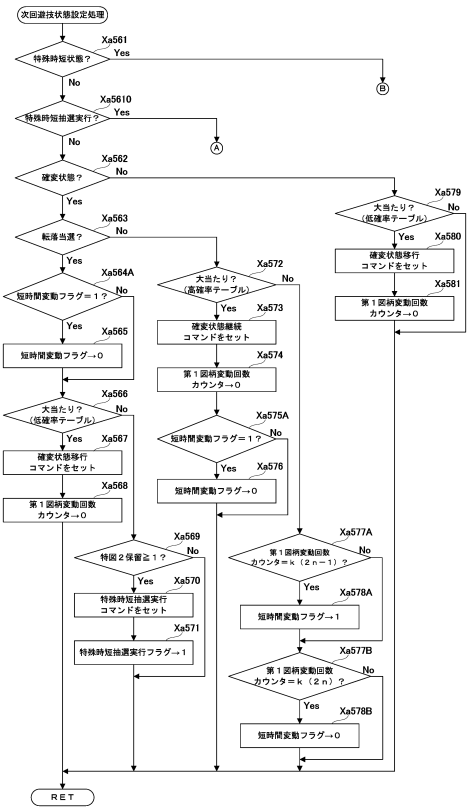
【図３２５】

【Fig. 325】

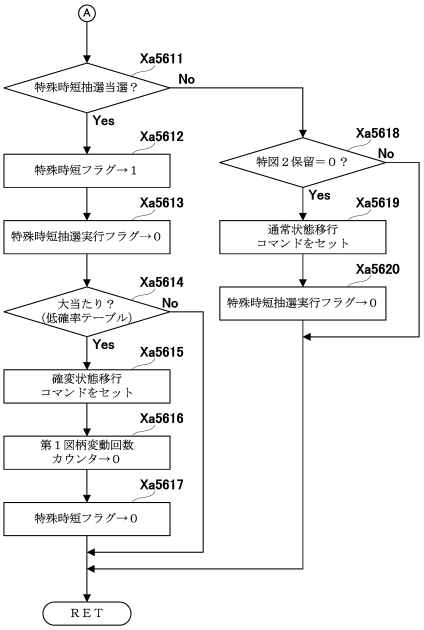


【図３２６】

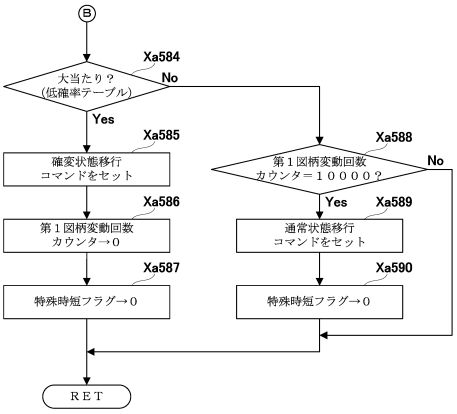
【Fig. 326】



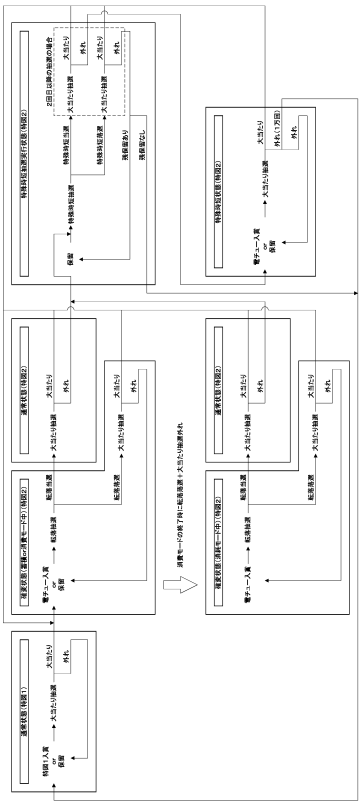
【図３２７】
【Fig. 327】



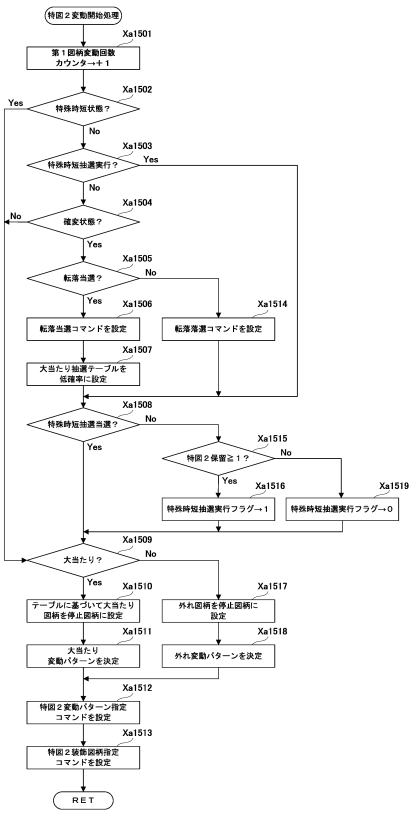
【図３２８】
【Fig. 328】



【図３２９】
【Fig. 329】

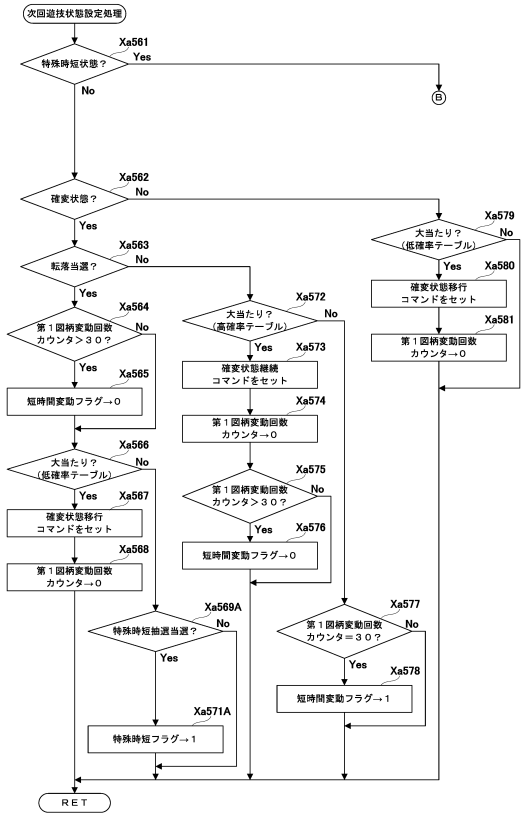


【図３３０】
【Fig. 330】



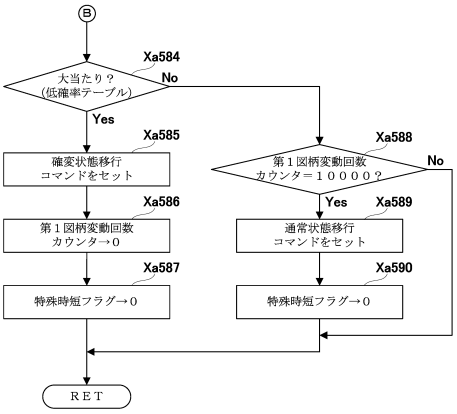
【図３３１】

【Fig. 331】



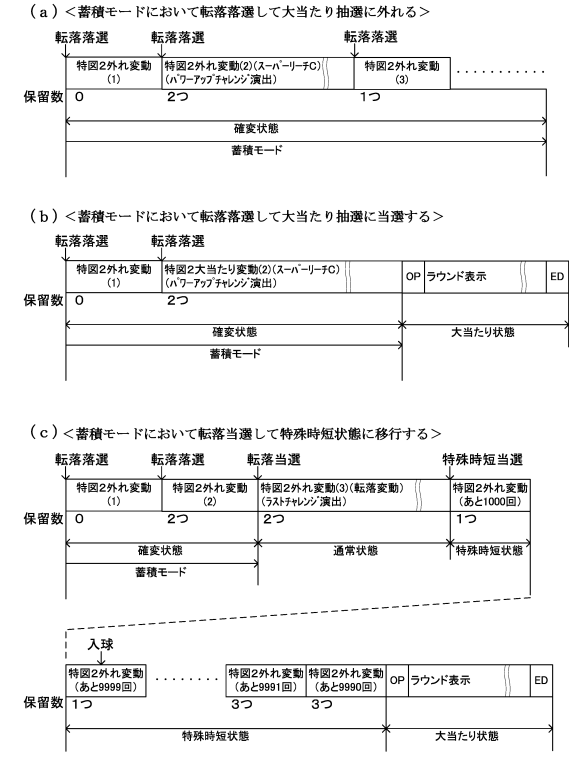
【図３３２】

【Fig. 332】



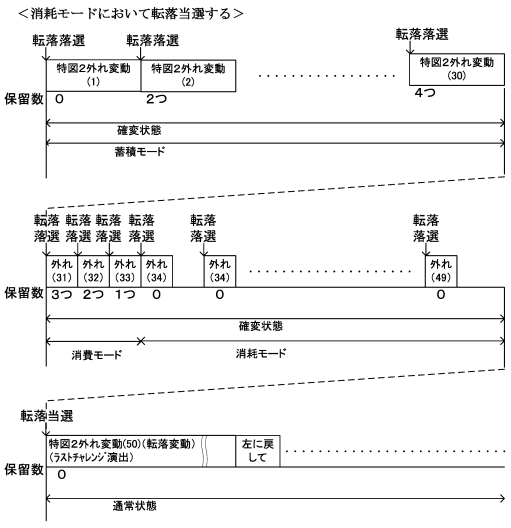
【図３３３】

【Fig.333】



【図３３４】

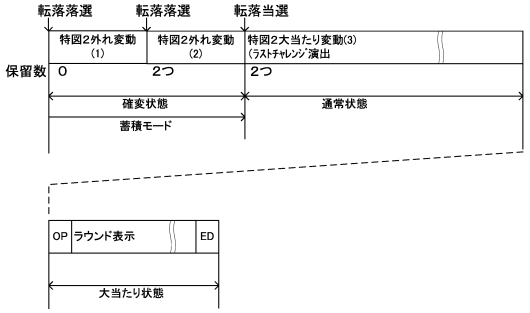
【Fig.334】



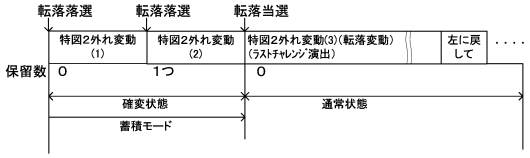
【図３３５】

【Fig.335】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する＞



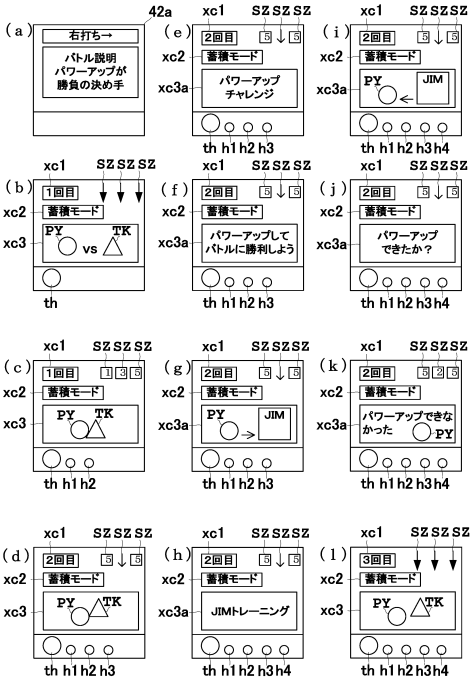
（ｂ）＜保留無しの状態で蓄積モードにおいて転落当選する＞



【図３３６】

【Fig.336】

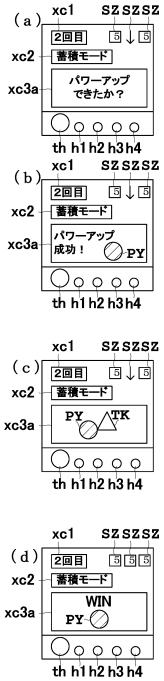
＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる＞



【図３３７】

【Fig.337】

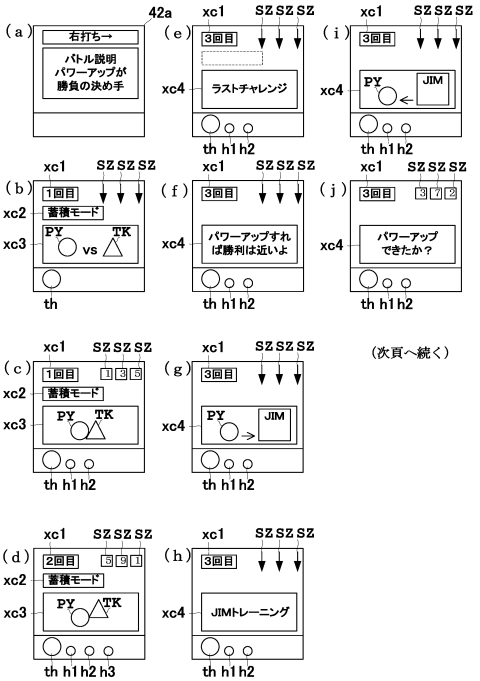
＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する＞



【図３３８】

【Fig.338】

＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞

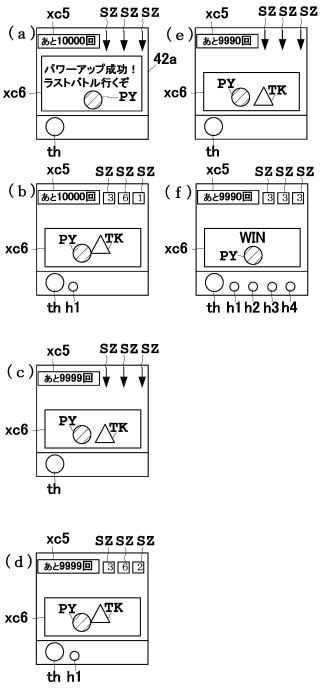


（次頁へ続く）

【図３３９】

【Fig.339】

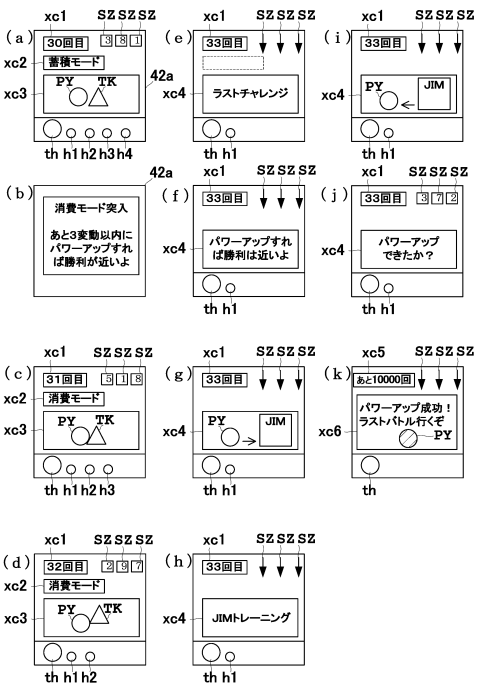
＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図３４０】

【Fig.340】

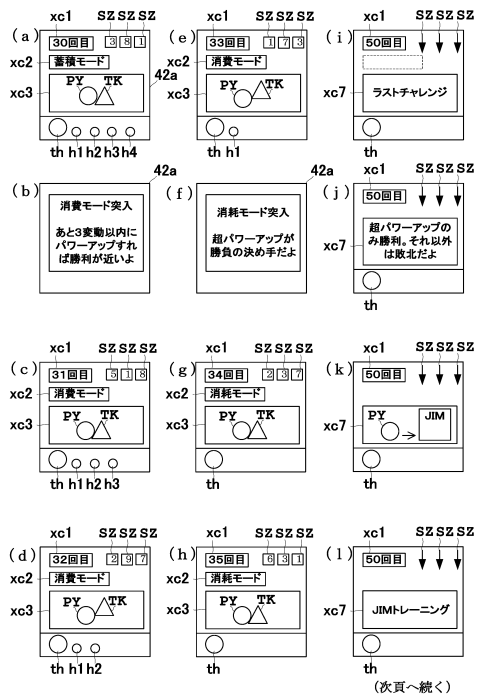
＜消費モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図３４１】

【Fig.341】

＜消耗モードにおいて転落当選する＞

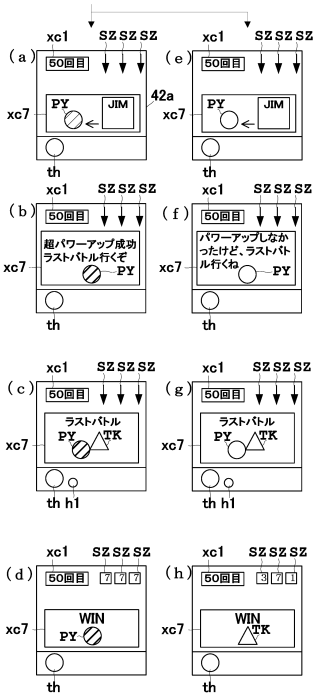


（次頁へ続く）

【図３４２】

【Fig.342】

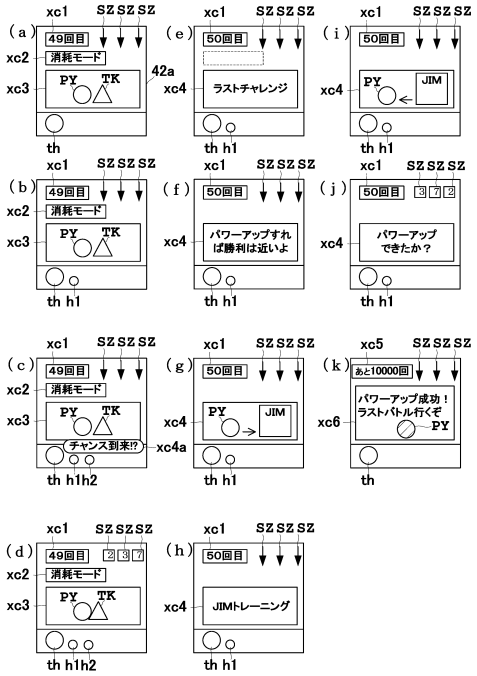
＜消耗モードにおいて転落当選する＞



【図３４３】

【Fig.343】

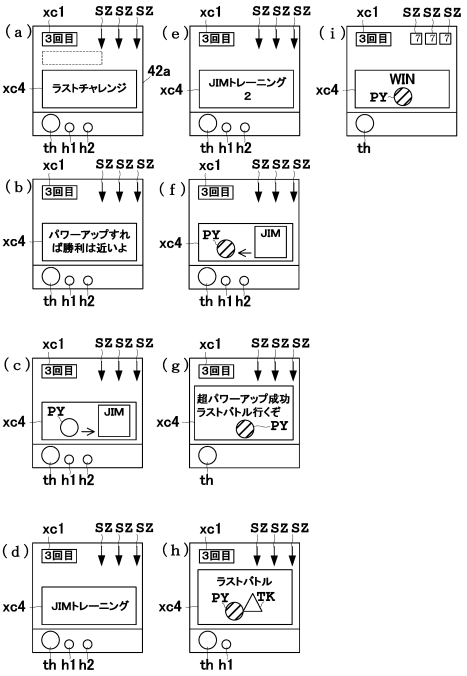
＜消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する＞



【図３４４】

【Fig.344】

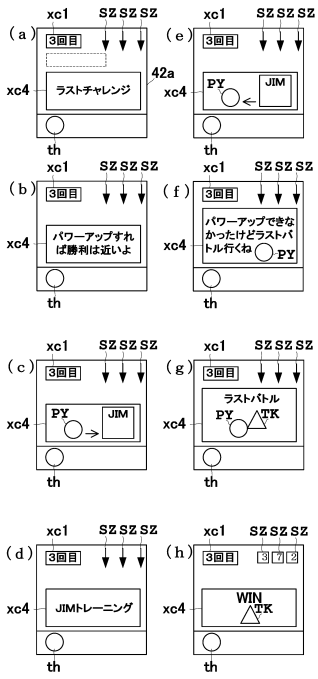
＜蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する＞



【図３４５】

【Fig.345】

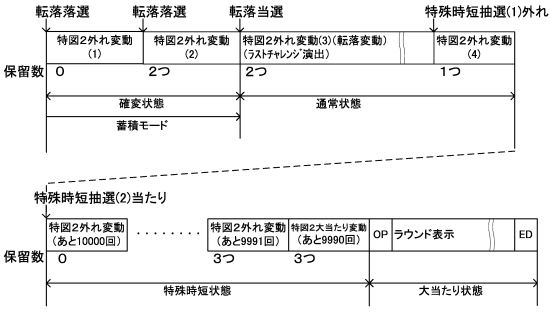
＜保留無しの状態で蓄積モードにおいて転落当選する＞



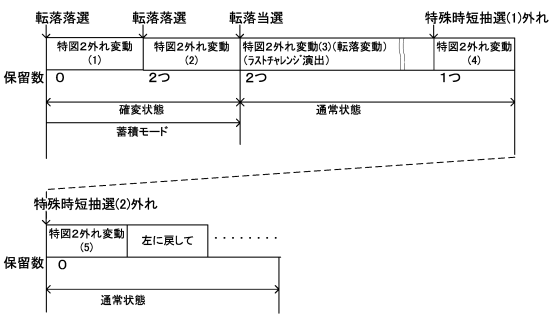
【図３４６】

【Fig.346】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する＞



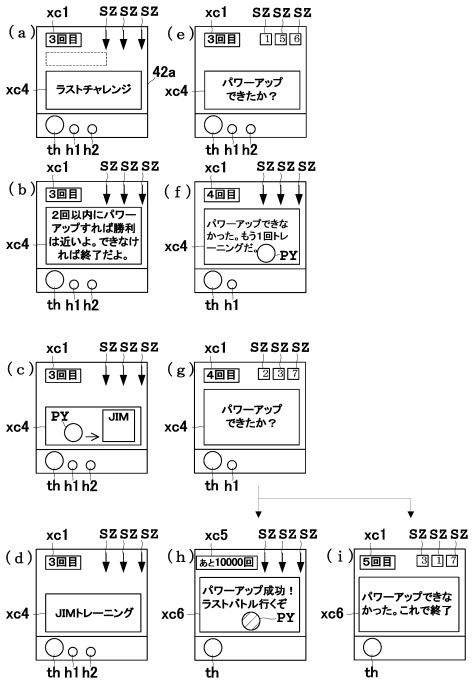
（ｂ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選し続ける＞



【図３４７】

【Fig.347】

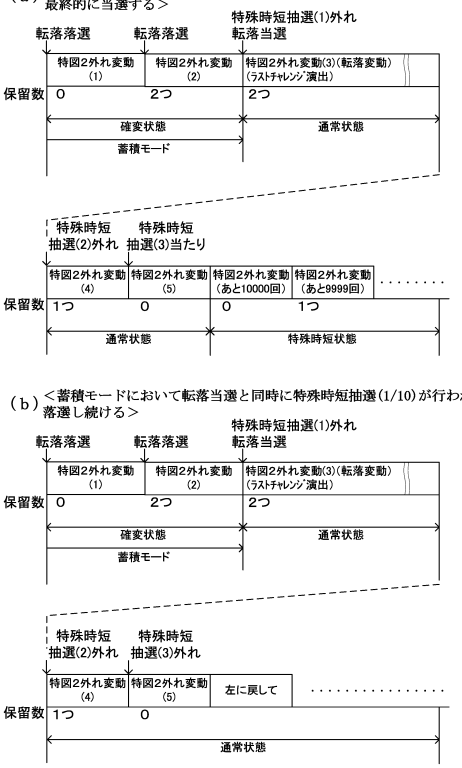
＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する／落選し続ける＞



【図３４８】

【Fig.348】

(a)＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する＞

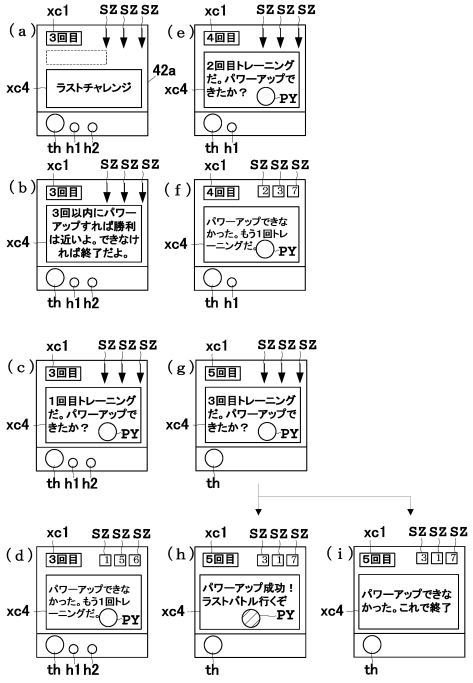


(b)＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、落選し続ける＞

【図３４９】

【Fig.349】

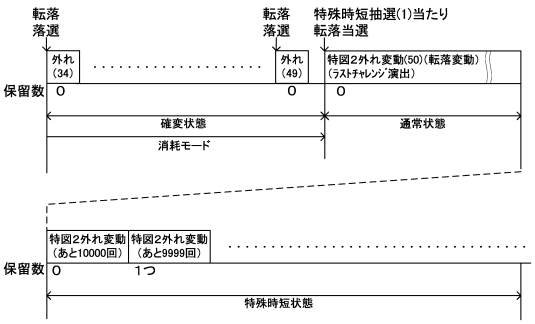
＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する／落選し続ける＞



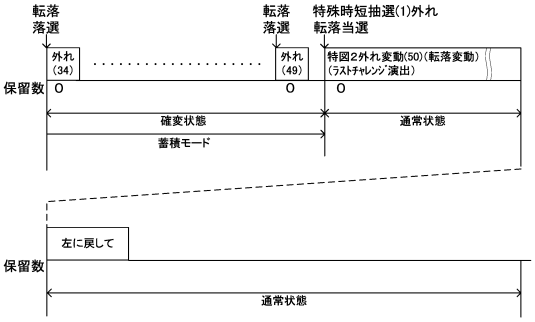
【図３５０】

【Fig.350】

(a)＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する＞



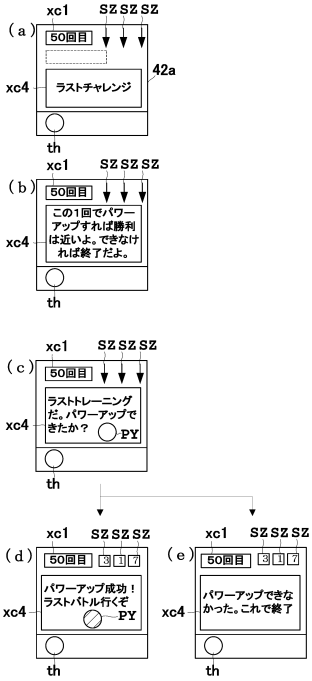
(b)＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選する＞



【図３５１】

【Fig.351】

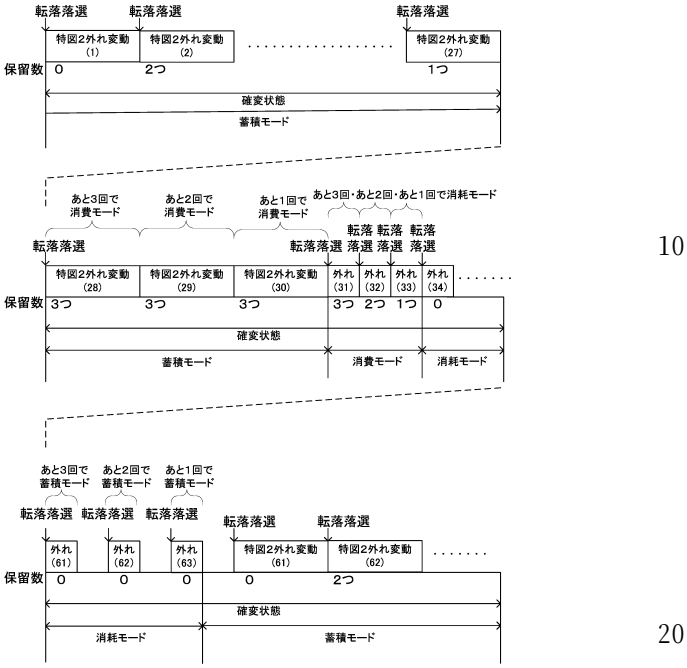
＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する／落選する＞



【図３５２】

【Fig.352】

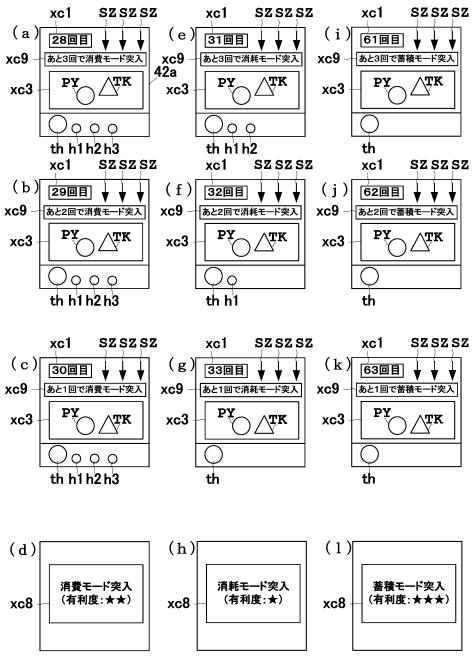
＜蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る＞



【図３５３】

【Fig.353】

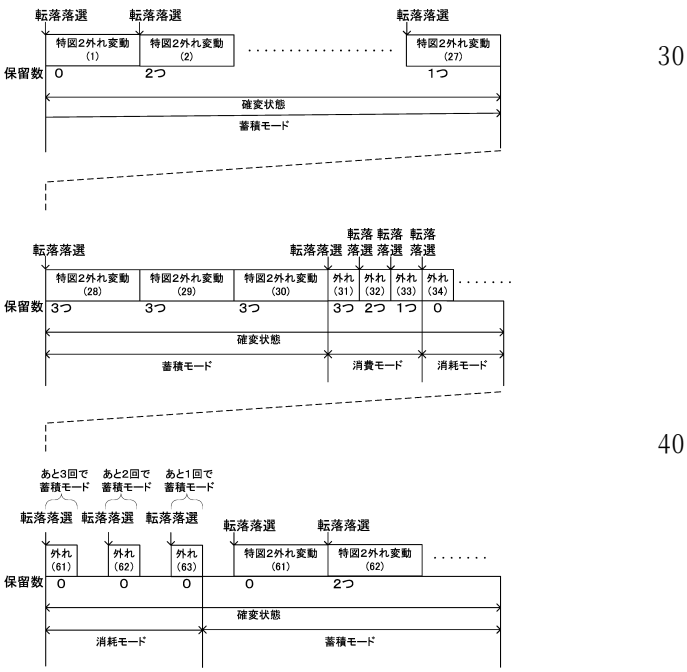
＜蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る＞



【図３５４】

【Fig.354】

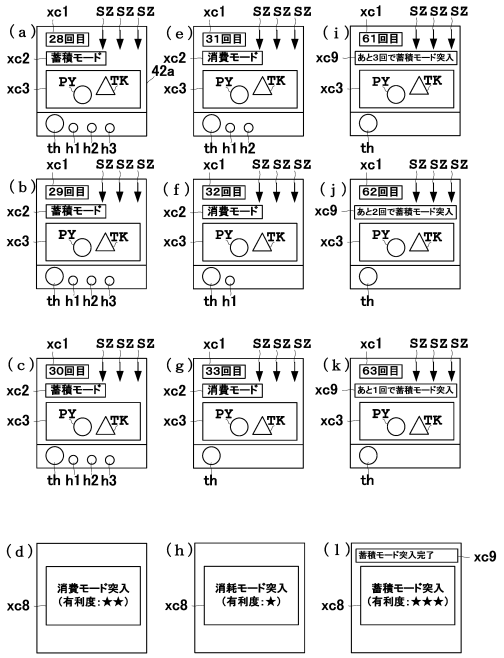
＜消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示＞



【図３５５】

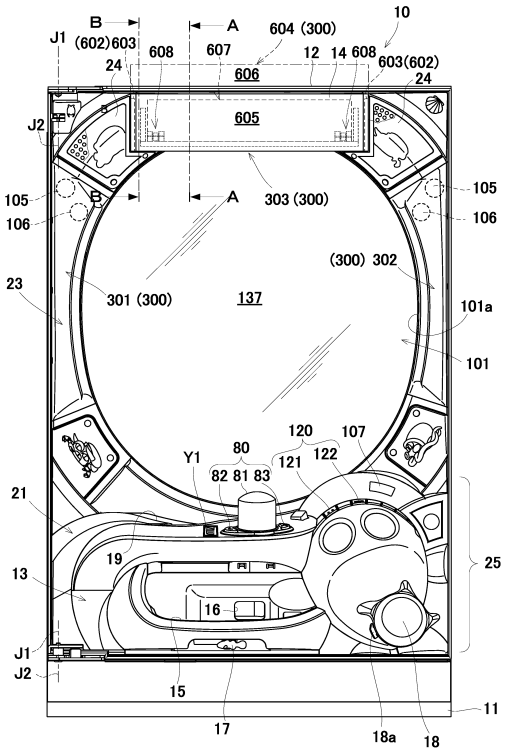
【Fig.355】

＜消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示＞



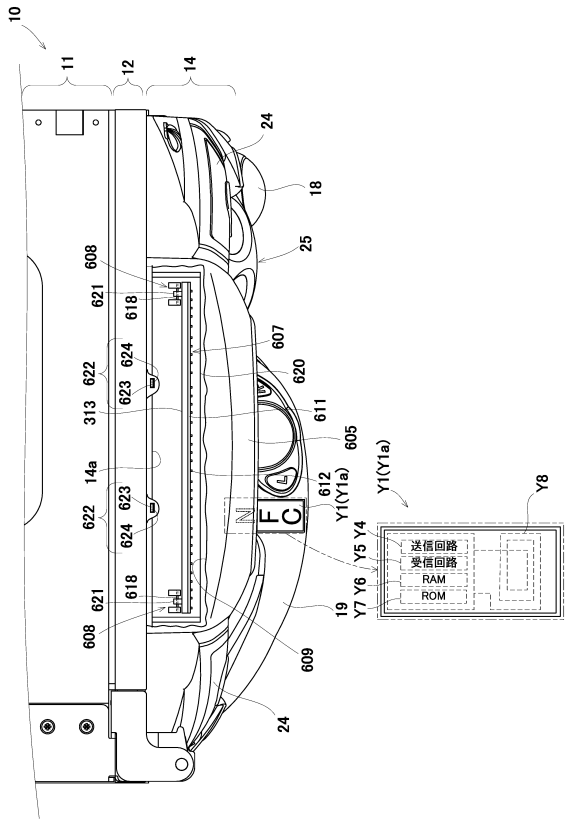
【図３５６】

【Fig. 356】



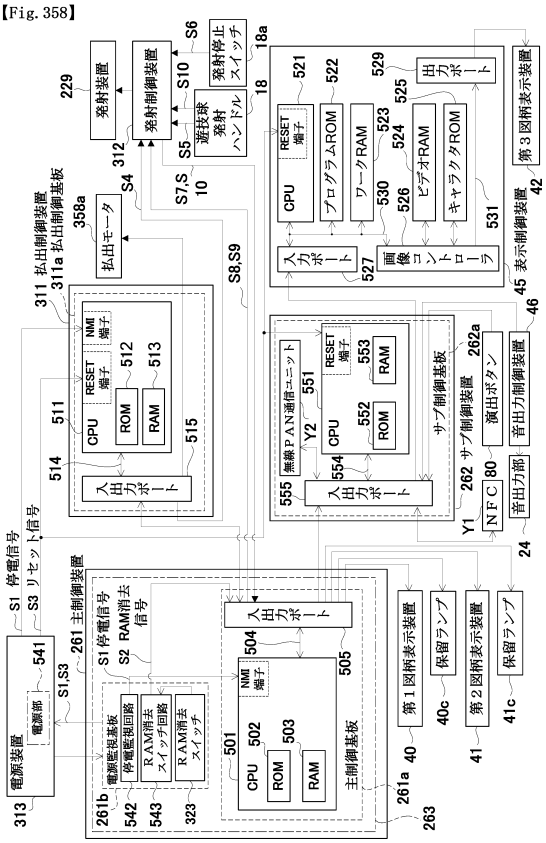
【図３５７】

【Fig. 357】



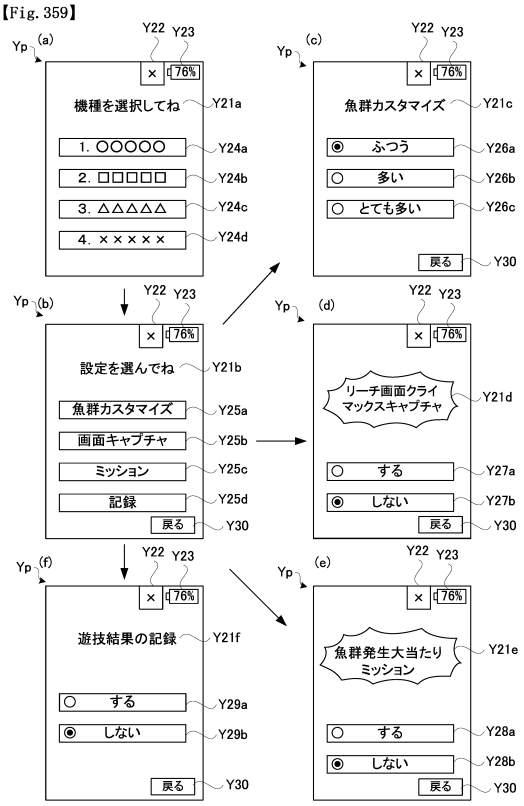
【図３５８】

【Fig. 358】



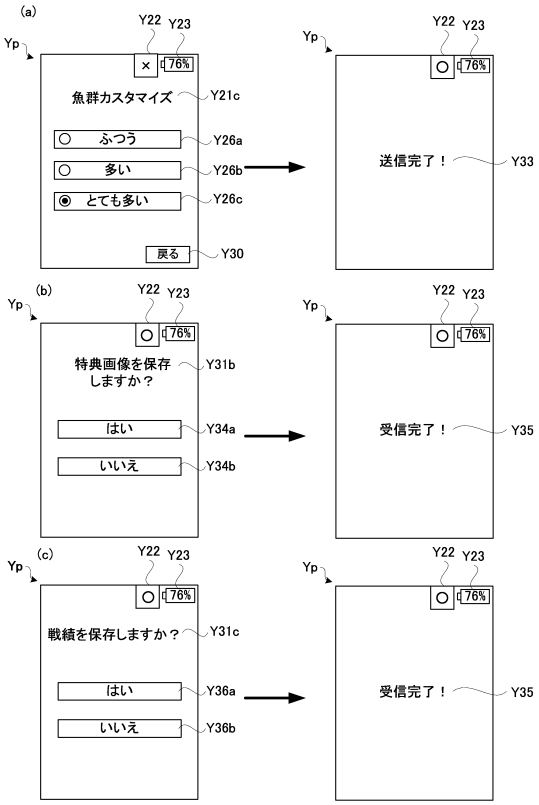
【図３５９】

【Fig. 359】



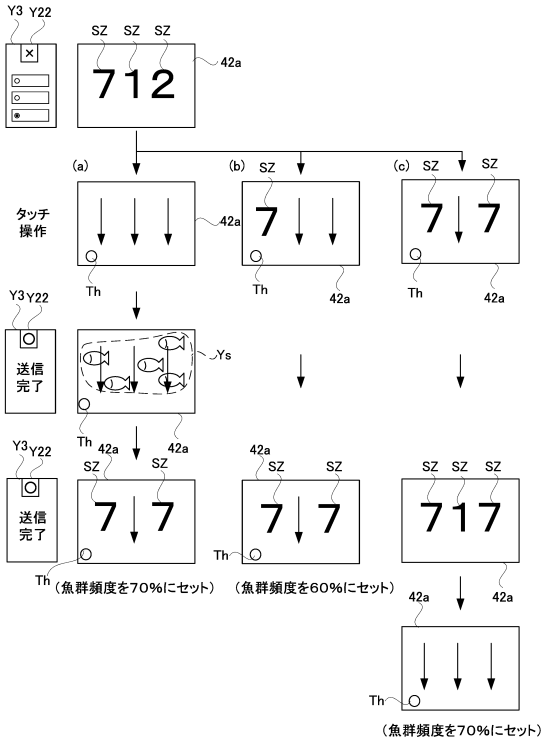
【図３６０】

【Fig. 360】



【図３６１】

【Fig. 361】



【図３６２】

【Fig. 362】

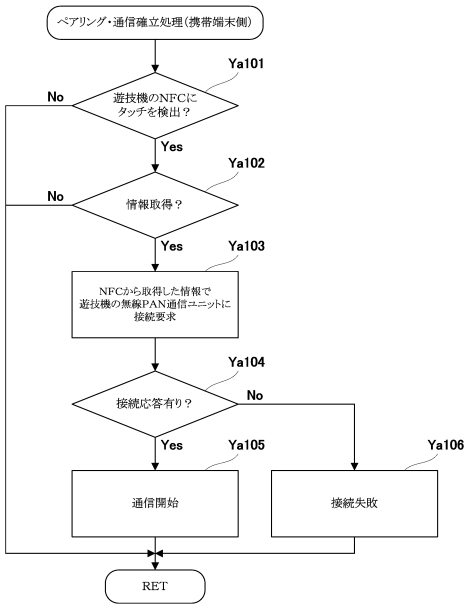
(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	—		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	—		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	—		

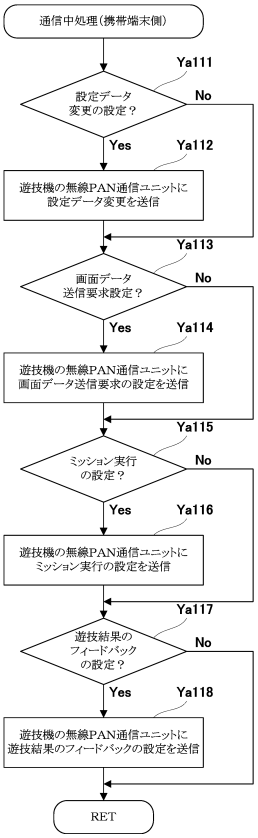
(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	—		

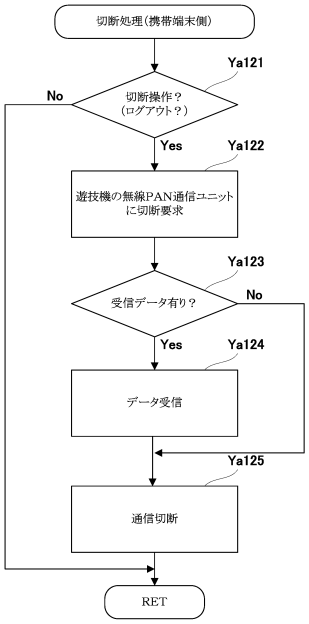
【図３６３】
【Fig. 363】



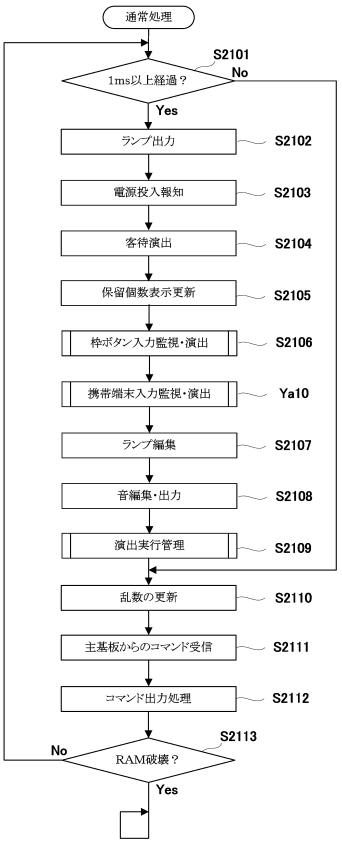
【図３６４】
【Fig. 364】



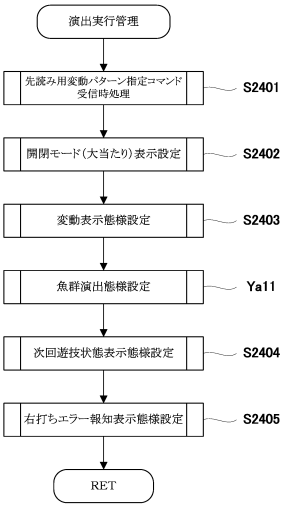
【図３６５】
【Fig. 365】



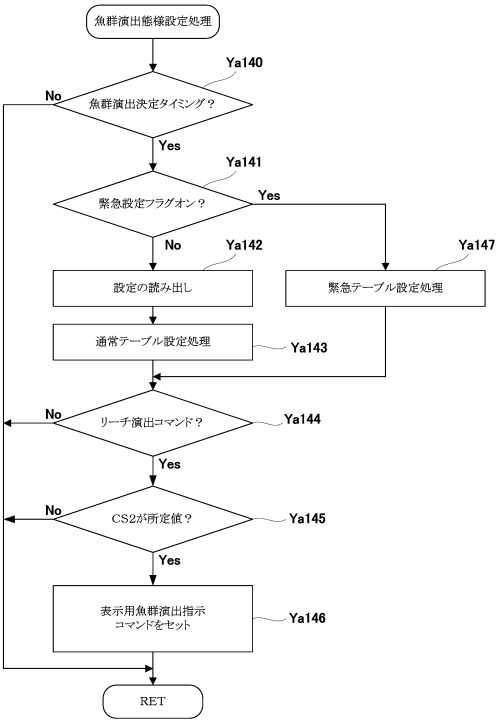
【図３６６】
【Fig. 366】



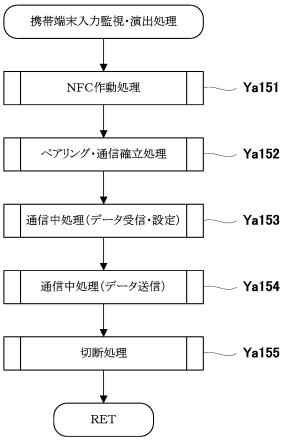
【図３６７】
【Fig. 367】



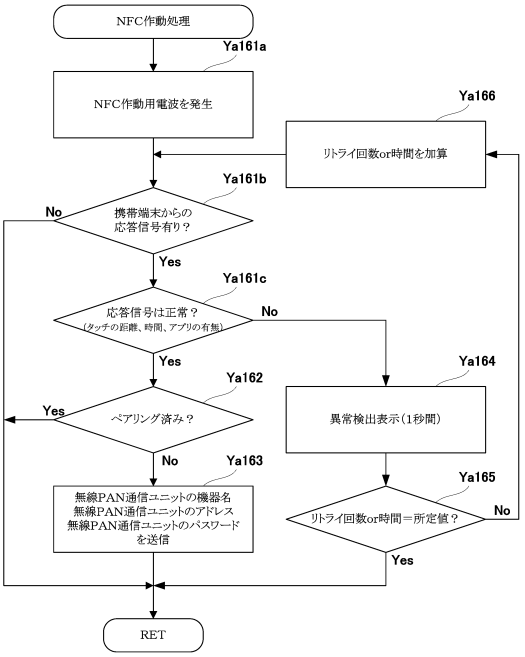
【図３６８】
【Fig. 368】



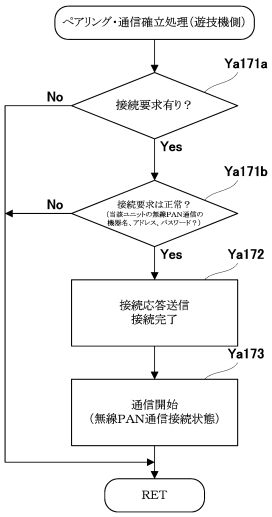
【図３６９】
【Fig. 369】



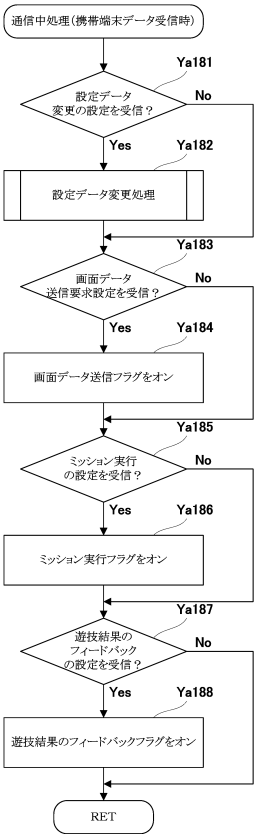
【図３７０】
【Fig. 370】



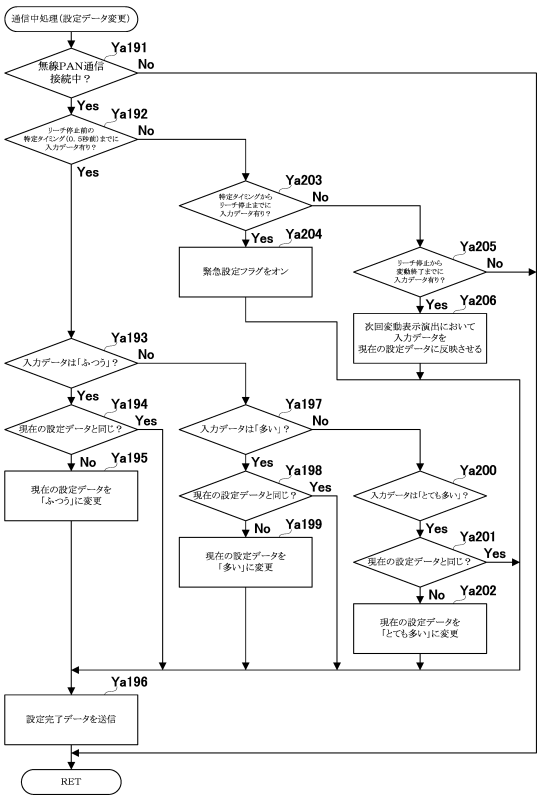
【図３７１】
【Fig. 371】



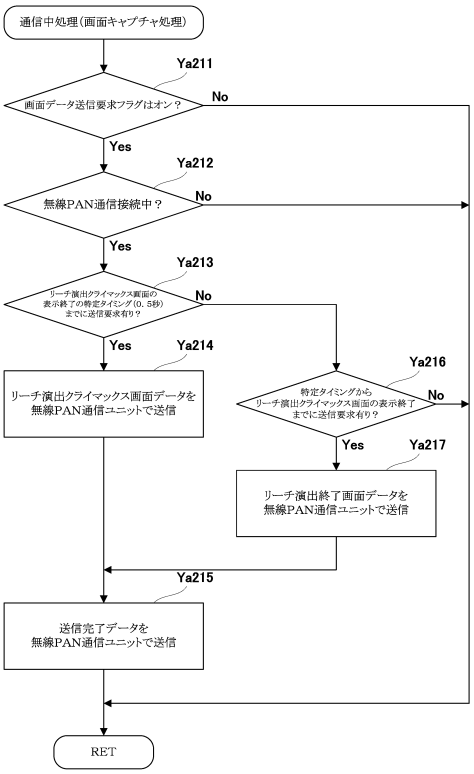
【図３７２】
【Fig. 372】



【図３７３】
【Fig. 373】

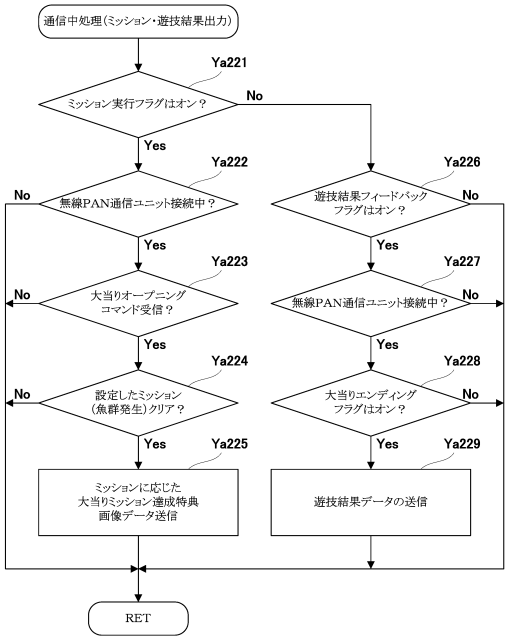


【図３７４】
【Fig. 374】



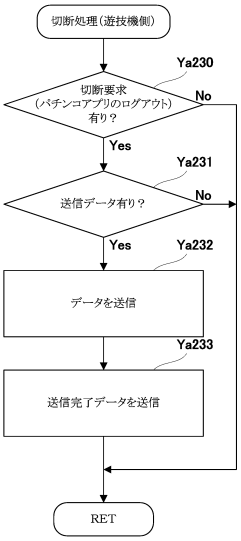
【図３７５】

【Fig. 375】



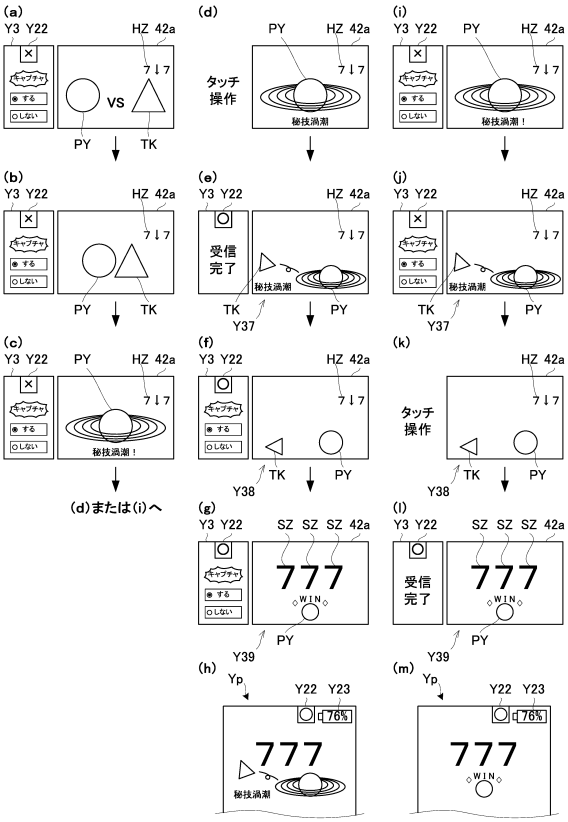
【図３７６】

【Fig. 376】



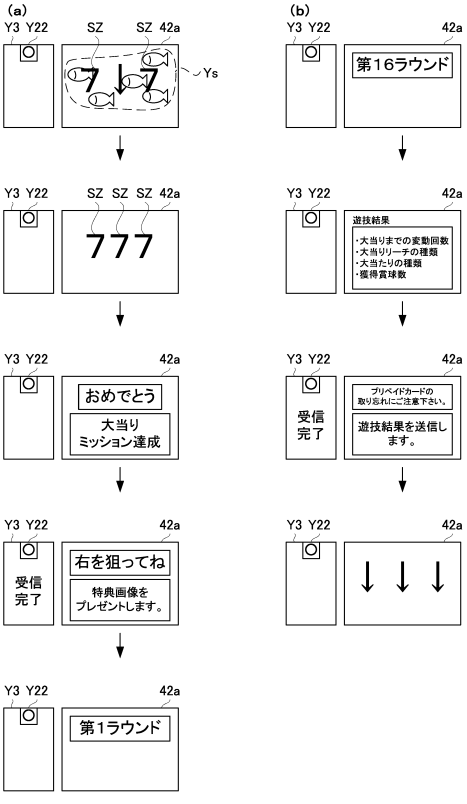
【図３７７】

【Fig. 377】

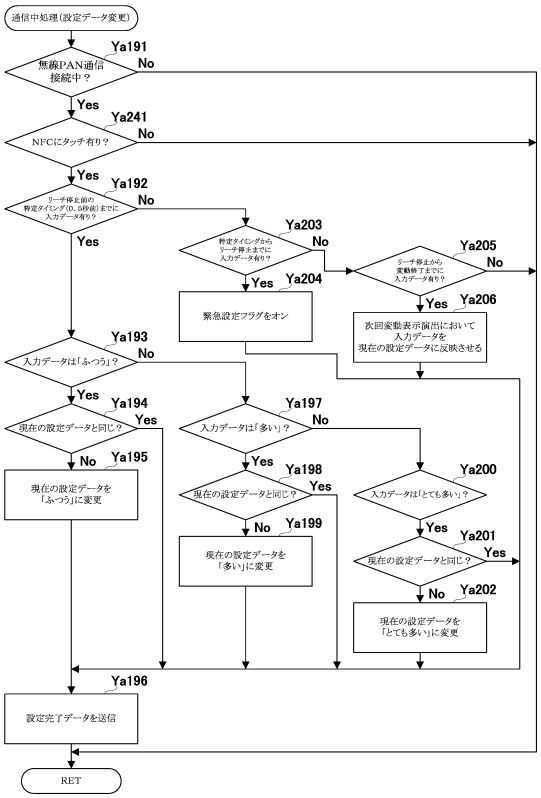


【図３７８】

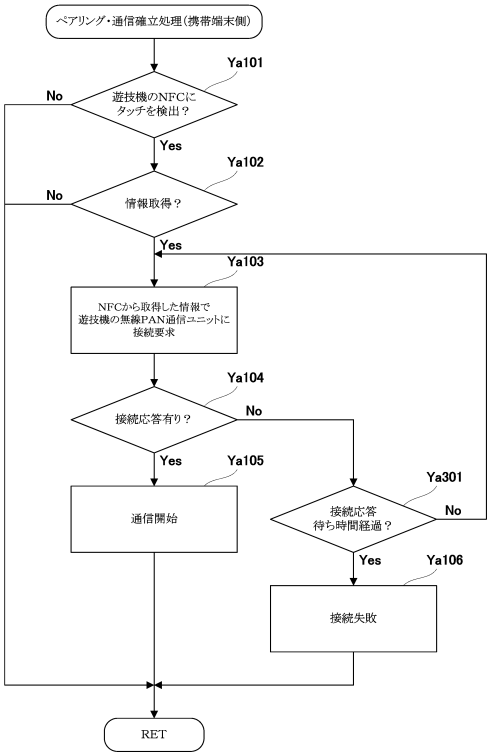
【Fig. 378】



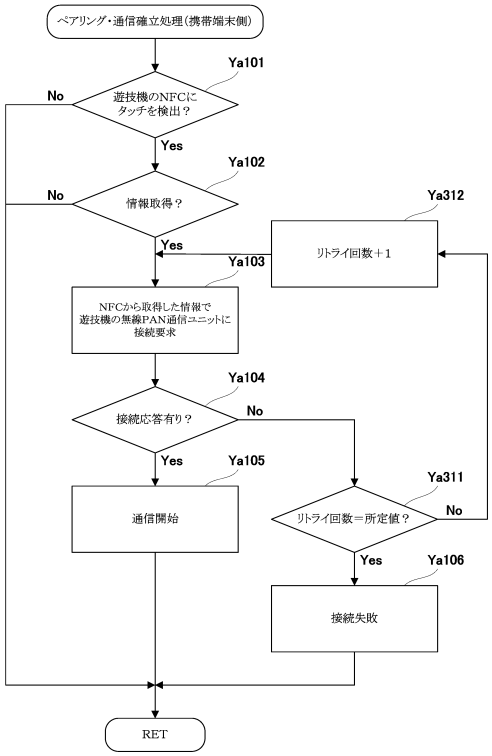
【図３７９】
【Fig. 379】



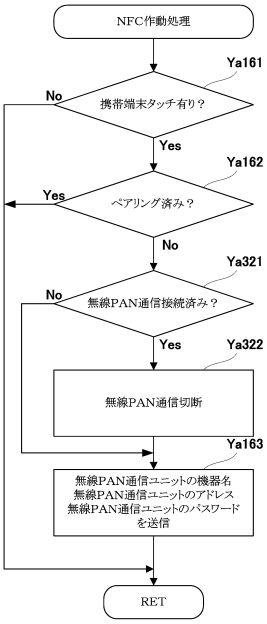
【図３８０】
【Fig. 380】



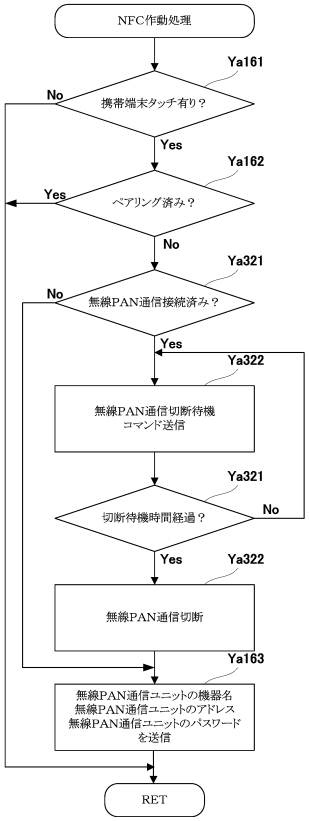
【図３８１】
【Fig. 381】



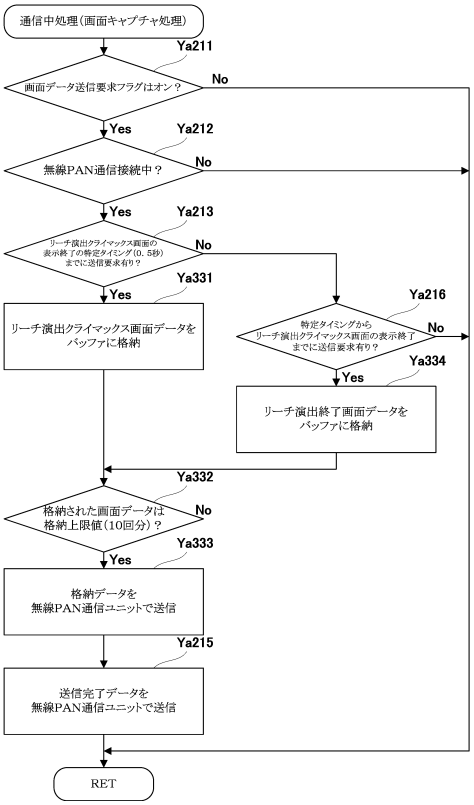
【図３８２】
【Fig. 382】



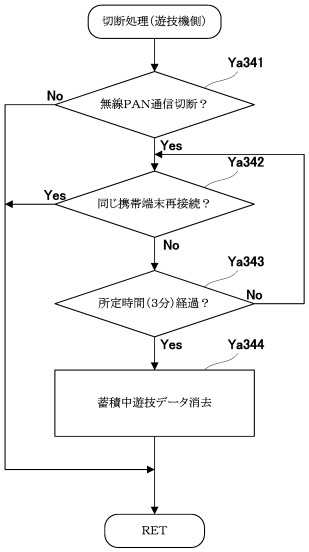
【図３８３】
【Fig. 383】



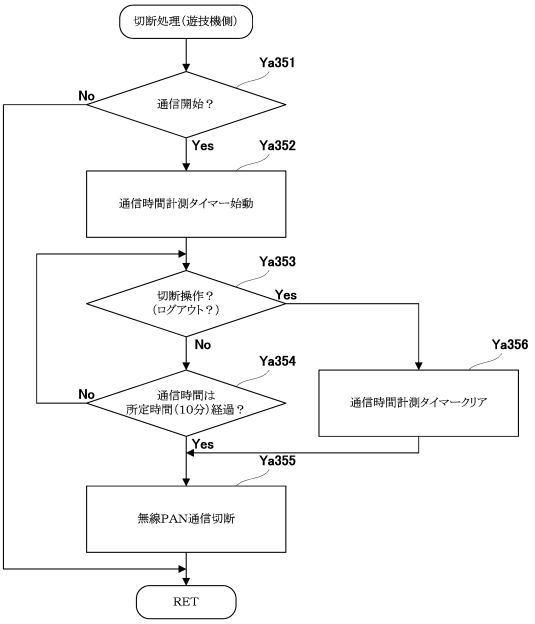
【図３８４】
【Fig. 384】



【図３８５】
【Fig. 385】

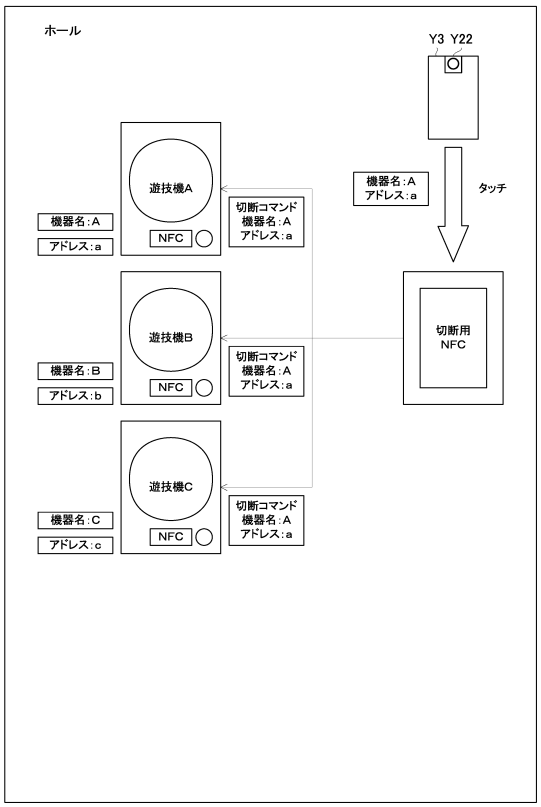


【図３８６】
【Fig. 386】



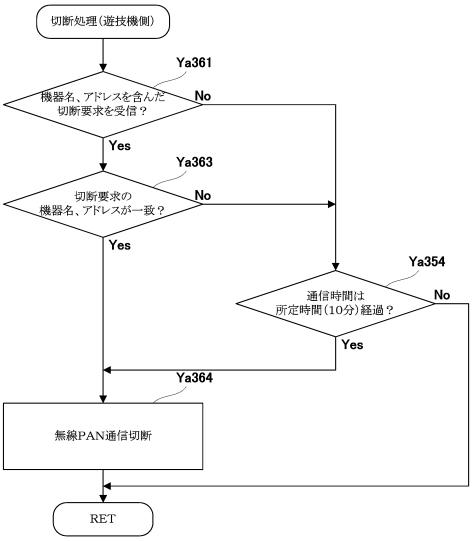
【図３８７】

【Fig. 387】



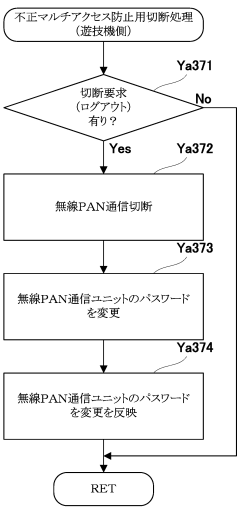
【図３８８】

【Fig. 388】



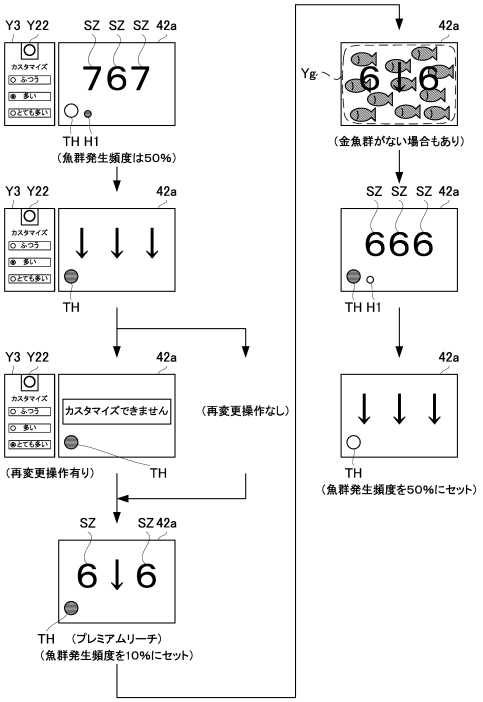
【図３８９】

【Fig. 389】



【図３９０】

【Fig. 390】



【図３９１】

【Fig. 391】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	－		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	－		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	－		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	－		

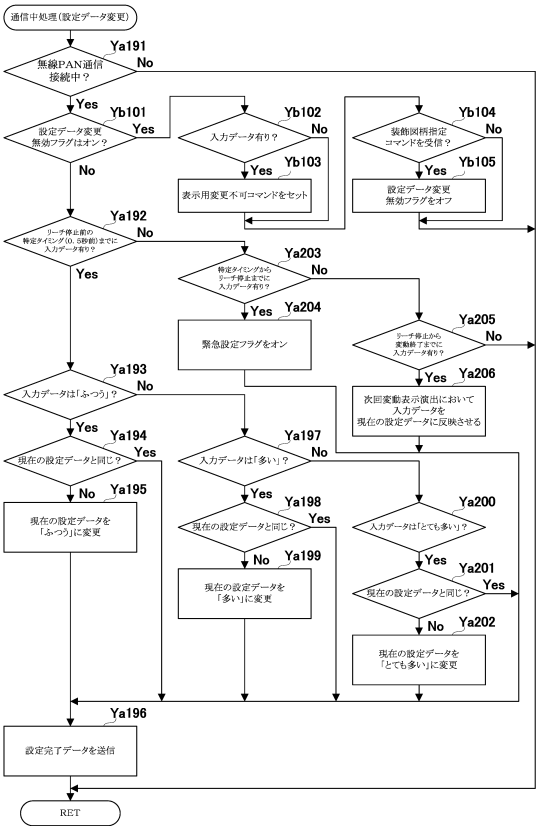
(c)魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0～24	○(金)	10	最高
	25～240	－		

(プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F(120秒))

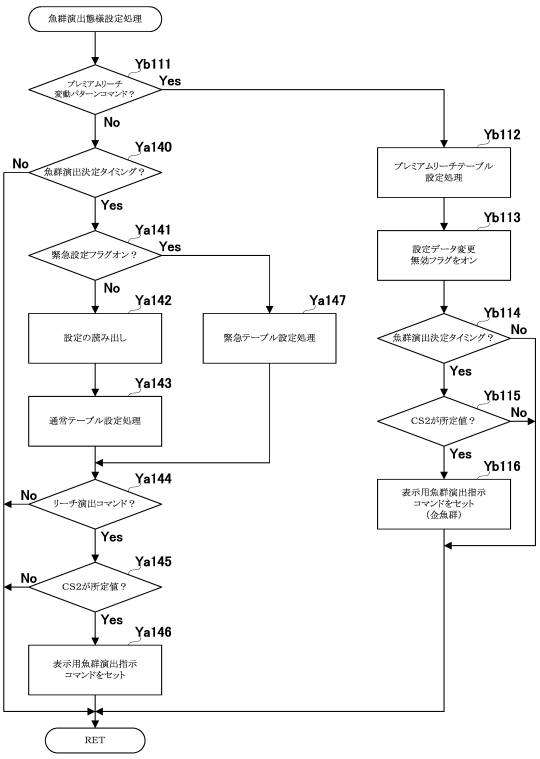
【図３９２】

【Fig. 392】



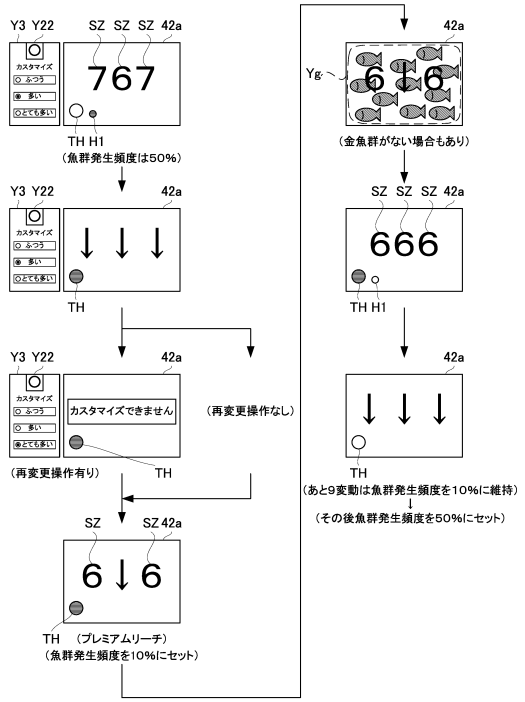
【図３９３】

【Fig. 393】



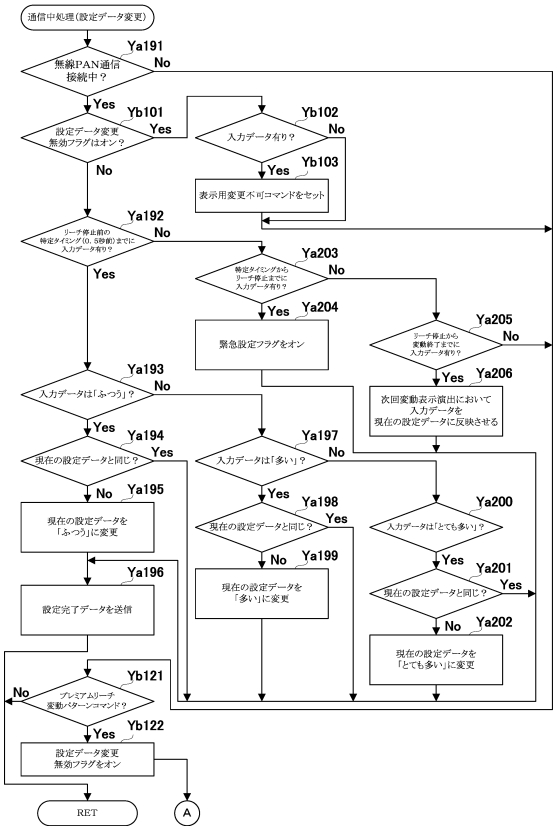
【図３９４】

【Fig. 394】



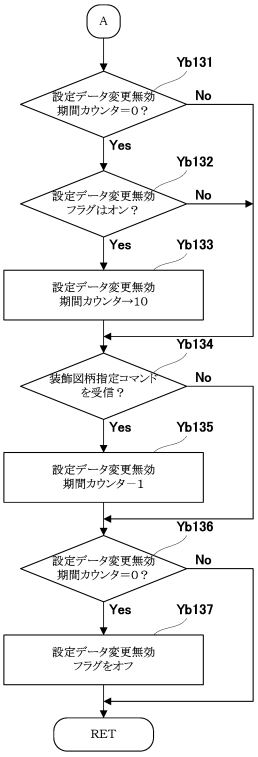
【図３９５】

【Fig. 395】



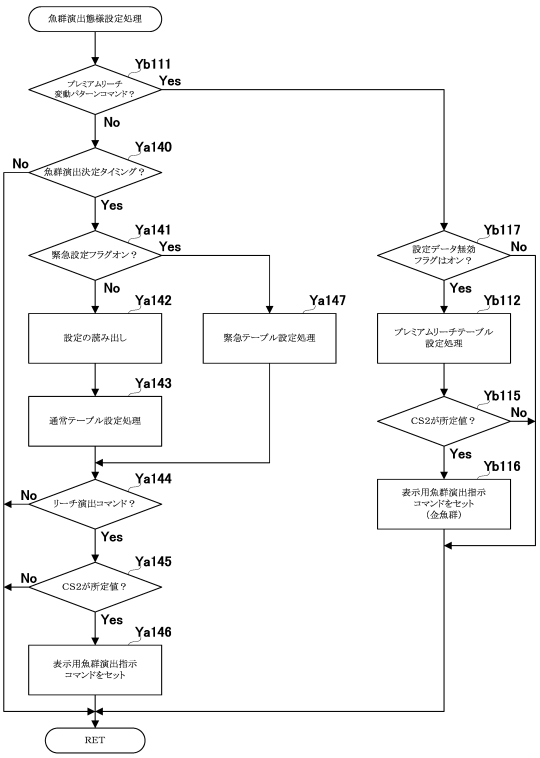
【図３９６】

【Fig. 396】



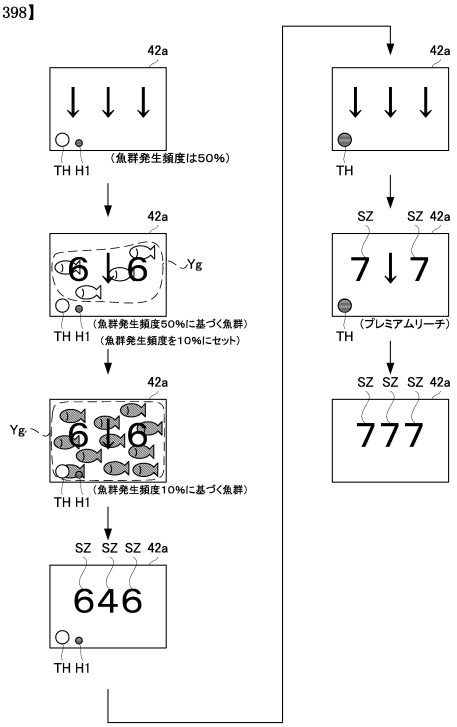
【図３９７】

【Fig. 397】



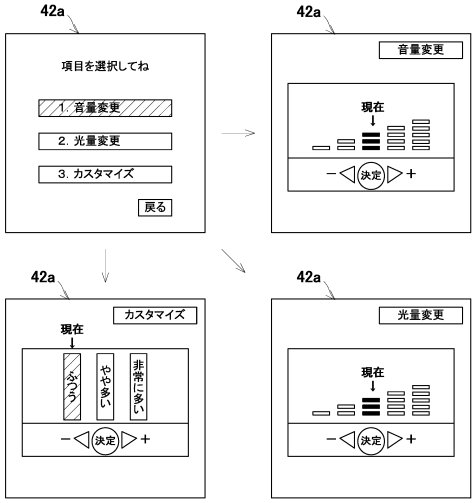
【図３９８】

【Fig. 398】



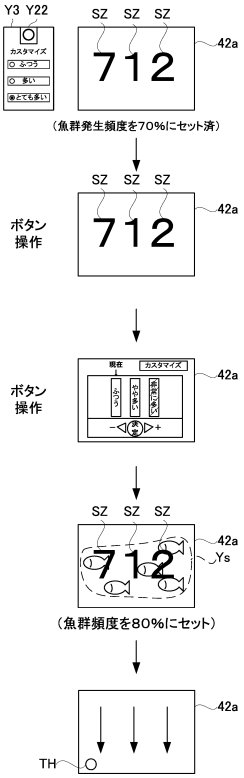
【図３９９】

【Fig. 399】



【図４００】

【Fig. 400】



【図４０１】

【Fig. 401】

(a)携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	－		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	－		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	－		

(b)携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

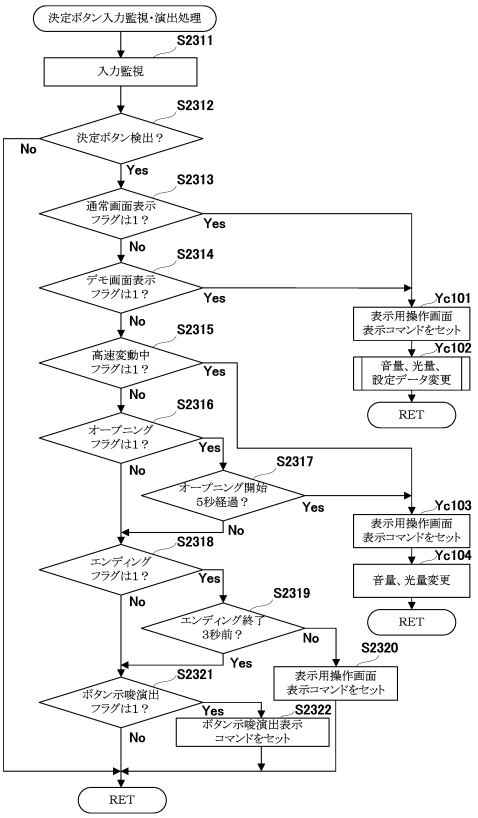
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	－		

(c)演出ボタン設定用魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	－		
やや多い	0～156	○	65	低
	157～240	－		
非常に多い	0～192	○	80	超最低
	193～240	－		

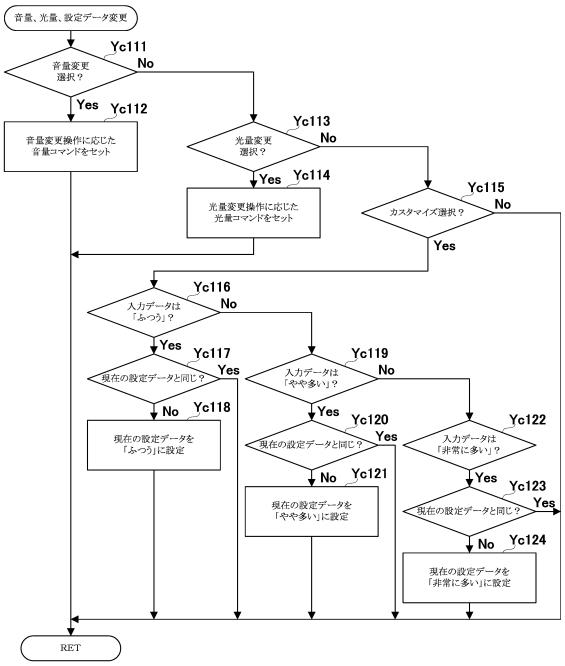
【図４０２】

【Fig. 402】



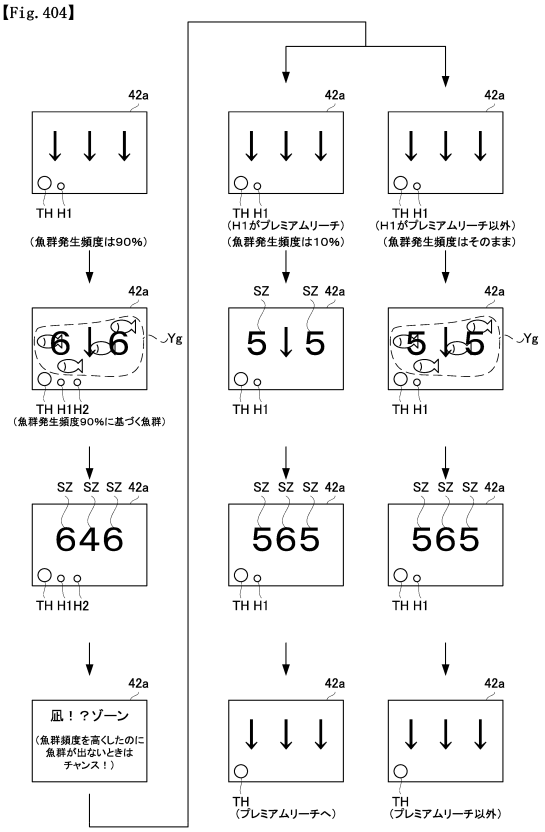
【図４０３】

【Fig. 403】



【図４０４】

【Fig. 404】



【図４０５】

【Fig. 405】

（a）魚群発生パターン選択用テーブル（「特定タイミングから高速変動終了まで」以外）

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～120	○	50	高
	121～240	－		
多い	0～192	○	80	低
	193～240	－		
とても多い	0～216	○	90	最低
	217～240	－		

（b）魚群発生パターン選択用テーブル（特定タイミングから高速変動終了まで）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～168	○	70	中
	169～240	－		

（c）魚群発生パターン選択用テーブル（プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0～24	○（金）	10	最高
	25～240	－		

（プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F（120秒））

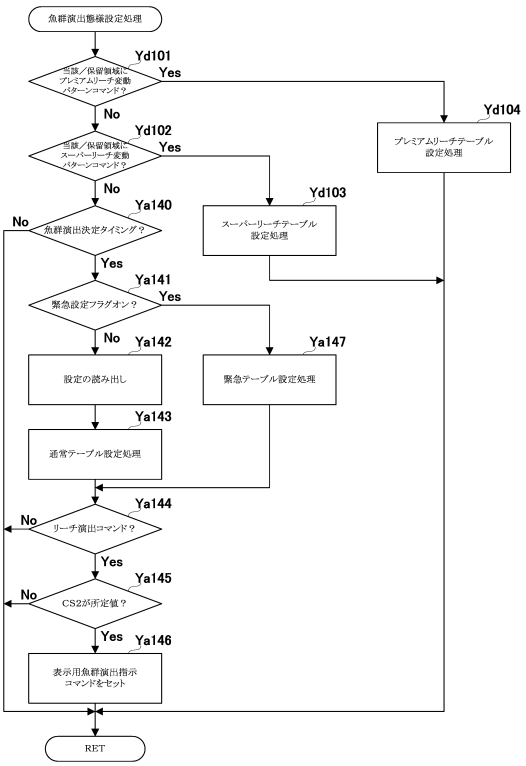
（d）魚群発生パターン選択用テーブル（スーパーリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少ない	0～72	○	30	やや高
	73～240	－		

（スーパーリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチC、D（60秒））

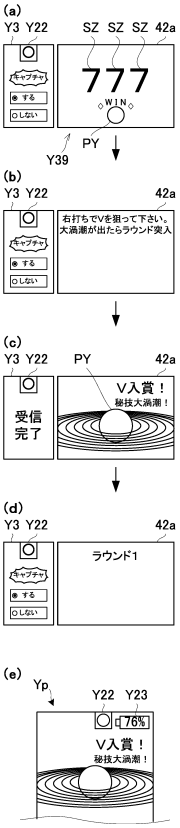
【図４０６】

【Fig. 406】



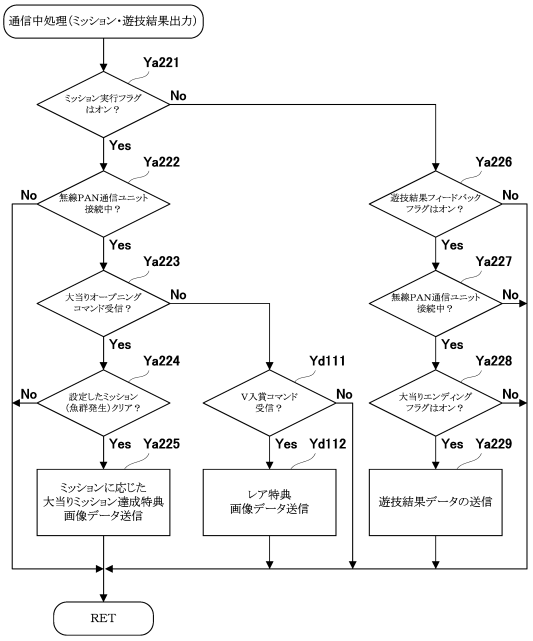
【図４０７】

【Fig. 407】



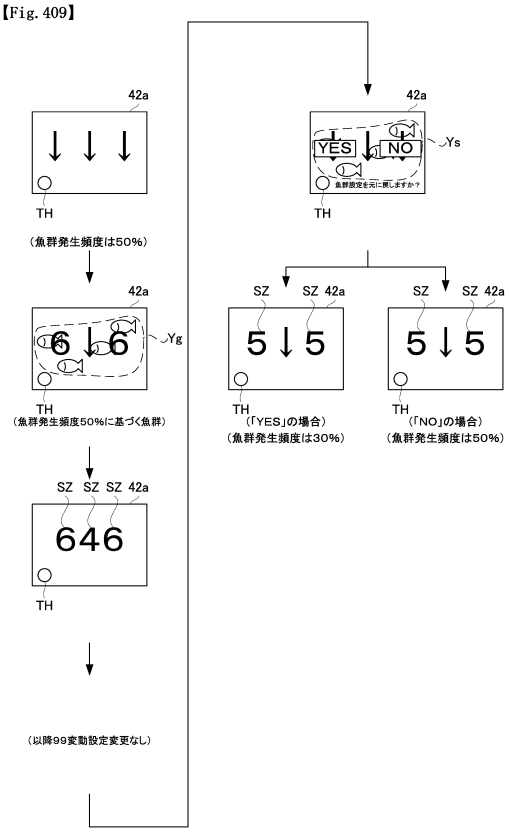
【図４０８】

【Fig. 408】



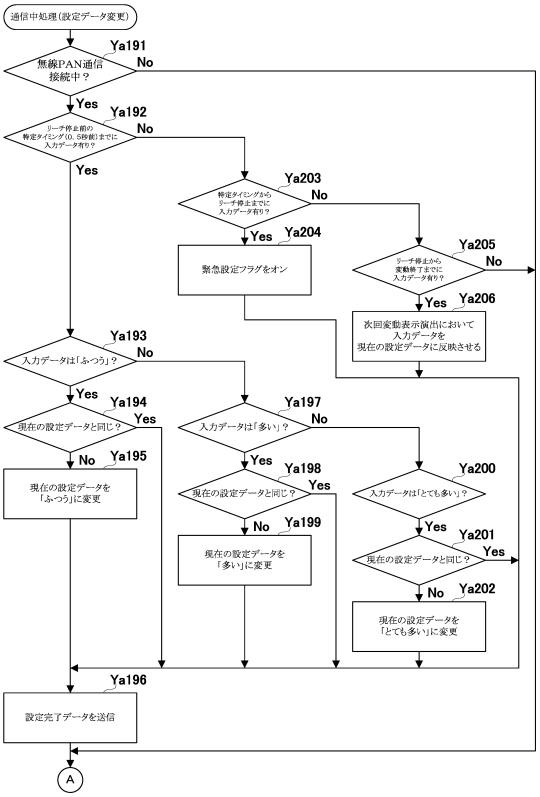
【図４０９】

【Fig. 409】



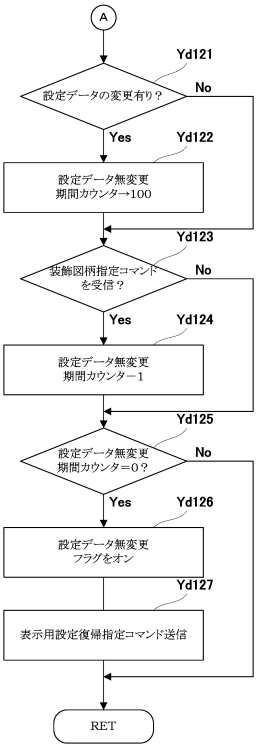
【図４１０】

【Fig. 410】



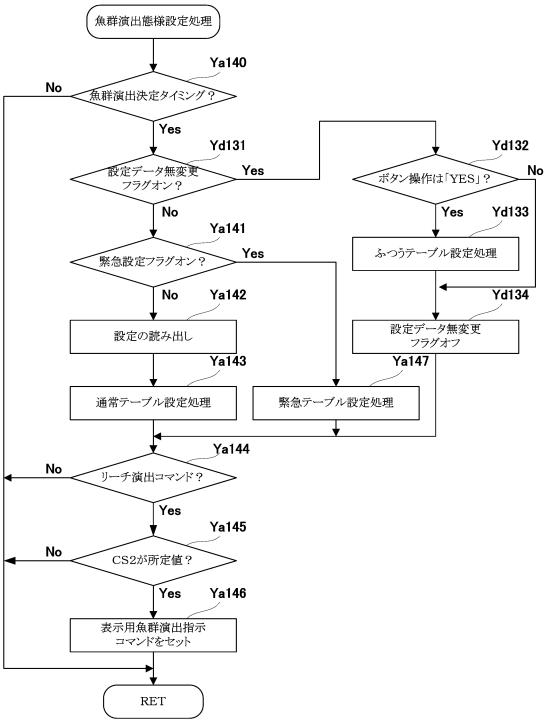
【図４１１】

【Fig. 411】



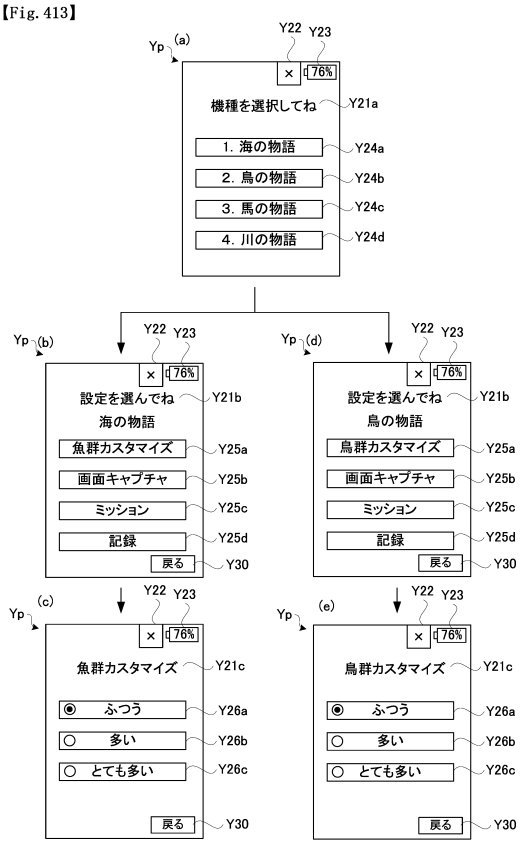
【図４１２】

【Fig. 412】



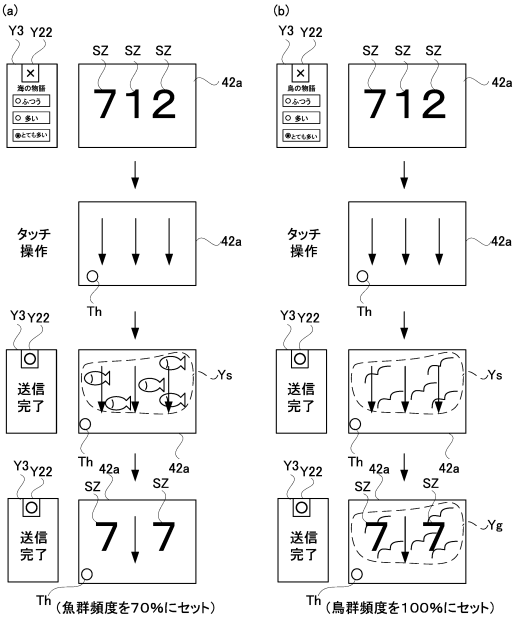
【図４１３】

【Fig. 413】



【図４１４】

【Fig. 414】



【図４１５】

【Fig. 415】

(a)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

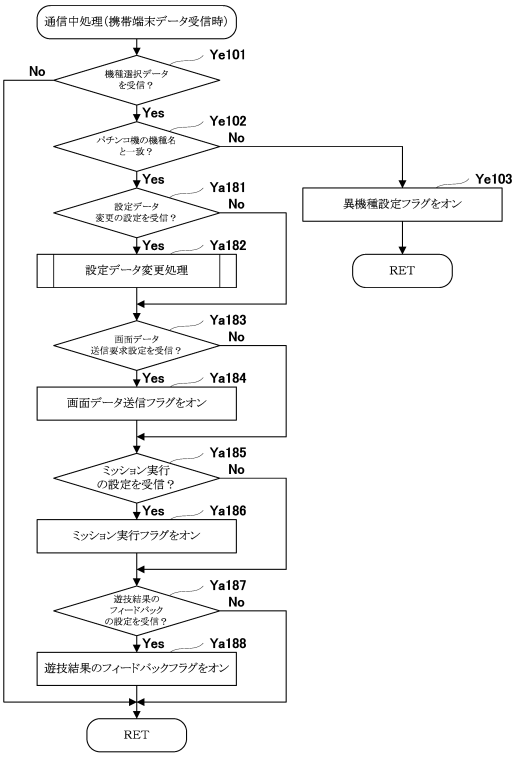
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)機種「海の物語」での鳥群発生パターン選択用テーブル(機種「鳥の物語」が入力された場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	鳥群発生	リーチ演出における鳥群発生頻度(%)	鳥群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

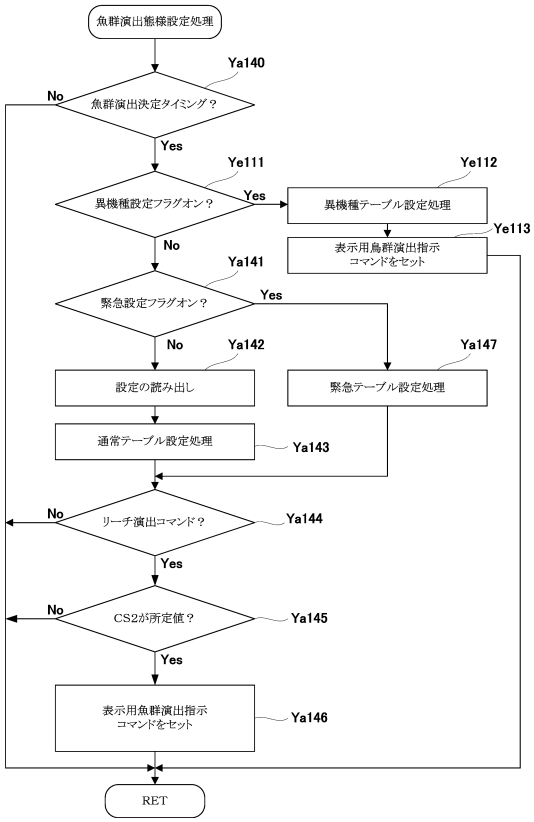
【図４１６】

【Fig. 416】



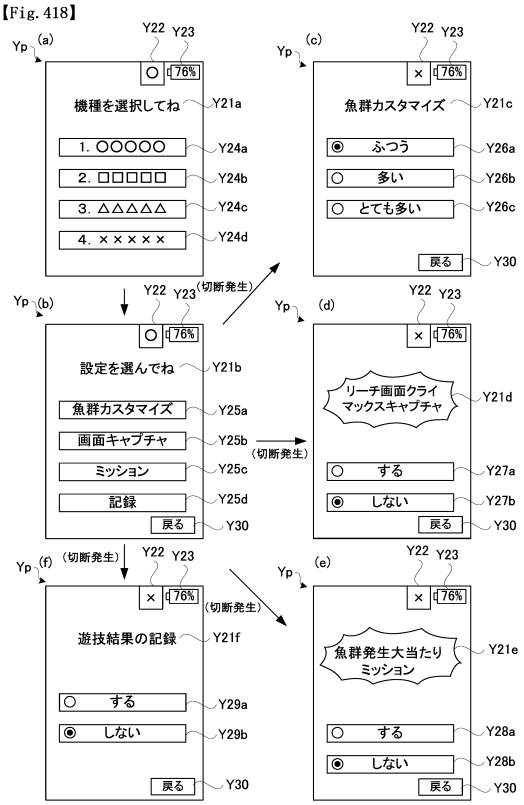
【図４１７】

【Fig. 417】



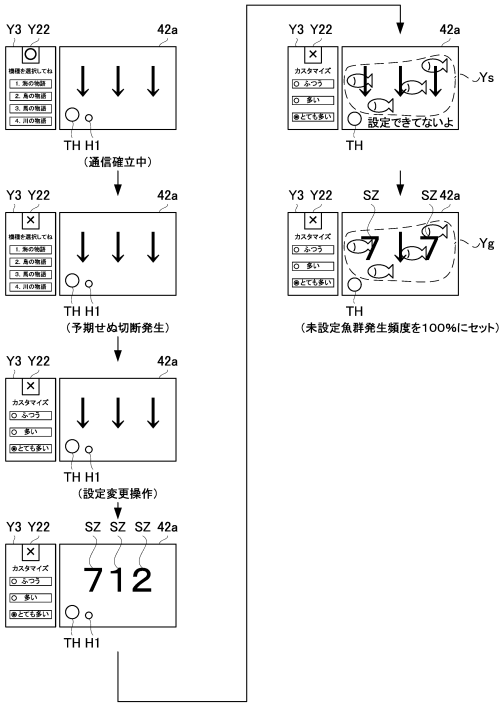
【図４１８】

【Fig. 418】



【図４１９】

【Fig. 419】



【図４２０】

【Fig. 420】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

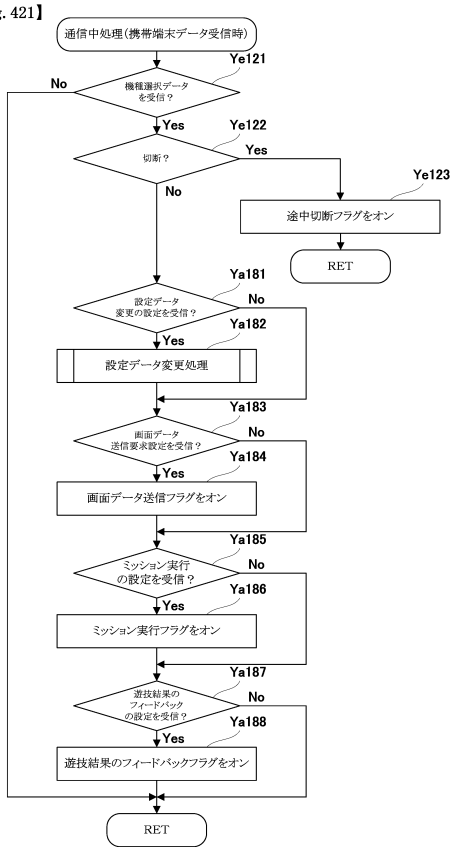
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)未設定魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立および機種選択後、通信切断が発生した場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	未設定魚群発生	リーチ演出における未設定魚群発生頻度（%）	未設定魚群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

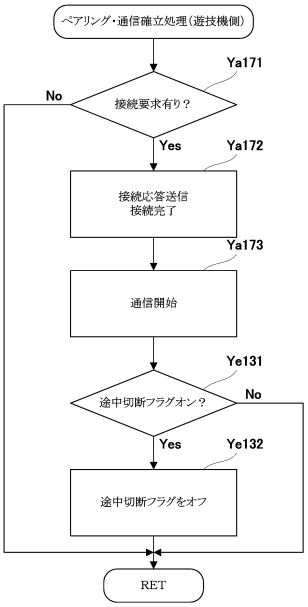
【図４２１】

【Fig. 421】



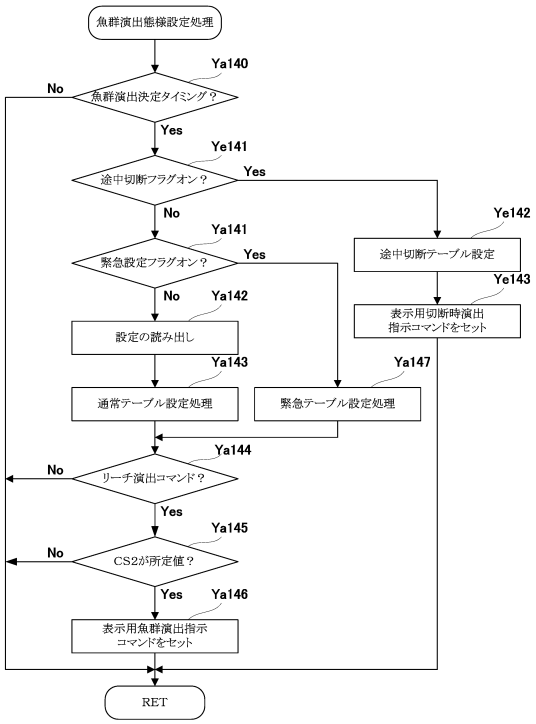
【図４２２】

【Fig. 422】



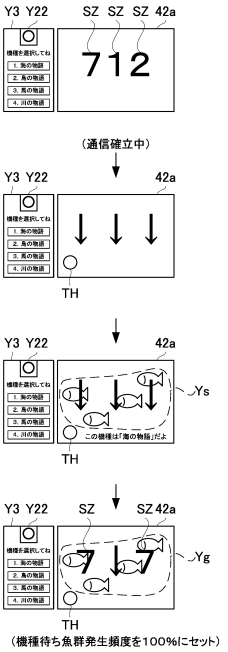
【図４２３】

【Fig. 423】



【図４２４】

【Fig. 424】



【図４２５】

【Fig. 425】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	－		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	－		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	－		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

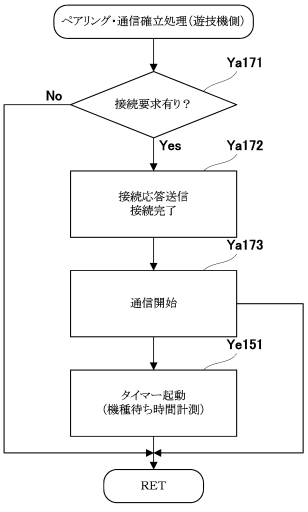
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	－		

(c)機種待ち魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立後所定時間設定変更操作がない場合)

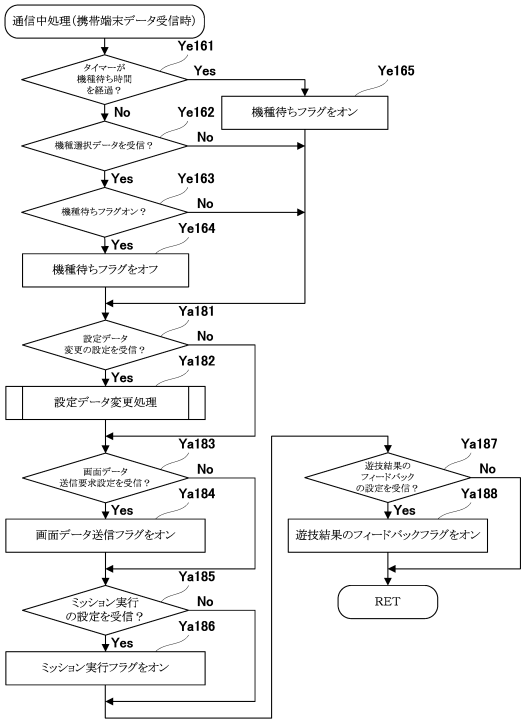
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	機種待ち魚群発生	リーチ演出における機種待ち魚群発生頻度(%)	機種待ち魚群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

【図４２６】

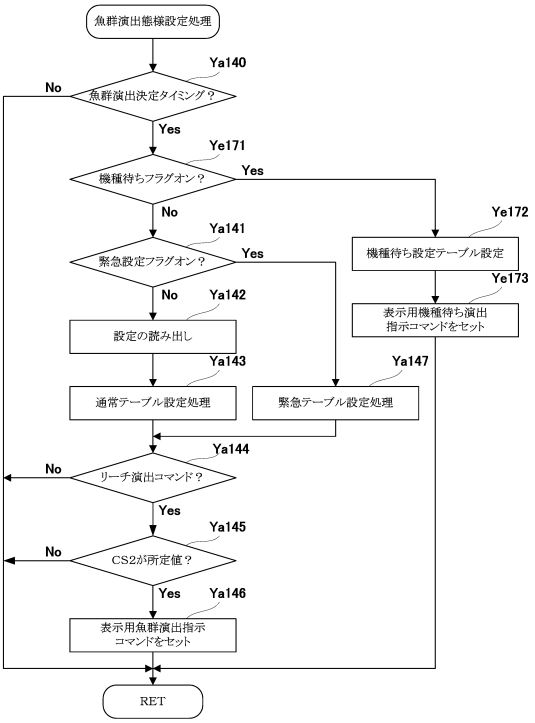
【Fig. 426】



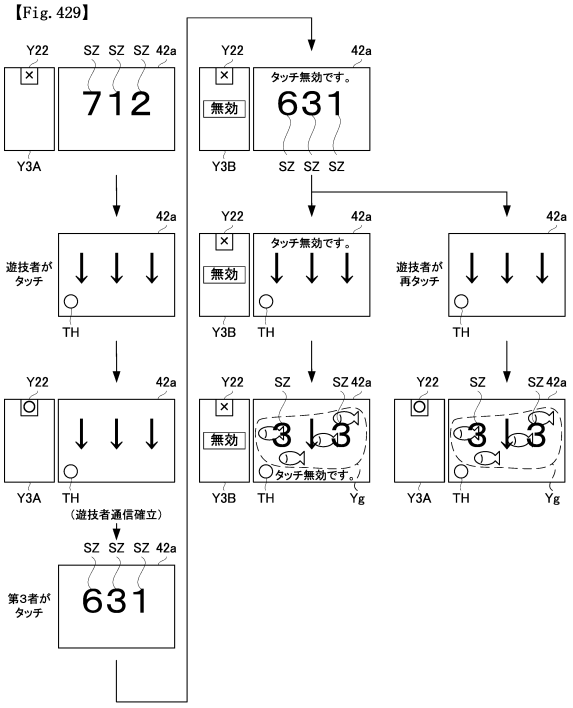
【図４２７】
【Fig. 427】



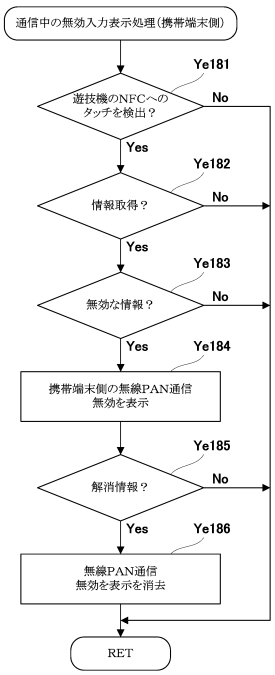
【図４２８】
【Fig. 428】



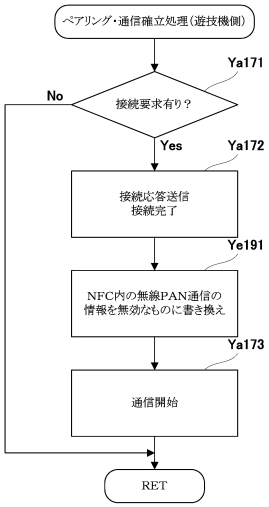
【図４２９】
【Fig. 429】



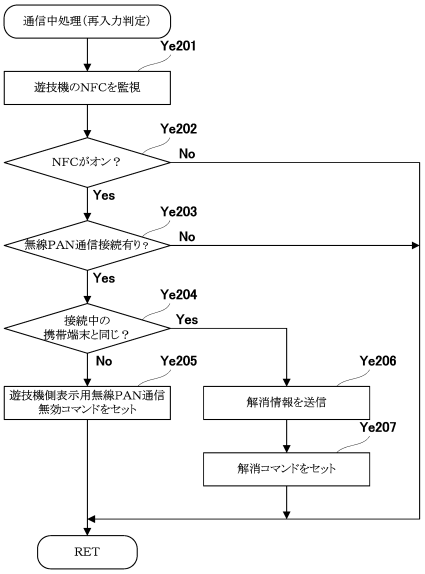
【図４３０】
【Fig. 430】



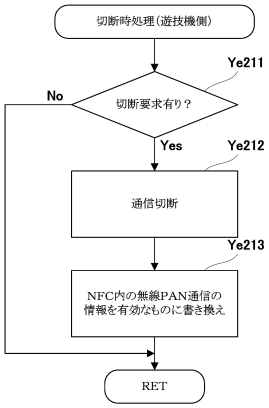
【図４３１】
【Fig. 431】



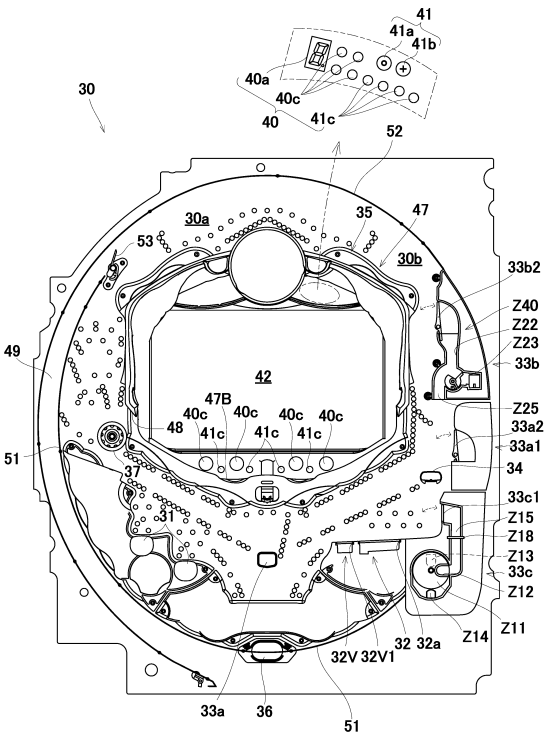
【図４３２】
【Fig. 432】



【図４３３】
【Fig. 433】

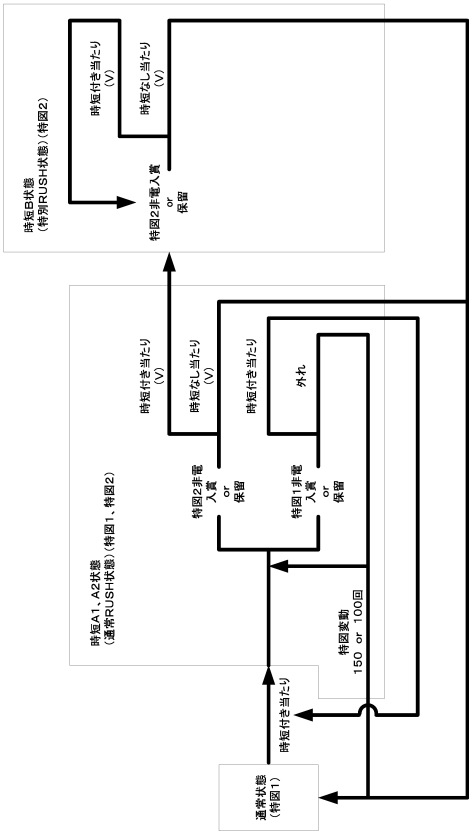


【図４３４】
【Fig. 434】



【図４３５】

【Fig.435】



【図４３６】

【Fig.436】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0～44	第2記号 （第2大当たり）	1～9	6R時短A1	特別図柄変動 150回まで
	45～99	第1記号 （第1大当たり）		6R時短A2	特別図柄変動 100回まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0～599	0～49	第3記号 （第1小当たり）	1～9	12R時短B （V入賞）	特別図柄変動 1回
	50～69	第4記号 （第2小当たり）		6R時短B （V入賞）	特別図柄変動 1回
	70～99	第5記号 （第3小当たり）		3R通常 （V入賞）	なし （特図2保留なければRUSH終了）

【図４３７】

【Fig.437】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数用カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～200	○
201～250	×

（ｂ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）テーブル

遊技状態	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	60	0．1
時短A1、A2状態	3	1．0 （ただし、2球入球したら閉鎖）
時短B状態	1	3．0 （ただし、2球入球したら閉鎖）

【図４３８】

【Fig.438】

（ａ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（通常、時短A1、A2状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300	0～99	0～198	大当たり長変動 （90秒）
150，300 以外		0～30	リーチ外れ変動 パターンA（30秒）
		31～140	リーチ外れ変動 パターンB（60秒）
		141～178	リーチ外れ変動 パターンC（90秒）
		179～198	完全ハズレ変動 （10秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～599	0～99	0～250	大当たり短変動 （10秒）

【図４３９】

【Fig. 439】

（ａ）時短A1、A2状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
時短開始時に 受け入れ口を反時計回りに 回転運動	上部入球口（1／350） 下部入球口（349／350）

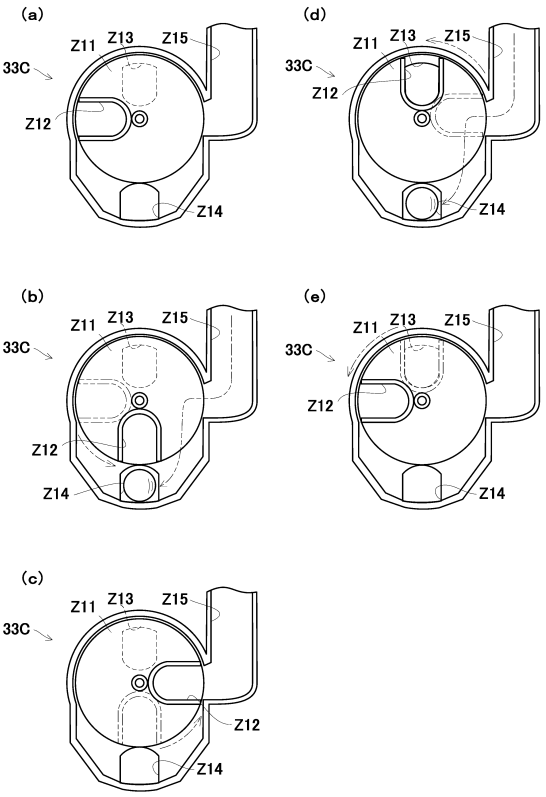
（ｂ）時短B状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を反時計回りに 回転運動し遊技球通路側で受け 入れ口を所定時間（10s） 停止後再び回転運動	上部入球口（1／1）

【図４４０】

【Fig. 440】

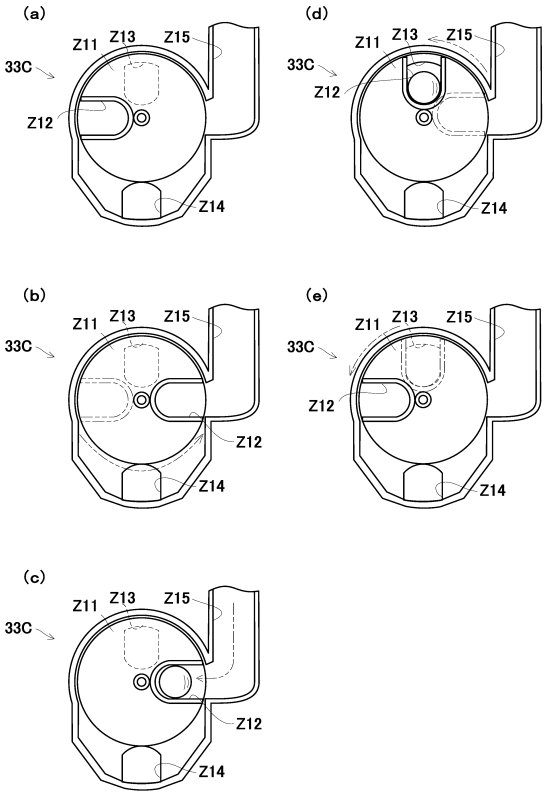
（時短A1、A2状態）



【図４４１】

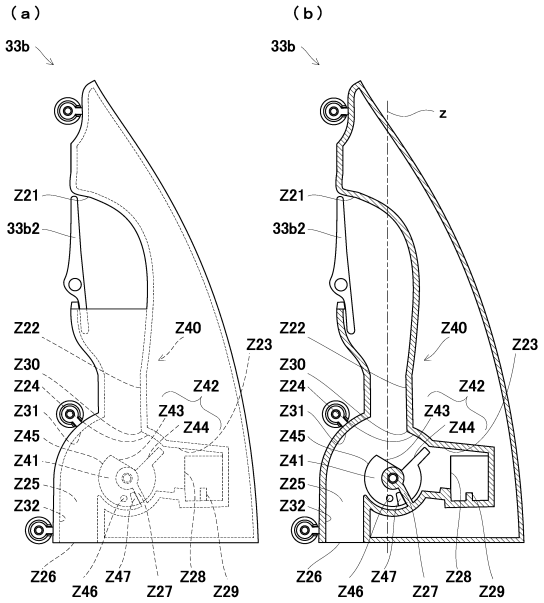
【Fig. 441】

（時短B状態）



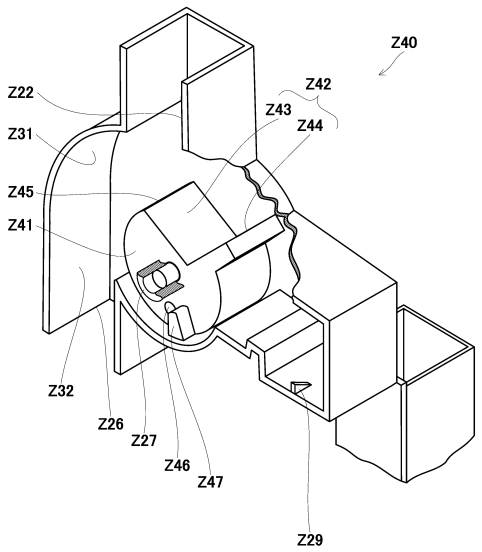
【図４４２】

【Fig. 442】



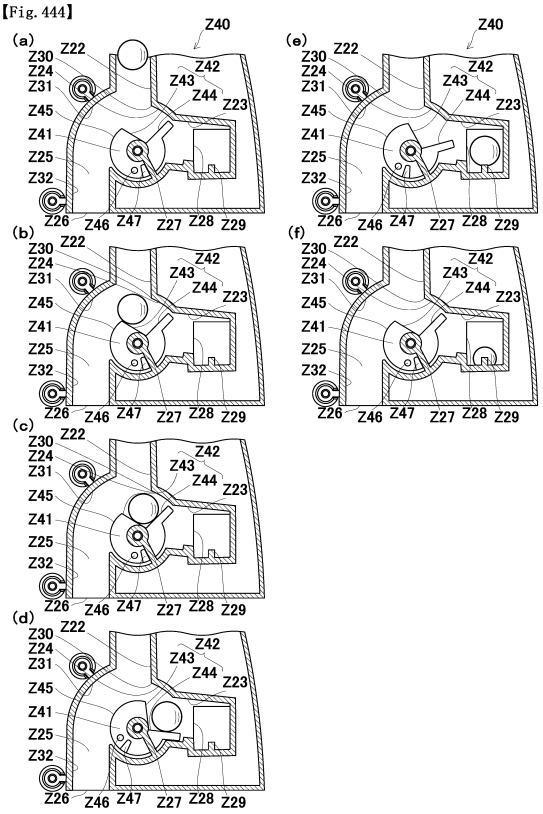
【図４４３】

【Fig. 443】



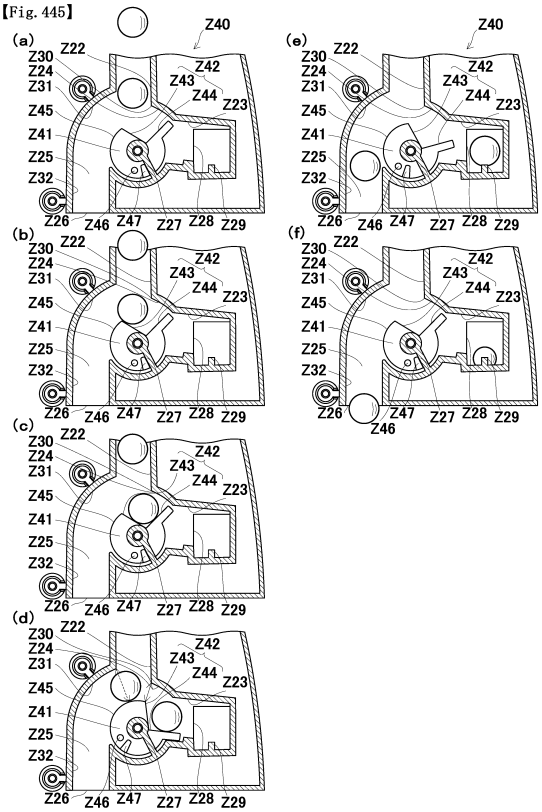
【図４４４】

【Fig. 444】



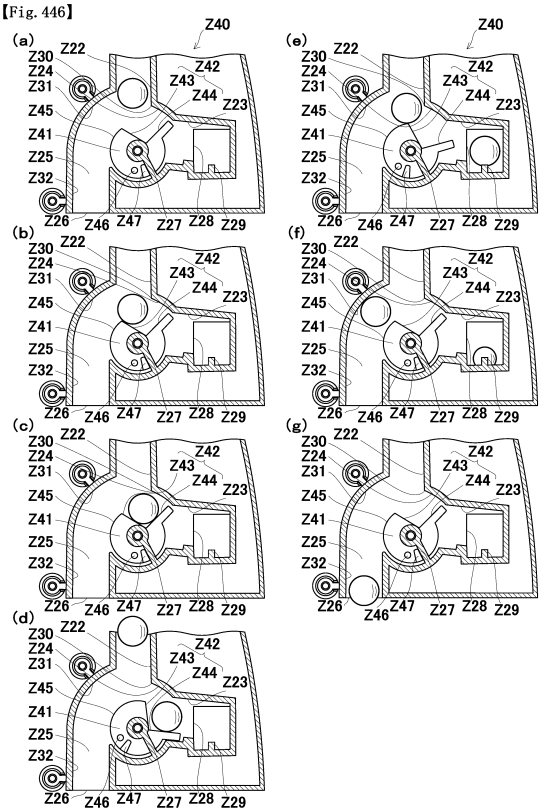
【図４４５】

【Fig. 445】



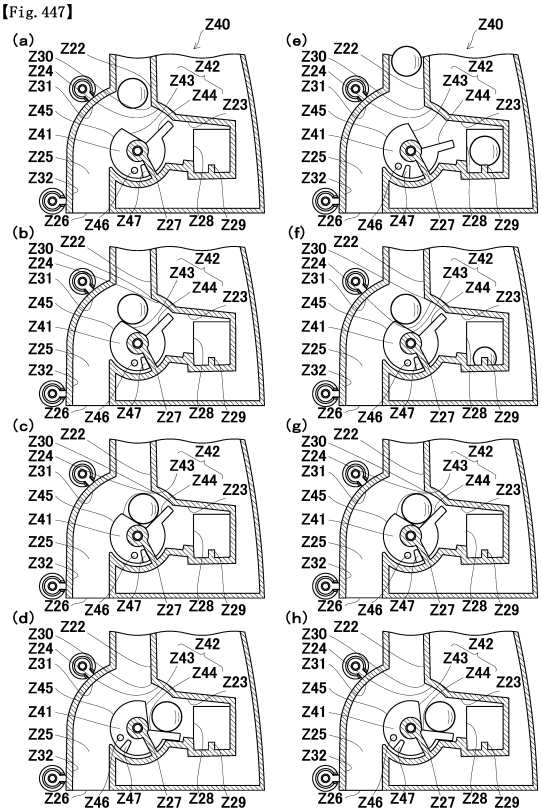
【図４４６】

【Fig. 446】



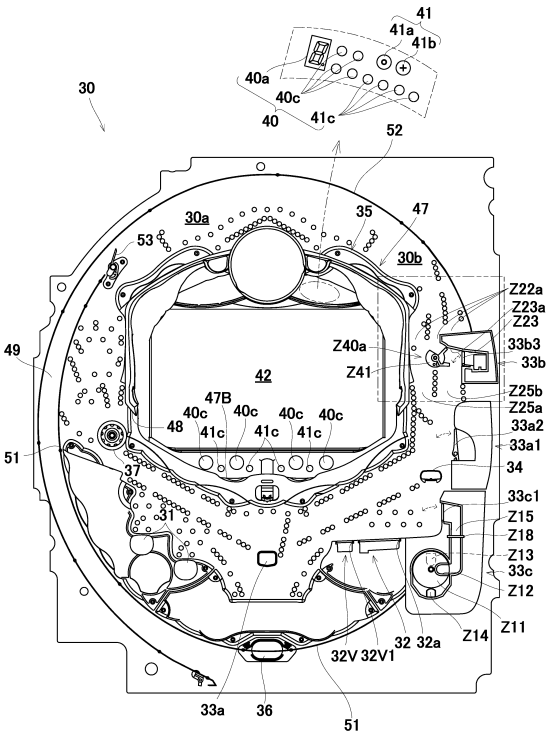
【図４４７】

【Fig. 447】



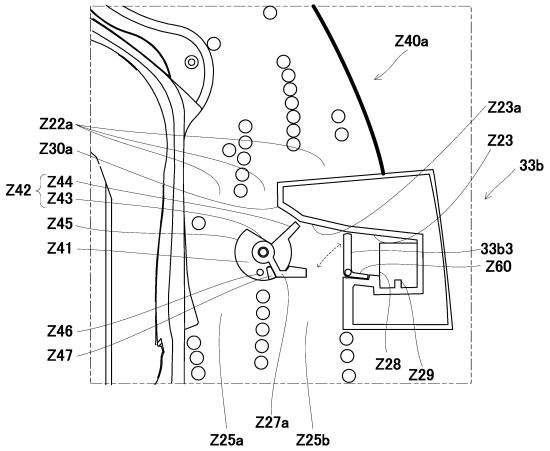
【図４４８】

【Fig. 448】



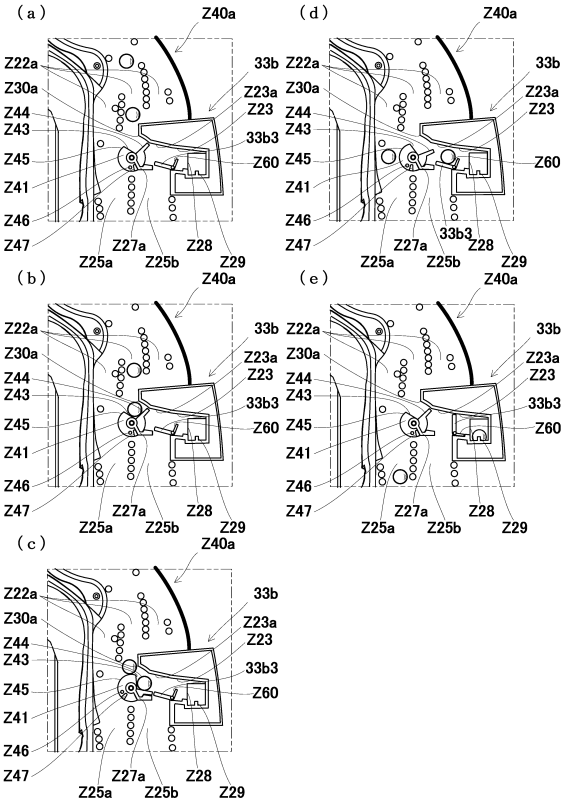
【図４４９】

【Fig. 449】



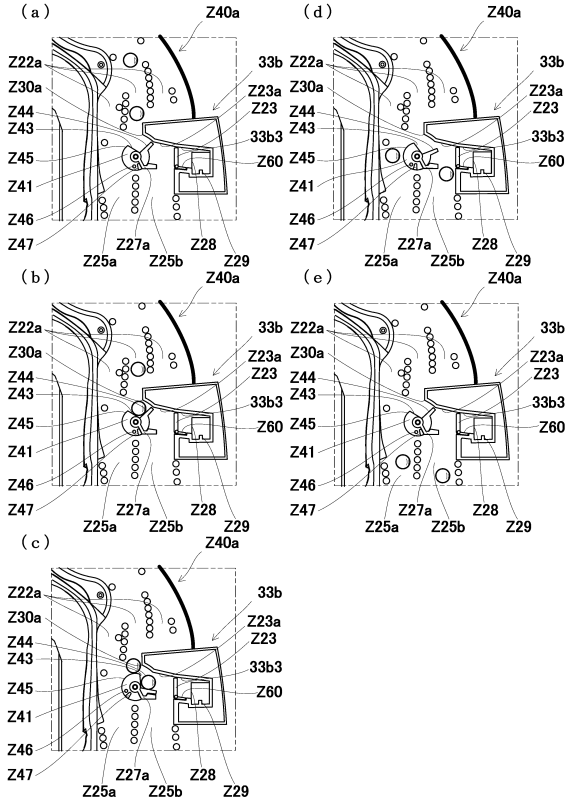
【図４５０】

【Fig. 450】



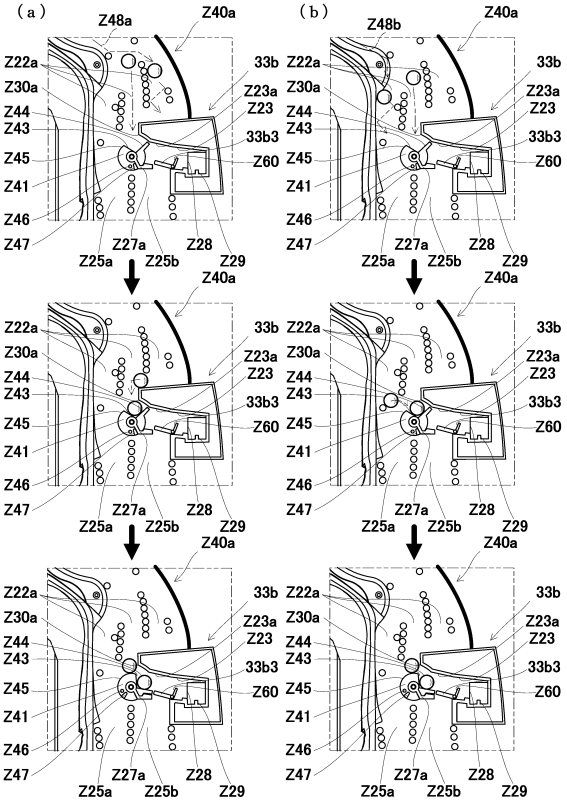
【図４５１】

【Fig. 451】



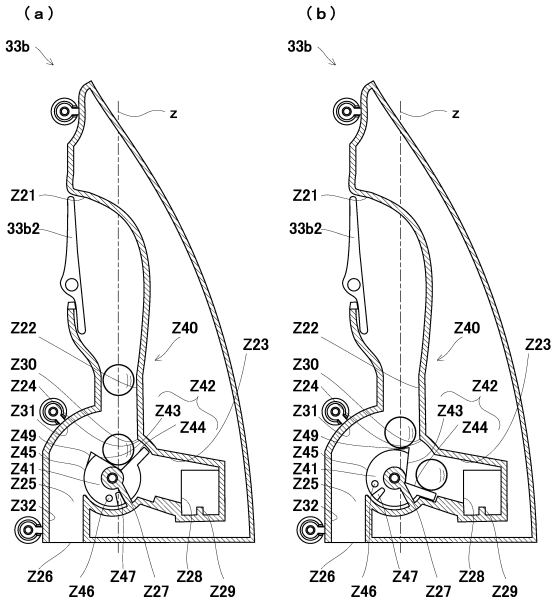
【図４５２】

【Fig. 452】



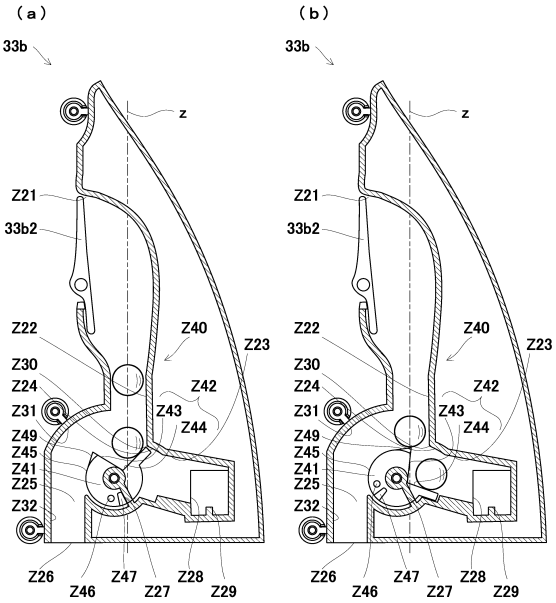
【図４５３】

【Fig. 453】

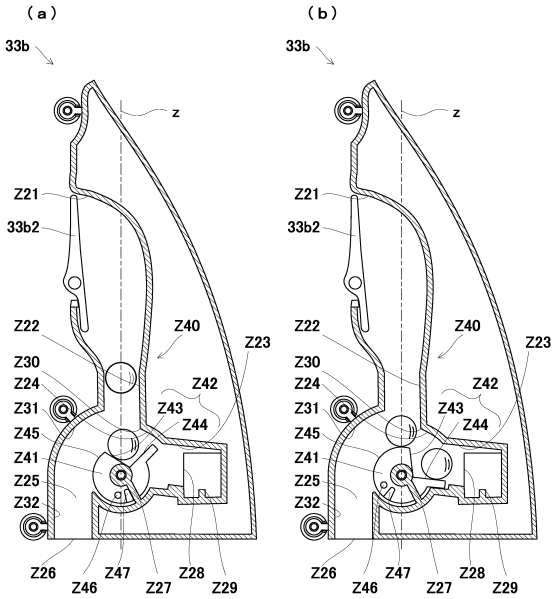


【図４５４】

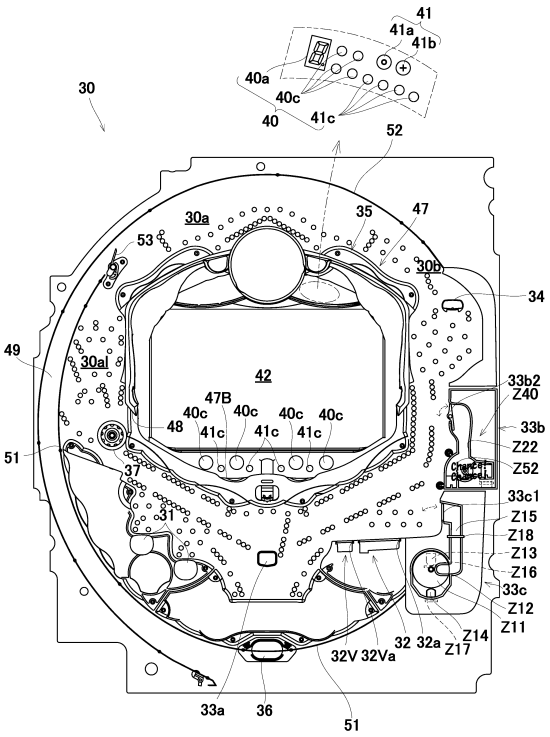
【Fig. 454】



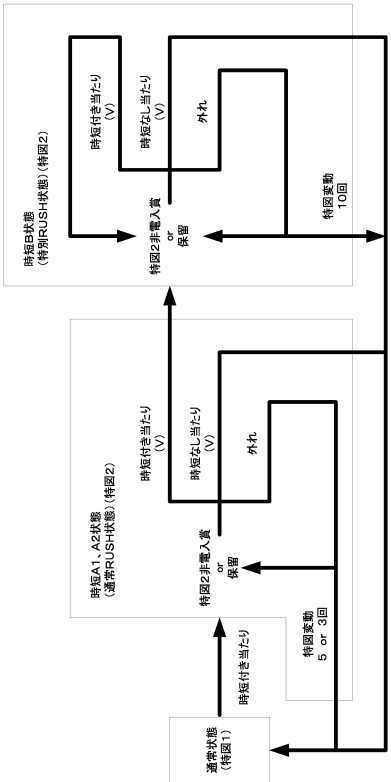
【図４５５】
【Fig. 455】



【図４５６】
【Fig. 456】



【図４５７】
【Fig. 457】



【図４５８】
【Fig. 458】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0～44	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短A1	特別図柄変動5回まで
	45～99	第1記号（第1大当たり）		6R時短A2	特別図柄変動3回まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0～119	0～49	第3記号（第1小当たり）	1～9	12R時短B（V入賞）	特別図柄変動10回
	50～69	第4記号（第2小当たり）		6R時短B（V入賞）	特別図柄変動10回
	70～99	第5記号（第3小当たり）		3R通常（V入賞）	なし（特図2保留なければRUSH終了）

【図４５９】

【Fig. 459】

（ａ）時短A1、A2状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

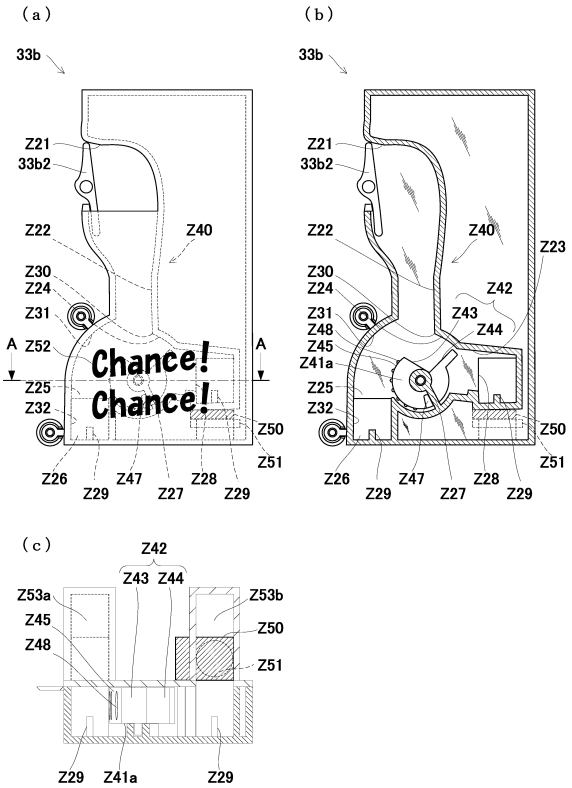
可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動	上部入球口（1／90） 下部入球口（89／90）

（ｂ）時短B状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動（遊技球通路側では所定時間（2s）停止）	上部入球口（1／2） 下部入球口（1／2）

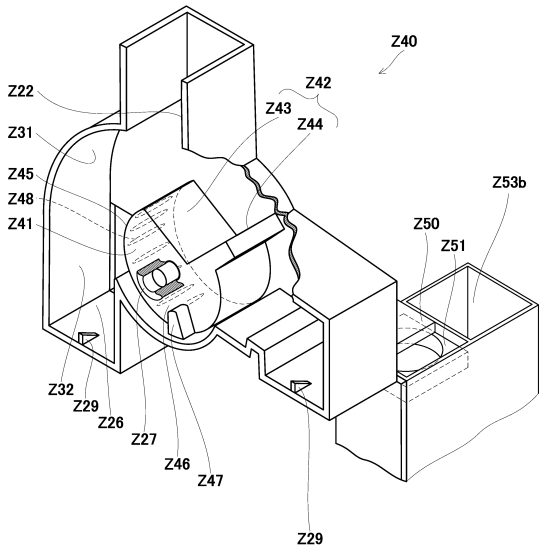
【図４６０】

【Fig. 460】



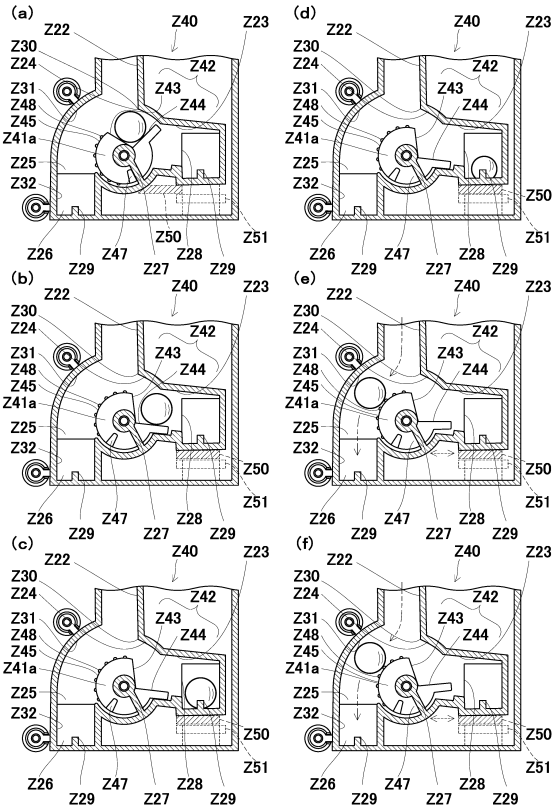
【図４６１】

【Fig. 461】



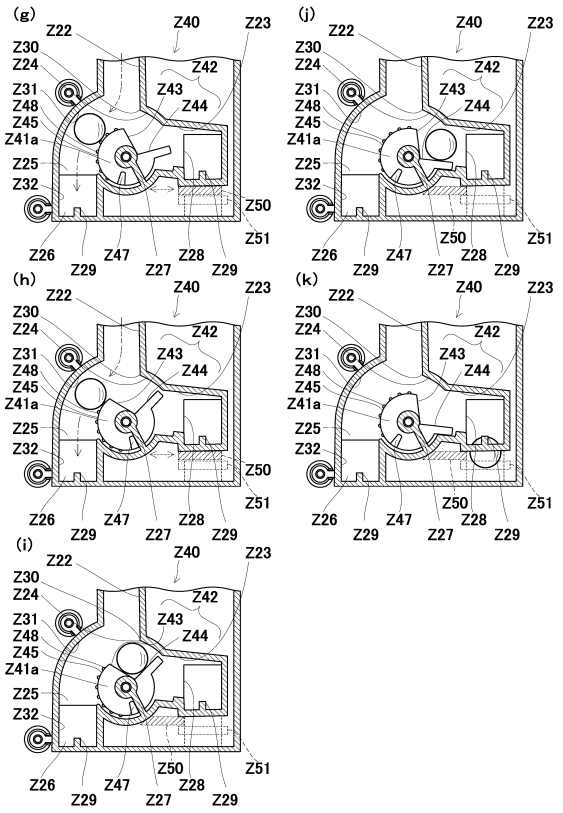
【図４６２】

【Fig. 462】



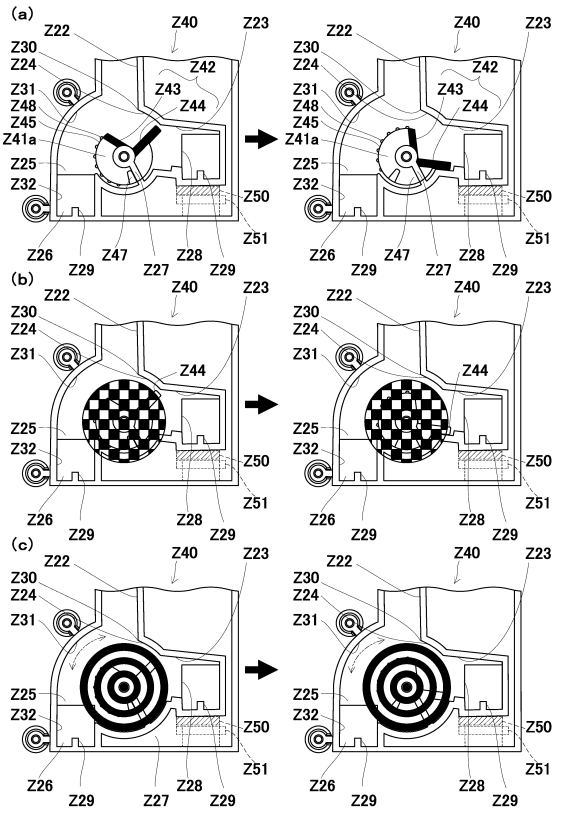
【図４６３】

【Fig. 463】



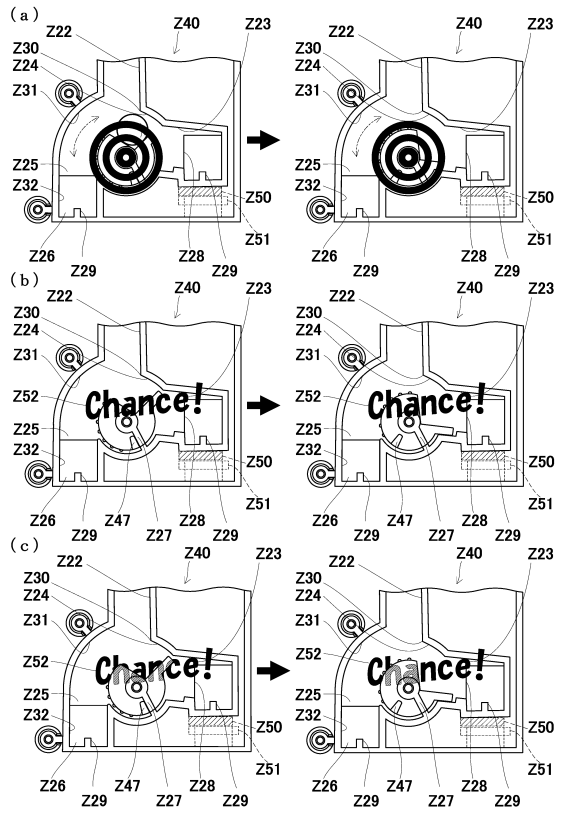
【図４６４】

【Fig. 464】



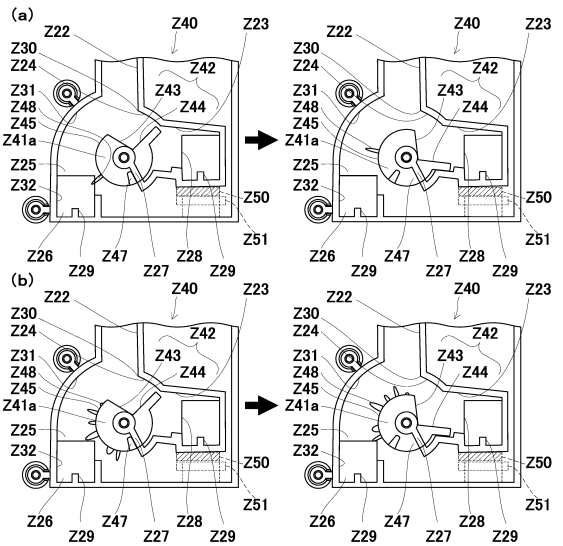
【図４６５】

【Fig. 465】



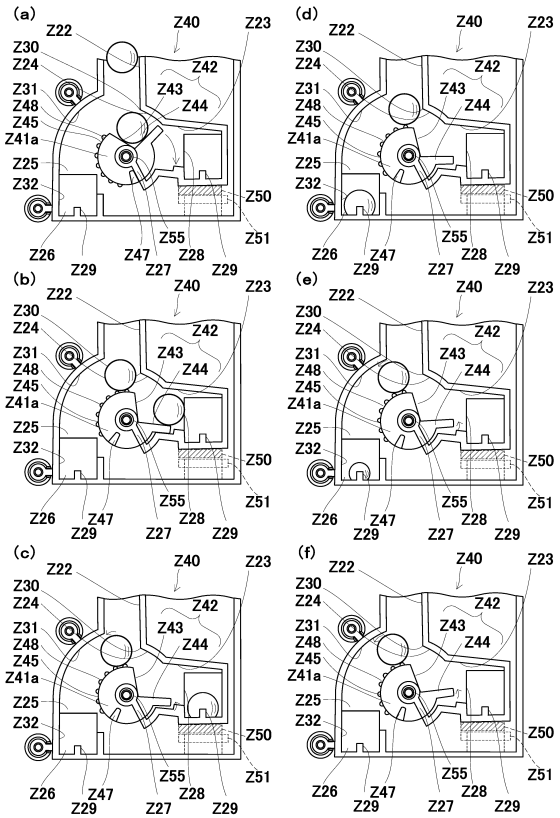
【図４６６】

【Fig. 466】



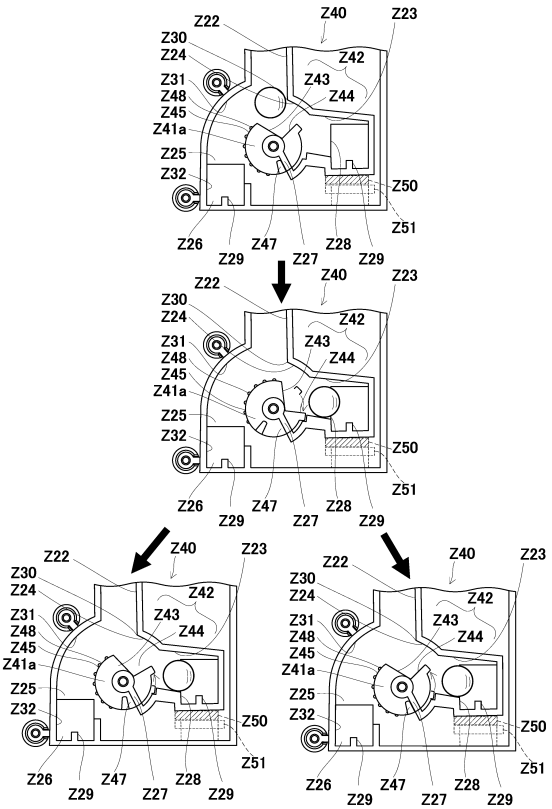
【図４６７】

【Fig. 467】



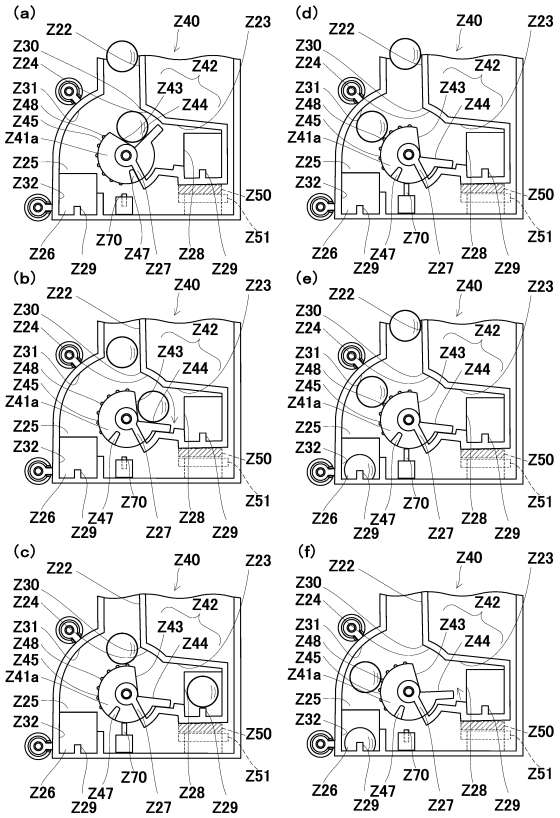
【図４６８】

【Fig. 468】



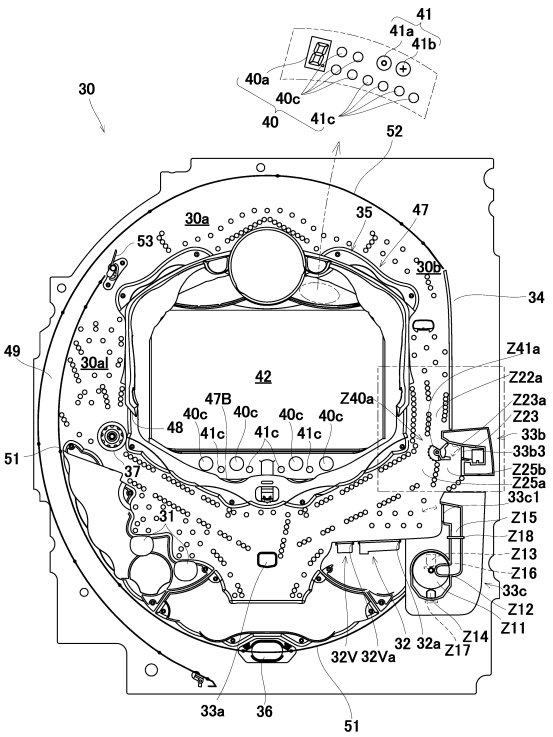
【図４６９】

【Fig. 469】



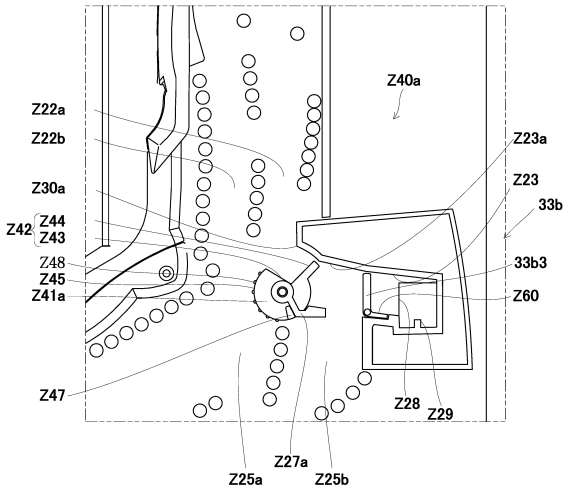
【図４７０】

【Fig. 470】



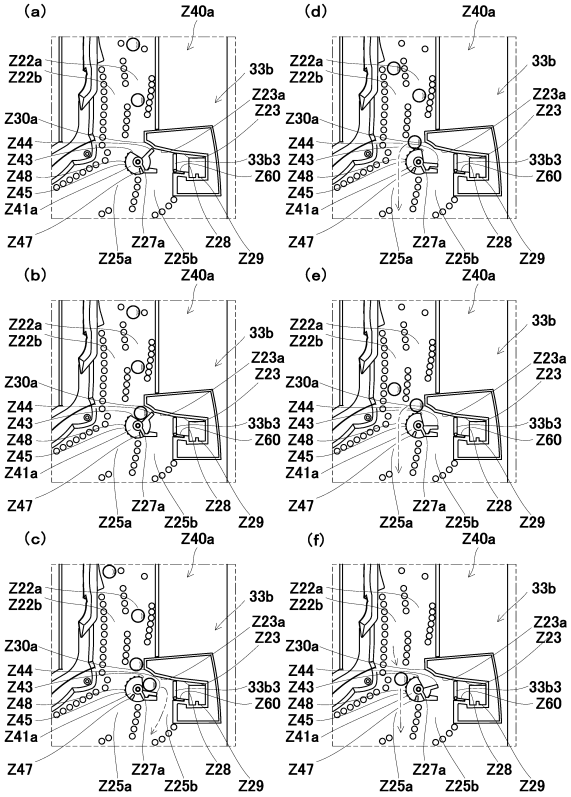
【図４７１】

【Fig. 471】



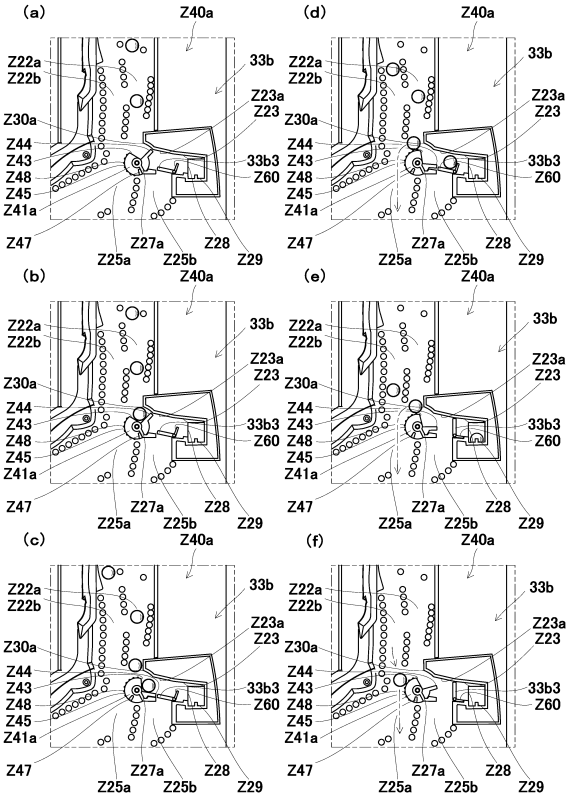
【図４７２】

【Fig. 472】



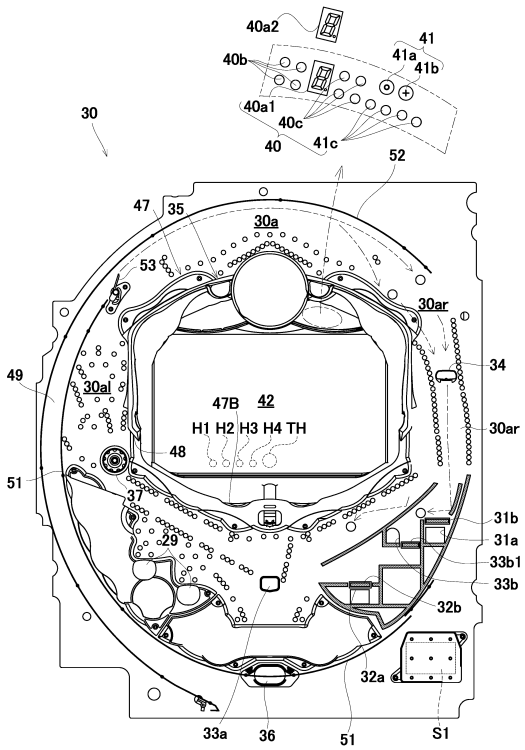
【図４７３】

【Fig. 473】



【図４７４】

【Fig. 474】



【図４７５】

【Fig. 475】

（ａ）　特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	時短状態／その終期
150 300 450	0～2	第２記号（第２大当たり）	1～9	6R時短C	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
	3～99	第１記号（第１大当たり）	1～9	6R時短A	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで

（ｂ）特図２大当たり抽選用テーブル（時短A状態及びその残保留（時短B状態を除く）中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第２記号（第２大当たり）	1～9	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～79	第４記号（第２小当たり）	1～9	6R時短（V）	通常状態	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで
	80～99	第３記号（第１小当たり）	1～9	6R通常（V）	通常状態	無し

【図４７６】

【Fig. 476】

（ａ）特図２大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第２記号（第２大当たり）	1～9	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～99	第４記号（第２小当たり）	1～9	6R時短（V）	時短B状態	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで

（ｂ）　特図２大当たり抽選用テーブル（時短C状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第２記号（第２大当たり）	1～9	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～79	第４記号（第２小当たり）	1～9	6R時短（V）	時短C状態	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
	80～99	第３記号（第１小当たり）	1～9	6R通常（V）	通常状態	無し

【図４７７】

【Fig. 477】

特別抽選用テーブル（時短A状態の最終変動（7回目）

特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果	時短状態／その終期
0～24	当選	時短B状態／特別図柄変動5回まで（すなわち残保留消化後の1回目の変動開始まで）
25～99	落選	無し

【図４７８】

【Fig. 478】

（ａ）普通図柄抽選用テーブル

普通図柄乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～16	×
17～250	○

（ｂ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通図柄乱数用カウンタCS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	0．3
時短A状態、時短C状態	0～250	10	1．0
時短B状態	0～250	50	0．3

【図４７９】
【Fig. 479】

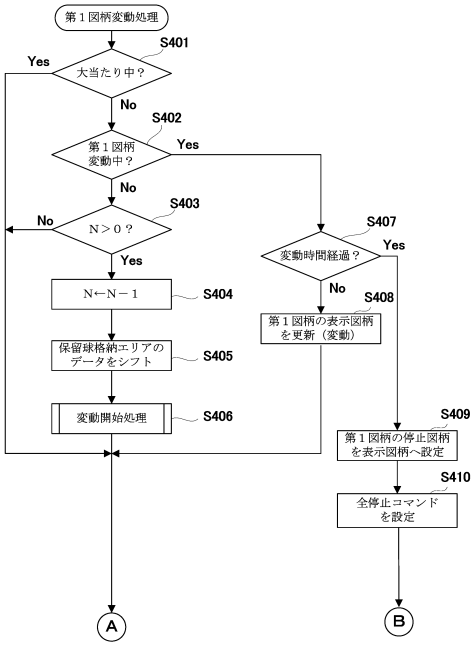
（ａ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150, 300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（30秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ変動（3～30秒）

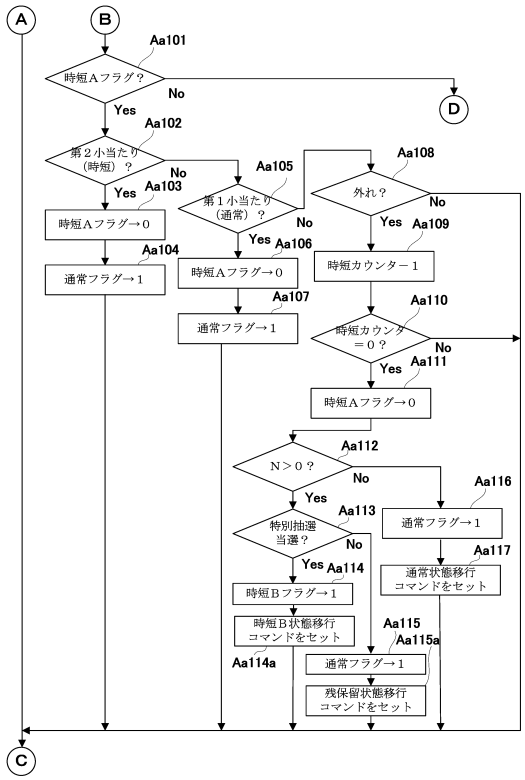
（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（30秒）
3～79	0～99	0～198	0～240	小当たり変動（30秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ変動（3～30秒）

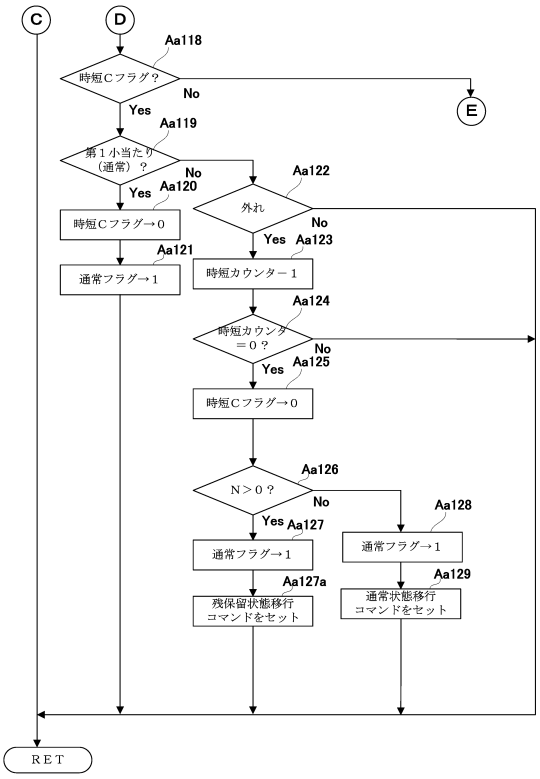
【図４８０】
【Fig. 480】



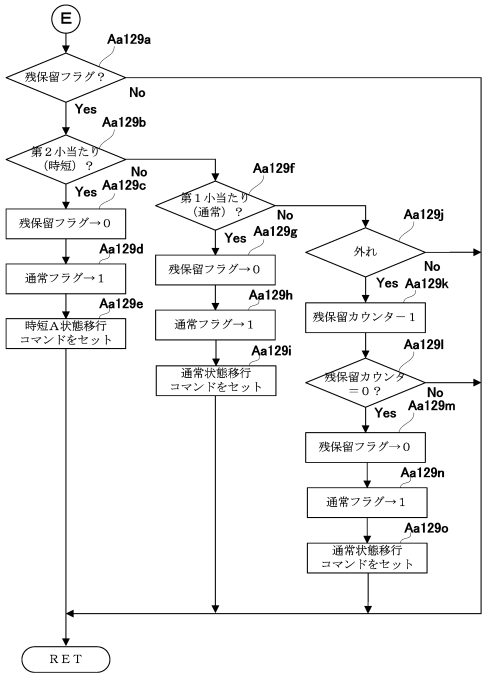
【図４８１】
【Fig. 481】



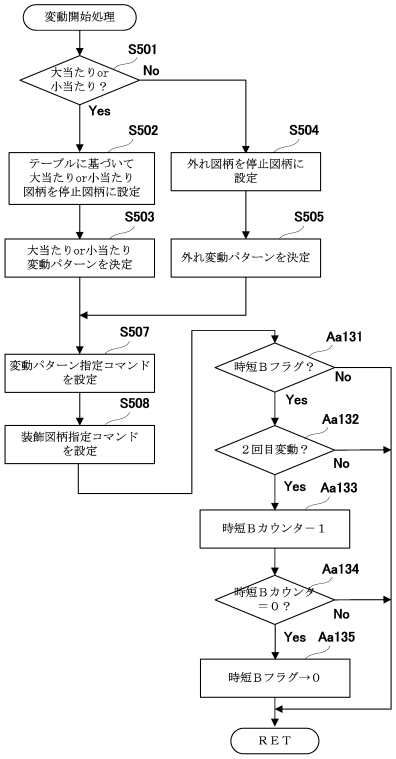
【図４８２】
【Fig. 482】



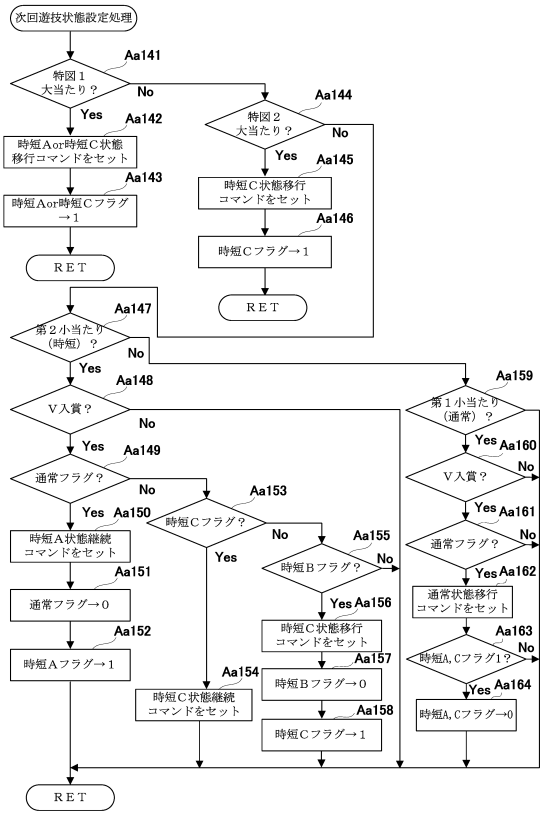
【図４８３】
【Fig. 483】



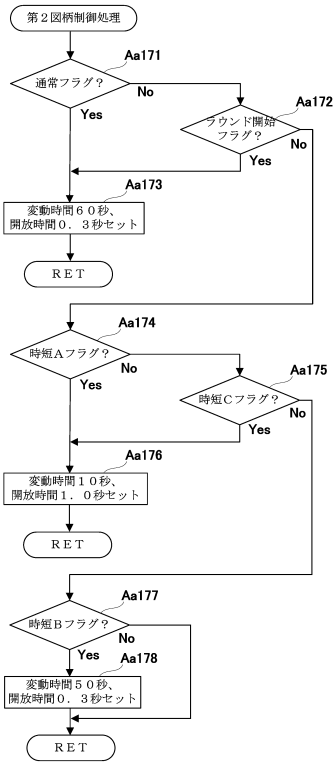
【図４８４】
【Fig. 484】



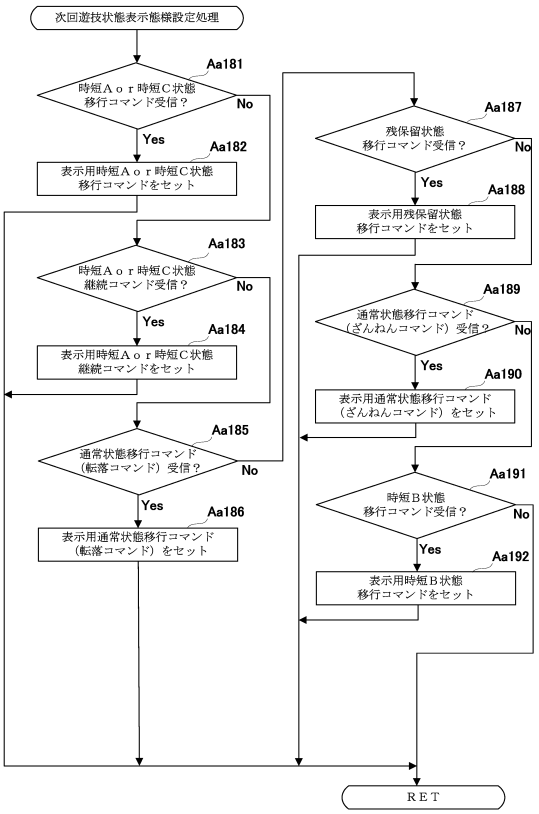
【図４８５】
【Fig. 485】



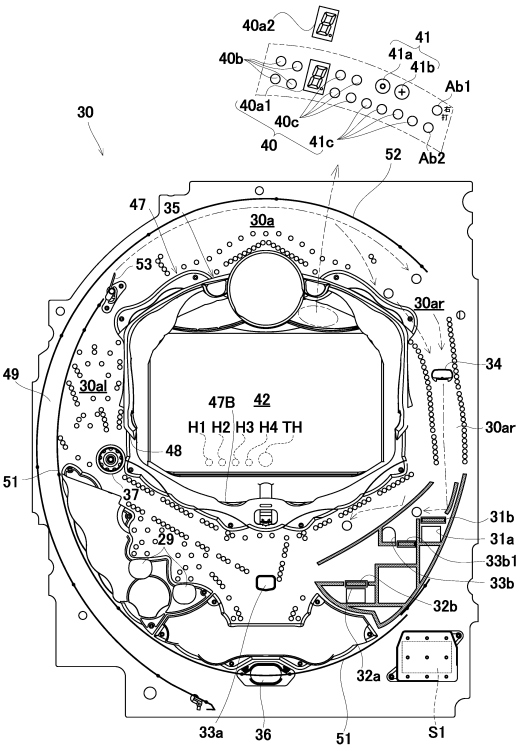
【図４８６】
【Fig. 486】



【図４８７】
【Fig. 487】



【図４８８】
【Fig. 488】



【図４８９】
【Fig. 489】

（ａ）右打ちランプ



点灯：右打ち遊技中（時短A、時短C）



消灯：非右打ち遊技中（通常、時短B）

（ｂ）状態ランプ

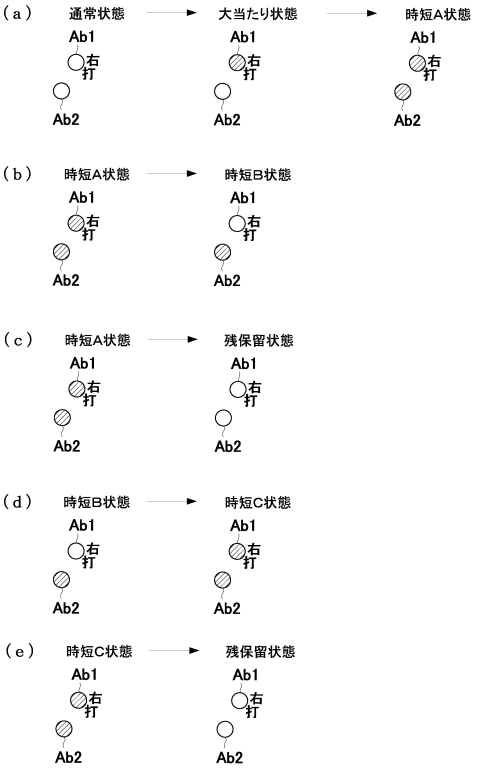


点灯：時短状態中（時短A、時短B、時短C）



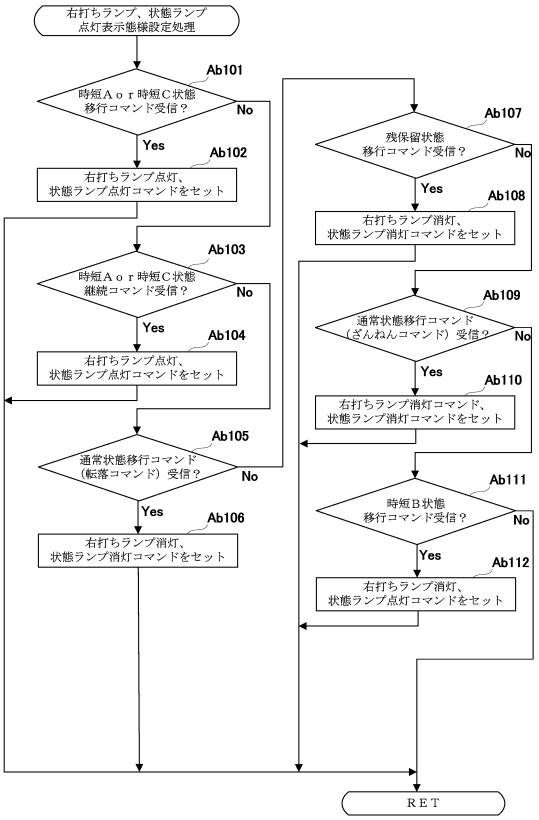
消灯：通常状態中

【図４９０】
【Fig. 490】



【図４９１】

【Fig.491】



【図４９２】

【Fig.492】

（ａ）右打ちランプ

右打　青色点灯：右打ち遊技中（時短A、時短C）

右打　消灯：非右打ち遊技中（通常、時短B）

（ｂ） 状態ランプ

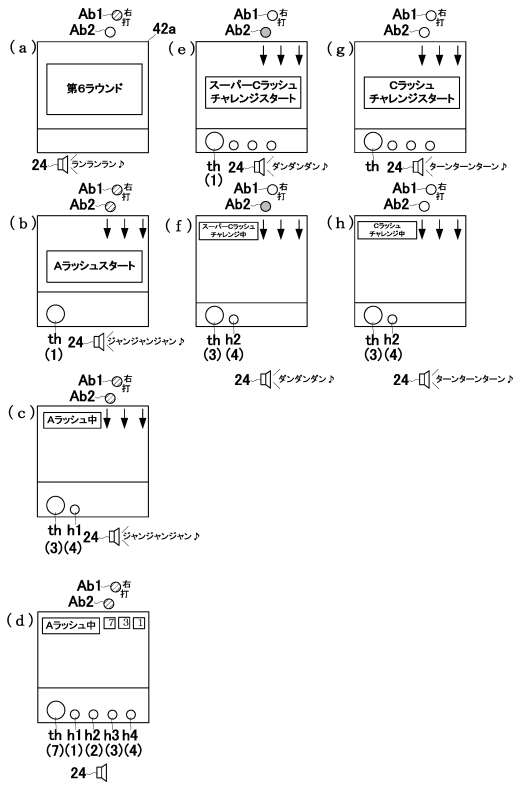
青色点灯：時短A状態、時短C状態中

赤色点灯：時短B状態

消灯：通常状態中

【図４９３】

【Fig.493】



【図４９４】

【Fig.494】

（ａ）右打ちランプ

右打　青色点灯：右打ち遊技中（時短A、時短C）

右打　消灯：非右打ち遊技中（通常、時短B）

（ｂ） 状態ランプ

青色点灯：時短A状態、時短C状態中
（但し、最終変動の確定期間を除く）

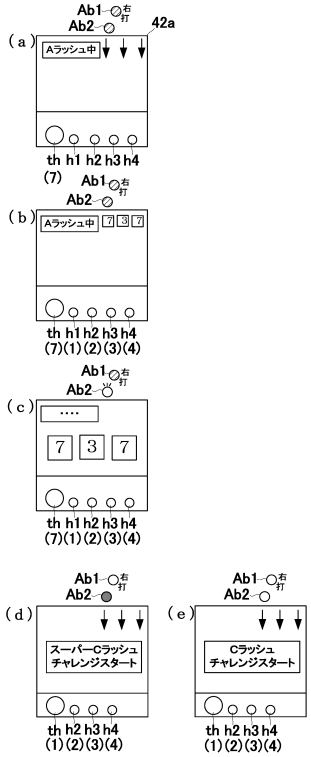
赤色点灯：時短B状態中

消灯：通常状態中

白色点灯：時短A状態、時短C状態の最終変動の確定期間

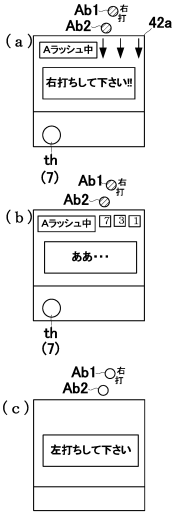
【図４９５】

【Fig.495】



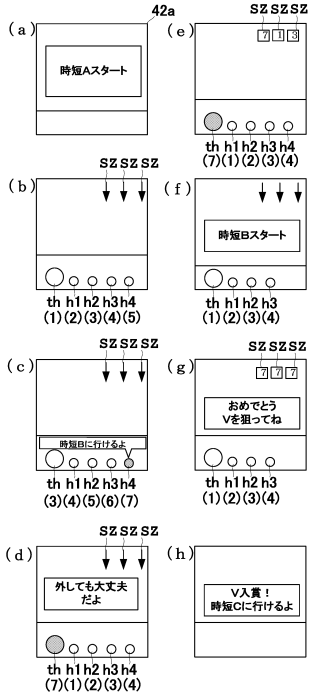
【図４９６】

【Fig.496】



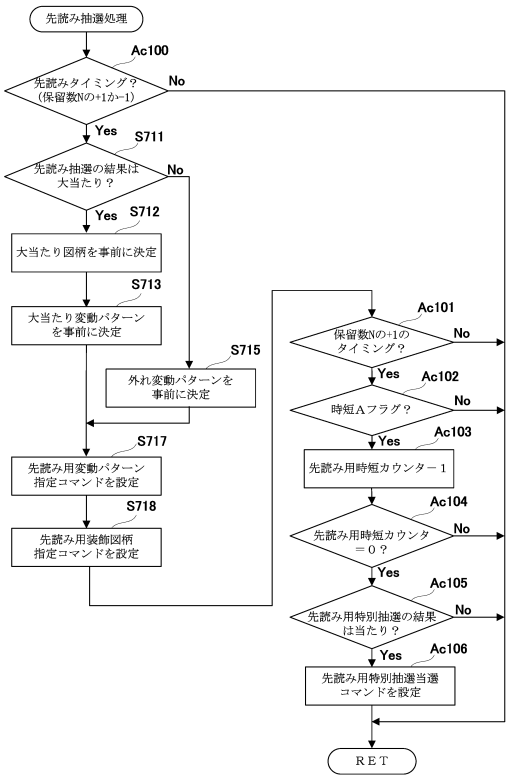
【図４９７】

【Fig.497】



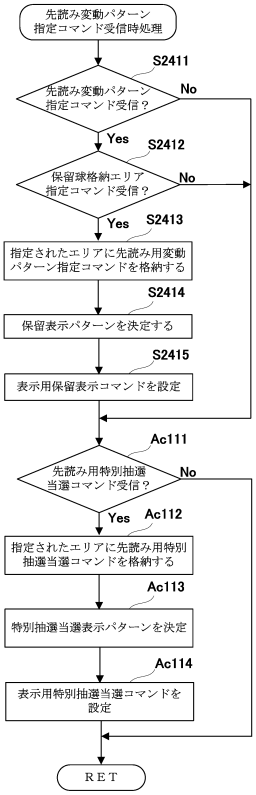
【図４９８】

【Fig. 498】



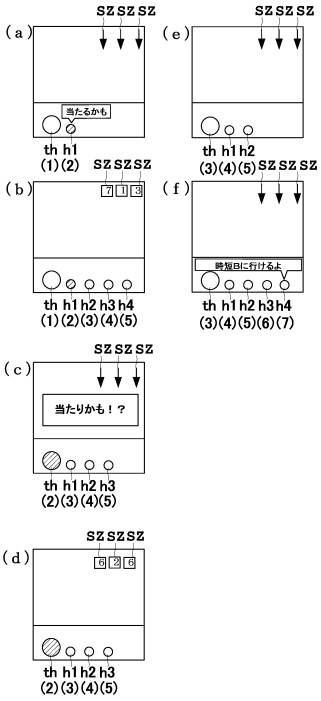
【図４９９】

【Fig. 499】



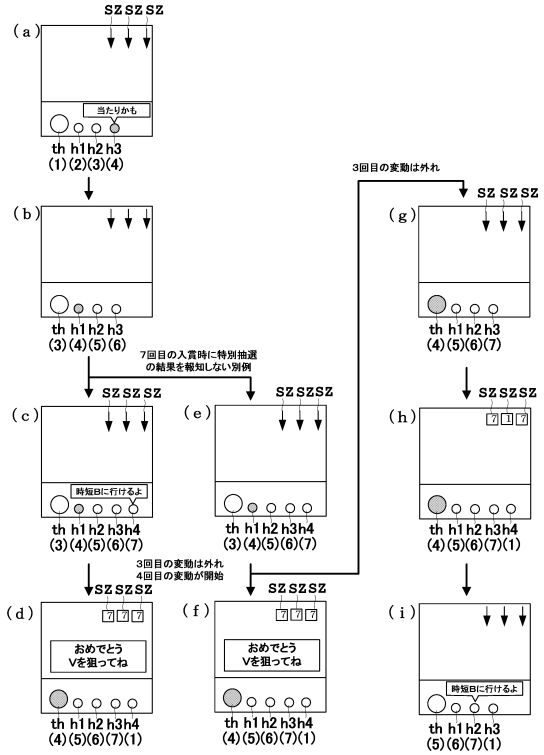
【図５００】

【Fig.500】



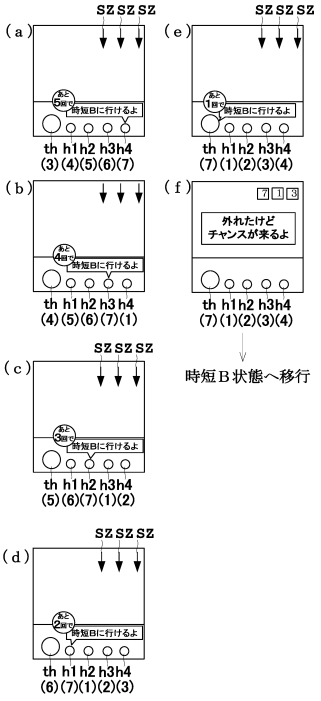
【図５０１】

【Fig.501】



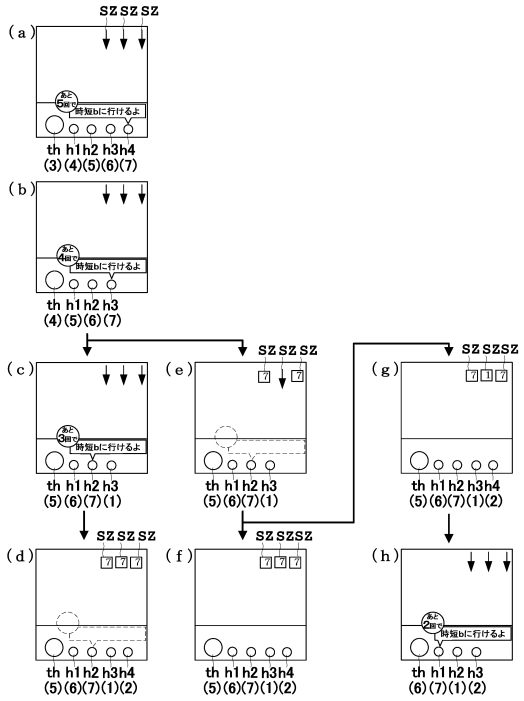
【図５０２】

【Fig.502】



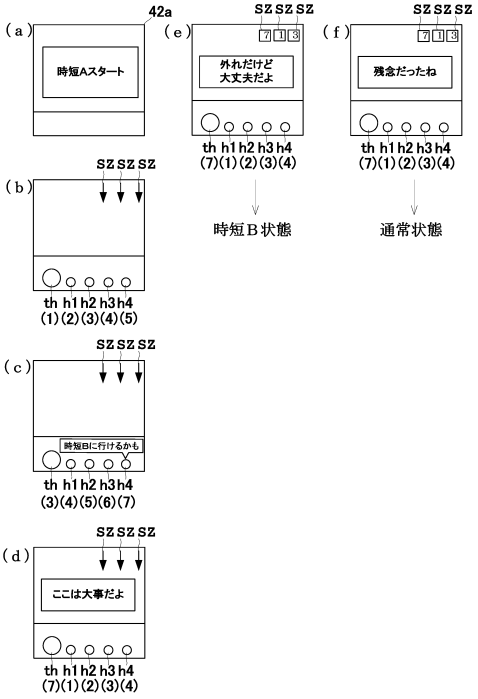
【図５０３】

【Fig.503】



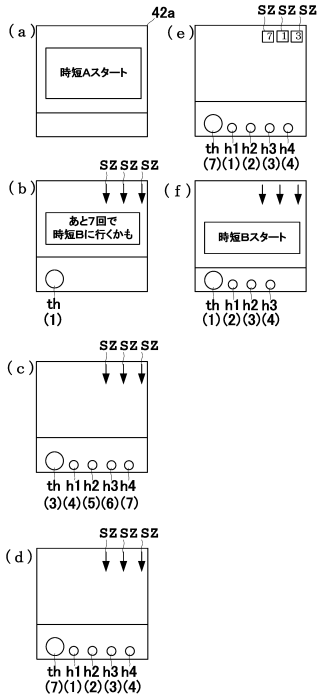
【図５０４】

【Fig.504】



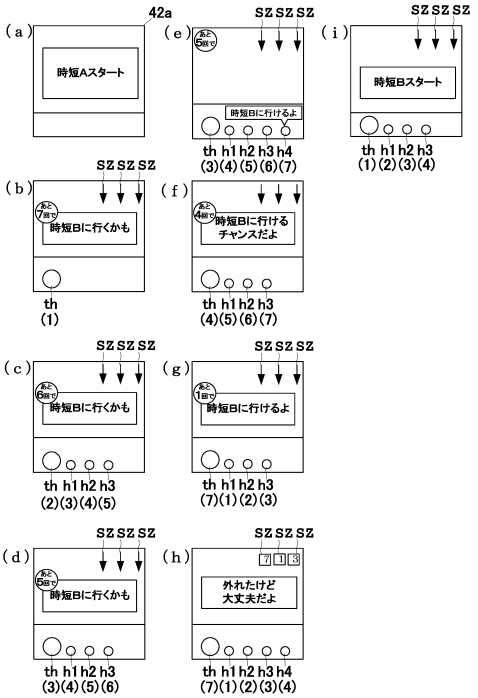
【図５０５】

【Fig.505】



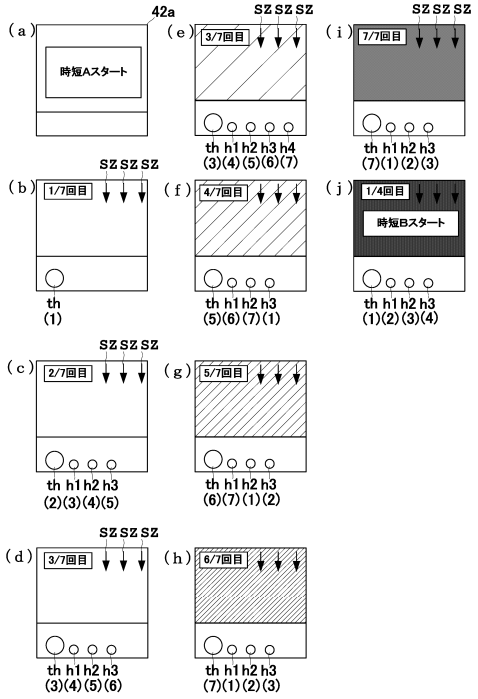
【図５０６】

【Fig.506】



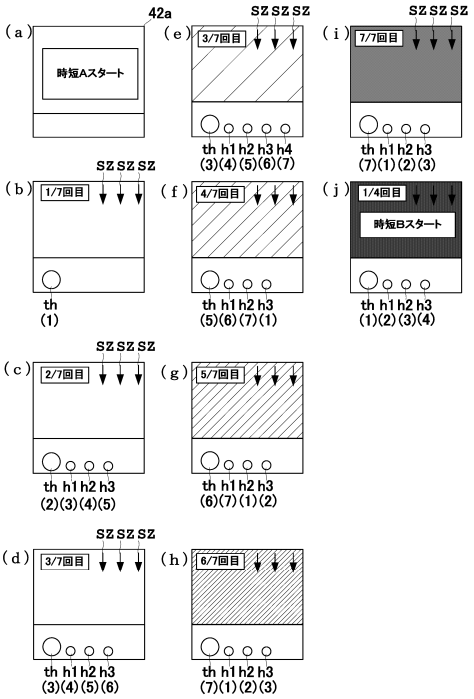
【図５０７】

【Fig.507】



【図５０８】

【Fig.508】



【図５０９】

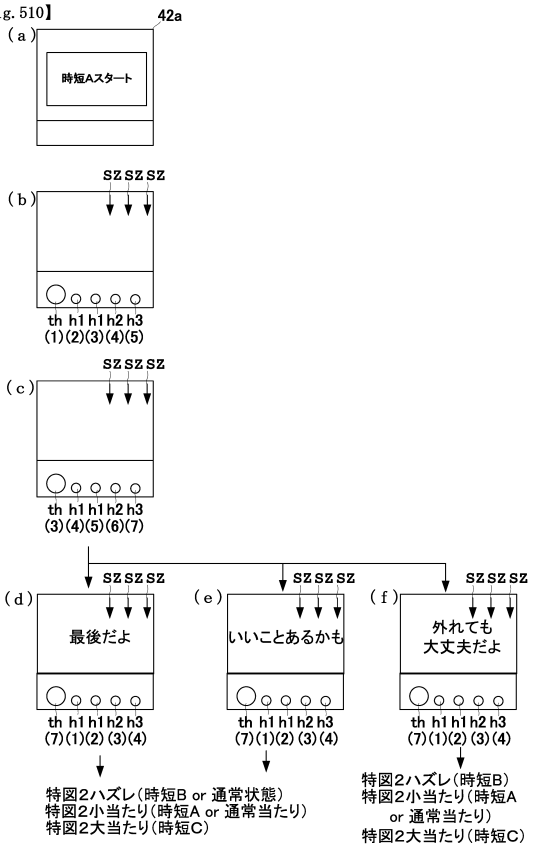
【Fig. 509】

表示用特別抽選用テーブル（時短A状態の最終変動（7回目）

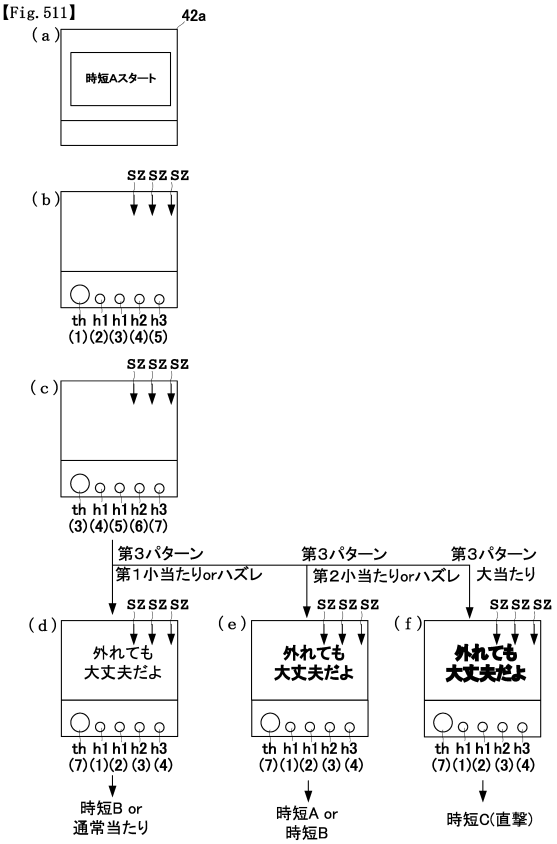
特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果表示パターン	表示される文字
0～9	第1当選表示パターン	最後だよ
10～19	第2当選表示パターン	いいことあるかも
20～24	第3当選表示パターン	外れても大丈夫だよ
25～90	第1落選表示パターン	最後だよ
91～99	第2落選表示パターン	いいことあるかも

【図５１０】

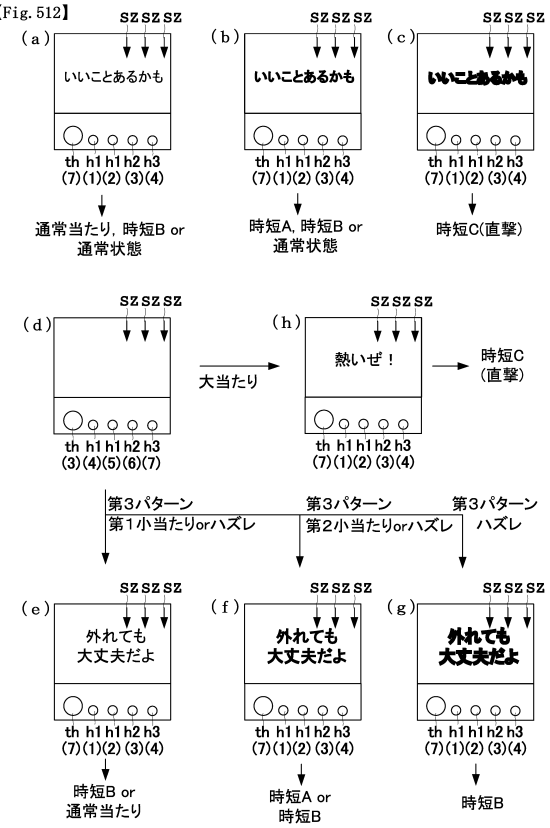
【Fig. 510】



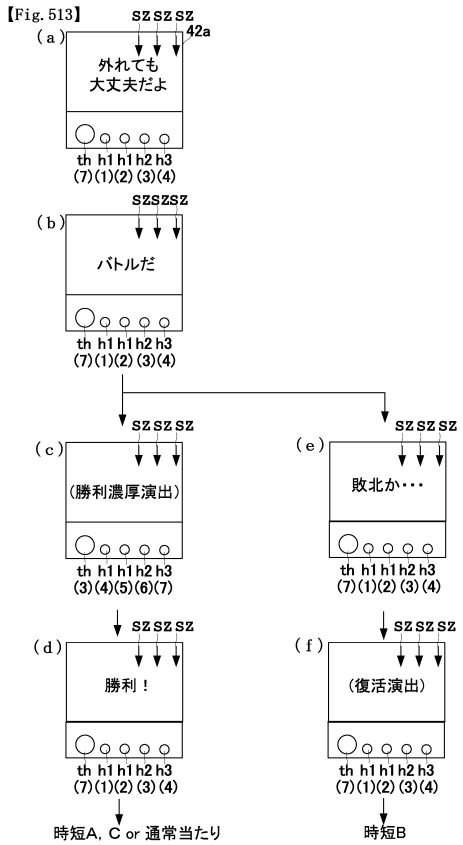
【図５１１】



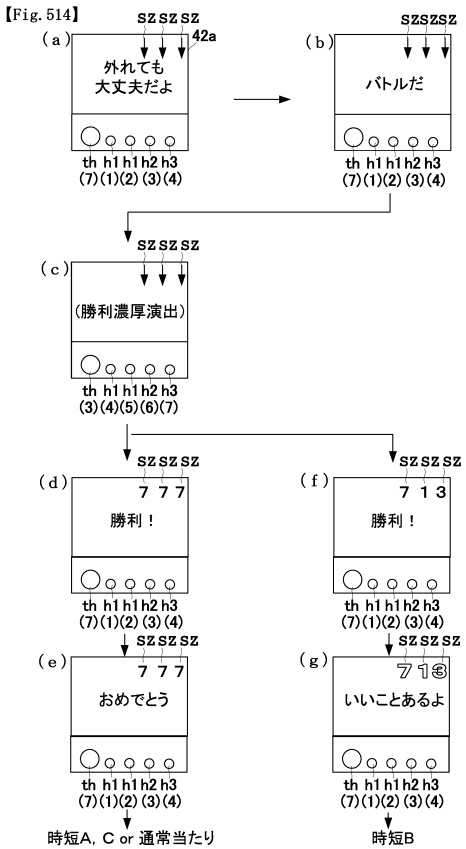
【図５１２】



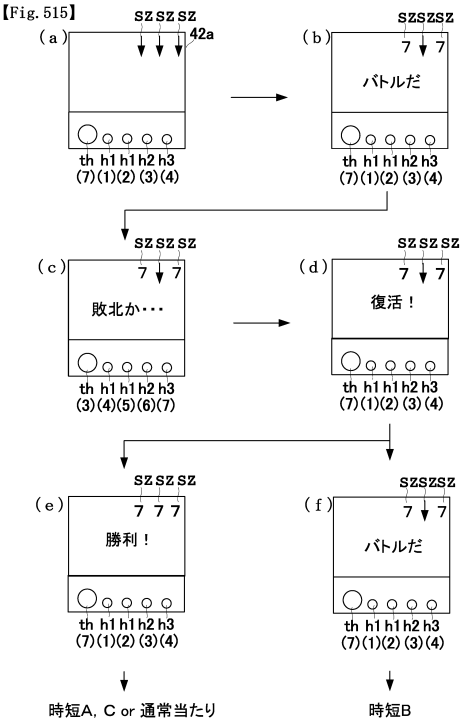
【図５１３】



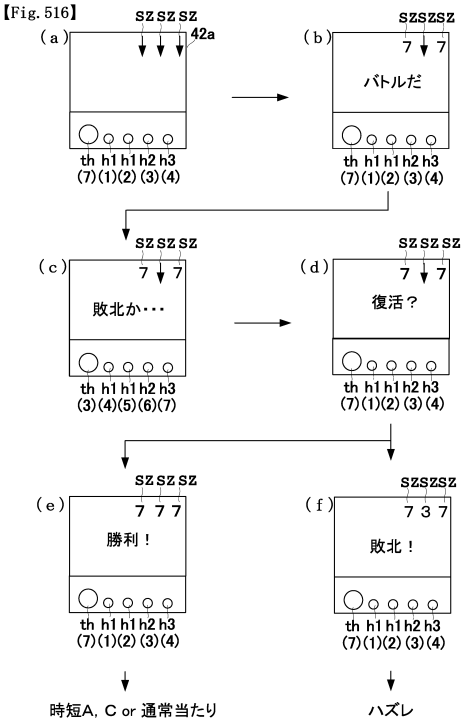
【図５１４】



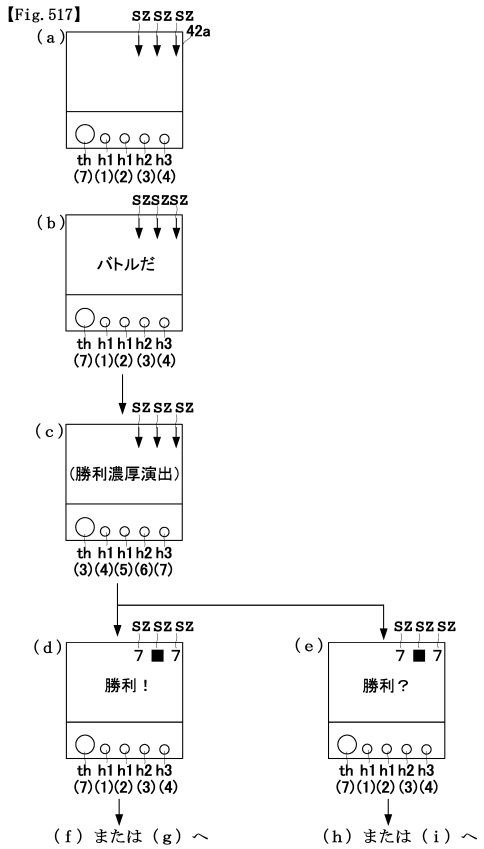
【図５１５】



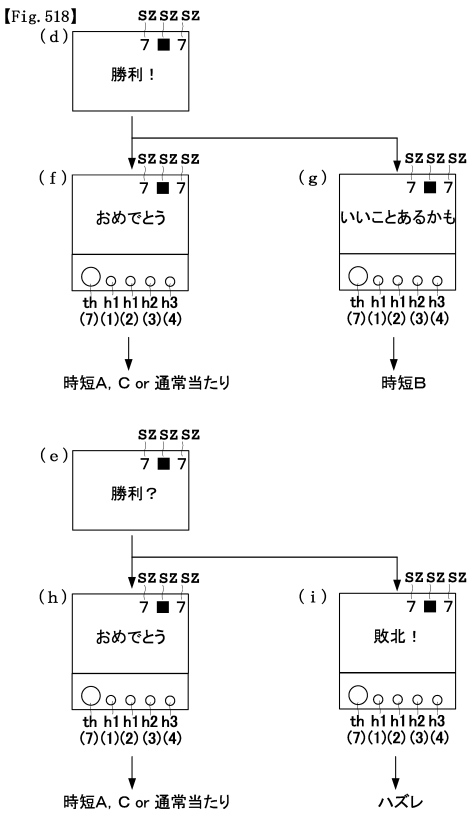
【図５１６】



【図５１７】

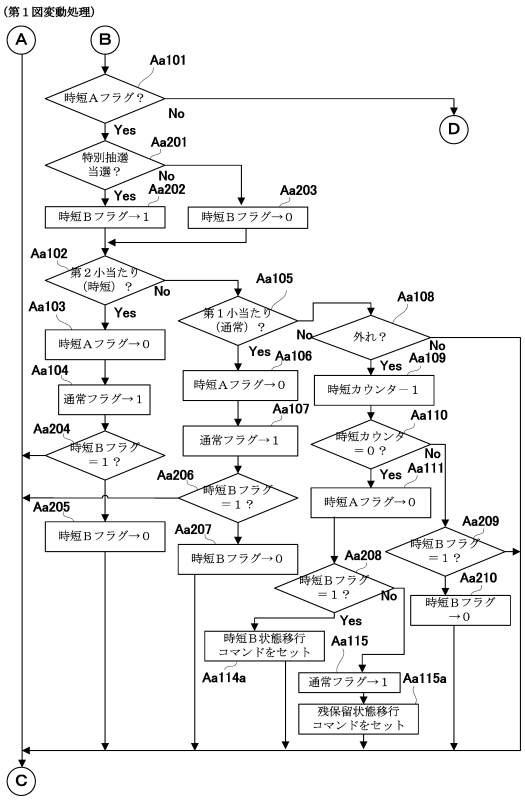


【図５１８】



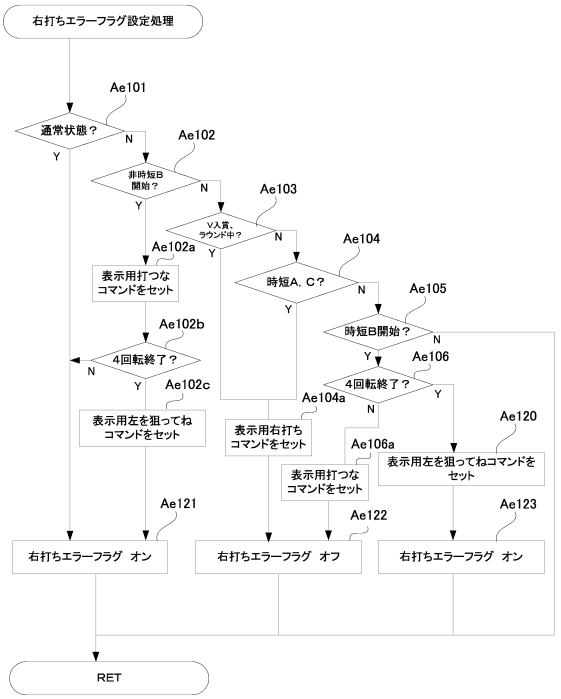
【図５１９】

【Fig. 519】



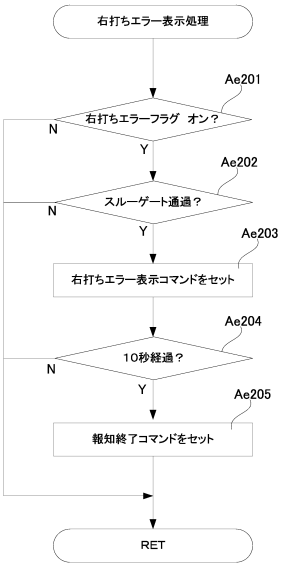
【図５２０】

【Fig. 520】



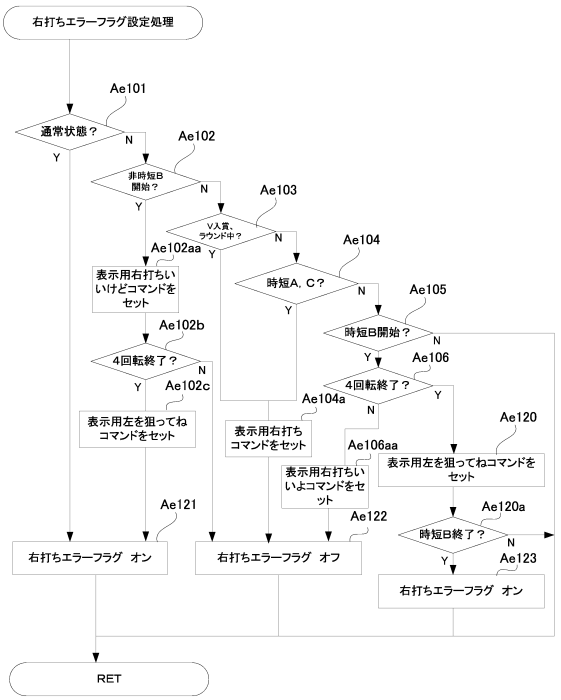
【図５２１】

【Fig. 521】



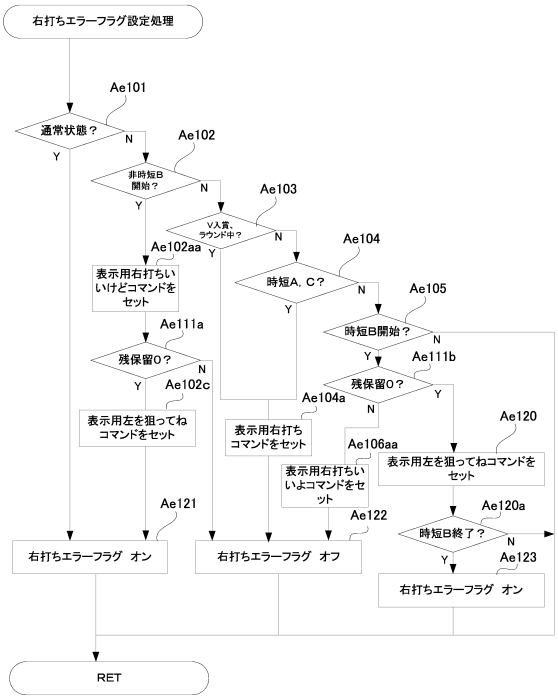
【図５２２】

【Fig. 522】



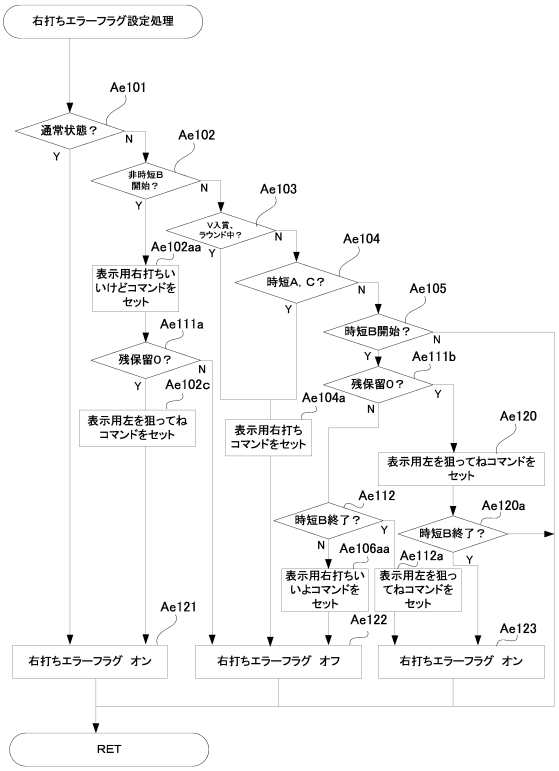
【図５２３】

【Fig. 523】



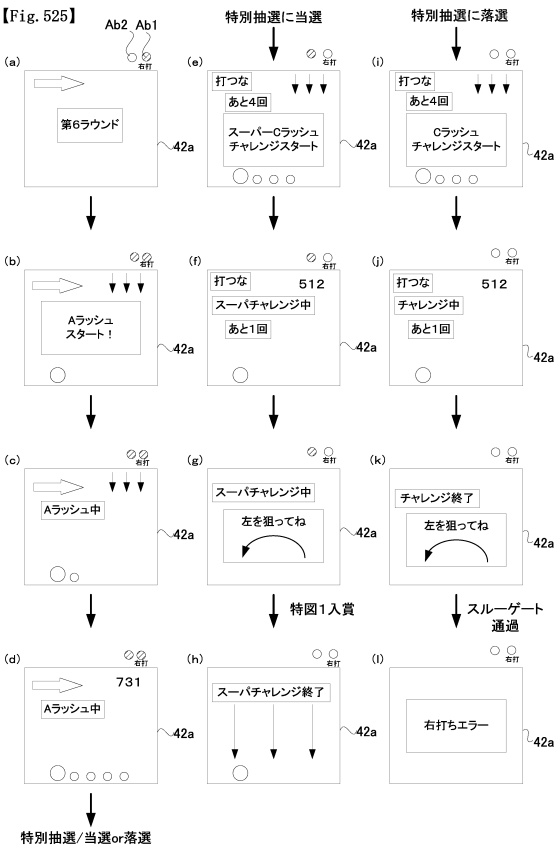
【図５２４】

【Fig. 524】



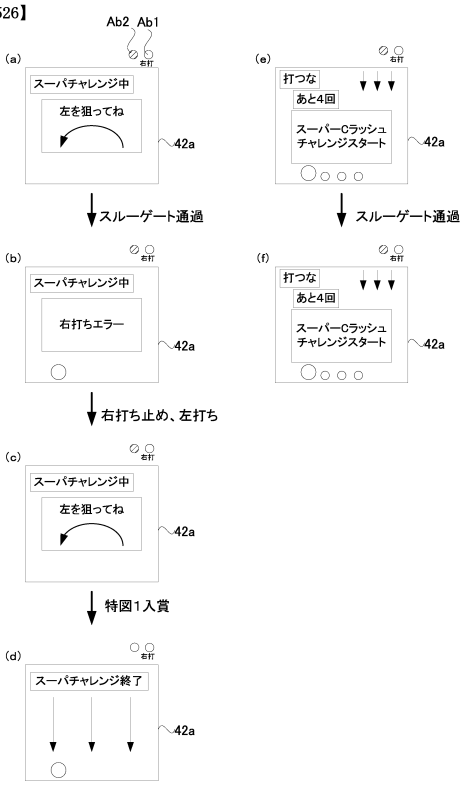
【図５２５】

【Fig. 525】



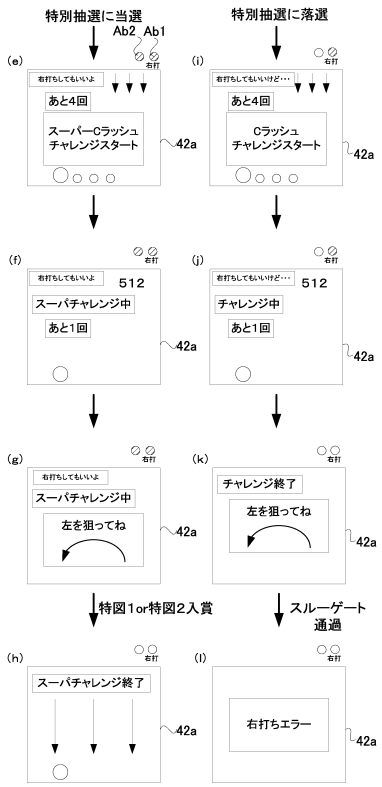
【図５２６】

【Fig. 526】



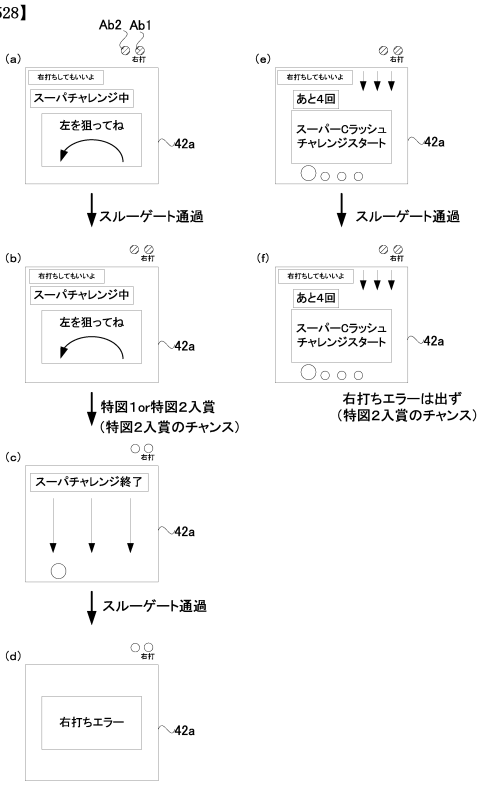
【図５２７】

【Fig. 527】



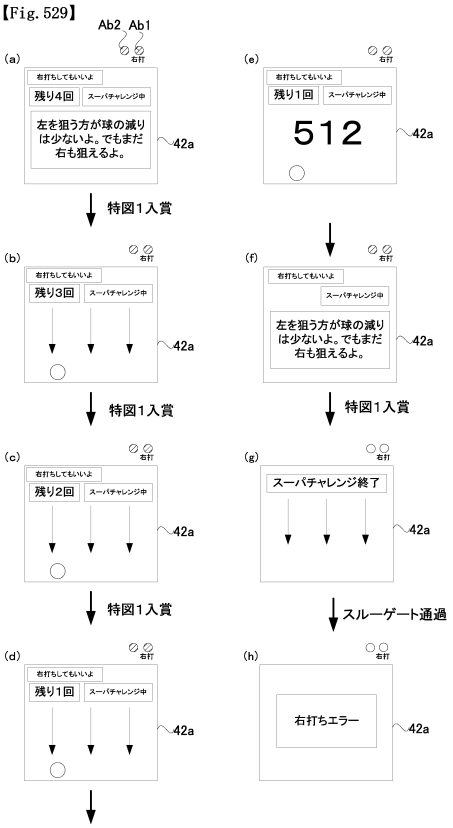
【図５２８】

【Fig. 528】



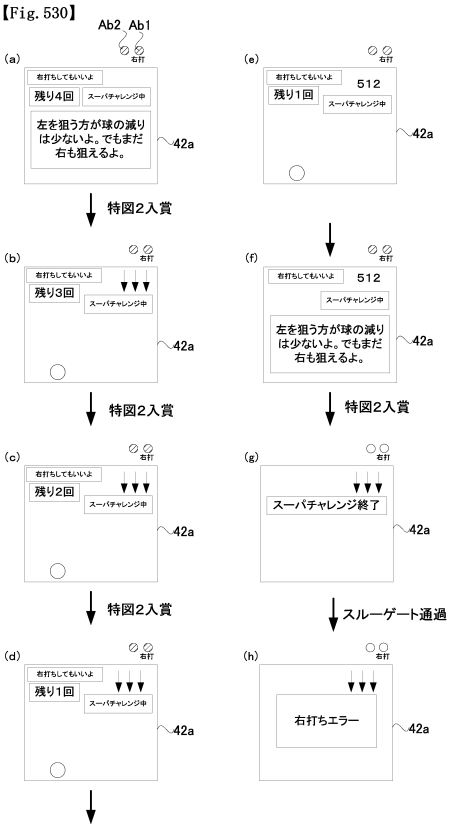
【図５２９】

【Fig. 529】



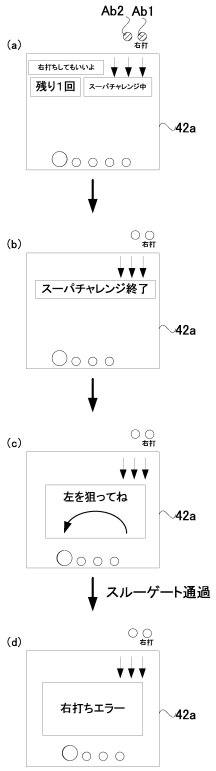
【図５３０】

【Fig. 530】



【図５３１】

【Fig.531】



【図５３２】

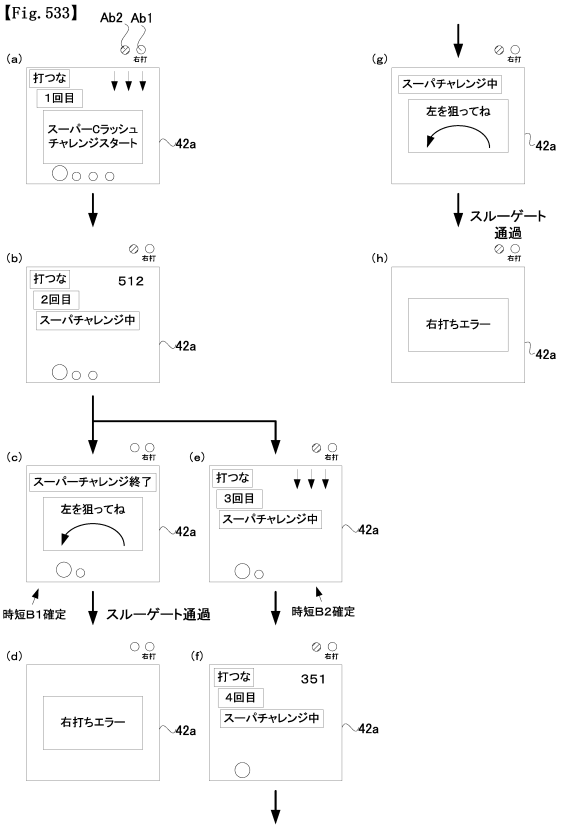
【Fig.532】

特別抽選用テーブル（時短A状態の最終変動（7回目）

特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果	時短状態／その終期
0～24	第1特別当選	時短B1状態／3回目の特別図柄変動開始まで
25～30	第2特別当選	時短B2状態／5回目の特別図柄変動開始まで
31～99	落選	無し

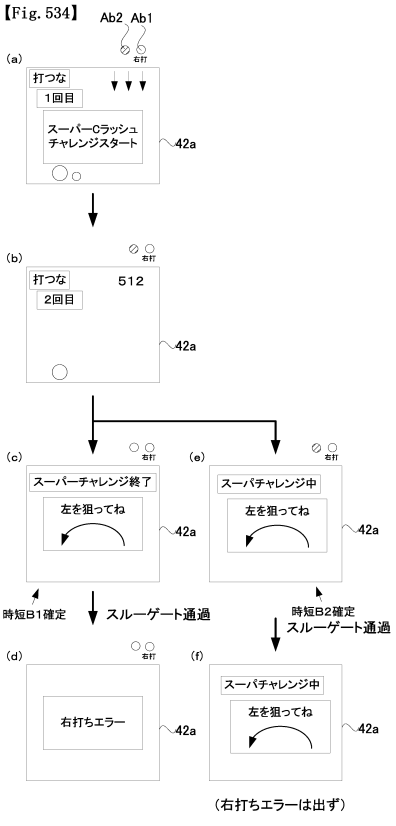
【図５３３】

【Fig.533】



【図５３４】

【Fig.534】



【図５３５】

【Fig. 535】

（ａ）　特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	時短状態／その終期
150 300 450	0～2	第２記号（第２大当たり）	7	6R時短C	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
	3～99	第１記号（第１大当たり）	1，2，3 4，5，6 8，9	6R時短A	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで

（ｂ）特図２大当たり抽選用テーブル（時短A状態及びその残保留（時短B状態を除く）中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第２記号（第２大当たり）	7	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～79	第４記号（第２小当たり）	1，3 5，9	6R時短（V）	通常状態	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで
	80～99	第３記号（第１小当たり）	2，4 6，8	6R通常（V）	通常状態	無し

【図５３６】

【Fig. 536】

（ａ）　特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～79	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（30秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	特別変動（20秒）
		25～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

【図５３７】

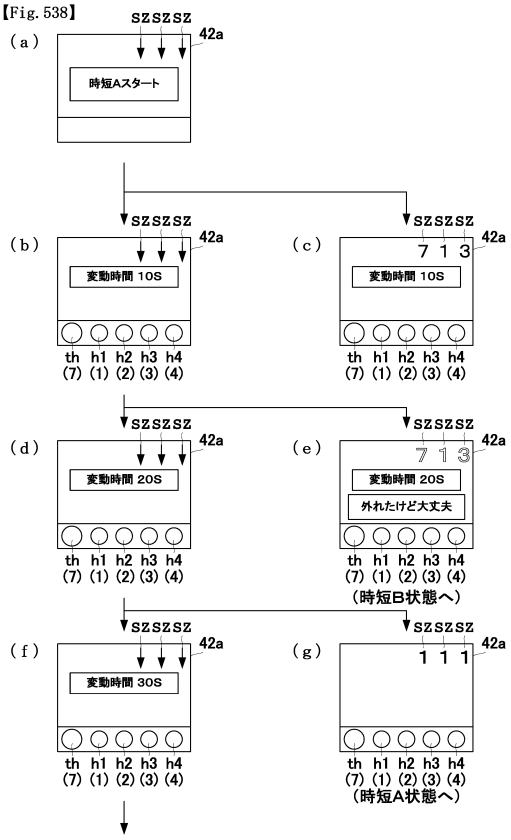
【Fig. 537】

（ａ）　特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動以外）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99		0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～79		0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（40秒）
	80～99		0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（30秒）
上記以外		151～160	0～198	0～240	ハズレ変動（60秒）
		161～170	0～198	0～240	ハズレ変動（40秒）
		171～198	0～198	0～240	ハズレ変動（30秒）
		0～100	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）
		101～150	0～198	0～240	ハズレ変動（20秒）

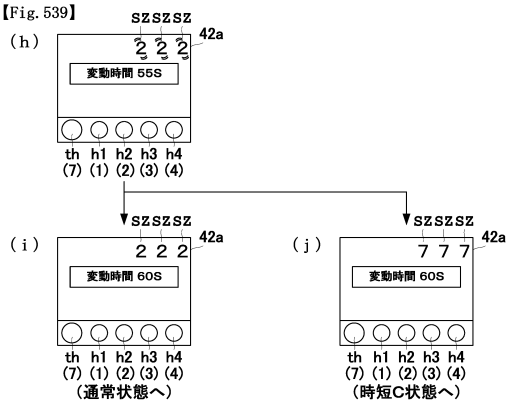
【図５３８】

【Fig. 538】



【図５３９】

【Fig.539】



【図５４０】

【Fig.540】

（ａ） 特別抽選用テーブル

特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果	第3図柄	当選種別	時短状態
0～24	当選	713等	時短B5	時短B（5回）
25～30	当選	656等	時短B100	時短B（100回）
31～99	落選	713等		無し

【図５４１】

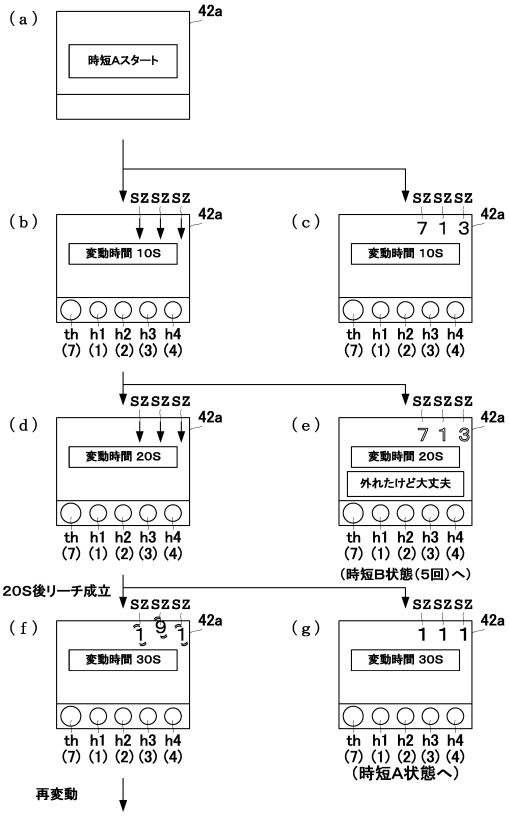
【Fig.541】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～59	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（30秒）
	60～79	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（40秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	時短B5変動（20秒）
		25～30	0～198	0～240	時短B100変動（40秒）
		31～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

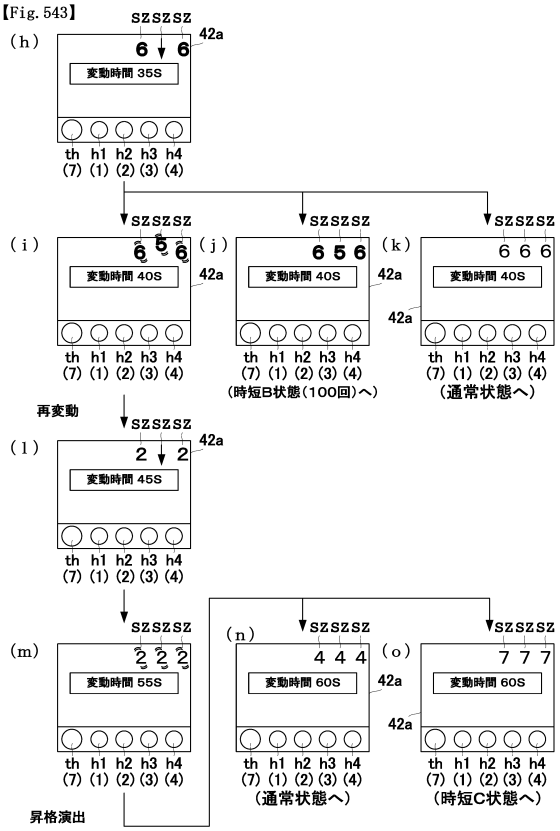
【図５４２】

【Fig.542】



【図５４３】

【Fig. 543】



【図５４４】

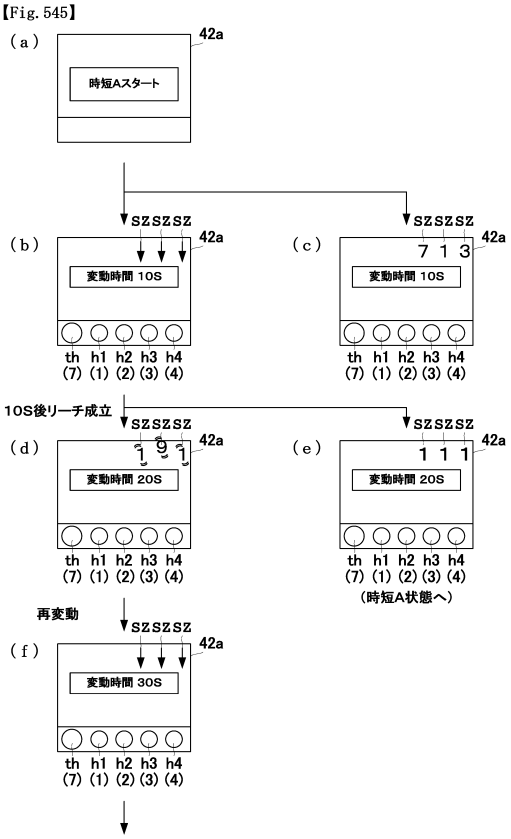
【Fig. 544】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～59	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（30秒）
	60～79	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	時短B5変動（40秒）
		25～30	0～198	0～240	時短B100変動（45秒）
		31～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

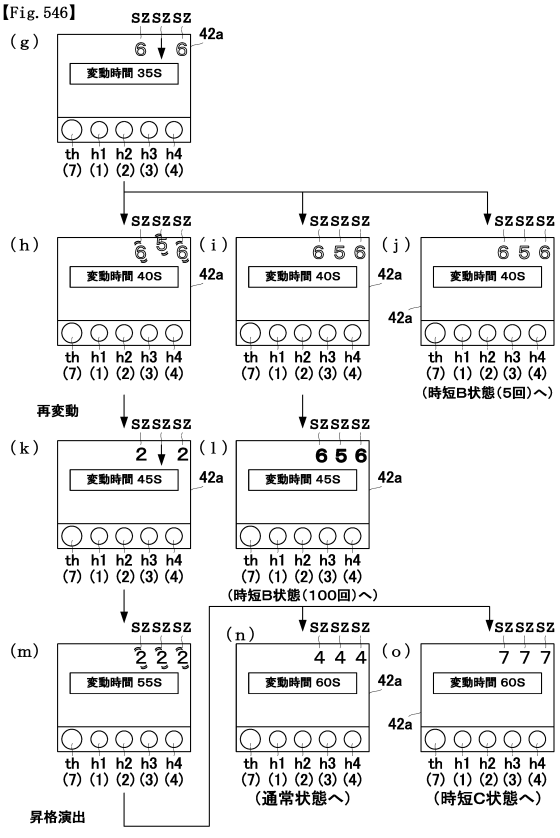
【図５４５】

【Fig. 545】



【図５４６】

【Fig. 546】



【図５４７】

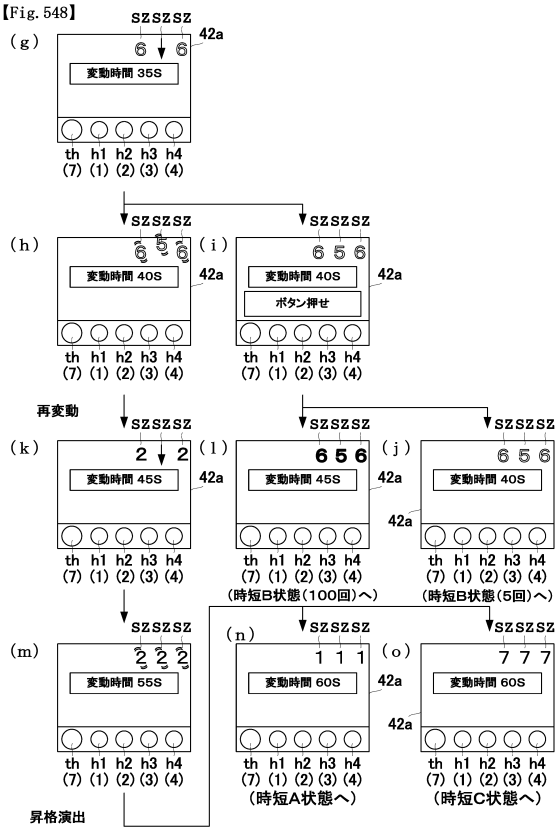
【Fig. 547】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～59	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（60秒）
	60～79	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	時短B5変動（40秒）
		25～30	0～198	0～240	時短B100変動（45秒）
		31～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

【図５４８】

【Fig. 548】



【図５４９】

【Fig. 549】

特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～559）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間）
0～2	0～99		0～139	大当たり変動パターンA1（60秒）
			140～189	大当たり変動パターンA2（60秒）
			190～198	大当たり変動パターンA3（60秒）
3～79	0～79		0～139	時短A付き小当たり変動パターンA1（40秒）
			140～189	時短A付き小当たり変動パターンA2（40秒）
			190～198	時短A付き小当たり変動パターンA3（40秒）
	80～99		0～139	通常小当たり変動パターンA1（30秒）
			140～189	通常小当たり変動パターンA2（30秒）
			190～198	通常小当たり変動パターンA3（30秒）
上記以外		151～160	0～139	リーチハズレ変動パターンA2（60秒）
			140～198	リーチハズレ変動パターンA3（60秒）
		161～170	0～139	リーチハズレ変動パターンA2（40秒）
			140～198	リーチハズレ変動パターンA3（40秒）
		171～198	0～139	リーチハズレ変動パターンA2（30秒）
			140～198	リーチハズレ変動パターンA3（30秒）
		0～100	0～49	完全ハズレ変動パターンA2（10秒）
			50～198	完全ハズレ変動パターンA3（10秒）
		101～150	0～49	完全ハズレ変動パターンA2（20秒）
			50～198	完全ハズレ変動パターンA3（20秒）

【図５５０】

【Fig. 550】

(a)

保留表示	条件	示唆内容	略号
	変動パターンA1	直撃大当たり確定 or 小当たり確定	A1
	変動パターンA2	直撃大当たり期待高 or 小当たり期待高	A2
	変動パターンA3	直撃大当たり期待低 or 小当たり期待低	A3
	変動パターンA1，A2，A3	不明	

(b)

保留表示	条件	示唆内容	略号
	第1特別当選	時短B1（保留3回）	S
	第2特別当選	時短B2（保留5回）	D
	特別当選落選	時短B無し	

【図５５１】

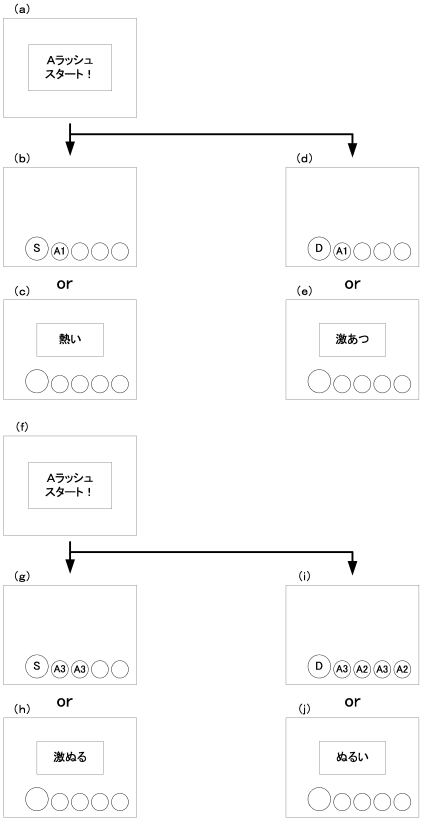
【Fig. 551】

最終変動中保留満タン時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
激あつ	第2特別当選 and 時短B中にA1	時短B2発生 時短C発生の確定
熱い	第1特別当選 and 時短B中にA1	時短B1発生 時短C発生の可能性高
ぬるい	第2特別当選 and 時短B中にA2，A3	時短Cに行ける可能性低
激ぬる	第1特別当選 and 時短B中にA2，A3	時短Cに行ける可能性低
もう一回チャンス	特別抽選落選 and 時短B中にA1	なし
がんばって	特別抽選落選 and 時短B中にA2	なし
残念	特別抽選落選 and 時短B中にA3	なし
（なし）	特別抽選落選 and 時短B中にA2，A3	なし

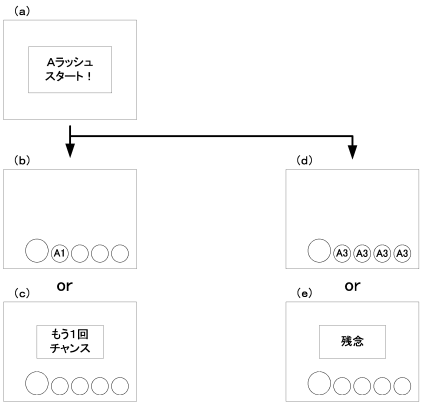
【図５５２】

【Fig. 552】



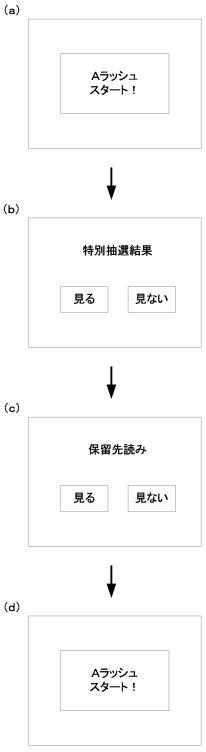
【図５５３】

【Fig. 553】



【図５５４】

【Fig. 554】



【図５５５】

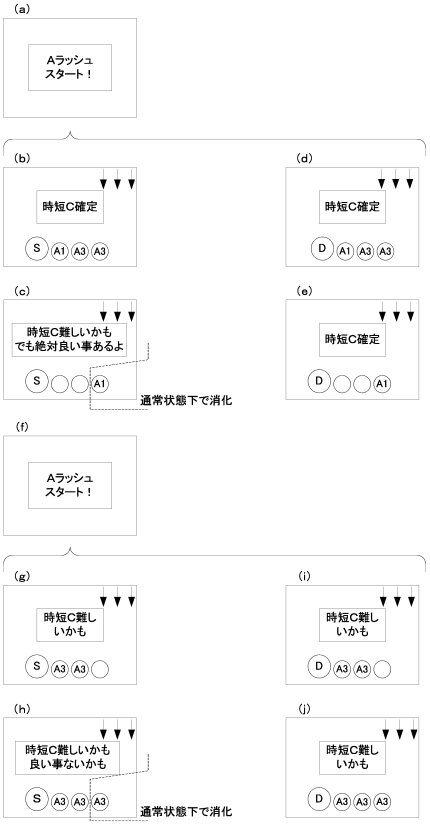
【Fig. 555】

最終変動開始時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
時短C確定	第1、第2特別当選 and 時短B中にA1	時短B1orB2発生 時短B内で直撃or小当たり確定
時短C行くかも	第1、第2特別当選 and 時短B中にA2	時短B1orB2発生 時短B内で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも	第1、第2特別当選 and 時短B中にA3	時短B2発生 時短B内で直撃or小当たり期待低
時短C難しいかも でも絶対良い事あるよ	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA1	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり確定
時短C難しいかも でも良い事あるよ	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA2	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも 良い事ないかも	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA3	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待低

【図５５６】

【Fig. 556】



【図５５７】

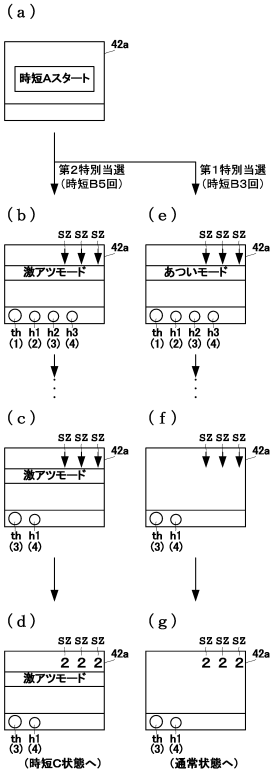
【Fig. 557】

最終変動中の第1～第3保留入賞時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
時短C確定 入りました	時短B中にA1	時短B内で直撃or小当たり確定
時短C行くかも 入りました	時短B中にA2	時短B内で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも 入りました	時短B中にA3	時短B内で直撃or小当たり期待低
時短C難しいかも でも絶対良い事あるよ 入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA1	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり確定
時短C難しいかも でも良い事あるよ 入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA2	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも 良い事ないかも 入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA3	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待低

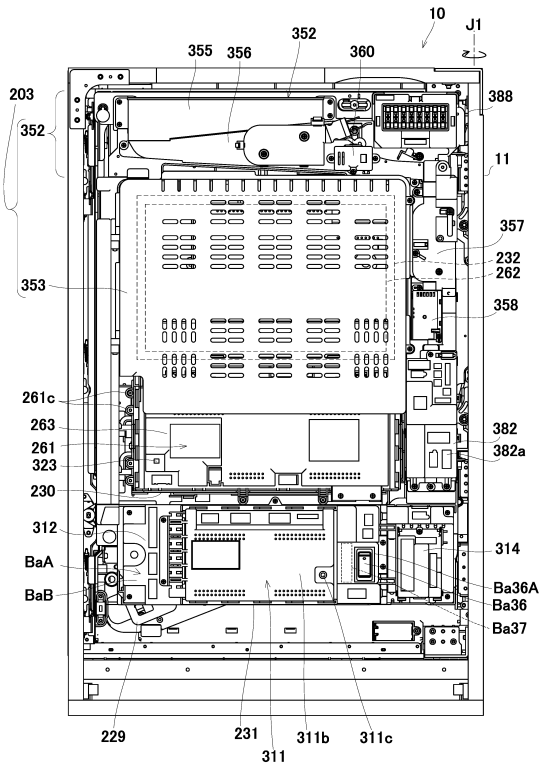
【図５５８】

【Fig. 558】



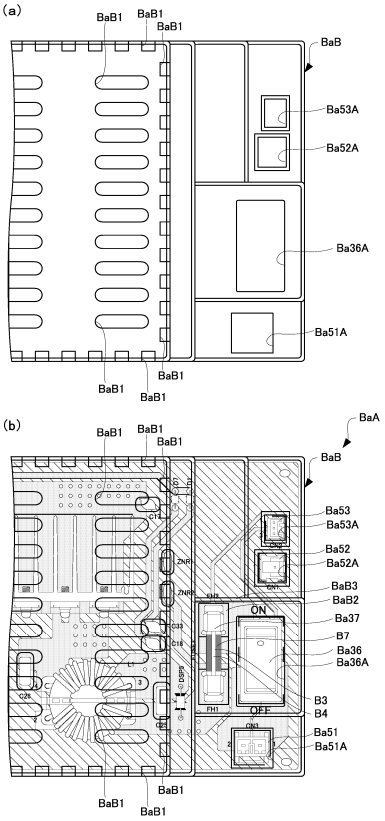
【図５５９】

【Fig. 559】



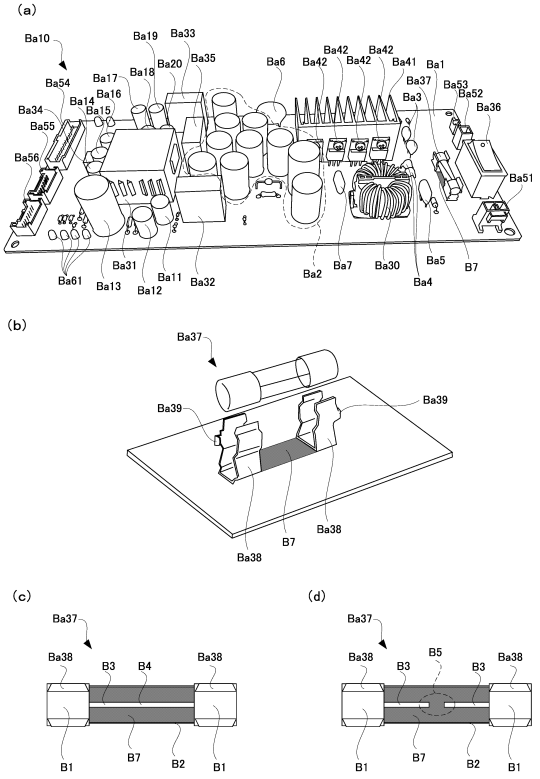
【図５６０】

【Fig. 560】



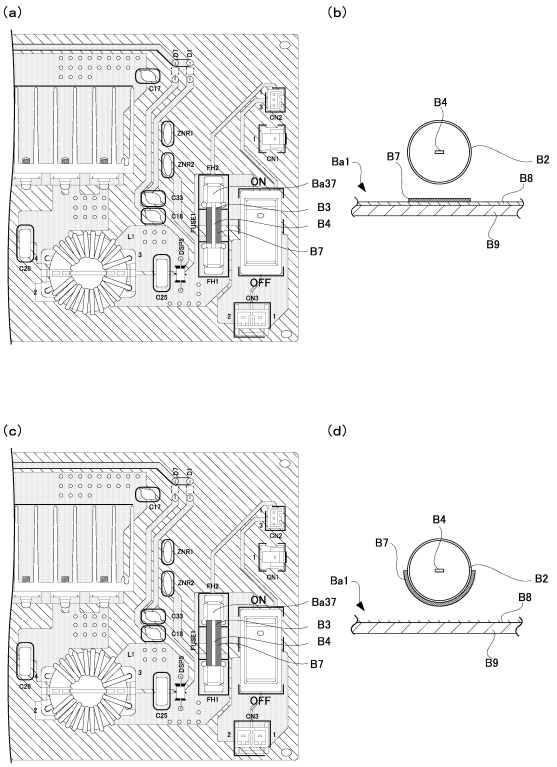
【図５６１】

【Fig. 561】

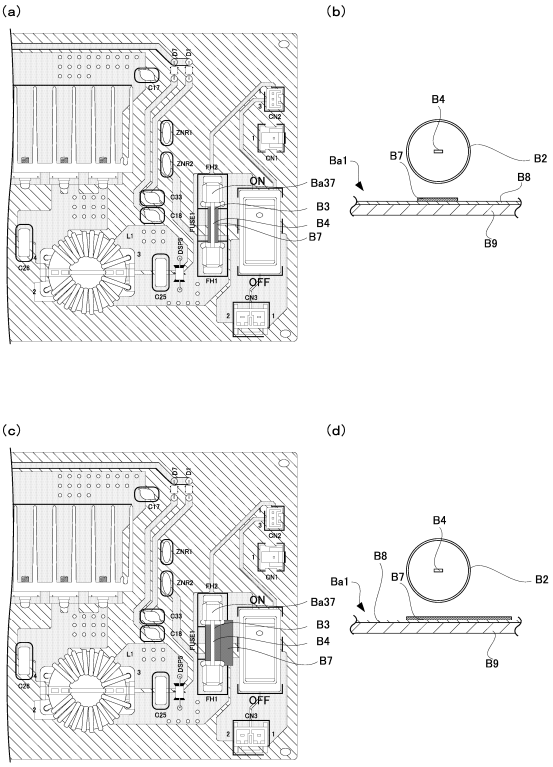


【図５６２】

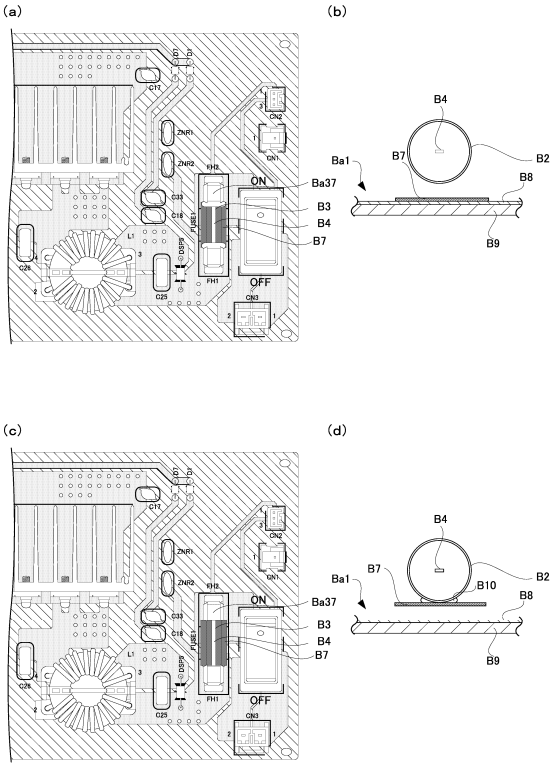
【Fig. 562】



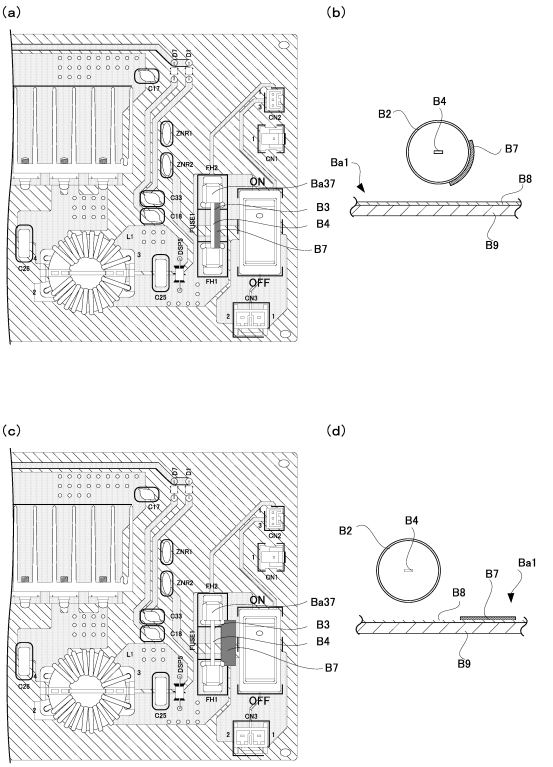
【図５６３】
【Fig. 563】



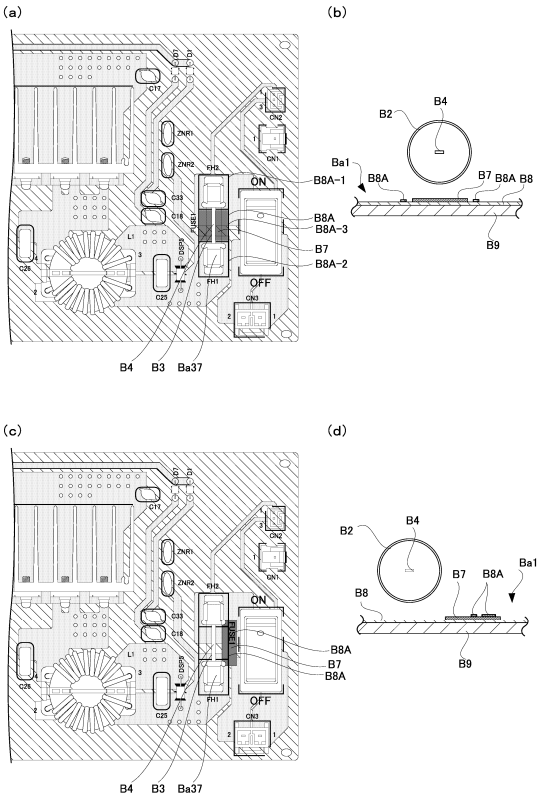
【図５６４】
【Fig. 564】



【図５６５】
【Fig. 565】

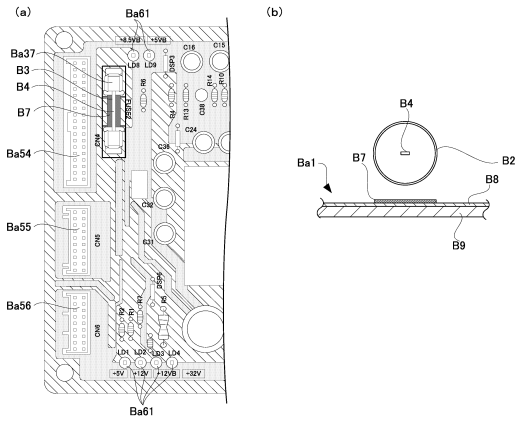


【図５６６】
【Fig. 566】



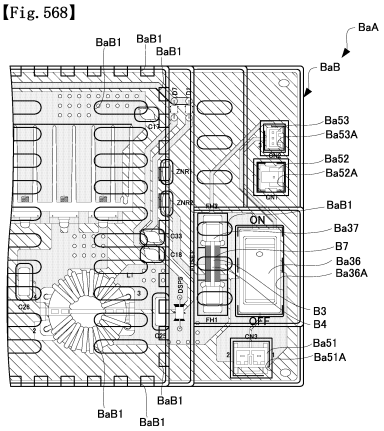
【図５６７】

【Fig. 567】



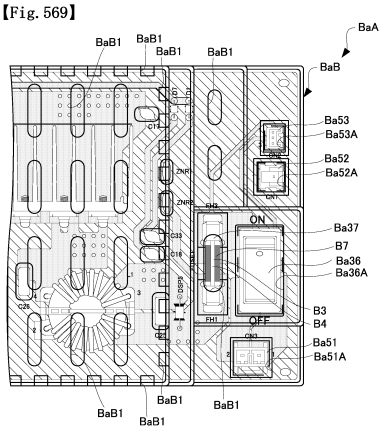
【図５６８】

【Fig. 568】



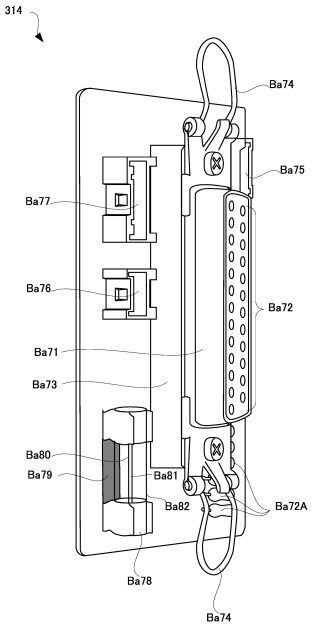
【図５６９】

【Fig. 569】

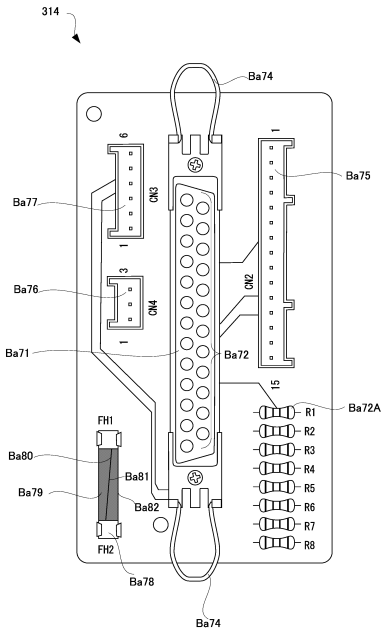


【図５７０】

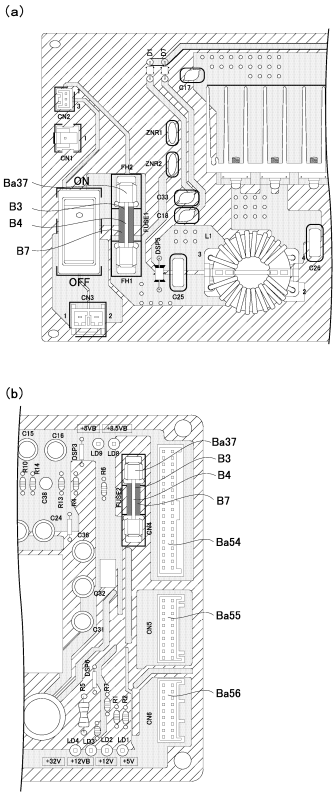
【Fig. 570】



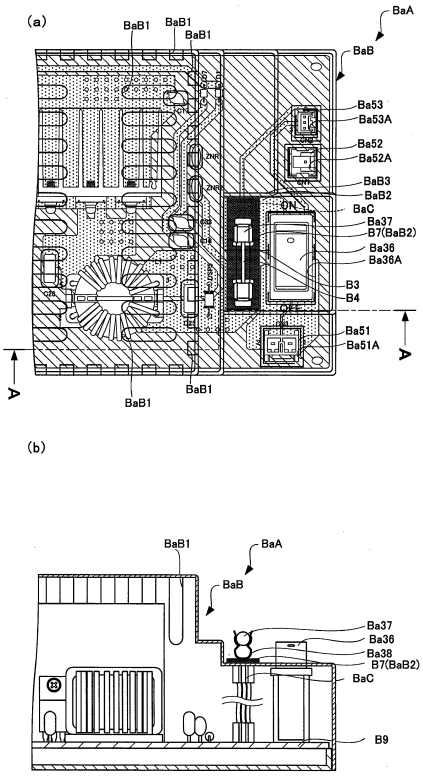
【図５７１】
【Fig. 571】



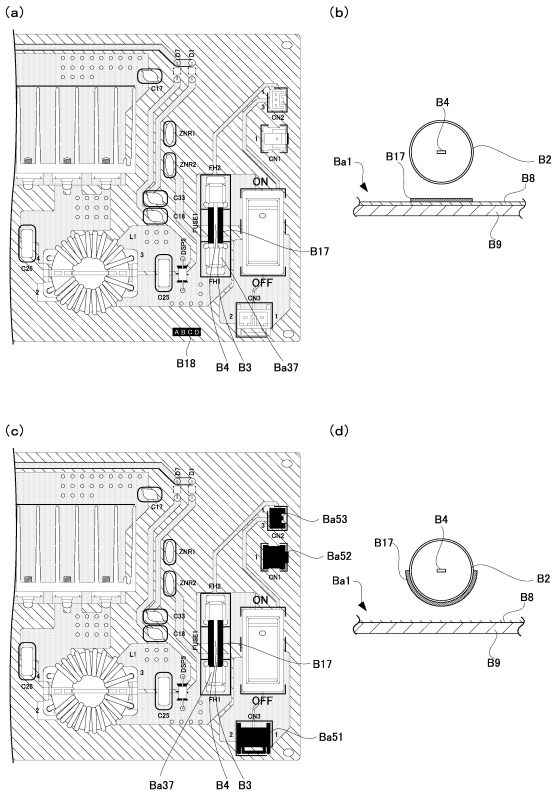
【図５７２】
【Fig. 572】



【図５７３】
【Fig. 573】

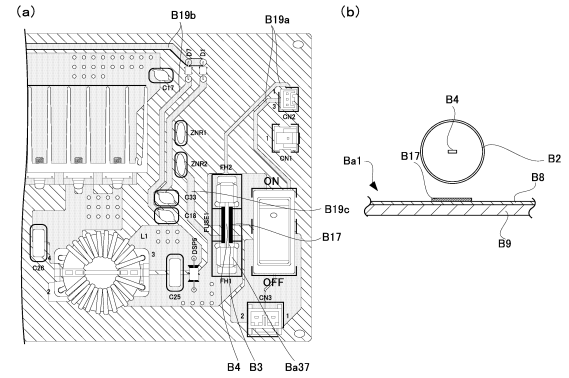


【図５７４】
【Fig. 574】



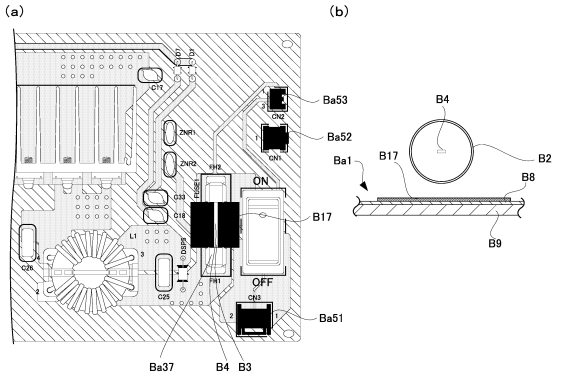
【図５７５】

【Fig. 575】



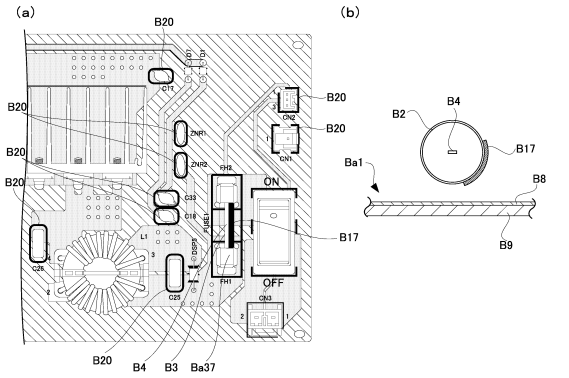
【図５７６】

【Fig. 576】



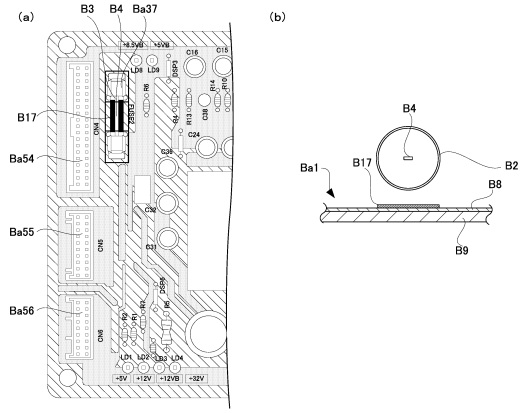
【図５７７】

【Fig. 577】



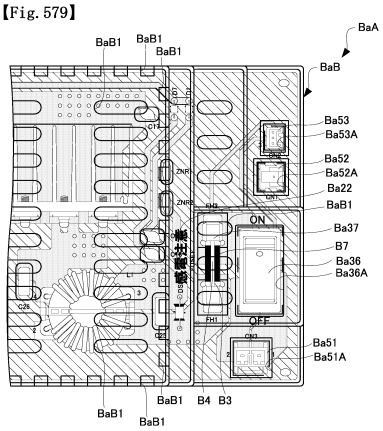
【図５７８】

【Fig. 578】



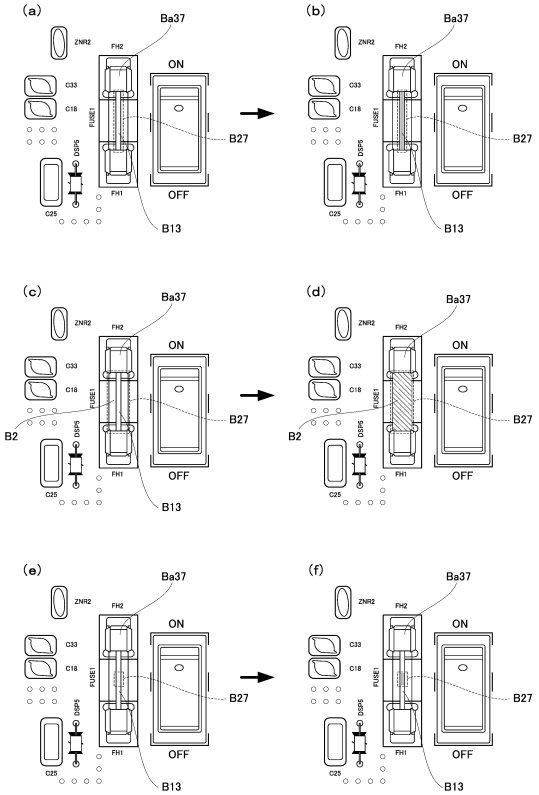
【図５７９】

【Fig. 579】



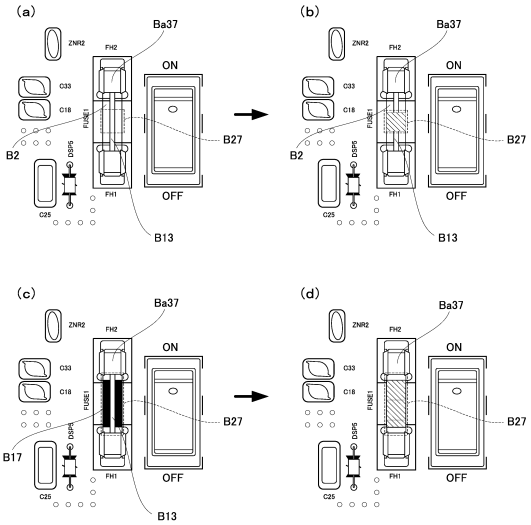
【図５８０】

【Fig. 580】



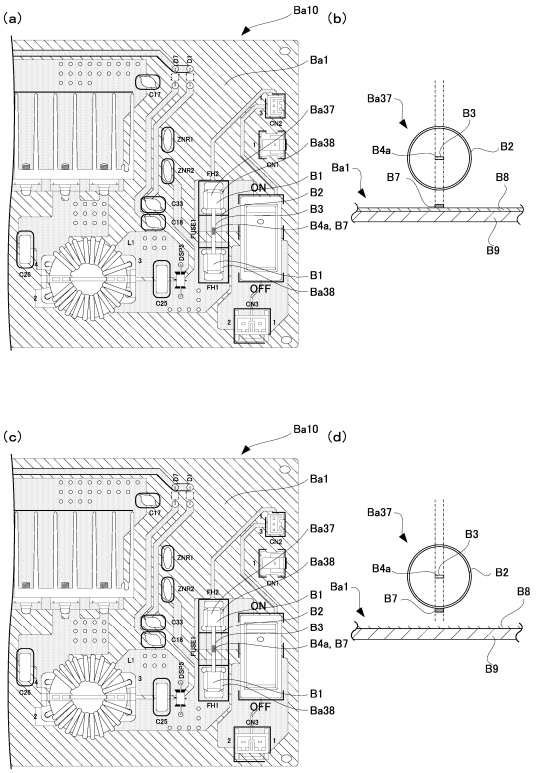
【図５８１】

【Fig. 581】



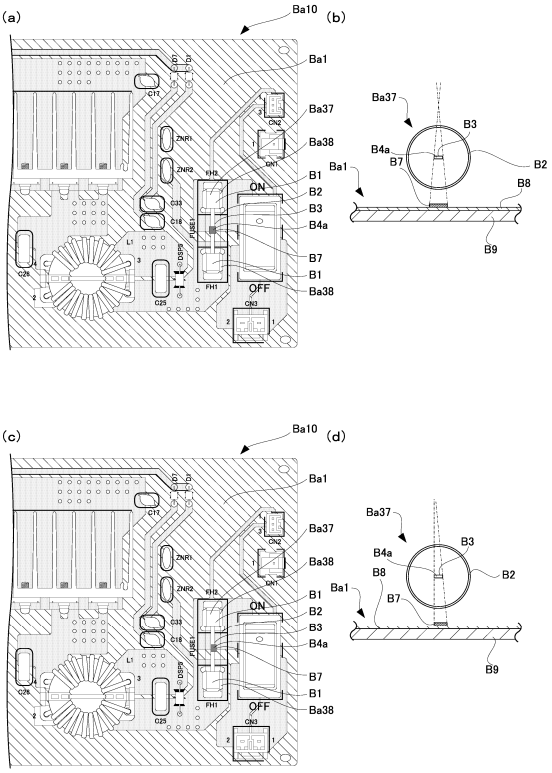
【図５８２】

【Fig. 582】



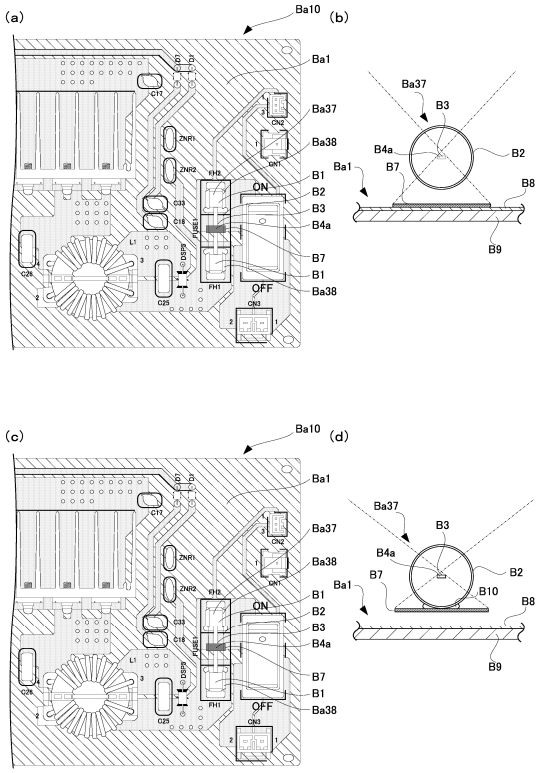
【図５８３】

【Fig. 583】



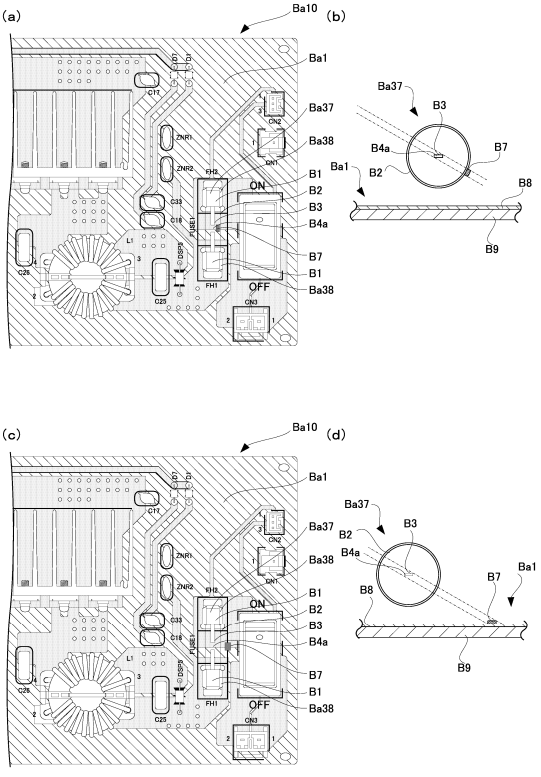
【図５８４】

【Fig. 584】



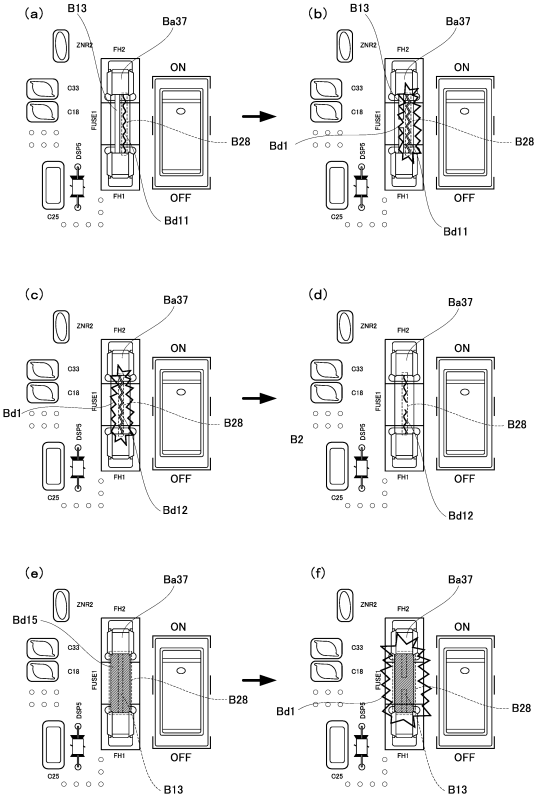
【図５８５】

【Fig. 585】



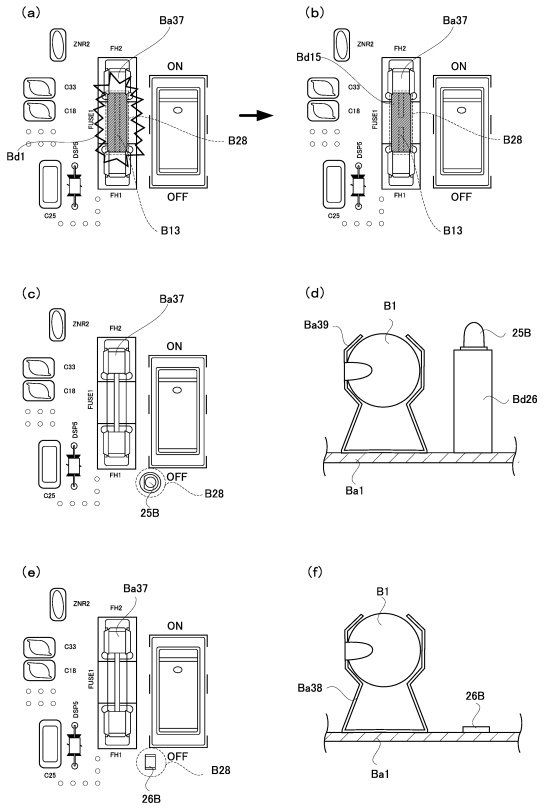
【図５８６】

【Fig. 586】



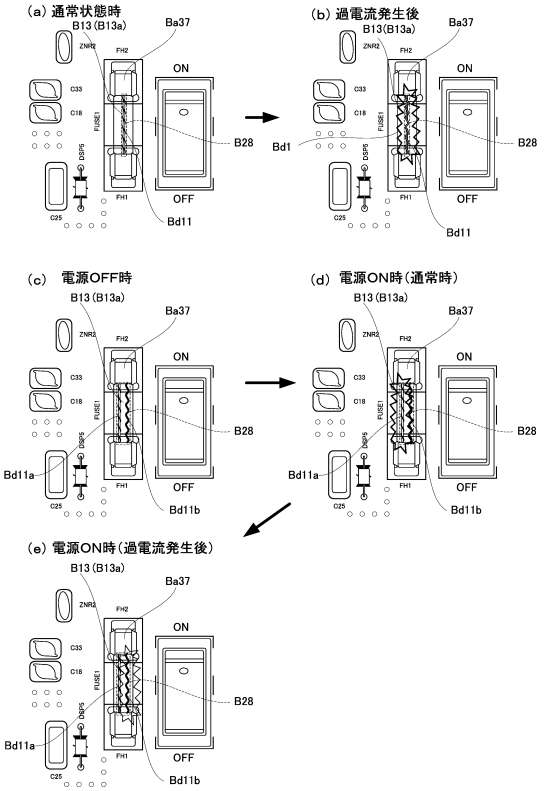
【図５８７】

【Fig. 587】



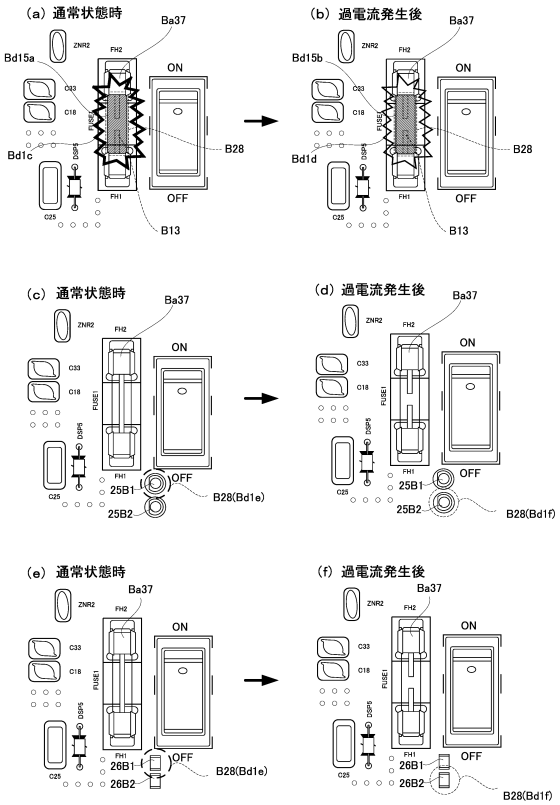
【図５８８】

【Fig. 588】



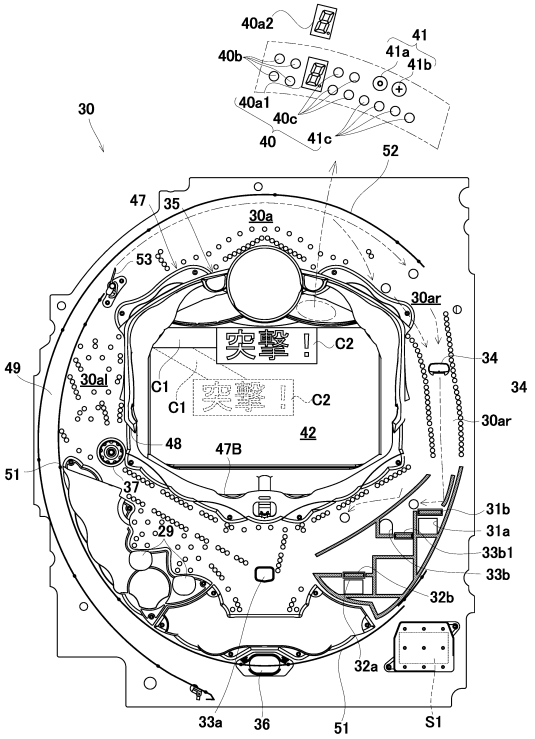
【図５８９】

【Fig. 589】



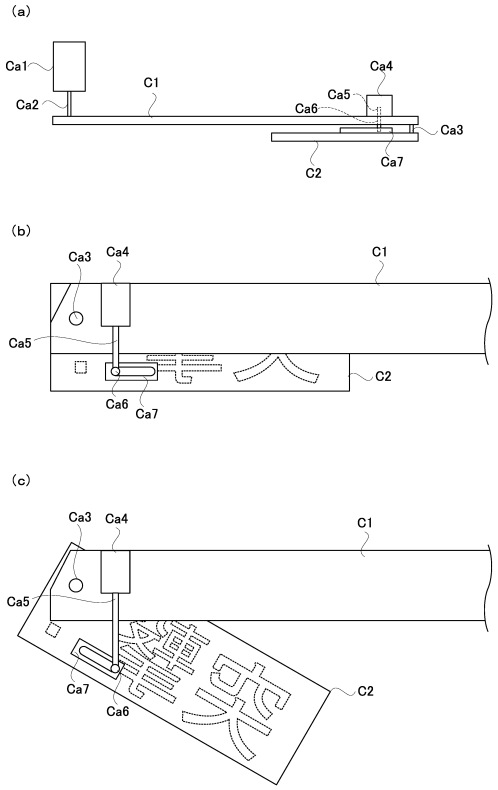
【図５９０】

【Fig. 590】



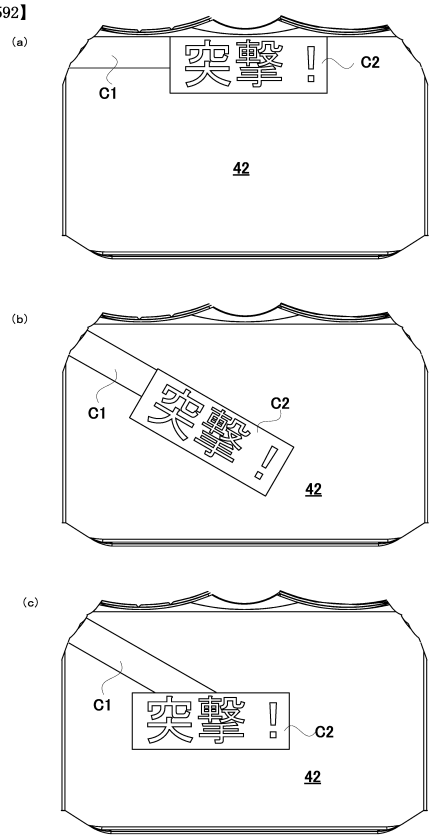
【図５９１】

【Fig. 591】



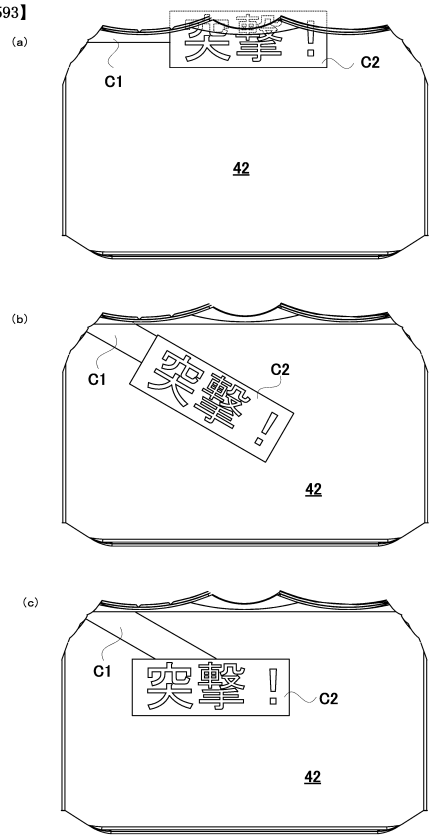
【図５９２】

【Fig. 592】



【図５９３】

【Fig. 593】



【図５９４】

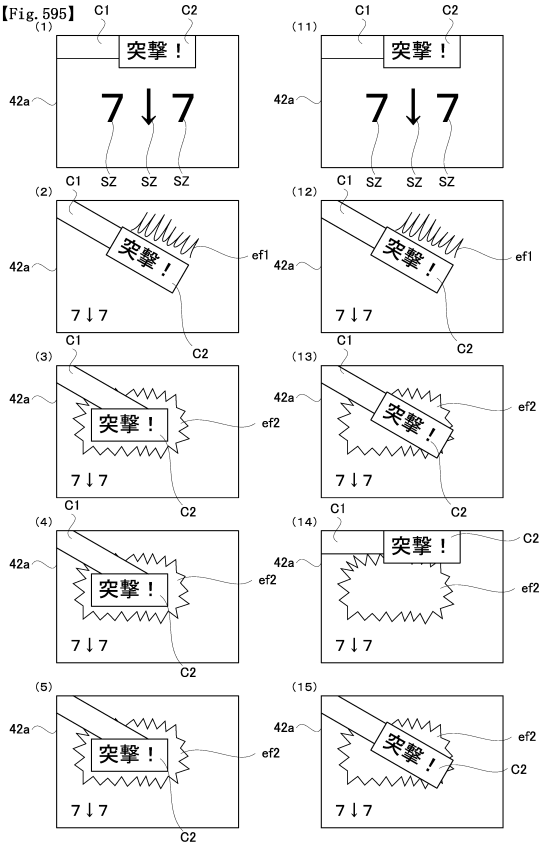
【Fig. 594】

特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	落下演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（120秒）	○
			200～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

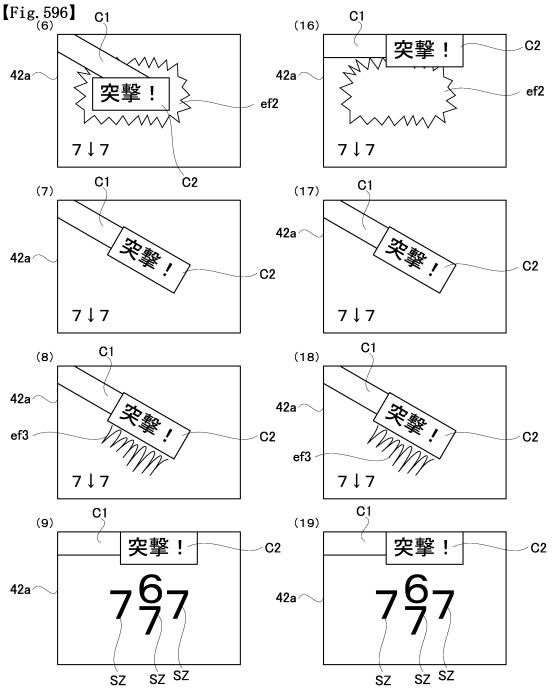
【図５９５】

【Fig. 595】



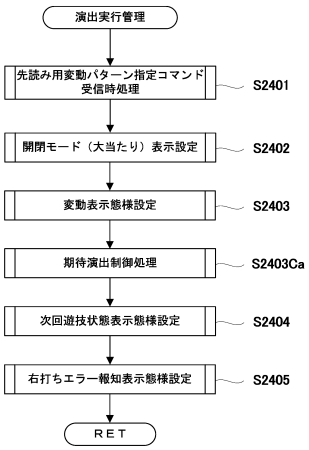
【図５９６】

【Fig. 596】



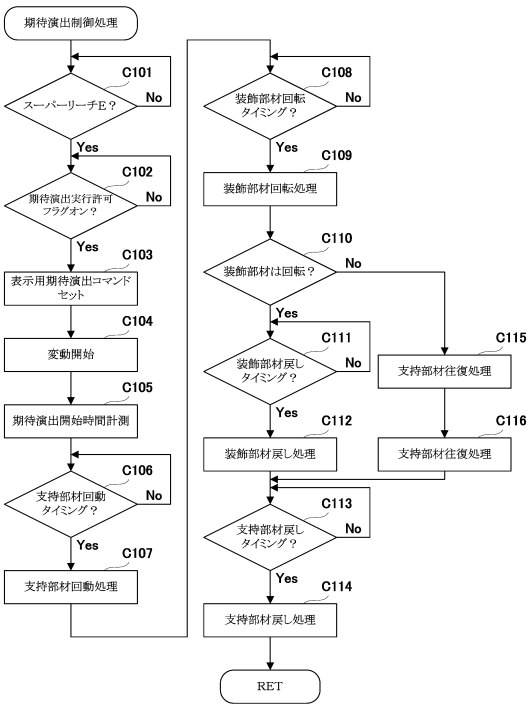
【図５９７】

【Fig. 597】



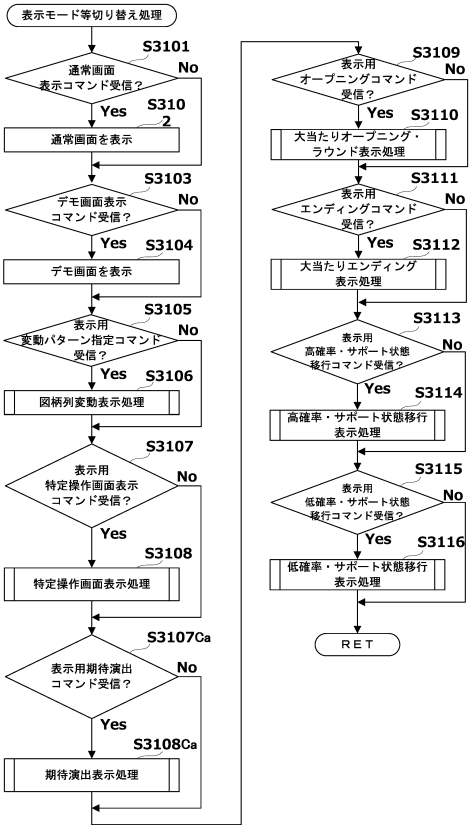
【図５９８】

【Fig. 598】



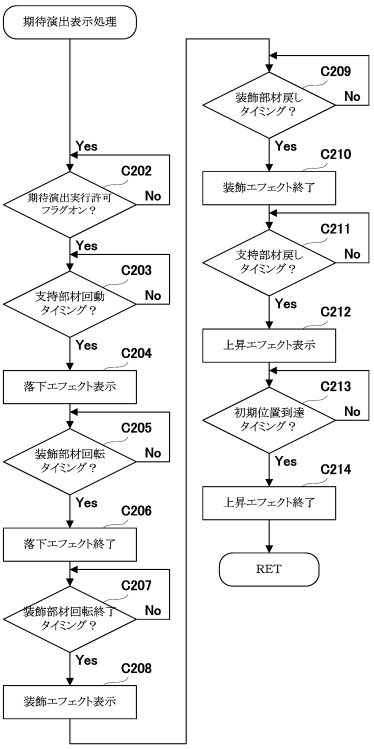
【図５９９】

【Fig. 599】



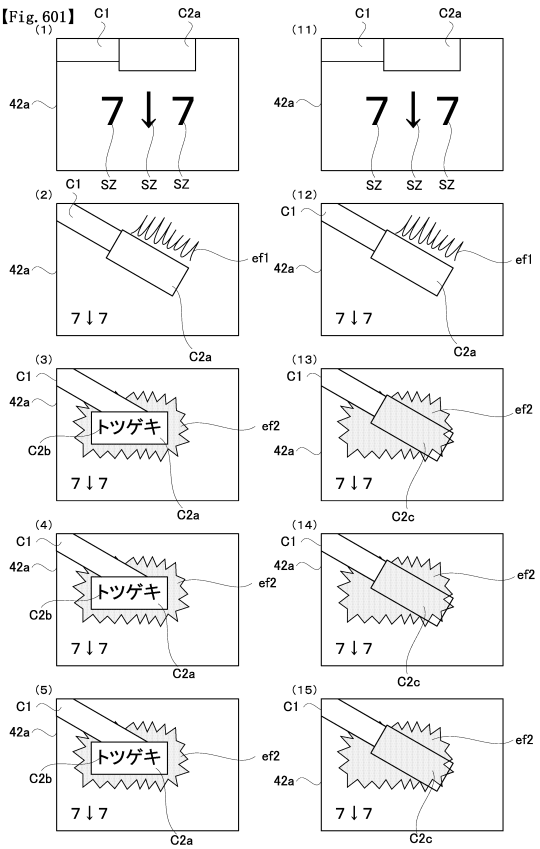
【図６００】

【Fig. 600】



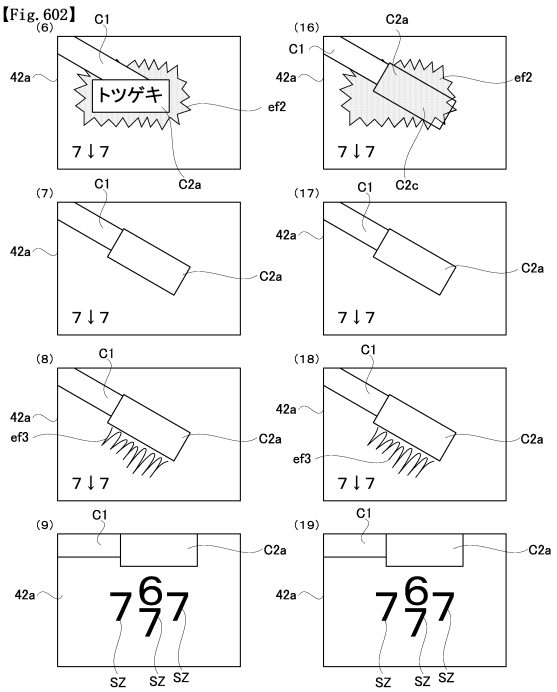
【図６０１】

【Fig. 601】



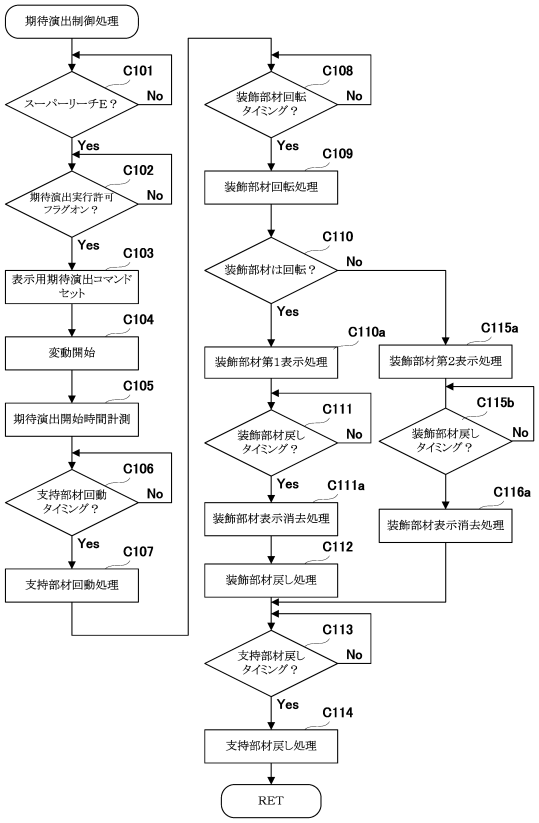
【図６０２】

【Fig. 602】



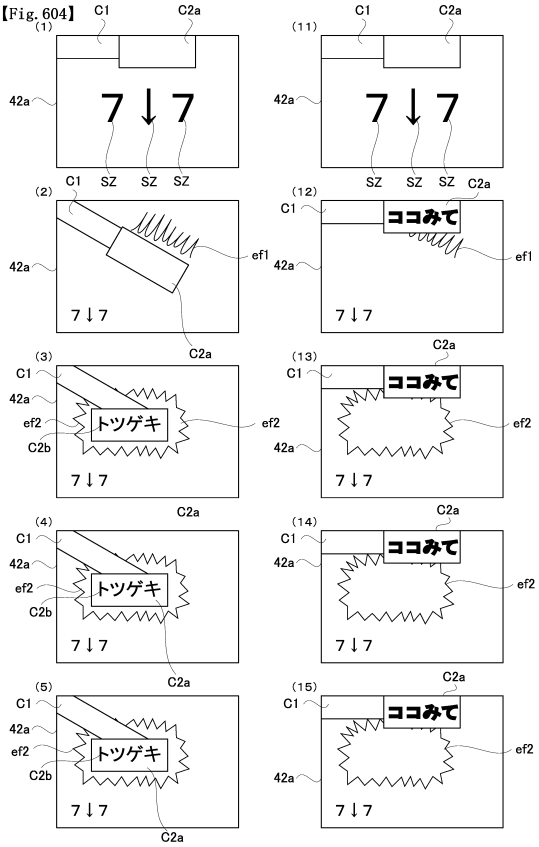
【図６０３】

【Fig. 603】



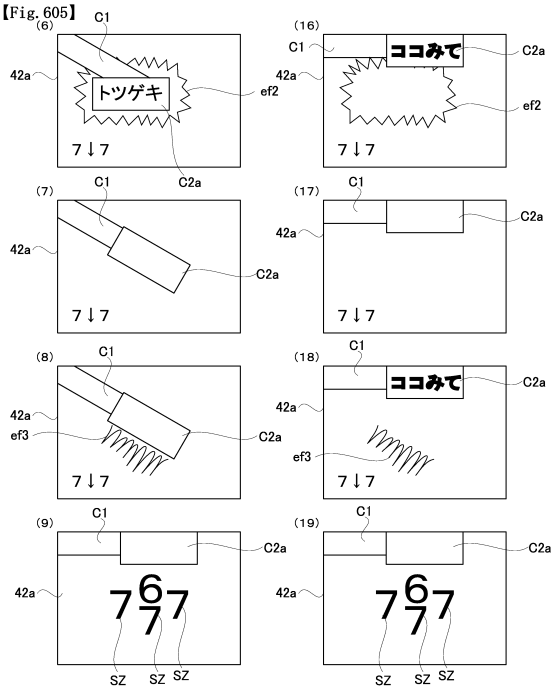
【図６０４】

【Fig. 604】



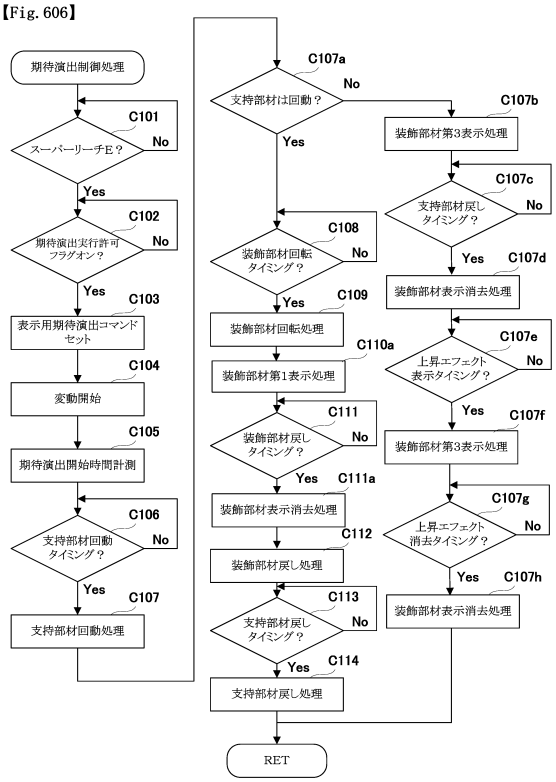
【図６０５】

【Fig. 605】



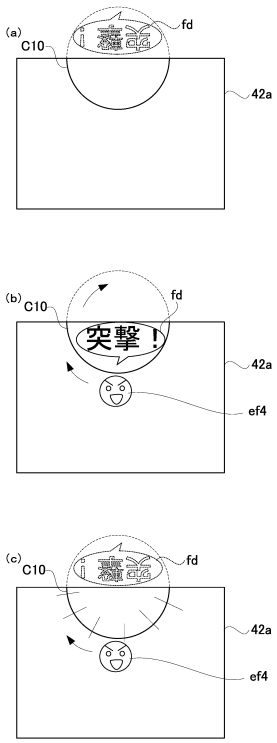
【図６０６】

【Fig. 606】



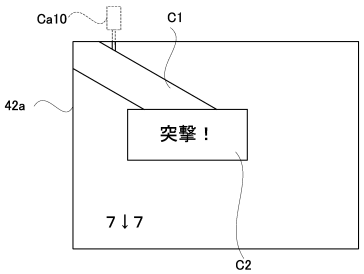
【図６０７】

【Fig. 607】



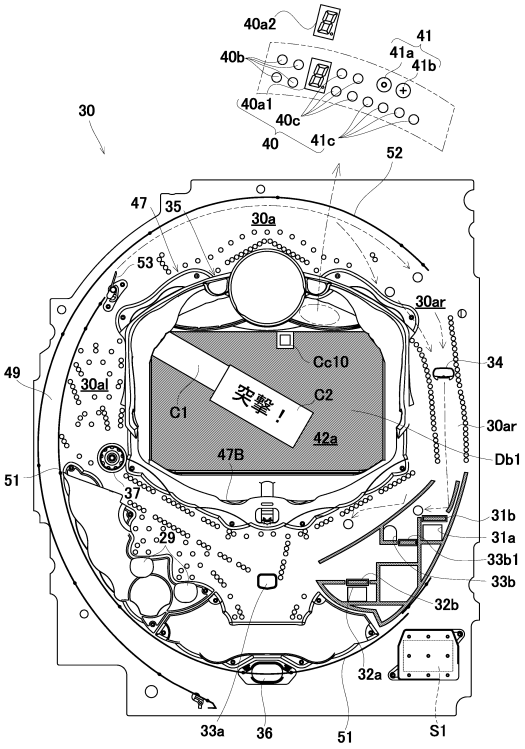
【図６０８】

【Fig. 608】



【図６０９】

【Fig. 609】



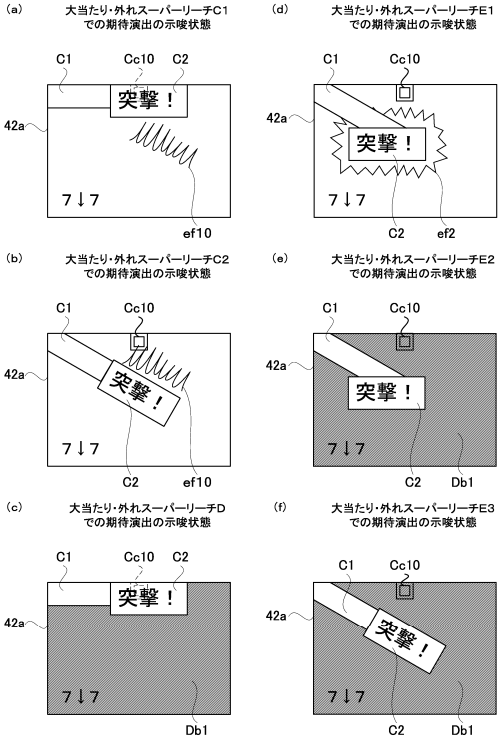
【図６１０】

【Fig. 610】　特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（45秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（45秒）	－
		31～70	0～60	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	－
			61～140	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		71～198	0～20	大当たりスーパーリーチE0（120秒）	－
			21～50	大当たりスーパーリーチE00（120秒）	○
			51～90	大当たりスーパーリーチE1（120秒）	○
			91～140	大当たりスーパーリーチE2（120秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチE3（120秒）	○
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（45秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（45秒）	－
		133～198	0～60	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	－
			61～140	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（45秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（45秒）	－
		133～198	0～60	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	－
			61～140	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（45秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（45秒）	－
		151～170	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	－
			151～210	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○
			211～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～100	前後外れスーパーリーチE0（120秒）	－
			101～180	前後外れスーパーリーチE00（120秒）	○
			181～220	前後外れスーパーリーチE1（120秒）	○
			221～240	前後外れスーパーリーチE2（120秒）	○
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～170	0～189	前後外れスーパーリーチA（45秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（45秒）	－
		171～198	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	－
			151～210	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○
			211～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

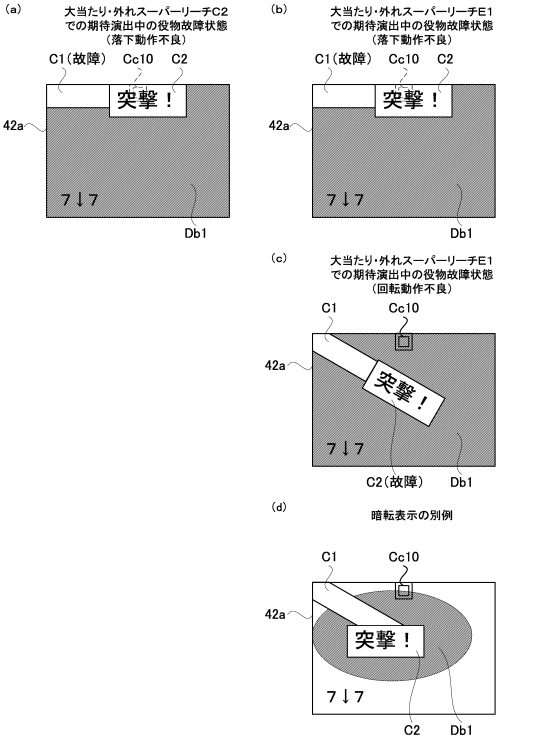
【図６１１】

【Fig. 611】



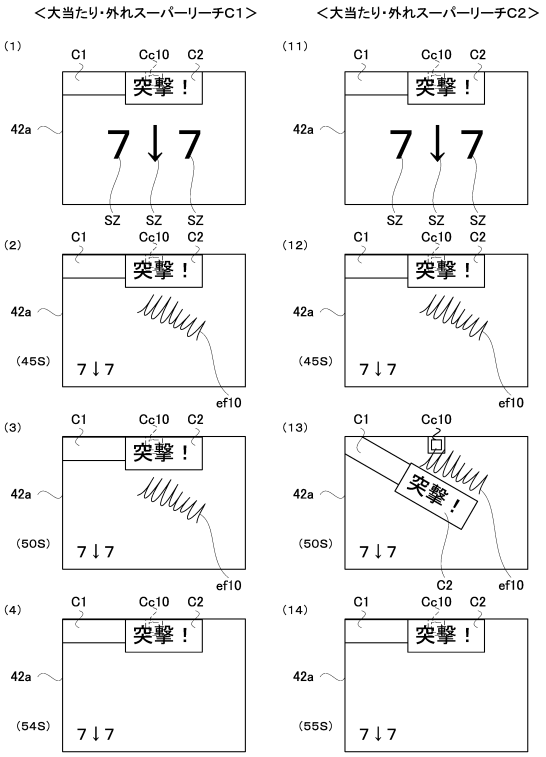
【図６１２】

【Fig. 612】



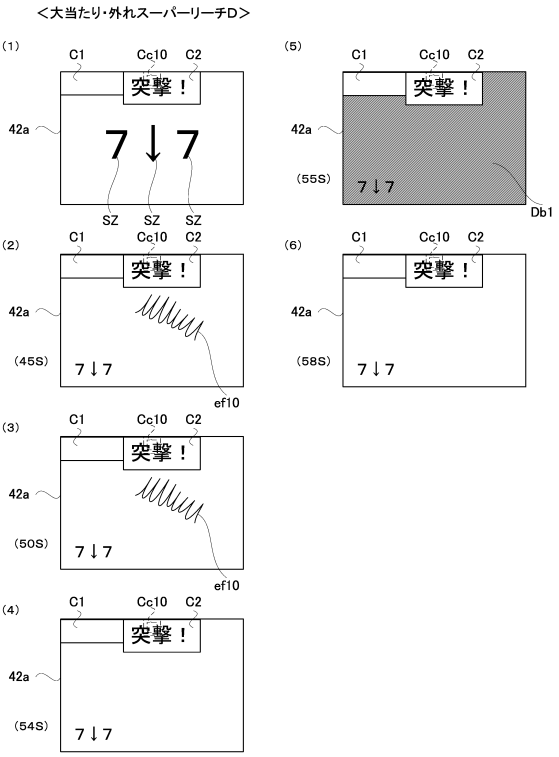
【図６１３】

【Fig. 613】



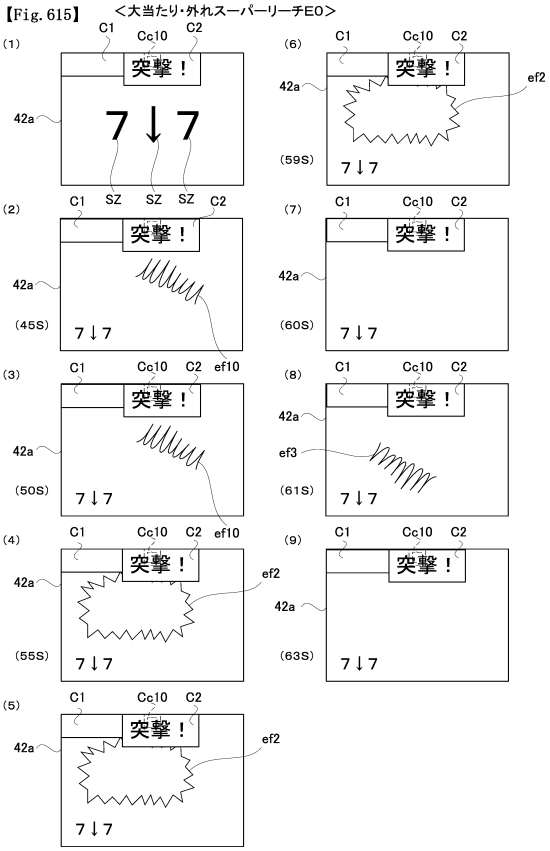
【図６１４】

【Fig. 614】



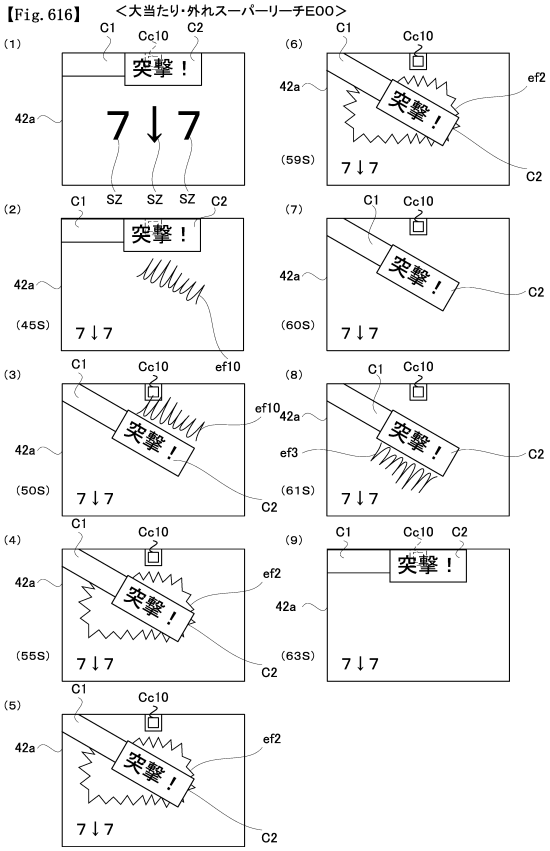
【図６１５】

【Fig. 615】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE0＞



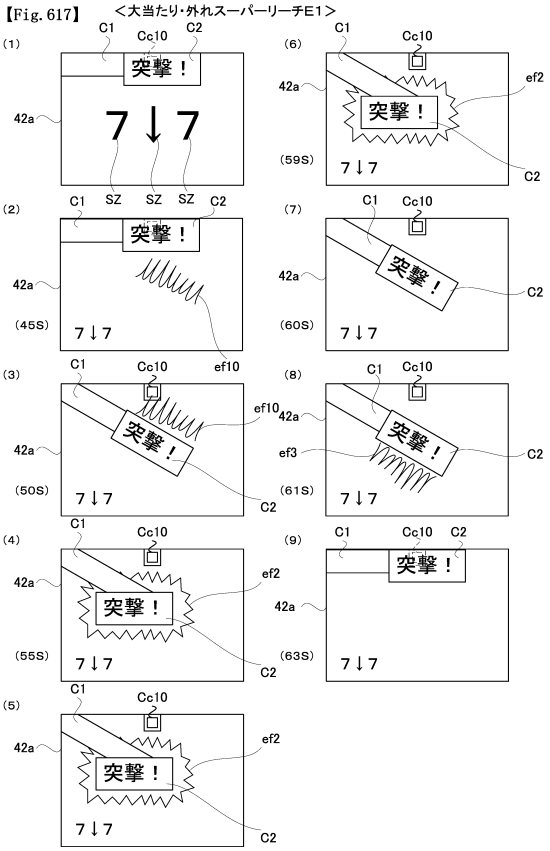
【図６１６】

【Fig. 616】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE00＞



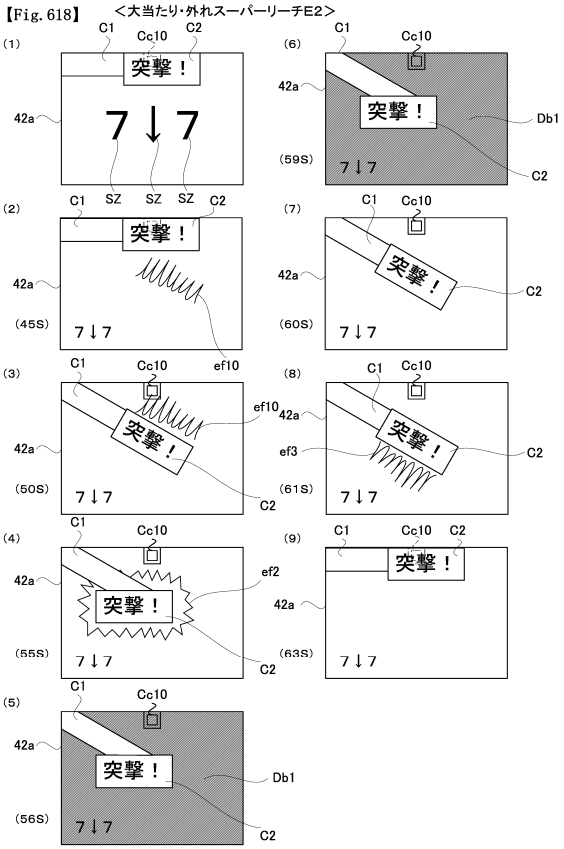
【図６１７】

【Fig. 617】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1＞



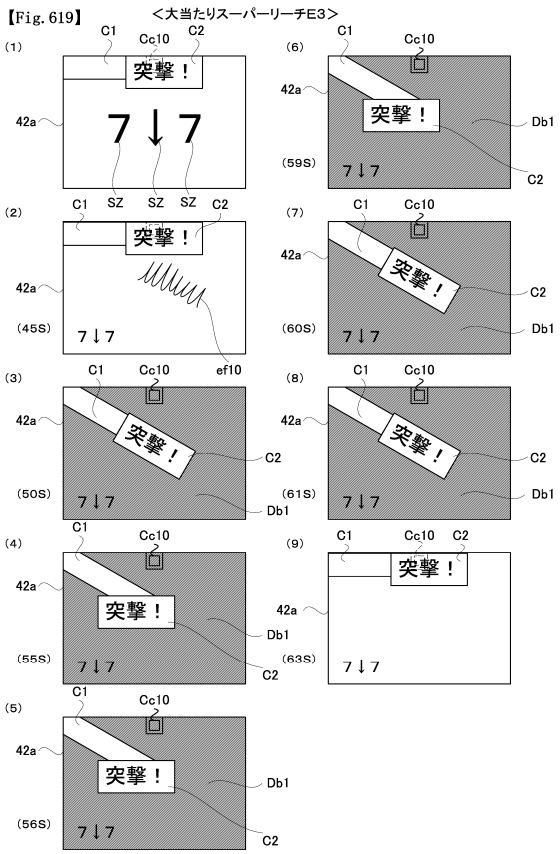
【図６１８】

【Fig. 618】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE2＞



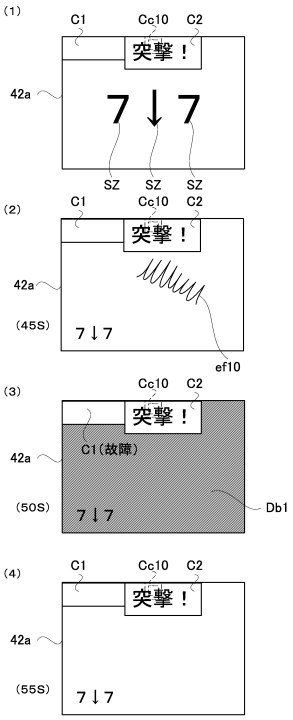
【図６１９】

【Fig. 619】 ＜大当たりスーパーリーチE3＞



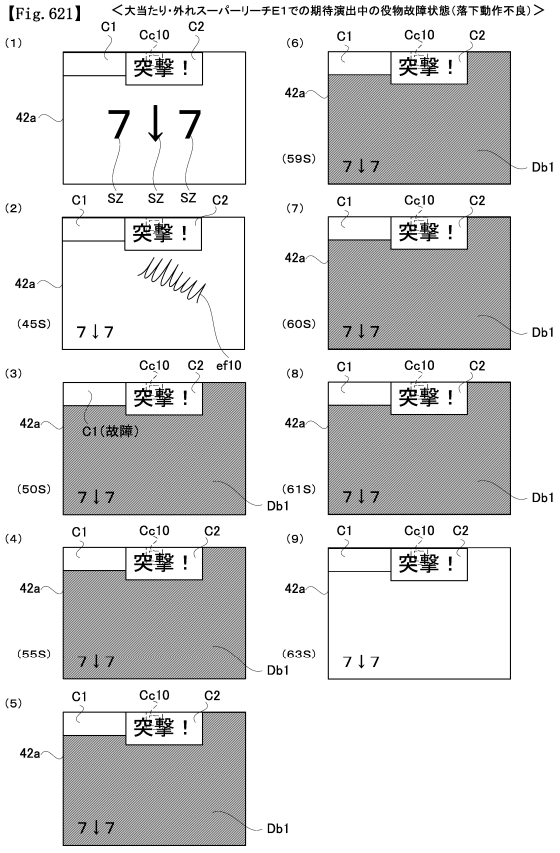
【図６２０】

【Fig. 620】＜大当たり・外れスーパーリーチC2での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



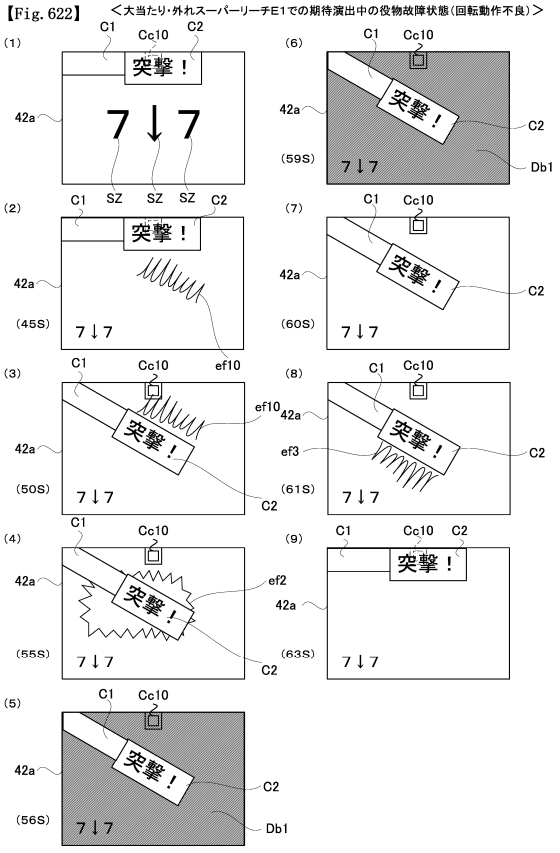
【図６２１】

【Fig. 621】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



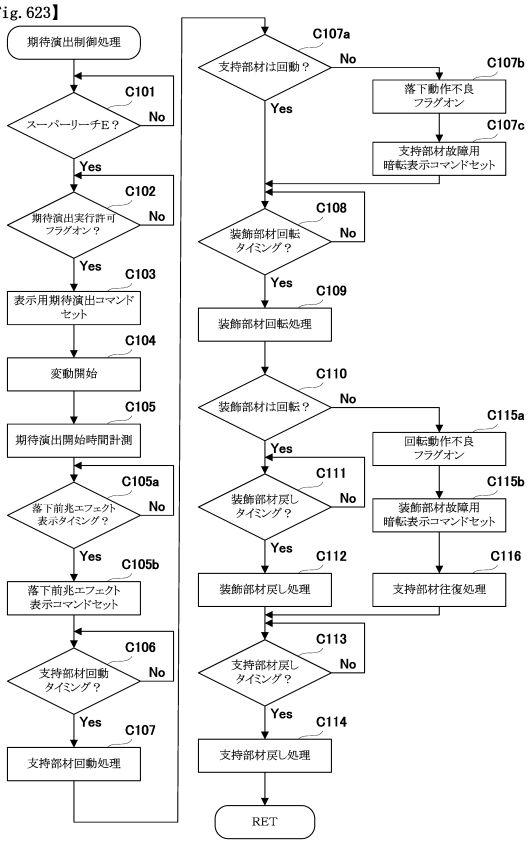
【図６２２】

【Fig. 622】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（回転動作不良）＞



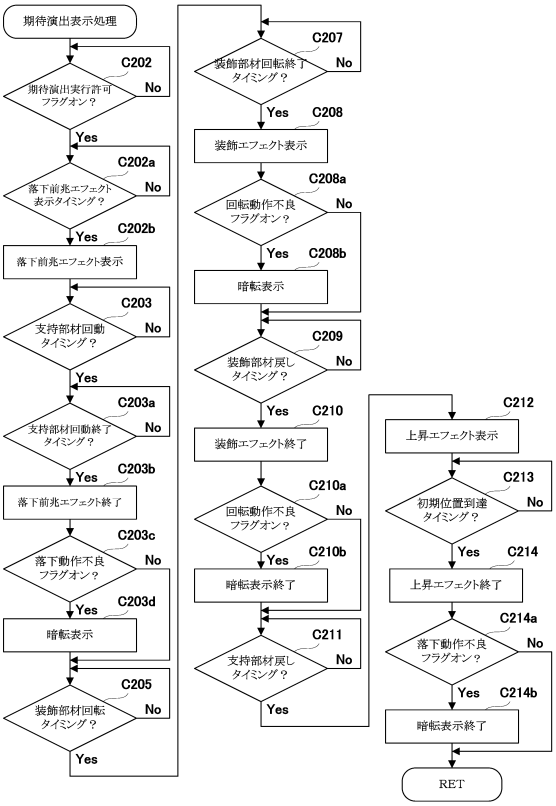
【図６２３】

【Fig. 623】



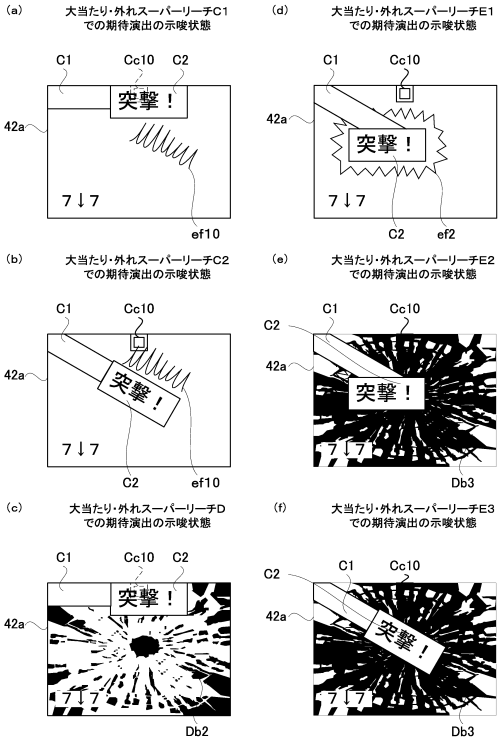
【図６２４】

【Fig. 624】



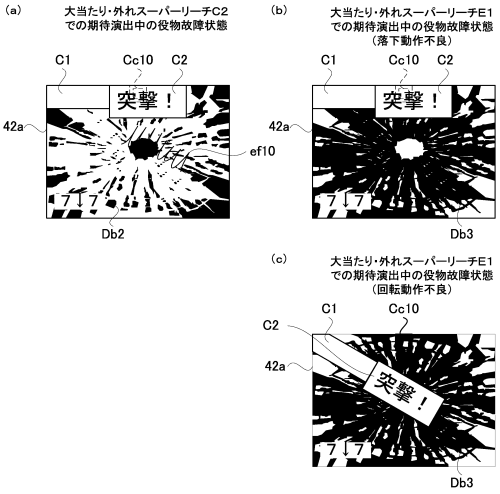
【図６２５】

【Fig. 625】



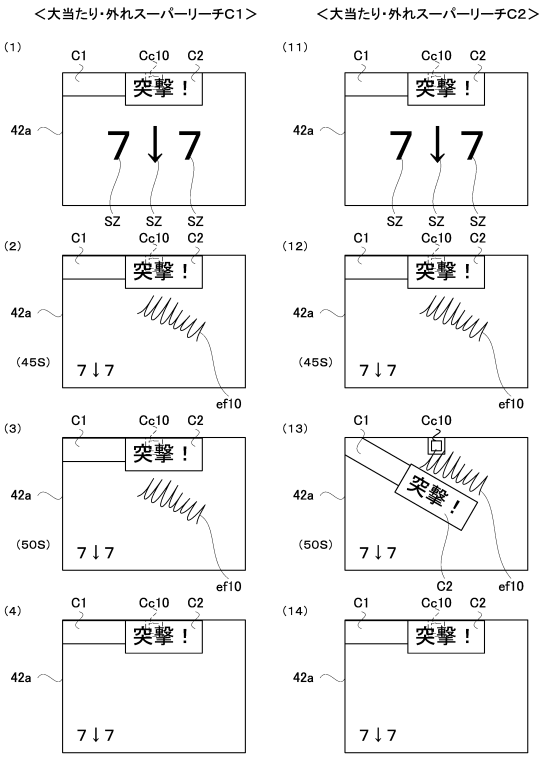
【図６２６】

【Fig. 626】



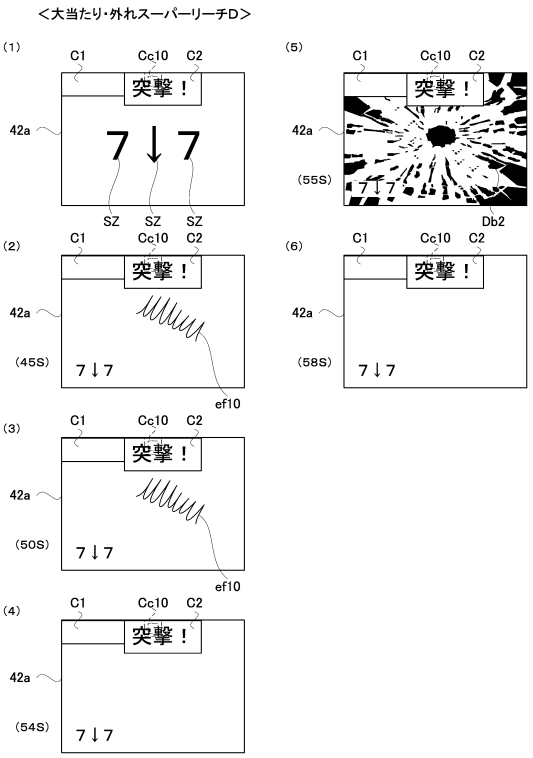
【図６２７】

【Fig. 627】



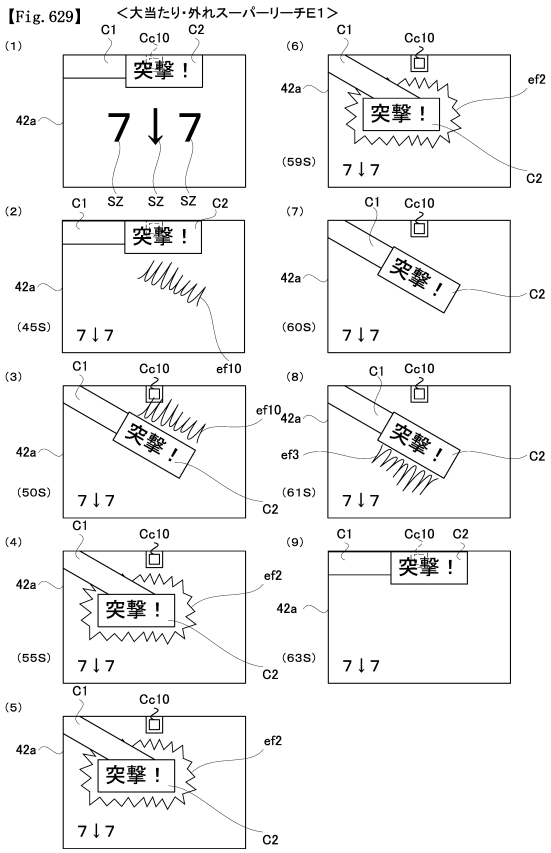
【図６２８】

【Fig. 628】



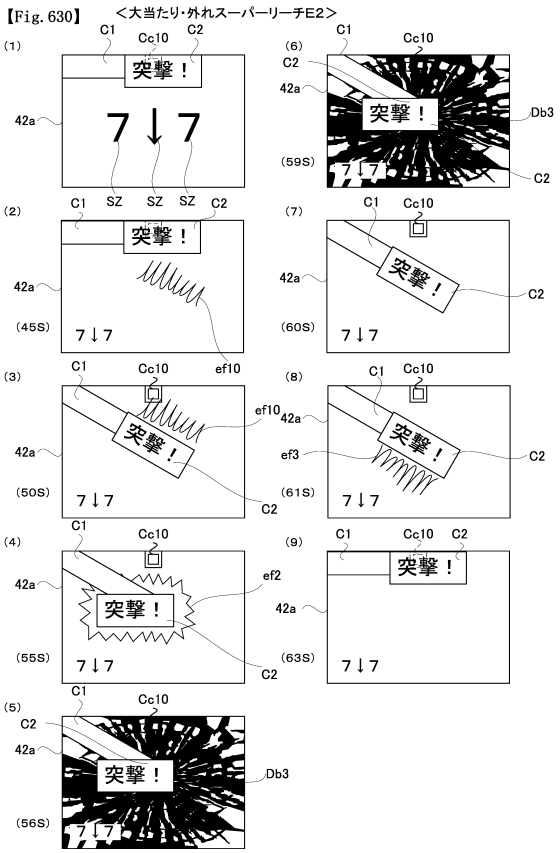
【図６２９】

【Fig. 629】



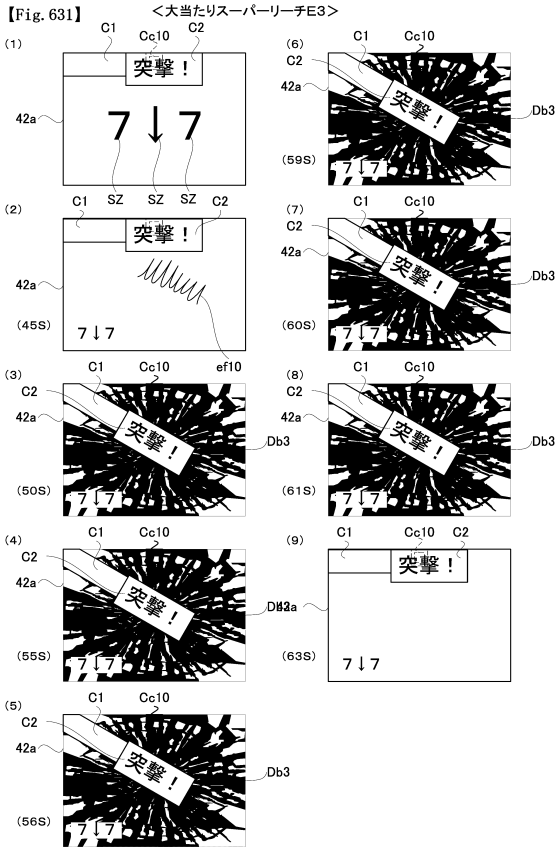
【図６３０】

【Fig. 630】



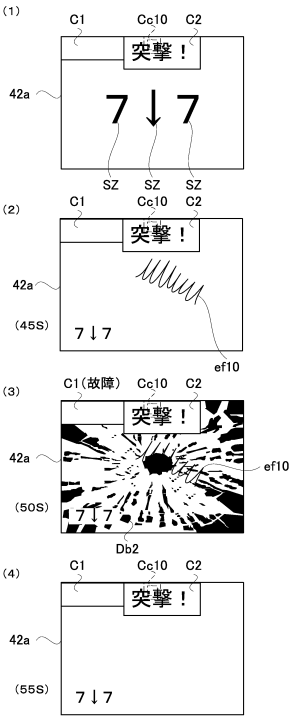
【図６３１】

【Fig. 631】 ＜大当たりスーパーリーチE3＞



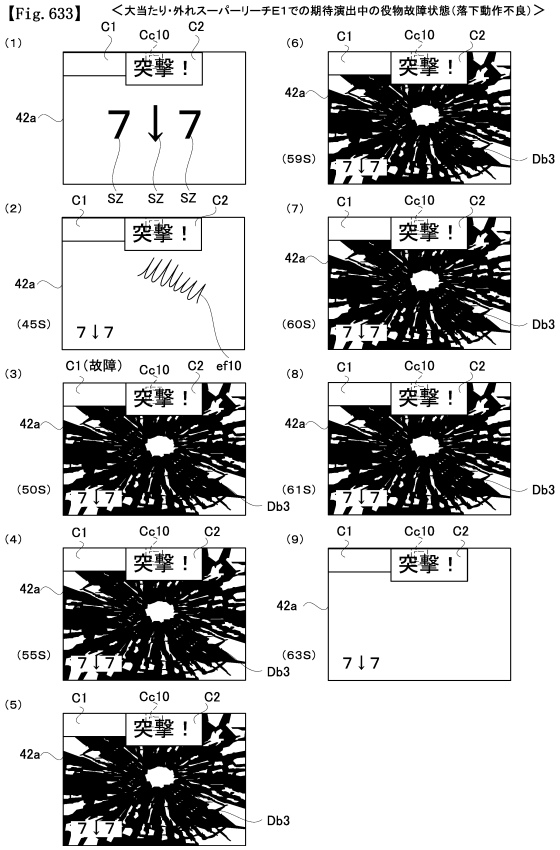
【図６３２】

【Fig. 632】＜大当たり・外れスーパーリーチC2での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



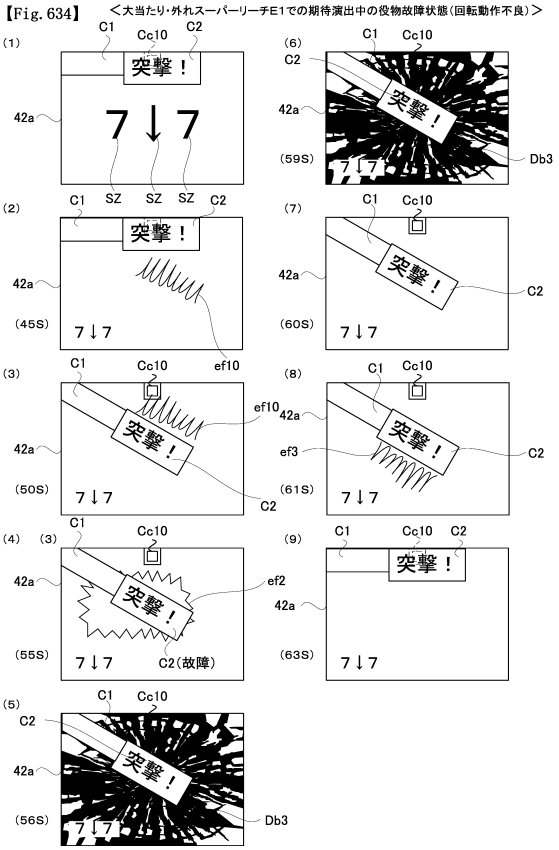
【図６３３】

【Fig. 633】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



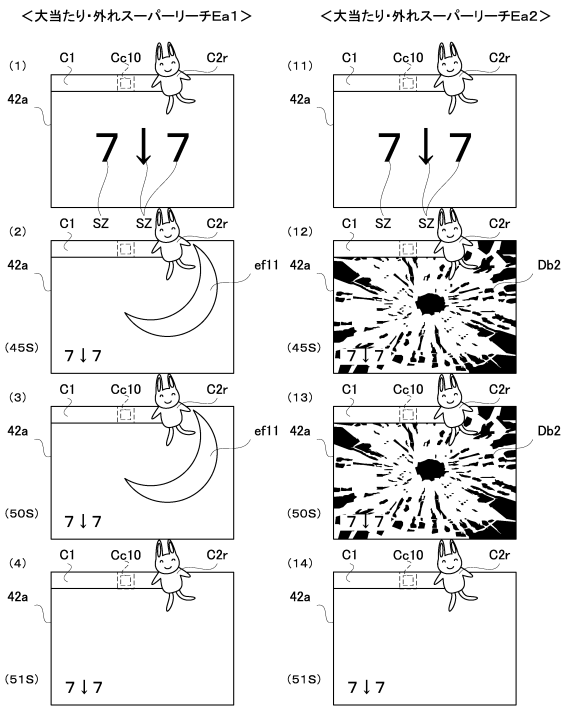
【図６３４】

【Fig. 634】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（回転動作不良）＞



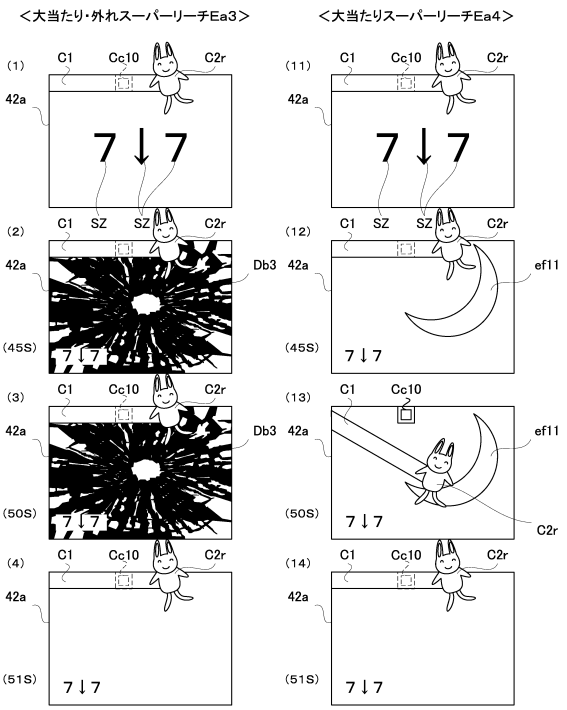
【図６３５】

【Fig. 635】



【図６３６】

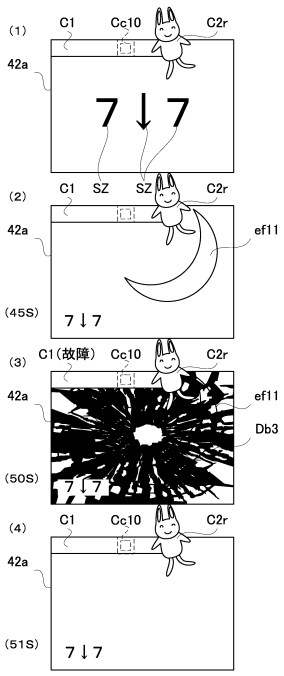
【Fig. 636】



【図６３７】

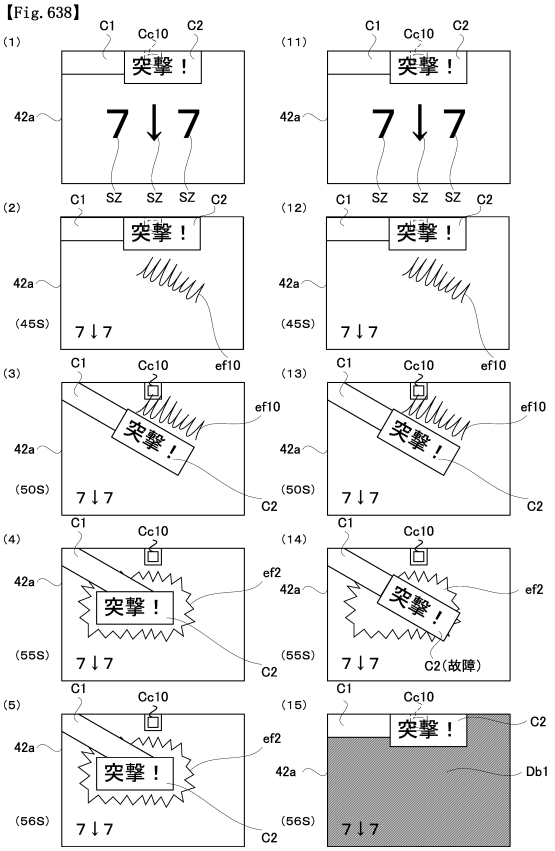
【Fig. 637】

＜大当たりスーパーリーチEa4での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



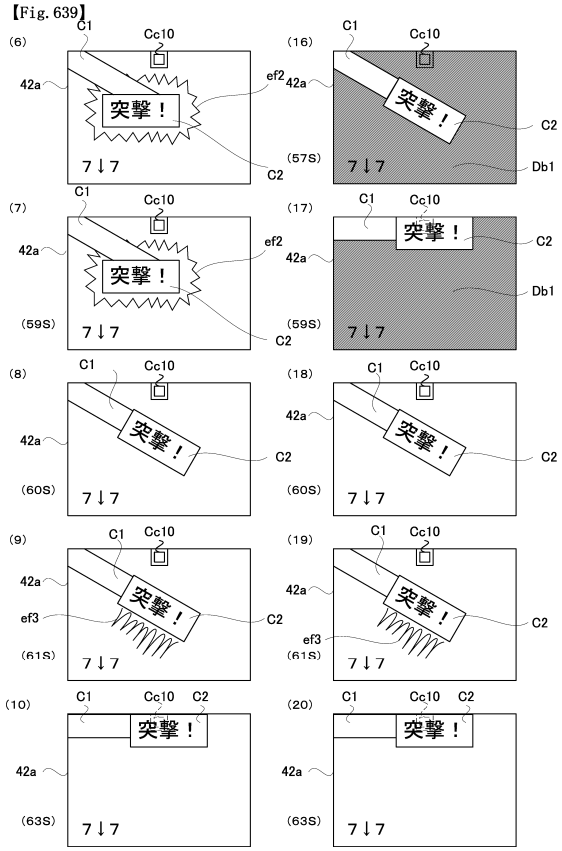
【図６３８】

【Fig. 638】



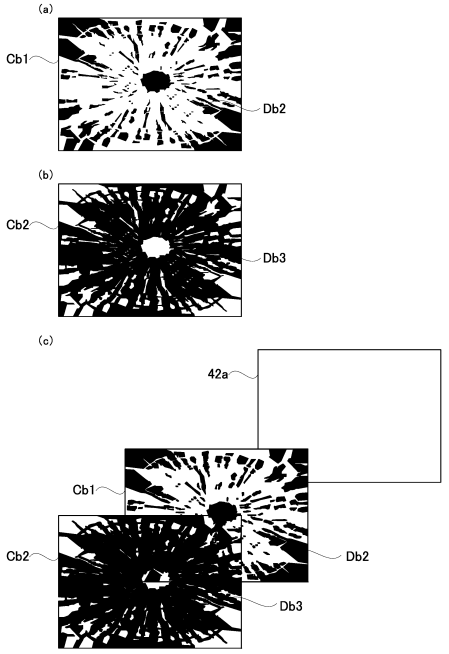
【図６３９】

【Fig. 639】



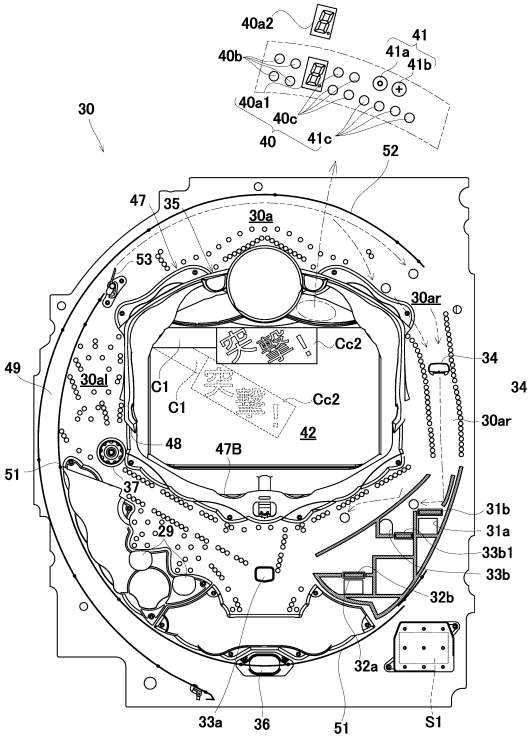
【図６４０】

【Fig. 640】



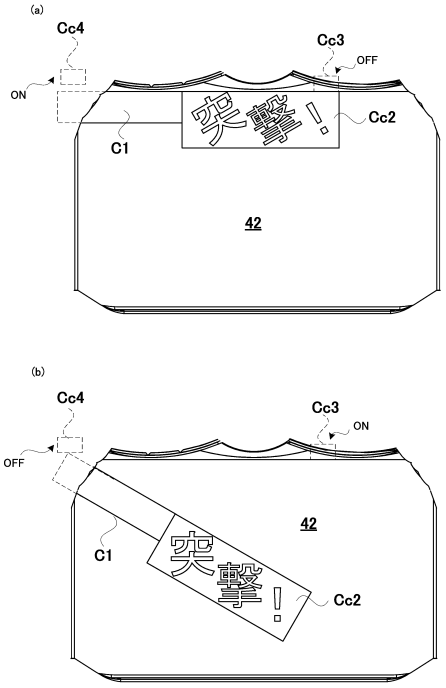
【図６４１】

【Fig. 641】



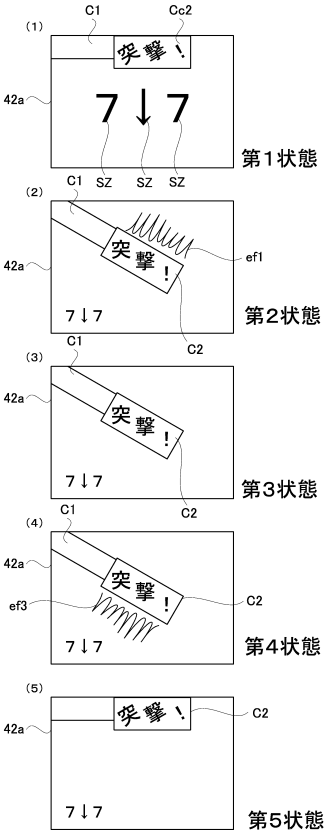
【図６４２】

【Fig. 642】



【図６４３】

【Fig. 643】



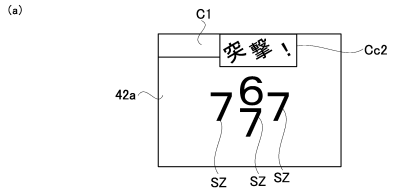
【図６４４】

【Fig. 644】

ステップ	演出の状態	可動物の状態	Cc3	Cc4	エフェクト	事象1	事象2	
1	第1状態	水平	OFF	ON				I
2	1→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生		
3	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1			
4	第3状態	傾斜	ON	OFF				
5	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3			
6	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3		発生	
7	第5状態	水平	OFF	ON				II
8	5→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生		
9	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1			
10	第3状態	傾斜	ON	OFF				
11	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3			
12	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3		発生	
13	第5状態	水平	OFF	ON				III
14	5→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生		
15	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1			
16	第3状態	傾斜	ON	OFF				
17	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3			
18	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3		発生	
19	第5状態	水平	OFF	ON				IV
25	第5状態	水平	OFF	ON				V
31	第5状態	水平	OFF	ON				VI
37	期待演出終了	水平	OFF	ON				

【図６４５】

【Fig. 645】

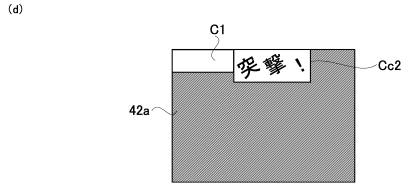


(b) 正常時

ステップ	事象1	事象2
2	発生	
6		発生
8	発生	
12		発生
14	発生	
18		発生

(c) 異常時

ステップ	事象1	事象2
2	発生	
6		発生
8	発生	
12		発生
14		
18		発生



(e)

正常時

I	II	III	IV	V	VI

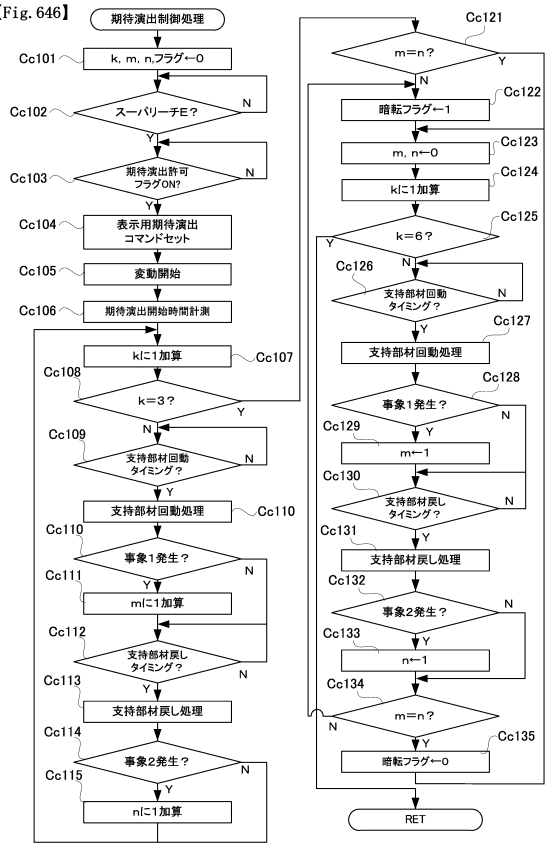
異常時

I	II	III	IV	V	VI

暗転

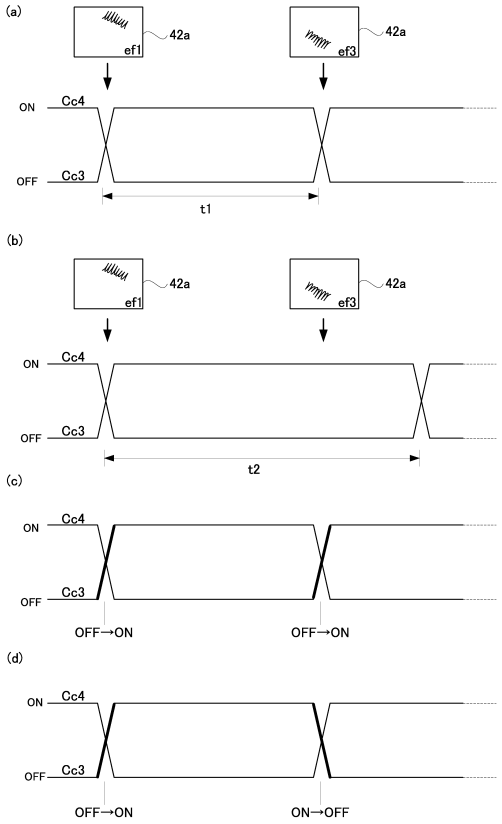
【図６４６】

【Fig. 646】



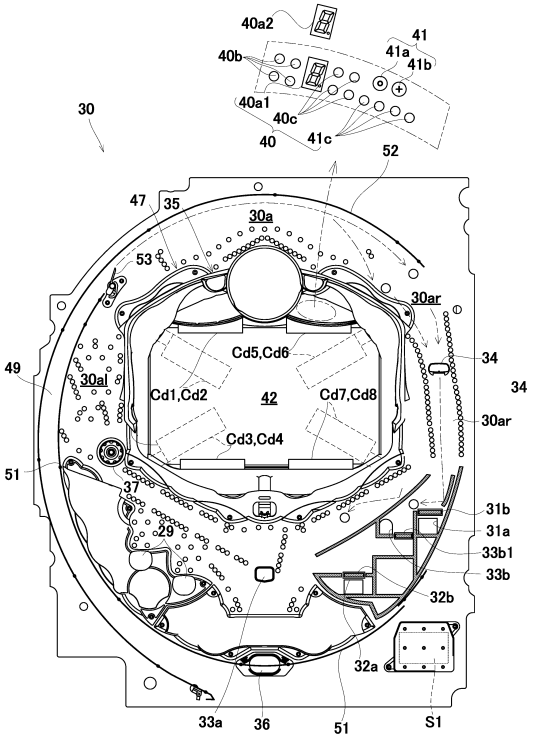
【図６４７】

【Fig. 647】



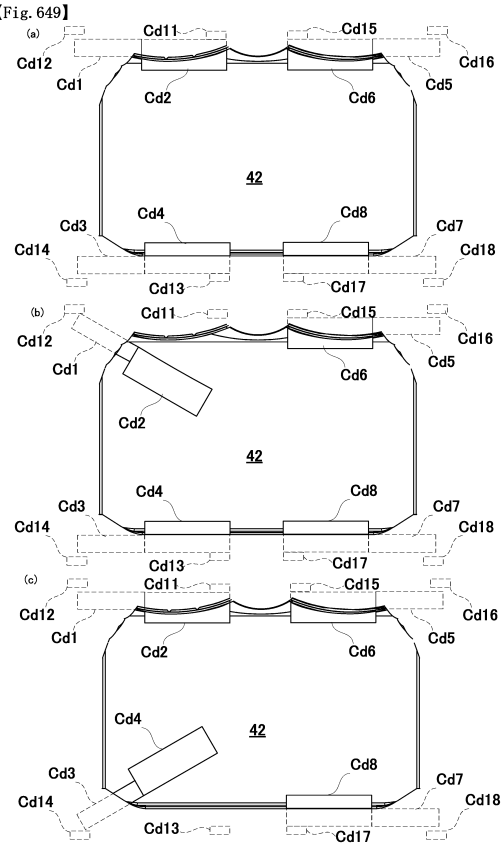
【図６４８】

【Fig. 648】



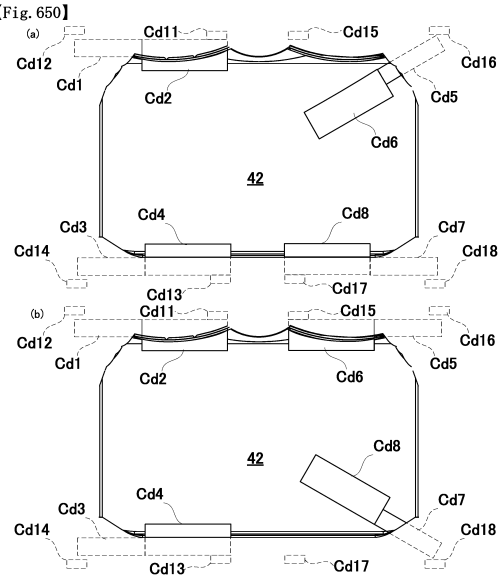
【図６４９】

【Fig. 649】



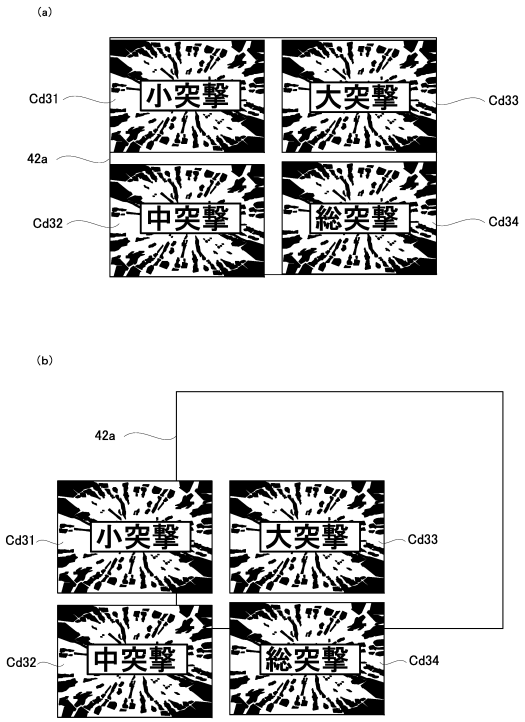
【図６５０】

【Fig. 650】



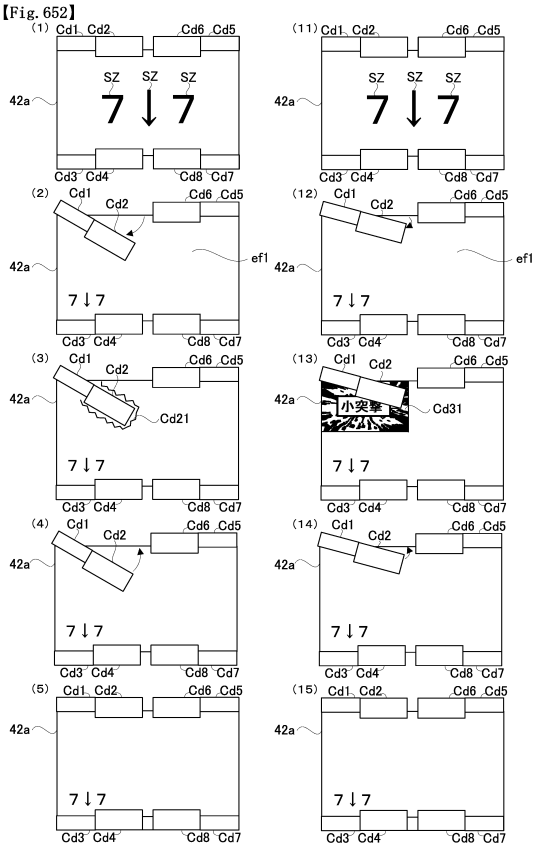
【図６５１】

【Fig. 651】



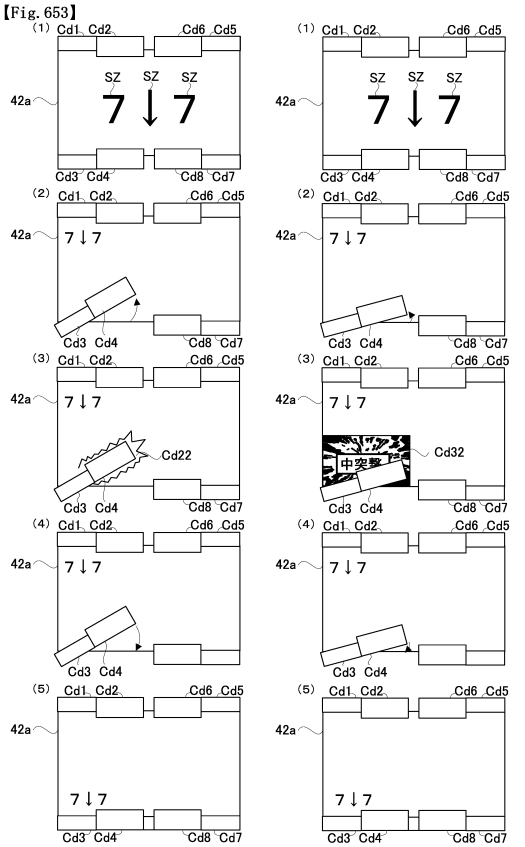
【図６５２】

【Fig. 652】



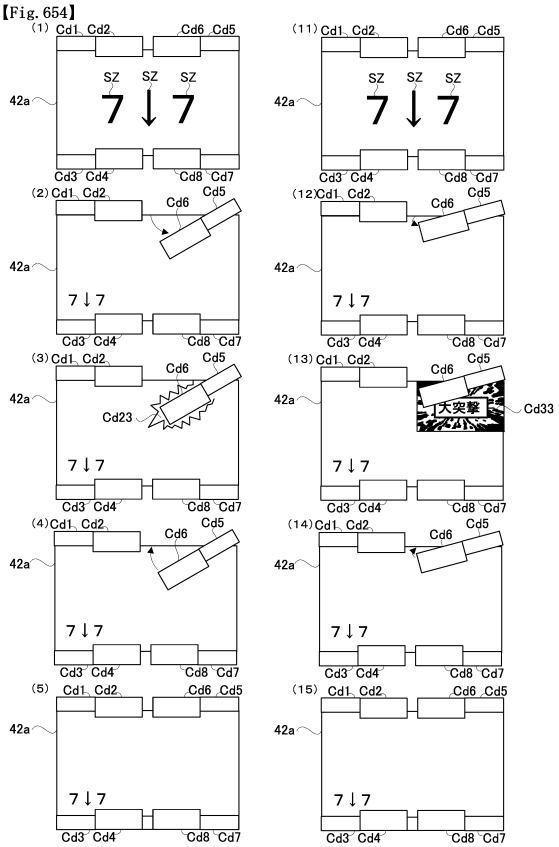
【図６５３】

【Fig. 653】



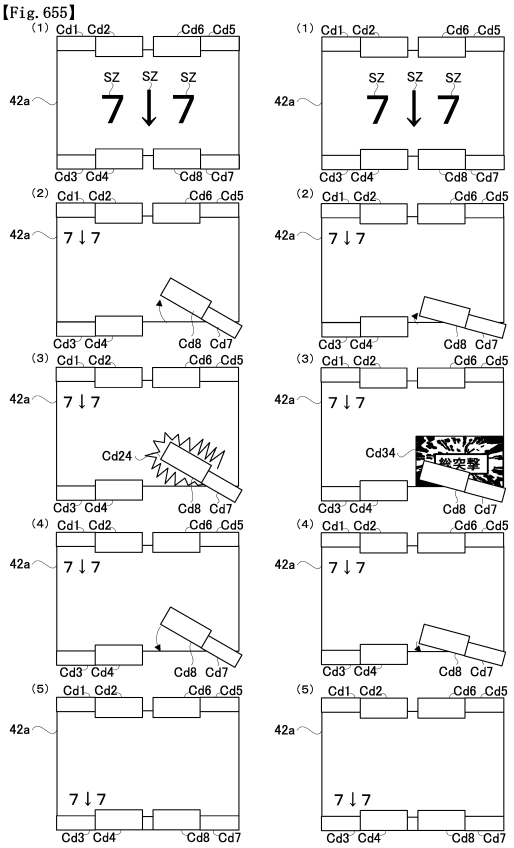
【図６５４】

【Fig. 654】



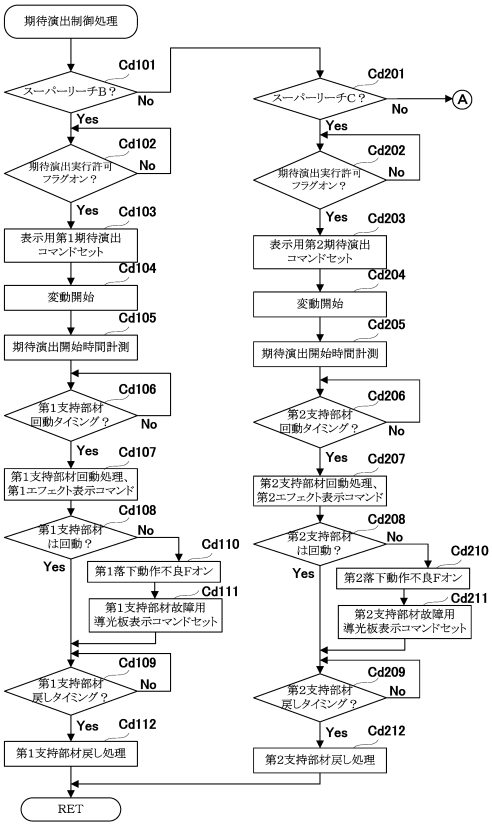
【図６５５】

【Fig. 655】



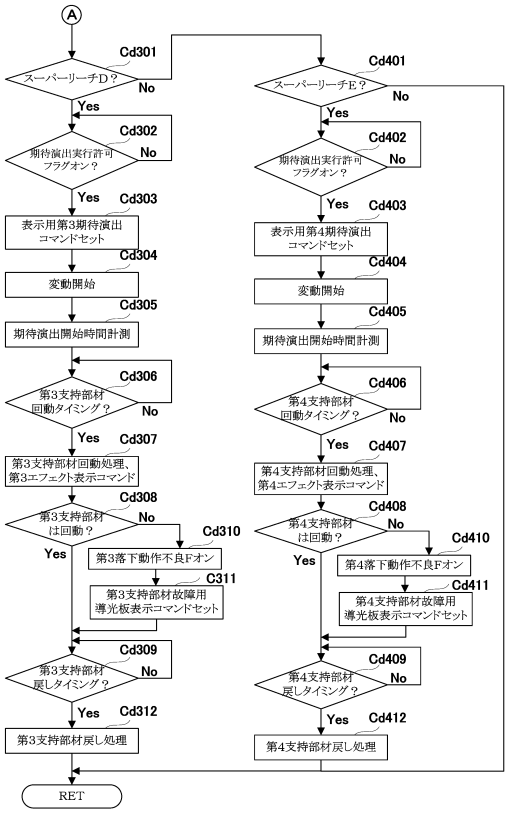
【図６５６】

【Fig. 656】



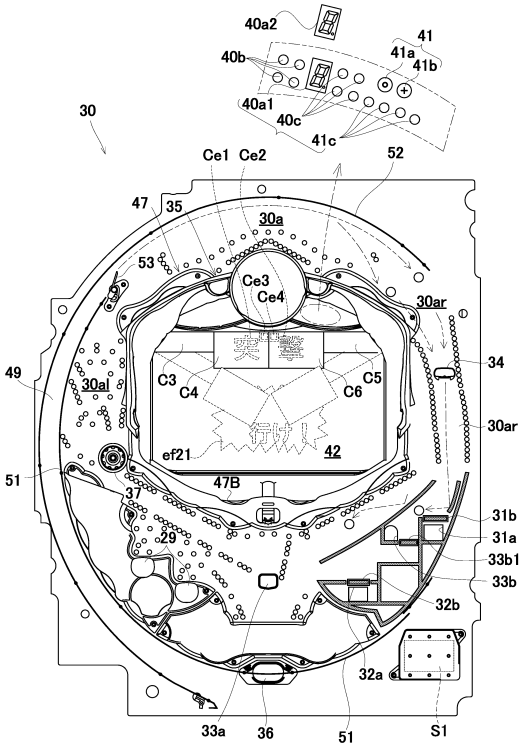
【図６５７】

【Fig. 657】



【図６５８】

【Fig. 658】



【図６５９】

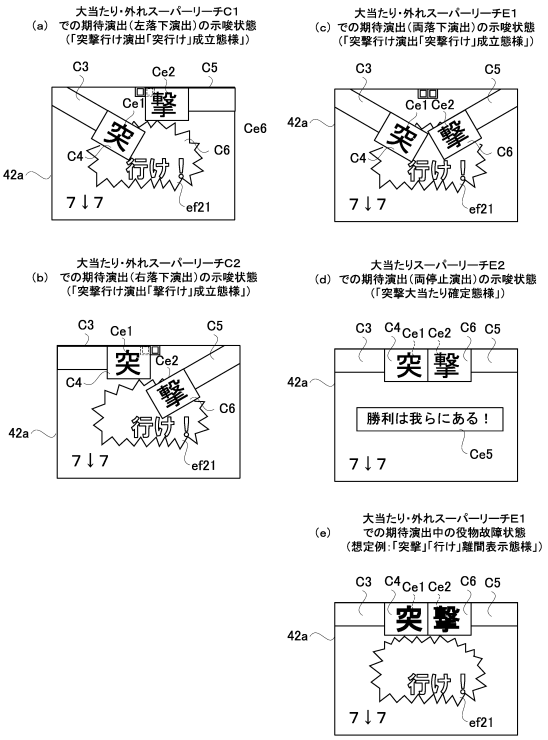
【Fig. 659】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～90	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			91～120	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～100	大当たりスーパーリーチE1（120秒）	○（両落下）
			101～120	大当たりスーパーリーチE2（120秒）	○（両停止）
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～90	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			91～120	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～150	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			151～189	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			151～189	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE1（120秒）	○（両落下）
			200～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			151～189	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

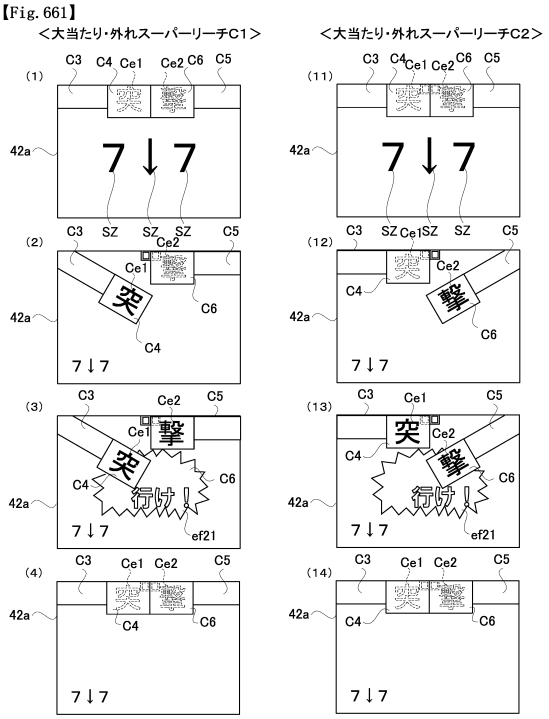
【図６６０】

【Fig. 660】



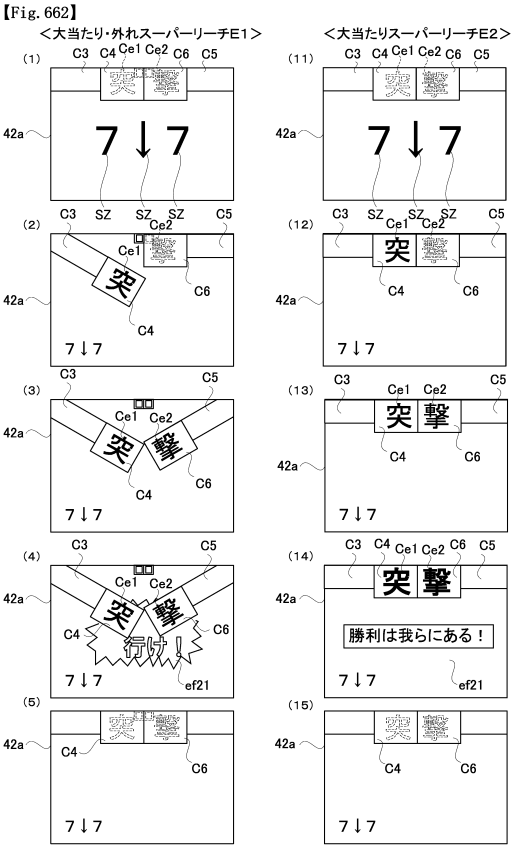
【図６６１】

【Fig. 661】



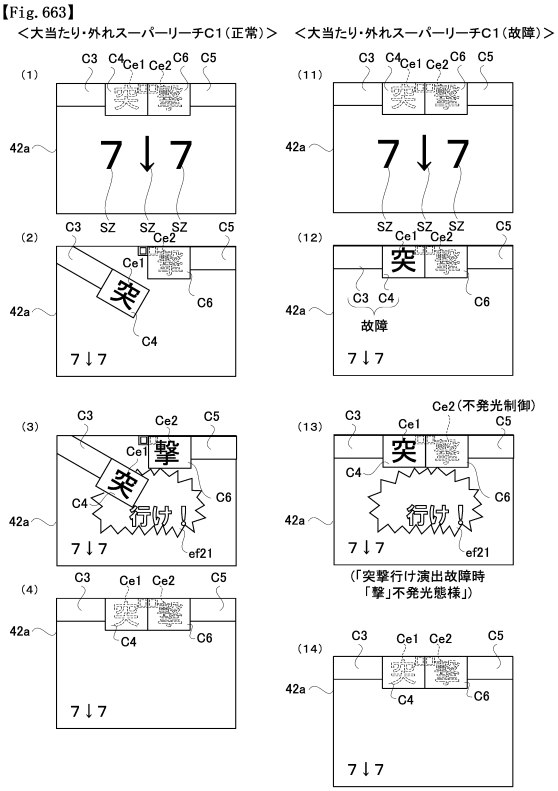
【図６６２】

【Fig. 662】



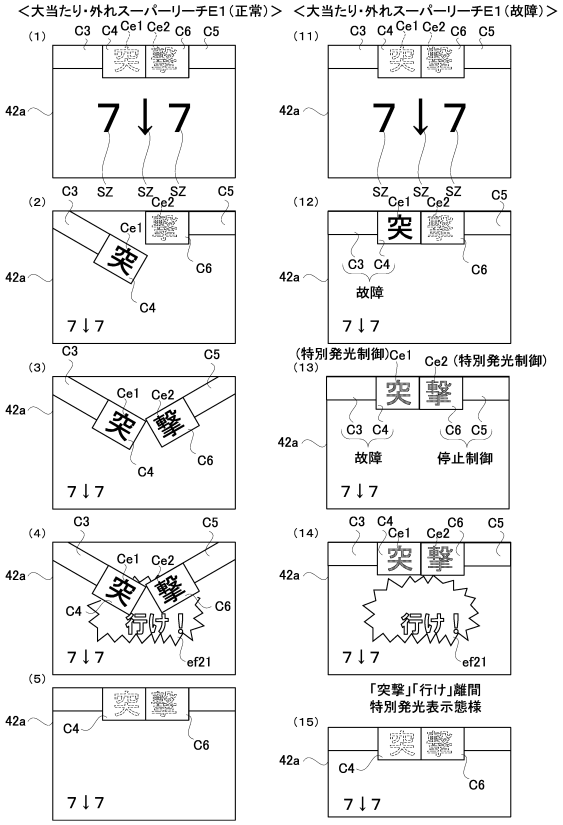
【図６６３】

【Fig. 663】



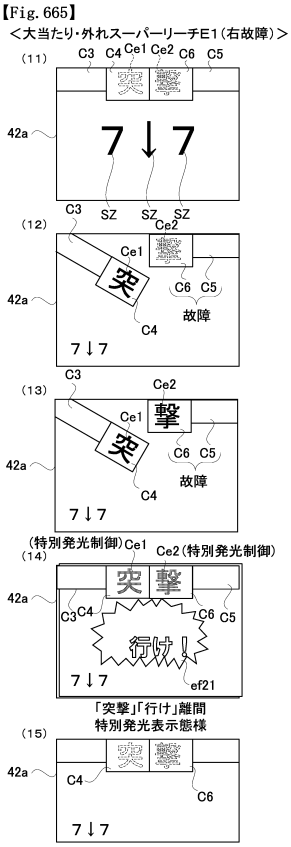
【図６６４】

【Fig. 664】



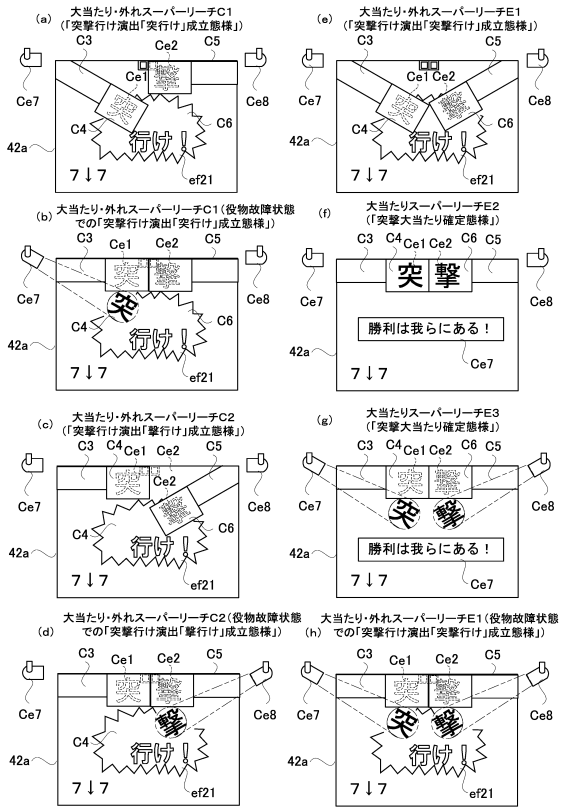
【図６６５】

【Fig. 665】



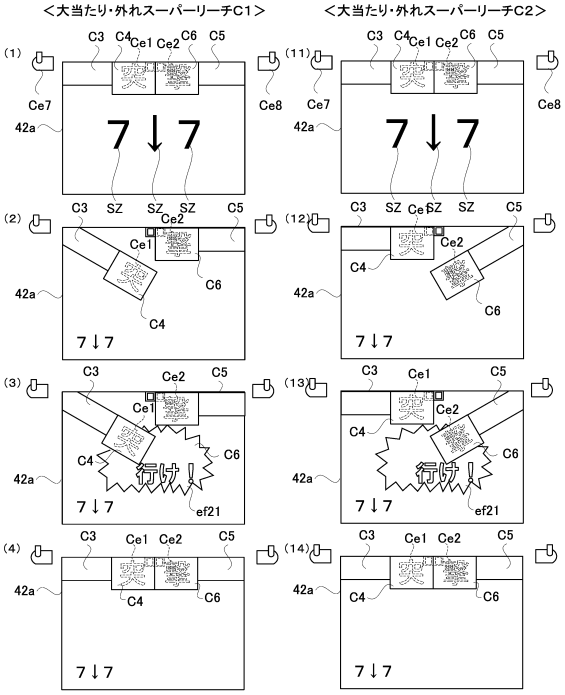
【図６６６】

【Fig. 666】



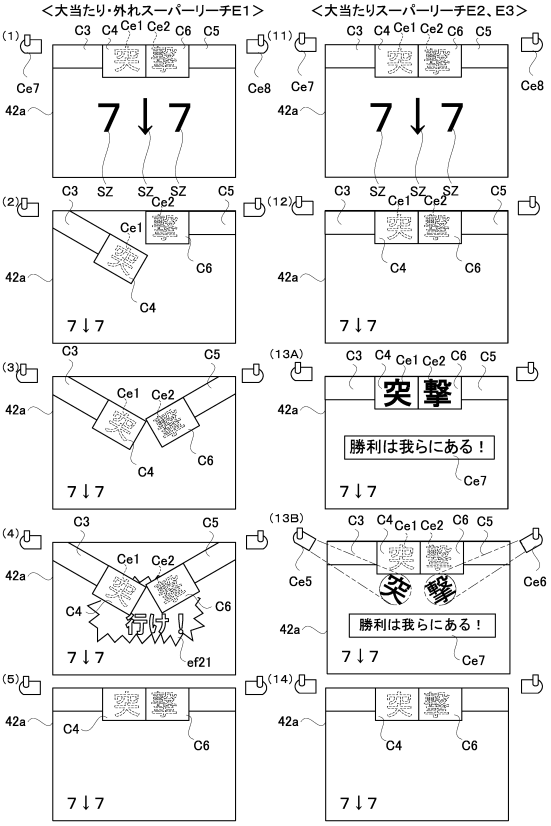
【図６６７】

【Fig. 667】



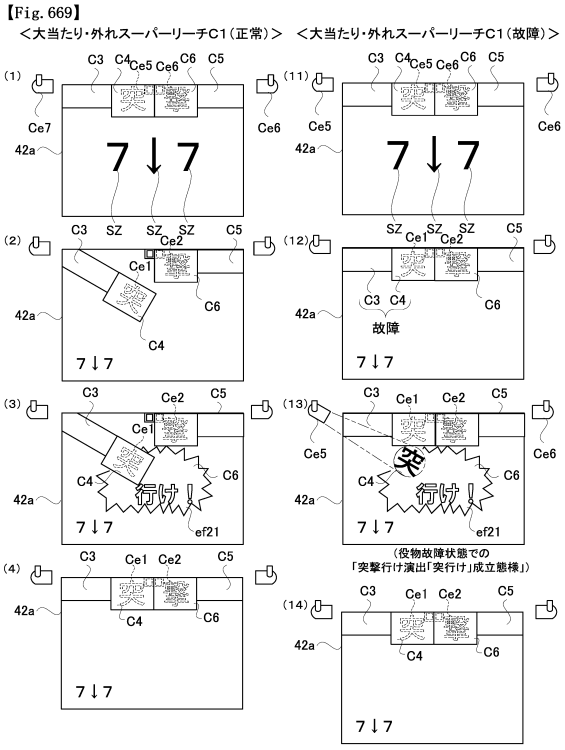
【図６６８】

【Fig. 668】



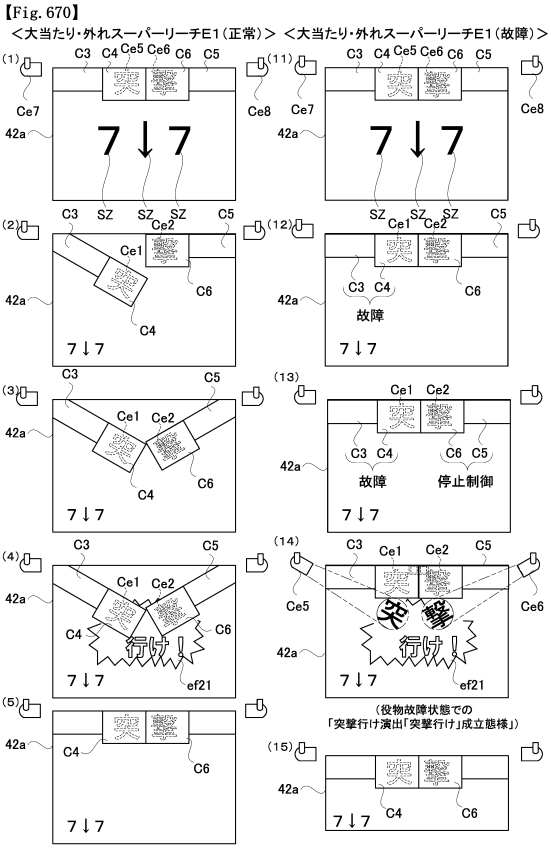
【図６６９】

【Fig. 669】

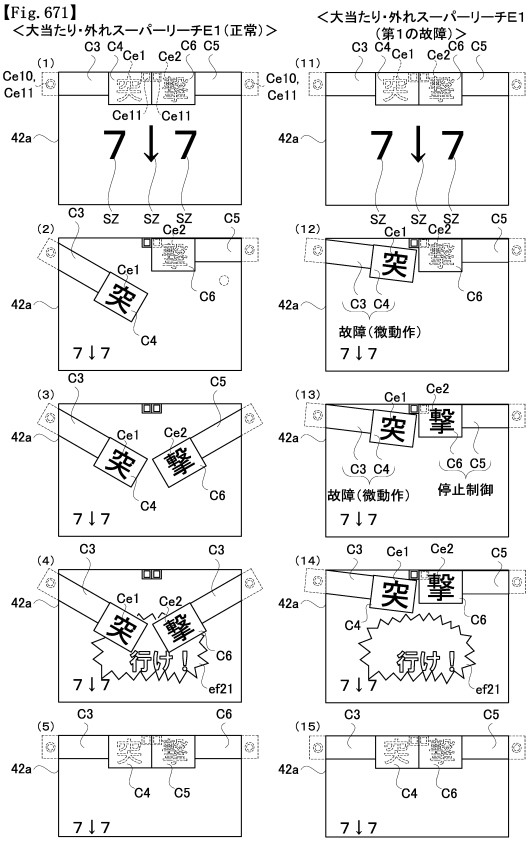


【図６７０】

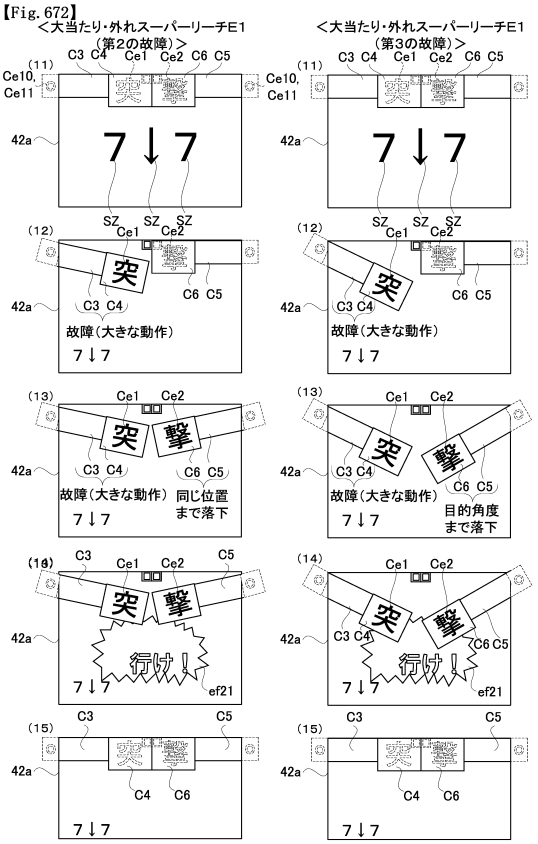
【Fig. 670】



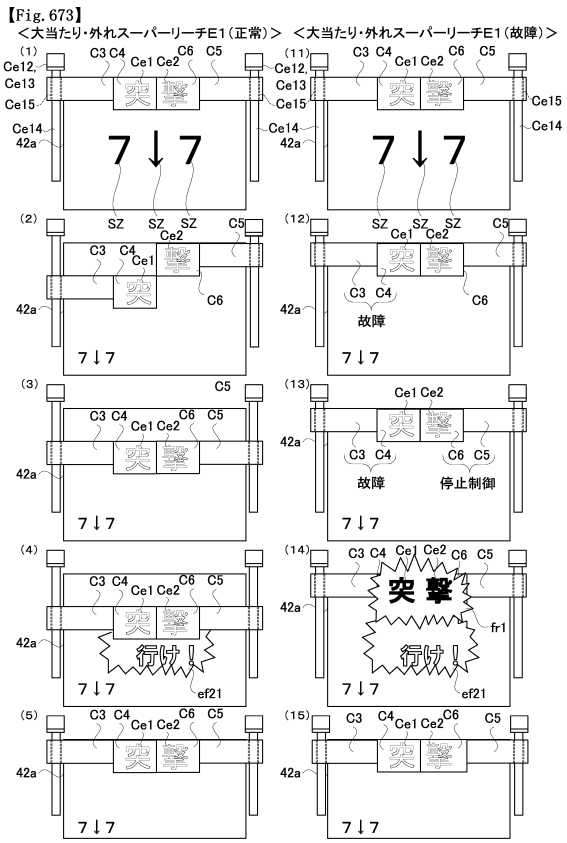
【図６７１】



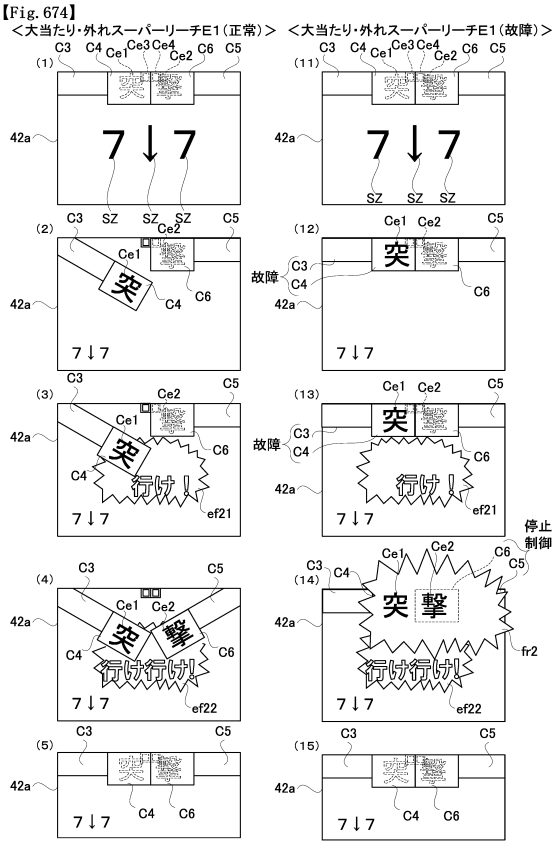
【図６７２】



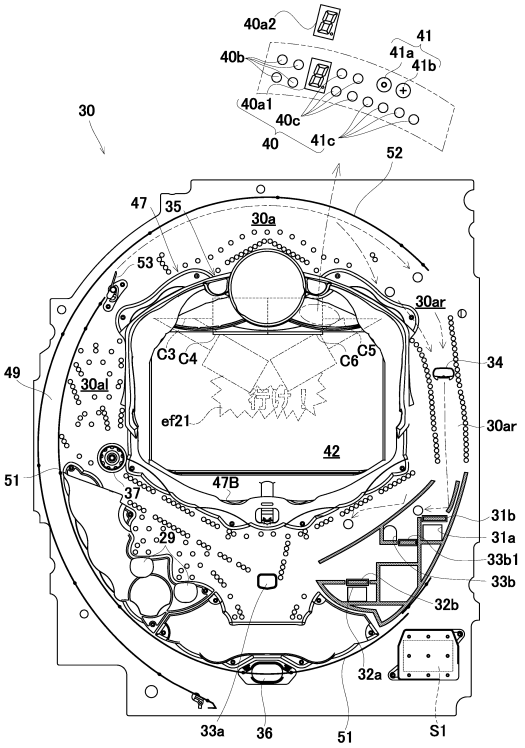
【図６７３】



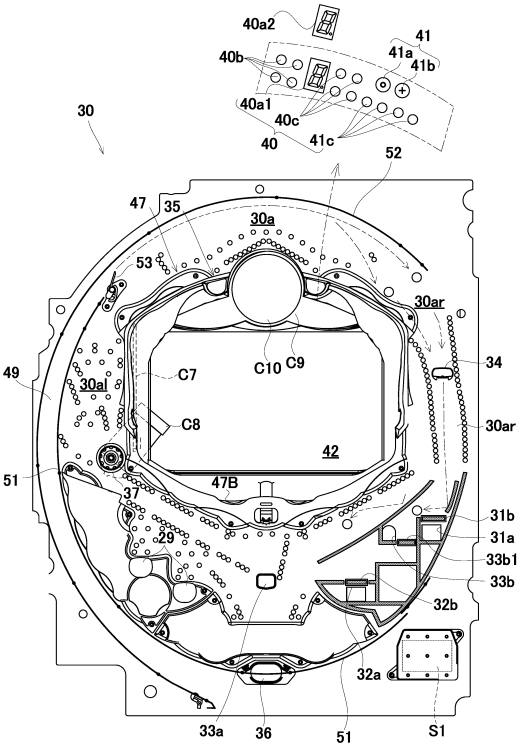
【図６７４】



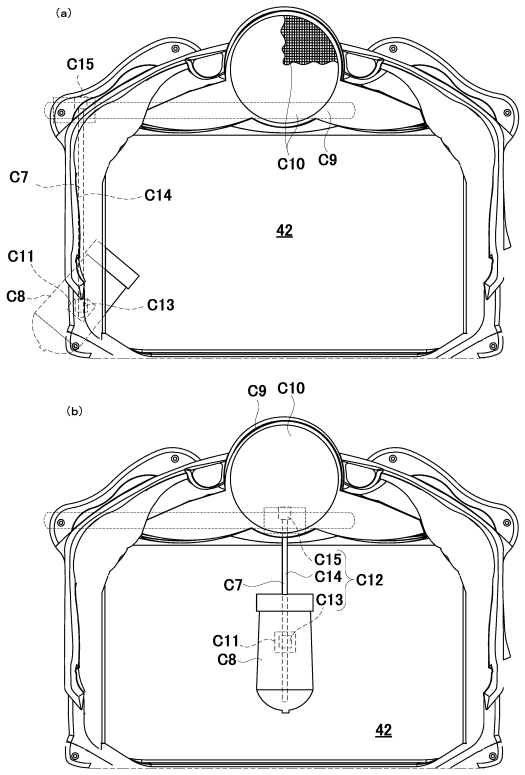
【図６７５】
【Fig. 675】



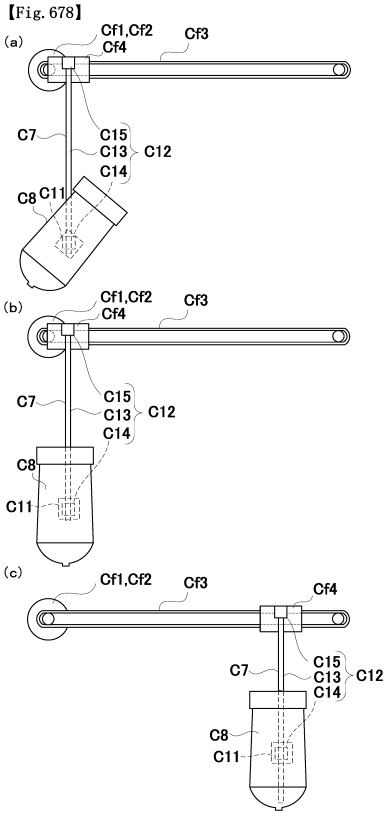
【図６７６】
【Fig. 676】



【図６７７】
【Fig. 677】



【図６７８】
【Fig. 678】



【図６７９】

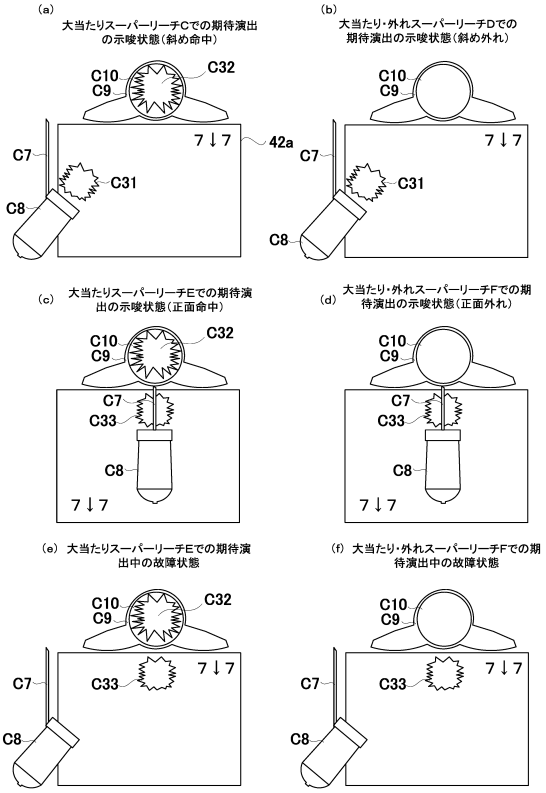
【Fig. 679】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物演出/役物移動演出（有:○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（60秒）	－
		31～140	0～90	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○(斜め命中)
			91～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○(斜め外れ)
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○(正面命中)
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○(斜め外れ)
10～39		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（60秒）	－
		31～140	0～90	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○(斜め命中)
			91～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○(斜め外れ)
		141～198	0～240	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○(正面命中)
			0～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○(斜め外れ)
40～99		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（60秒）	－
		31～198	0～90	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○(斜め命中)
			91～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○(斜め外れ)
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（60秒）	－
		151～190	0～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○(斜め外れ)
		191～198	0～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	○(正面外れ)
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（60秒）	－
		151～190	0～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○(斜め外れ)
		191～198	0～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	○(正面外れ)
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

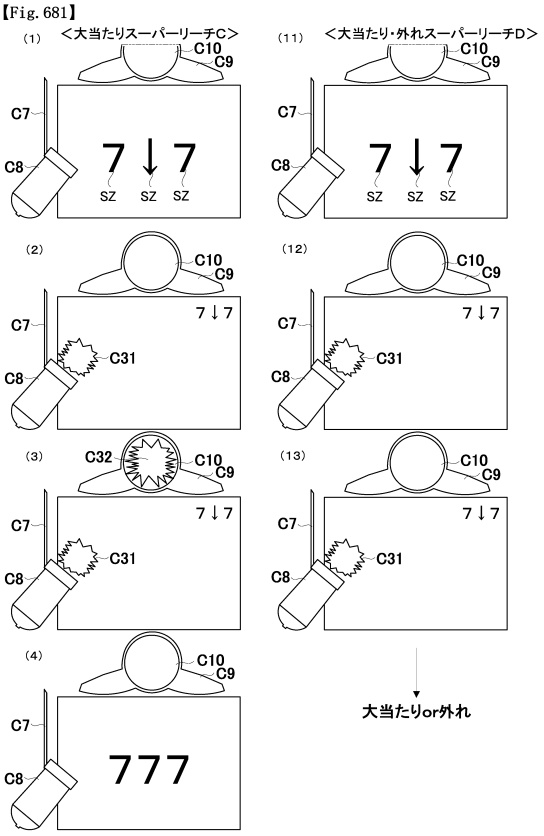
【図６８０】

【Fig. 680】



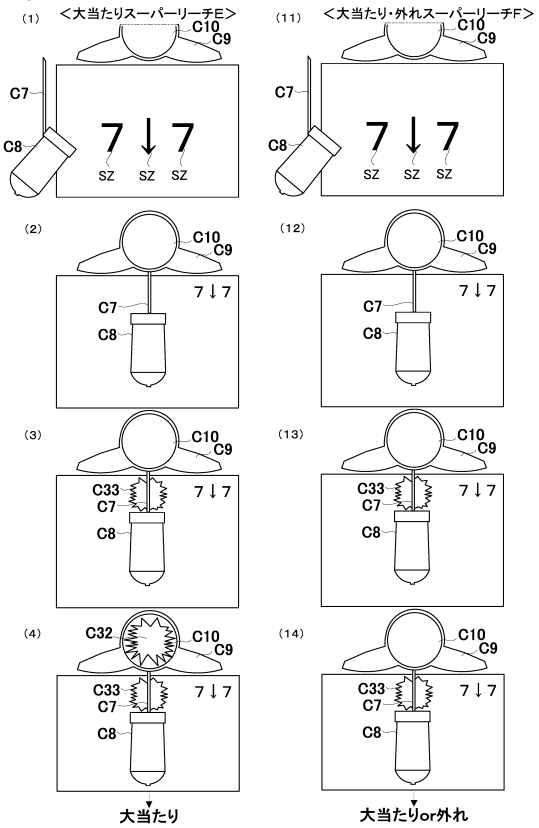
【図６８１】

【Fig. 681】



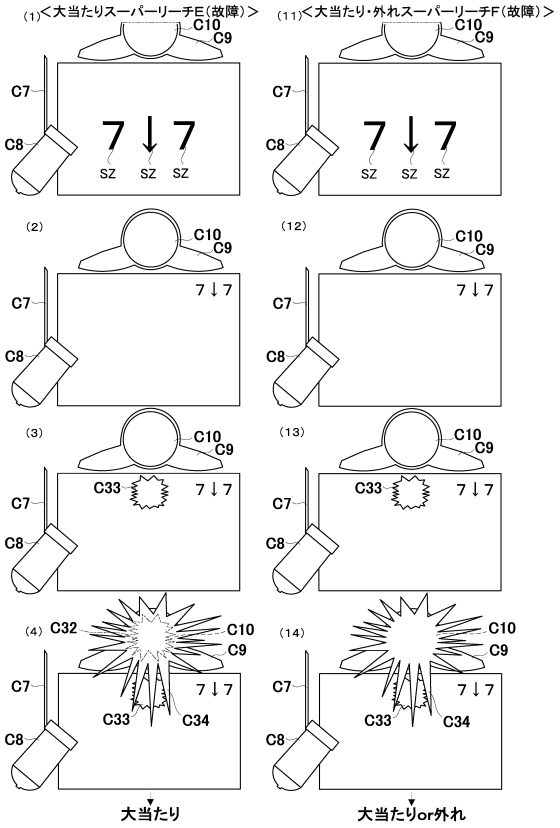
【図６８２】

【Fig. 682】



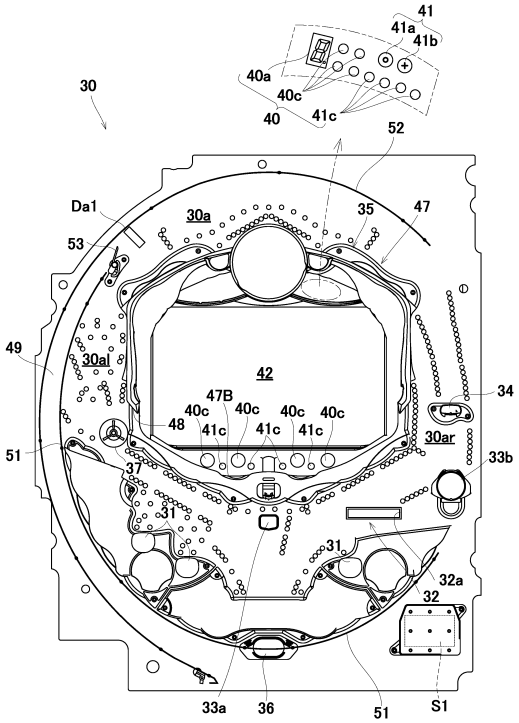
【図６８３】

【Fig. 683】



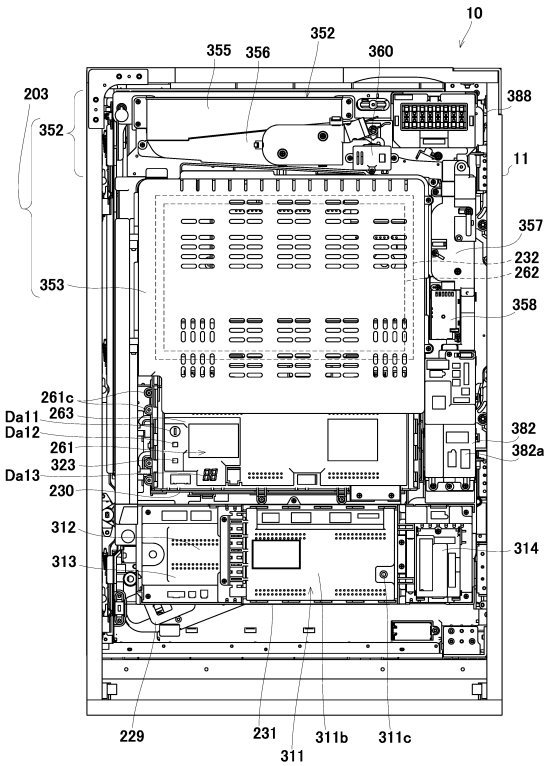
【図６８４】

【Fig. 684】



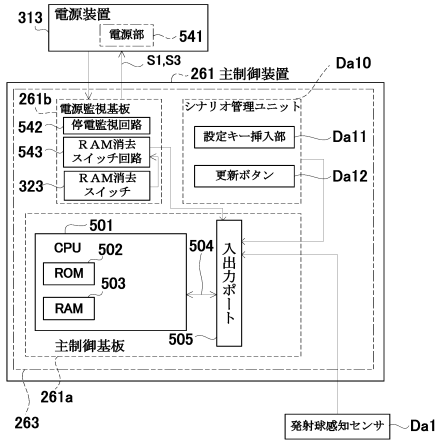
【図６８５】

【Fig. 685】



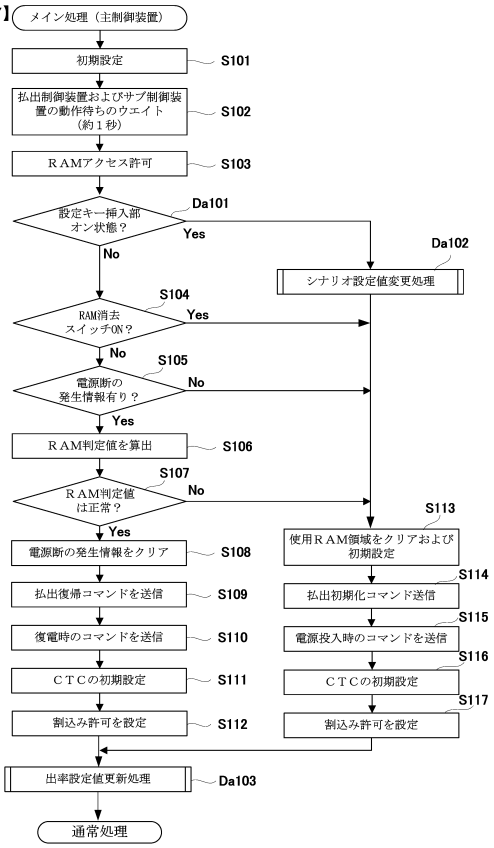
【図６８６】

【Fig. 686】



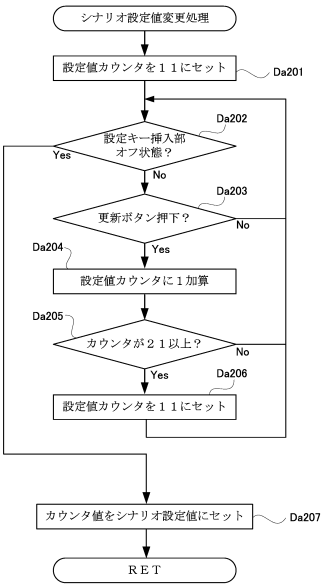
【図６８７】

【Fig. 687】



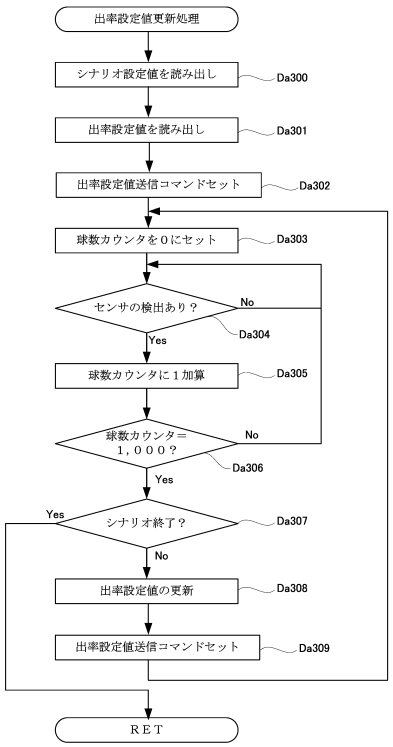
【図６８８】

【Fig. 688】



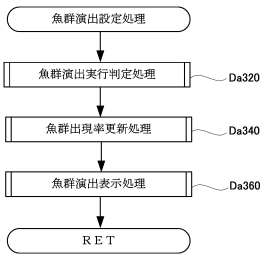
【図６８９】

【Fig. 689】

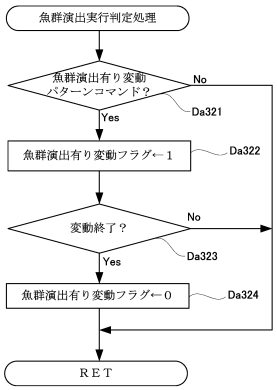


【図６９０】

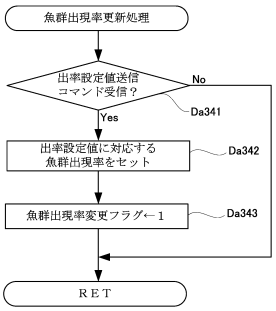
【Fig. 690】



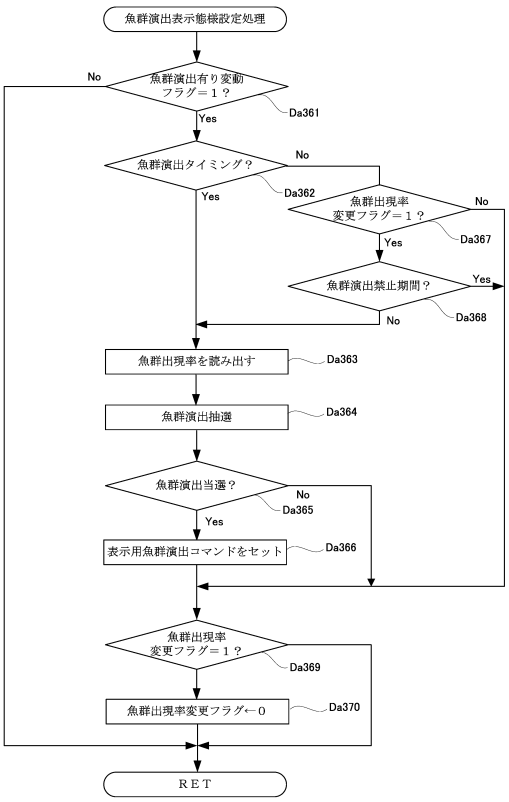
【図６９１】
【Fig. 691】



【図６９２】
【Fig. 692】



【図６９３】
【Fig. 693】



【図６９４】
【Fig. 694】

(a)

出率設定値	通常時当たり確率	確変時当たり確率	魚群出現率
段階1	143/42,752（0.33%）	1,425/42,752（3.3%）	10%
段階2	147/42,752（0.34%）	1,474/42,752（3.4%）	20%
段階3	153/42,752（0.36%）	1,527/42,752（3.6%）	30%
段階4	158/42,752（0.37%）	1,583/42,752（3.7%）	40%
段階5	164/42,752（0.38%）	1,644/42,752（3.8%）	50%
段階6	171/42,752（0.40%）	1,710/42,752（4.0%）	60%

(b)

出率設定値	大当たり乱数カウンタC1（0～42,751）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別
	低確率	高確率				
段階1	0～142	0～1,424	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変
			10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，9	8R確変
			50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常

【図６９５】

【Fig. 695】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（出率設定値：段階1）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	魚群出現率を自動設定（可変：○）（一定：×）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	○
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	×
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	×
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	×

※「－」は手動設定が優先される

【図６９６】

【Fig. 696】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（出率設定値：段階6）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	魚群出現率を自動設定（可変：○）（一定：×）
0～9		0～10	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		11～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（120秒）	○
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○
10～49		0～1	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		2～12	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		13～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（120秒）	○
50～99		0～1	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		2～12	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		13～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（120秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチD（120秒）	○
	202～208	0～10	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		11～20	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		21～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（100秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（100秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	○
	209～238	0～10	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		11～20	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		21～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（100秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（100秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	×
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	×
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	×

※「－」は手動設定が優先される

【図６９７】

【Fig. 697】

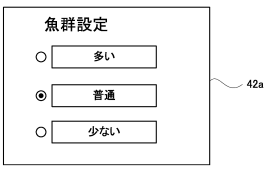
(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A（3頻出パターン）	11	3 → 6 → 3 → 2 → 5 → ･･･
B（乱高下パターン）	12	2 → 1 → 3 → 5 → 3 → ･･･
C（低設定パターン）	13	1 → 3 → 2 → 1 → 4 → ･･･
D（高設定パターン）	14	4 → 5 → 6 → 5 → 4 → ･･･
⋮	⋮	⋮
I（上昇パターン）	19	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → ･･･
J（下降パターン）	20	6 → 5 → 4 → 3 → 2 → ･･･

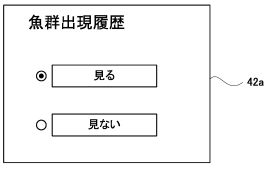
(b)

シナリオ	シナリオ設定値	魚群出現率の更新パターン
A	11	30% → 60% → 30% → 20% → 50% → ･･･
B	12	20% → 10% → 30% → 50% → 30% → ･･･
C	13	10% → 30% → 20% → 10% → 30% → ･･･
D	14	40% → 50% → 60% → 50% → 40% → ･･･
⋮	⋮	⋮
I	19	10% → 20% → 30% → 40% → 50% → ･･･
J	20	60% → 50% → 40% → 30% → 20% → ･･･

(c)



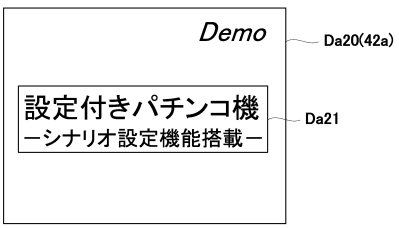
(d)



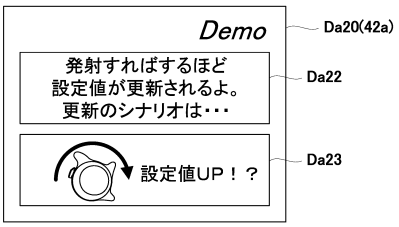
【図６９８】

【Fig. 698】

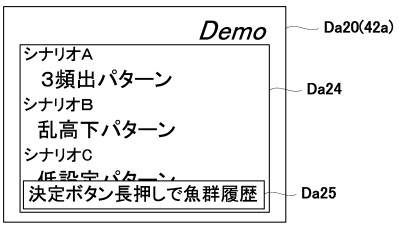
(a)



(b)

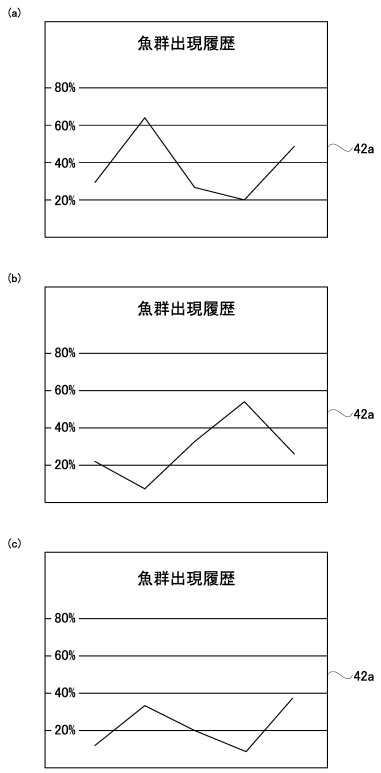


(c)



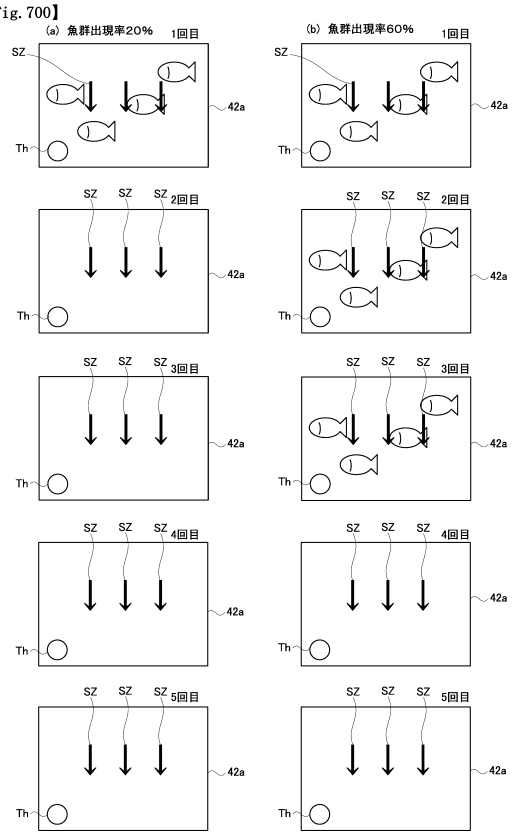
【図６９９】

【Fig. 699】



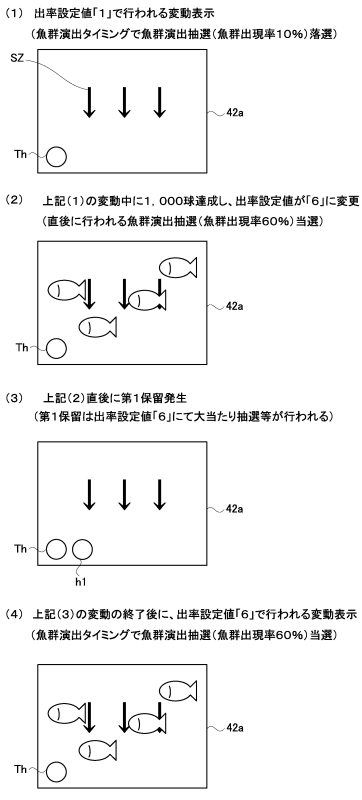
【図７００】

【Fig. 700】



【図７０１】

【Fig. 701】



【図７０２】

【Fig. 702】

(a)

出率設定値		特別抽選乱数カウンタC4（0～99）	出率設定値変更フラグ
段階1～段階6		0～1	TRUE
		2～99	FALSE

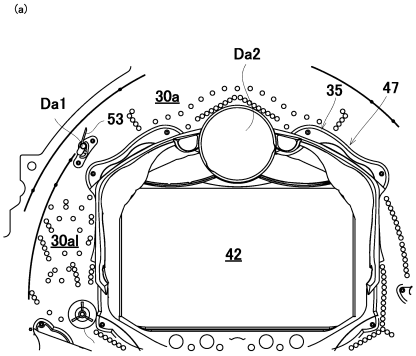
(b)

出率設定値		特別抽選乱数カウンタC4（0～99）	当たり確率設定値変更フラグ
段階1		0～1	TRUE
		2～99	FALSE
段階2		0～2	TRUE
		3～99	FALSE
段階3		0～3	TRUE
		4～99	FALSE
段階4		0～4	TRUE
		5～99	FALSE
段階5		0～5	TRUE
		6～99	FALSE
段階6		0～6	TRUE
		7～99	FALSE

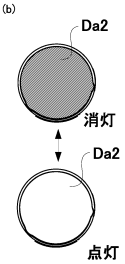
【図７０３】

【Fig. 703】

(a)



(b)



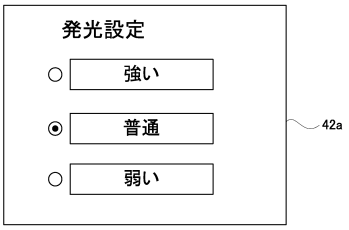
(c)

出率設定値	点灯パターン種別	点灯パターン(●:消灯 ○:点灯)
段階1	1	●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○…
段階2	2	●○○●○○●○○●○○●○○●○○●○…
段階3	3	●○○○●○○○●○○○●○○○●○○○…
段階4	4	●○○○○●○○○○●○○○○●○○○○…
段階5	5	●○○○○○●○○○○○●○○○○○●○…
段階6	6	●○○○○○○●○○○○○○●○○○○○…

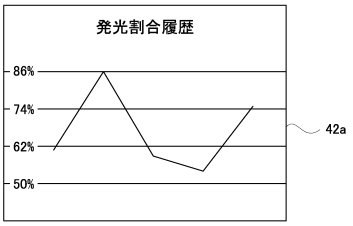
【図７０４】

【Fig. 704】

(a)



(b)



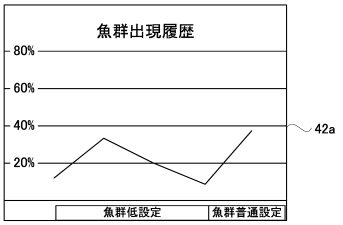
【図７０５】

【Fig. 705】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	魚群出現確率の更新パターン
A	11	30% → 60% → 30% → 20% → 50% → …
AH(×1.5)	11	45% → 90% → 45% → 30% → 75% → …
AL(×0.5)	11	15% → 30% → 15% → 10% → 25% → …

(b)

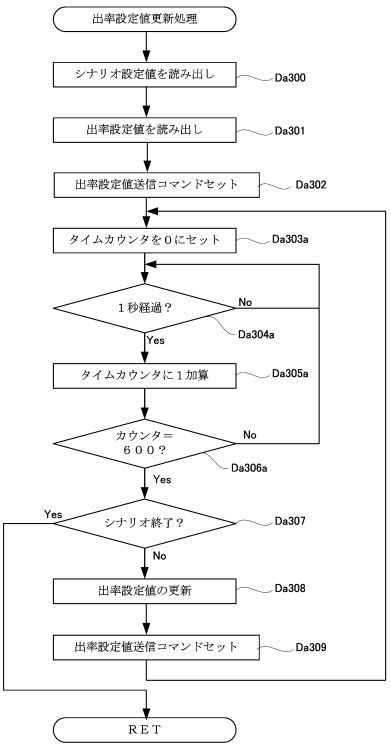


(c)

出率設定値	通常時当たり確率	確変時当たり確率	魚群出現率
段階1	143/42,752 (0.33%)	1,425/42,752 (3.3%)	10%
段階2	147/42,752 (0.34%)	1,474/42,752 (3.4%)	20%
段階6	171/42,752 (0.40%)	1,710/42,752 (4.0%)	60%
段階7	180/42,752 (0.42%)	1,800/42,752 (4.2%)	60%

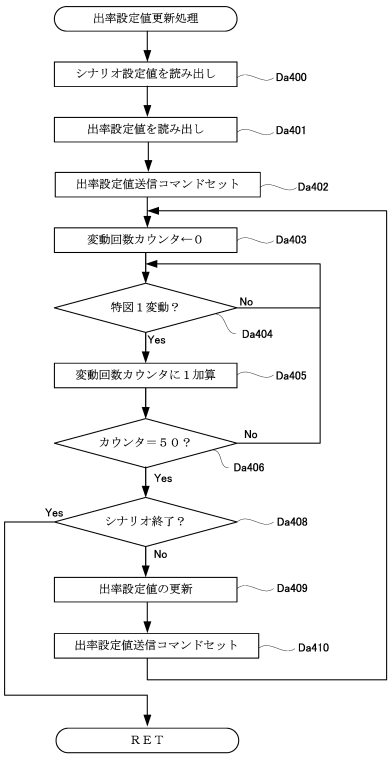
【図７０６】

【Fig. 706】



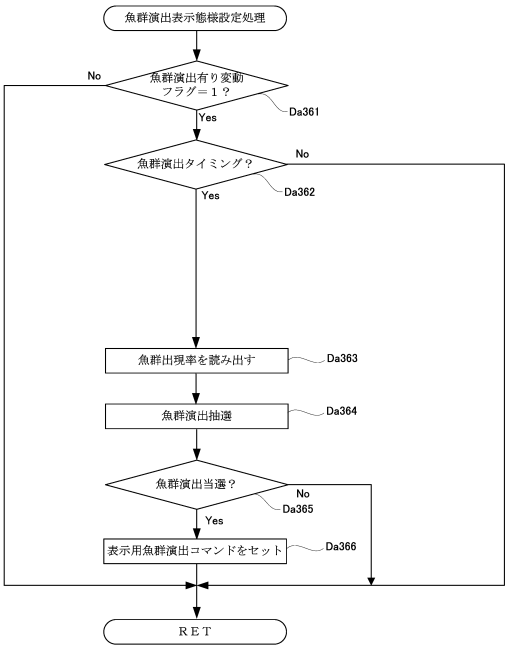
【図７０７】

【Fig. 707】



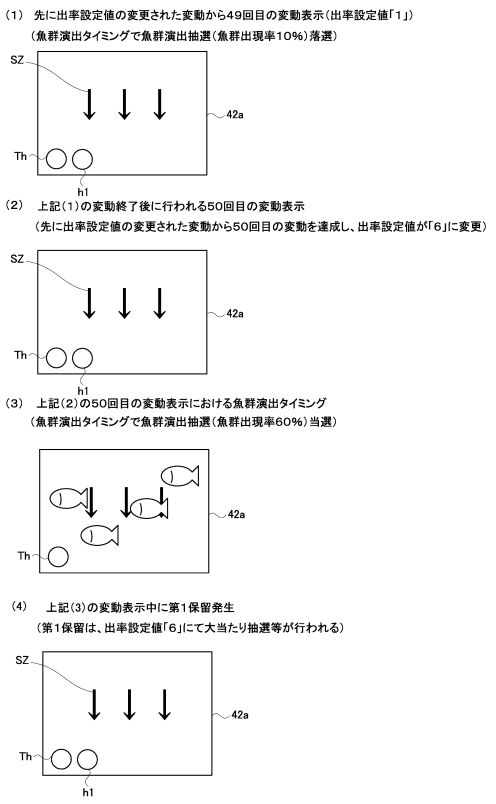
【図７０８】

【Fig. 708】



【図７０９】

【Fig. 709】



【図７１０】

【Fig. 710】

(a)

出率設定値 （発射球数設定値）	１分あたりの 遊技球発射数
段階1	100発/分
段階2	120発/分
段階3	140発/分
段階4	160発/分
段階5	180発/分
段階6	200発/分

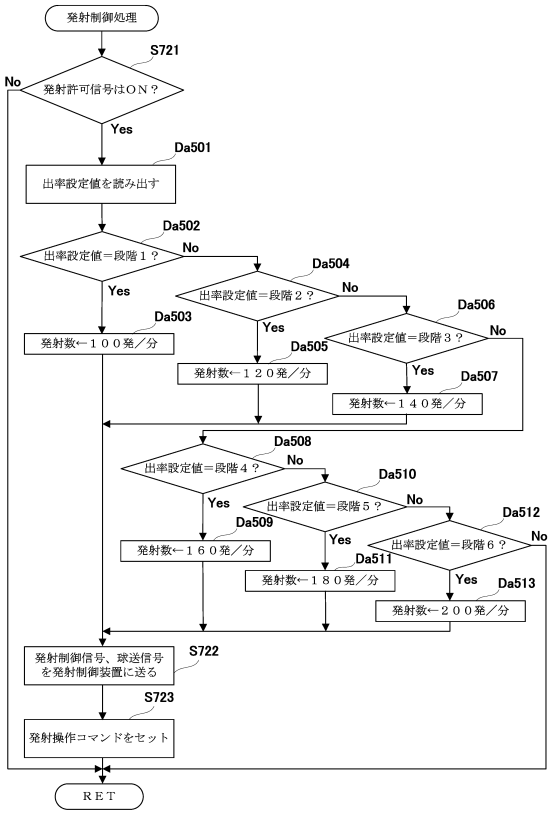
(b)

(a)の変形例

出率設定値	通常時当たり確率	確変時当たり確率	１分あたりの 遊技球発射数
段階1	143/42,752（0.33%）	1,425/42,752（3.3%）	100発/分
段階2	147/42,752（0.34%）	1,474/42,752（3.4%）	120発/分
段階3	153/42,752（0.36%）	1,527/42,752（3.6%）	140発/分
段階4	158/42,752（0.37%）	1,583/42,752（3.7%）	160発/分
段階5	164/42,752（0.38%）	1,644/42,752（3.8%）	180発/分
段階6	171/42,752（0.40%）	1,710/42,752（4.0%）	200発/分

【図７１１】

【Fig. 711】



【図７１２】

【Fig. 712】

(a)

ラウンド数設定値	第1図柄種別	ラウンド数	魚群出現率
段階1	第3大当たり	11R	10%
	第2大当たり	3R	
	第1大当たり	3R	
段階2	第3大当たり	12R	20%
	第2大当たり	4R	
	第1大当たり	4R	
段階3	第3大当たり	13R	30%
	第2大当たり	5R	
	第1大当たり	5R	
段階4	第3大当たり	14R	40%
	第2大当たり	6R	
	第1大当たり	6R	
段階5	第3大当たり	15R	50%
	第2大当たり	7R	
	第1大当たり	7R	
段階6	第3大当たり	16R	60%
	第2大当たり	8R	
	第1大当たり	8R	

(b)

大当たり図柄カウンタ設定値	第3大当たり図柄	第2大当たり図柄	第1大当たり図柄	魚群出現率
段階1	7	1	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9	10%
段階2	7	1, 3	2, 4, 5, 6, 8, 9	20%
段階3	7	1, 3, 5	2, 4, 6, 8, 9	30%
段階4	7	1, 3, 5, 9	2, 4, 6, 8	40%
段階5	7	1, 2, 3, 5, 9	4, 6, 8	50%
段階6	7	1, 2, 3, 4, 5, 9	6, 8	60%

【図７１３】

【Fig. 713】

(a)

大入賞賞球数設定値	賞球数	魚群出現率
段階1	7球	10%
段階2	8球	20%
段階3	9球	30%
段階4	10球	40%
段階5	11球	50%
段階6	12球	60%

(b)

時短状態継続設定値	時短状態の上限	魚群出現率
段階1	10回転	10%
段階2	20回転	20%
段階3	30回転	30%
段階4	40回転	40%
段階5	50回転	50%
段階6	60回転	60%

(c)

普図抽選変動時間設定値	変動時間	魚群出現率
段階1	10秒	10%
段階2	8秒	20%
段階3	6秒	30%
段階4	4秒	40%
段階5	2秒	50%
段階6	0．5秒	60%

【図７１４】

【Fig. 714】

(a)

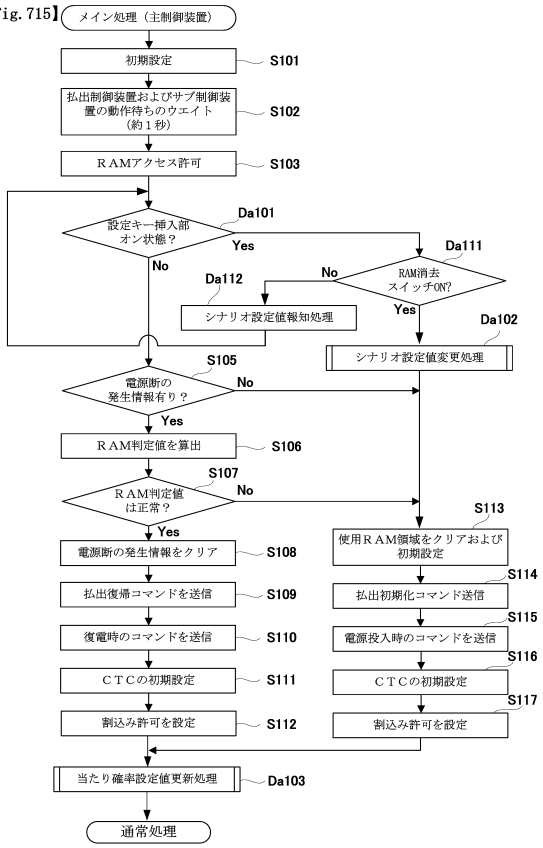
ラウンド数設定値	第1図柄種別	ラウンド数
段階1	第3大当たり	11R
	第2大当たり	3R
	第1大当たり	3R
段階2	第3大当たり	12R
	第2大当たり	4R
	第1大当たり	4R
段階3	第3大当たり	13R
	第2大当たり	5R
	第1大当たり	5R
段階4	第3大当たり	14R
	第2大当たり	6R
	第1大当たり	6R
段階5	第3大当たり	15R
	第2大当たり	7R
	第1大当たり	7R
段階6	第3大当たり	16R
	第2大当たり	8R
	第1大当たり	8R

(b)

出率設定値	ラウンド数設定値	第1図柄種別	ラウンド数
段階1	段階1	第3大当たり	11R
		第2大当たり	3R
		第1大当たり	3R
段階2	段階2	第3大当たり	12R
		第2大当たり	4R
		第1大当たり	4R
段階	段階3	第3大当たり	13R
		第2大当たり	5R
		第1大当たり	5R
段階4	段階4	第3大当たり	14R
		第2大当たり	6R
		第1大当たり	6R
段階5	段階5	第3大当たり	15R
		第2大当たり	7R
		第1大当たり	7R
段階6	段階6	第3大当たり	16R
		第2大当たり	8R
		第1大当たり	8R

【図７１５】

【Fig. 715】



【図７１６】

【Fig. 716】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数）
A（下降パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） （50,001～6万球） 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1
B（下降パターン2）	12	（1～2万球） （20,001～4万球） （40,001～6万球） 6 → 5 → 4
C（下降パターン3）	13	（1～3万球） （30,001～6万球） 6 → 5

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（下降パターン1）	11	（1～200回） （201～400回） （401～600回） （601～801回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1
B（下降パターン2）	12	（1～400回） （401～800回） （801～1,200回） 6 → 5 → 4
C（下降パターン3）	13	（1～600回） （601～1,200回） 6 → 5

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（下降パターン1）	11	（1～100回） （101～200回） （201～600回） （601～801回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1
B（下降パターン2）	12	（1～200回） （201～400回） （401～1,200回） 6 → 5 → 4
C（下降パターン3）	13	（1～300回） （301～1,200回） 6 → 5

【図７１７】

【Fig. 717】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） （50,001～6万球） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～2万球） （20,001～4万球） （40,001～6万球） 1 → 3 → 5
C（上昇パターン3）	13	（1～3万球） （30,001～6万球） 1 → 6
D（上昇パターン4）	14	（1～1万球） （10,001～6万球） 1 → 6
E（上昇パターン5）	15	（1～5万球） （50,001～6万球） 1 → 6

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（上昇パターン1）	11	（1～200回） （201～400回） （401～600回） （601～801回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～400回） （401～800回） （801～1,200回） 1 → 3 → 6
C（上昇パターン3）	13	（1～600回） （601～1,200回） 1 → 6
D（上昇パターン4）	14	（1～100回） （101～1,200回） 1 → 6
E（上昇パターン5）	15	（1～1,000回） （1,001～1,200回） 1 → 6

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（上昇パターン1）	11	（1～100回） （101～200回） （201～500回） （501～800回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～300回） （301～600回） （601～800回） （801～1,000回） （1,001～1,100回） （1,101～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
C（上昇パターン3）	13	（1～200回） （201～400回） （401～500回） （501～601回） （601～900回） （901～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

【図７１８】

【Fig. 718】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数＋始動口入賞率）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） （50,001～6万球） +(入賞率2%) +(入賞率2%) +(入賞率2%) +(入賞率2%) +(入賞率2%) 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～2万球） （20,001～4万球） （40,001～6万球） +(入賞率2%) +(入賞率2%) 1 → 3 → 5
C（上昇パターン3）	13	（1～3万球） （30,001～6万球） +(入賞率2.5%) 1 → 6
D（上昇パターン4）	14	（1～1万球） （10,001～6万球） +(入賞率2.5%) 1 → 6
E（上昇パターン5）	15	（1～1万球） （50,001～6万球） +(入賞率2.1%) 1 → 6

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数＋始動口入賞率）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） （50,001～6万球） +(入賞率2.01%) +(入賞率2.03%) +(入賞率2.05%) +(入賞率2.07%) +(入賞率2.09%) 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数or 発射球数＋始動口入賞率）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球 +(入賞率2.09%)） （50,001～6万球） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

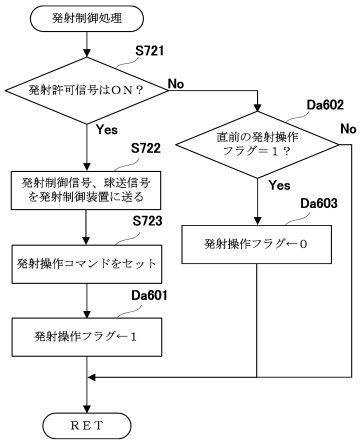
【図７１９】

【Fig. 719】

(a)

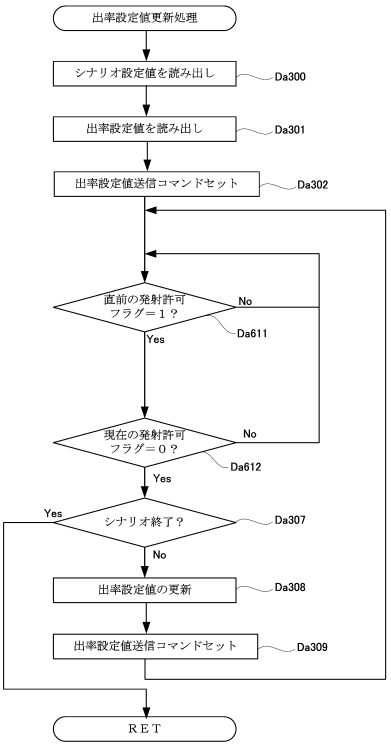
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A （3振出パターン）	11	(発射許可フラグ1→0) 3 → (発射許可フラグ1→0) 6 → (発射許可フラグ1→0) 3 → (発射許可フラグ1→0) 2 → (発射許可フラグ1→0) 5 → …
B （乱高下パターン）	12	(発射許可フラグ1→0) 2 → (発射許可フラグ1→0) 1 → (発射許可フラグ1→0) 3 → (発射許可フラグ1→0) 5 → (発射許可フラグ1→0) 3 → …
⋮	⋮	⋮

(b)



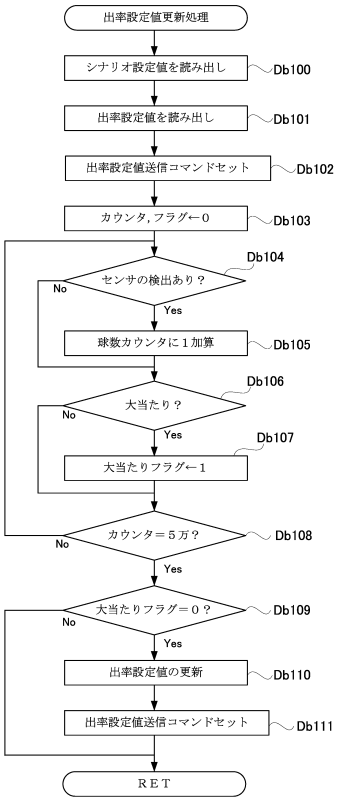
【図７２０】

【Fig. 720】



【図７２１】

【Fig. 721】



【図７２２】

【Fig. 722】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	21	1 → 2
B	22	2 → 3
C	23	3 → 3
D	24	4 → 4
E	25	5 → 5
F	26	6 → 6

(b)

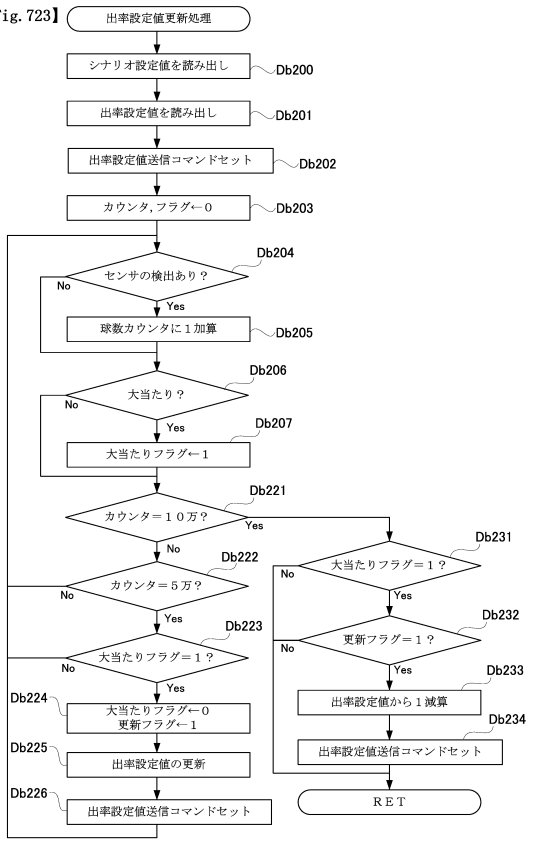
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A1	31	1 → 3
B1	32	2 → 3
C1	33	3 → 3

(c)



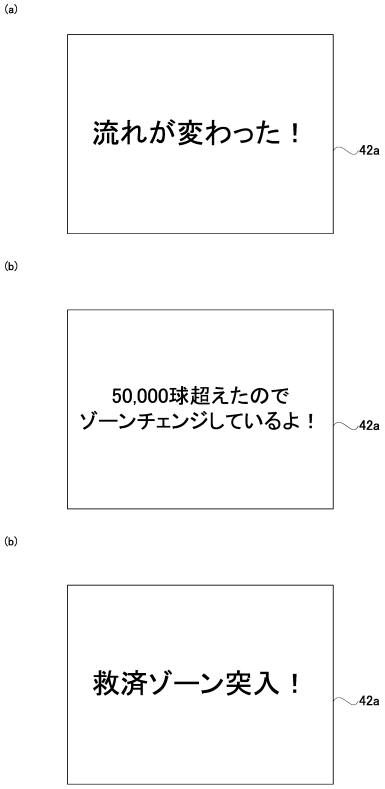
【図７２３】

【Fig. 723】



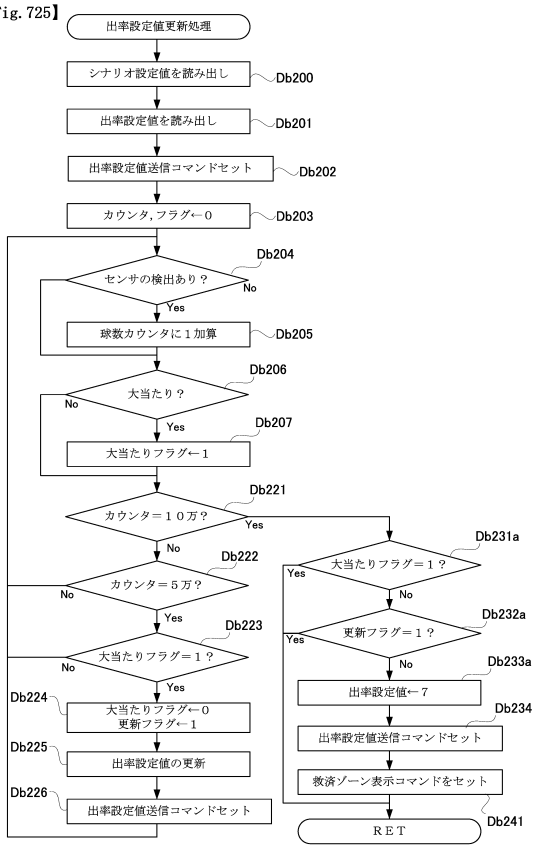
【図７２４】

【Fig. 724】



【図７２５】

【Fig. 725】



【図７２６】

【Fig. 726】

(a)

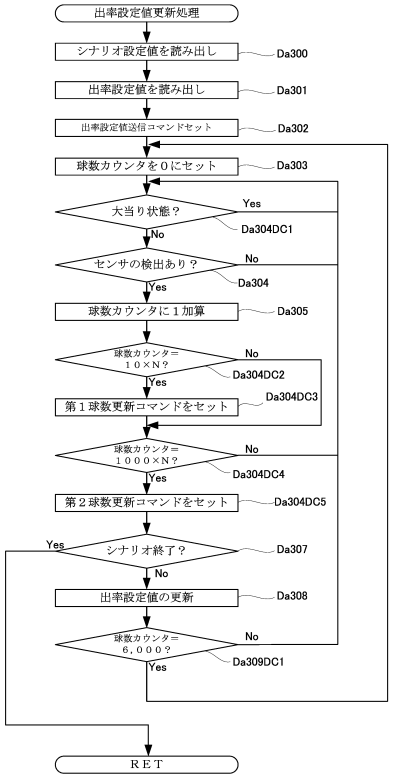
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	11	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B	12	2 → 1 → 3 → 5 → 3 → 4 …（段階は抽選により決定）
C	13	1 → 2 → 3 → 1 → 2 → 3
D	14	4 → 5 → 6 → 4 → 5 → 6
⋮	⋮	⋮
G	17	4 → 3 → 2 → 6 → 1 → 5
⋮	⋮	⋮
I	19	1 → 1 → 3 → 4 → 6 → 6
J	20	6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	ステージの更新パターン
A～J	11～20	朝 → 昼 → 夕方 → 夜 → 真夜中 → 早朝

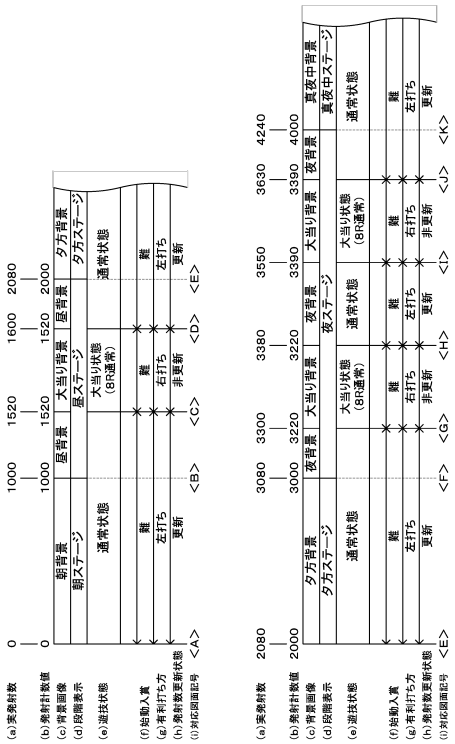
【図７２７】

【Fig. 727】



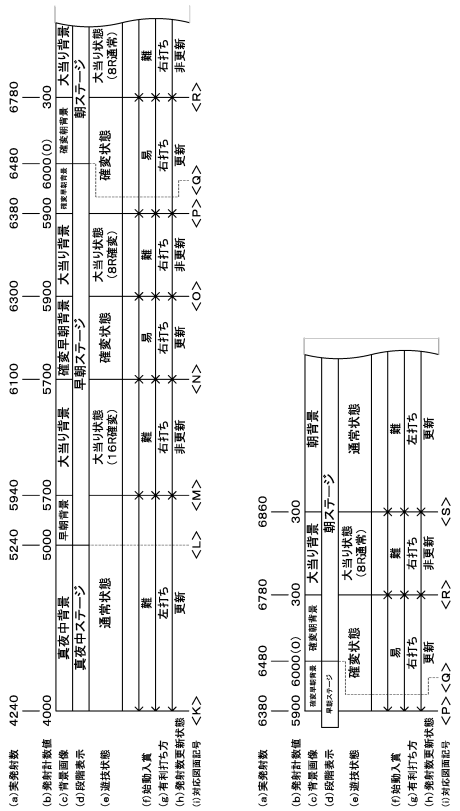
【図７２８】

【Fig. 728】



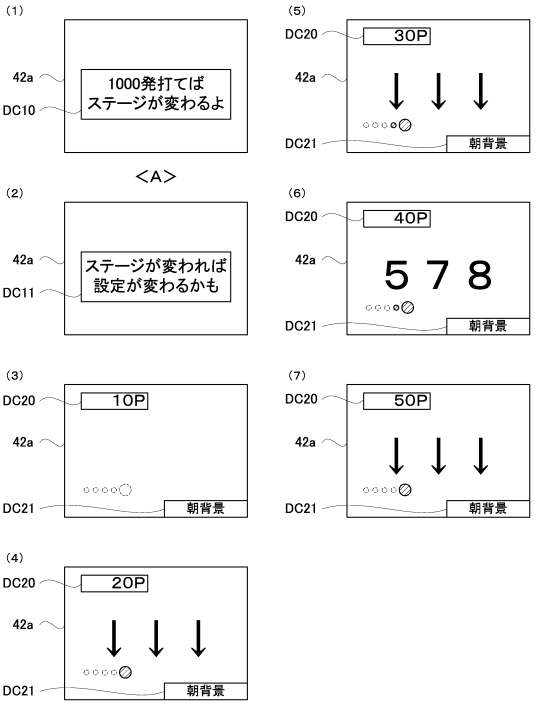
【図７２９】

【Fig. 729】

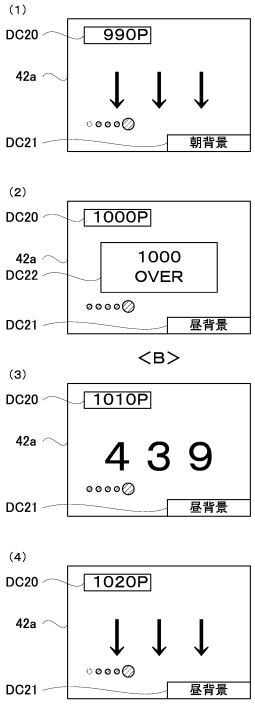


【図７３０】

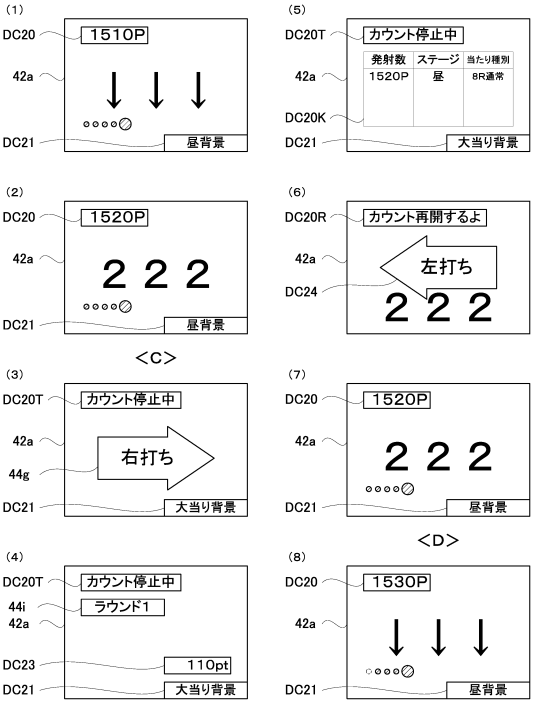
【Fig. 730】



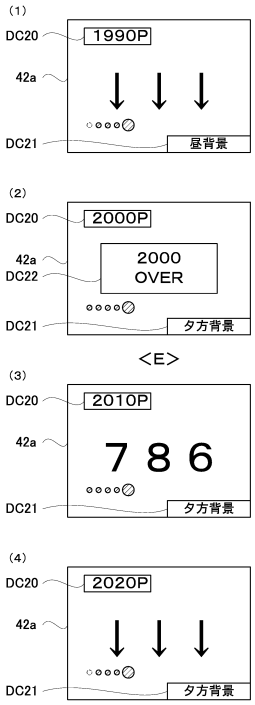
【図７３１】
【Fig. 731】



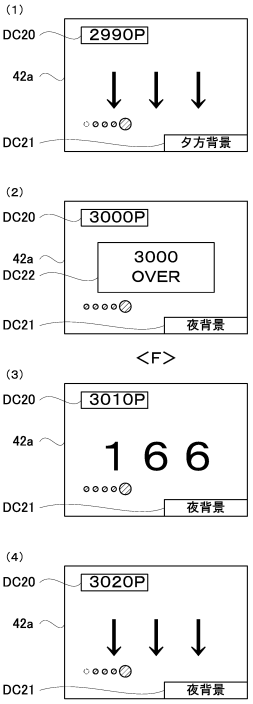
【図７３２】
【Fig. 732】



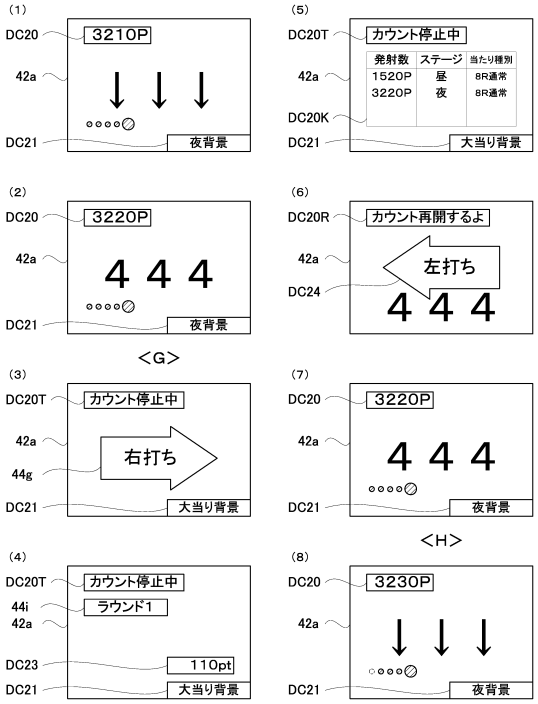
【図７３３】
【Fig. 733】



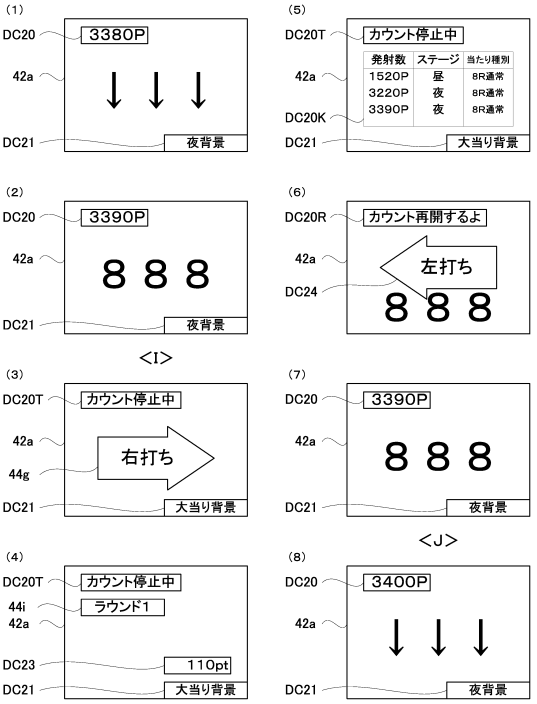
【図７３４】
【Fig. 734】



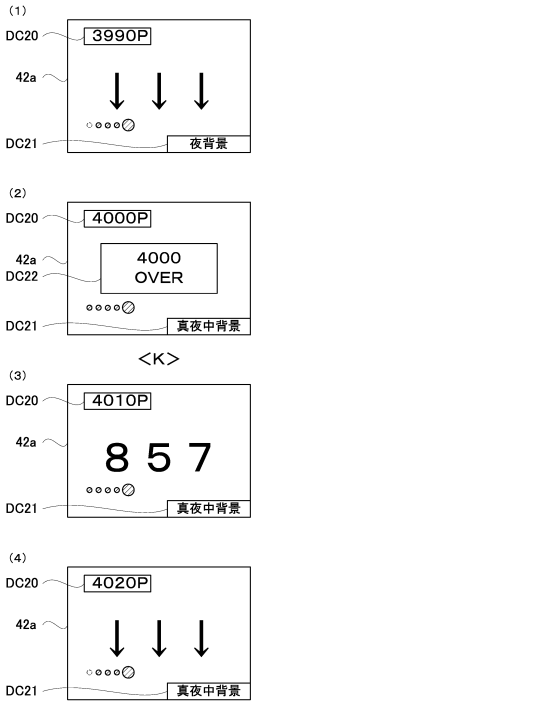
【図７３５】
【Fig. 735】



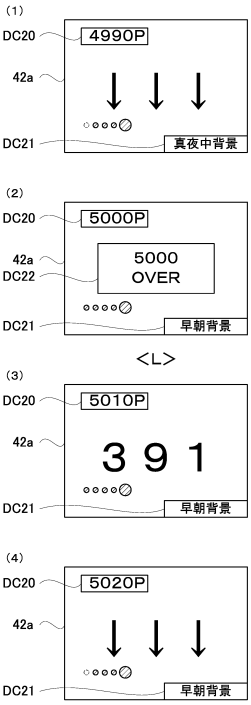
【図７３６】
【Fig. 736】



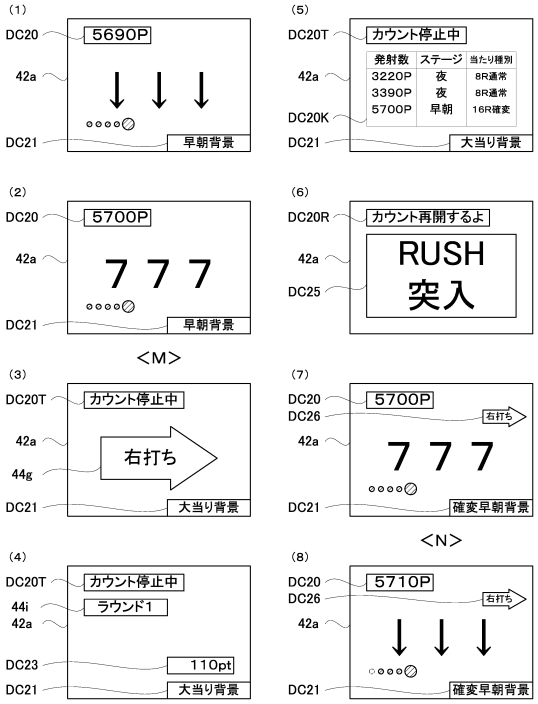
【図７３７】
【Fig. 737】



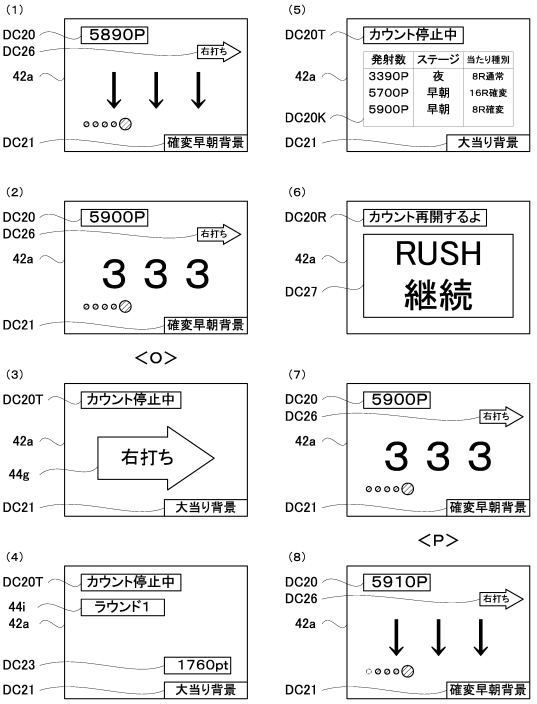
【図７３８】
【Fig. 738】



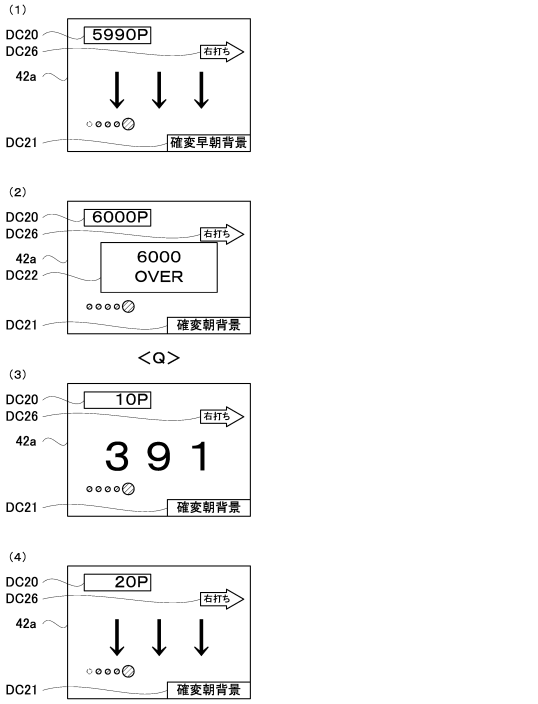
【図７３９】
【Fig. 739】



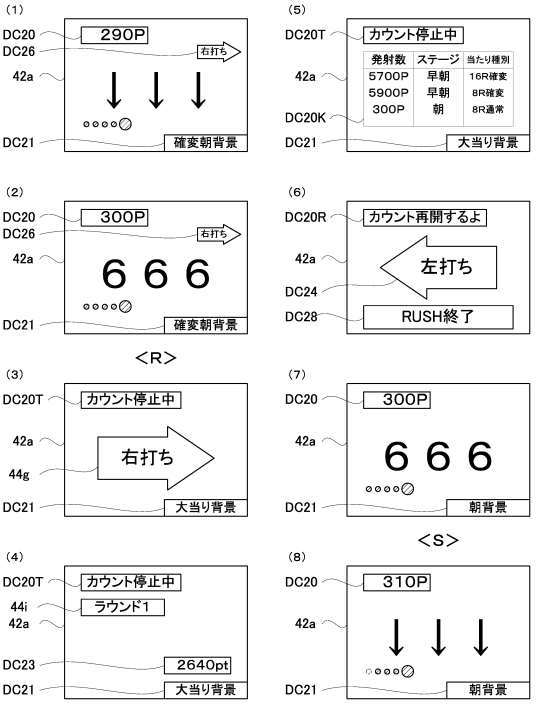
【図７４０】
【Fig. 740】



【図７４１】
【Fig. 741】



【図７４２】
【Fig. 742】



【図７４３】

【Fig. 743】

(a)

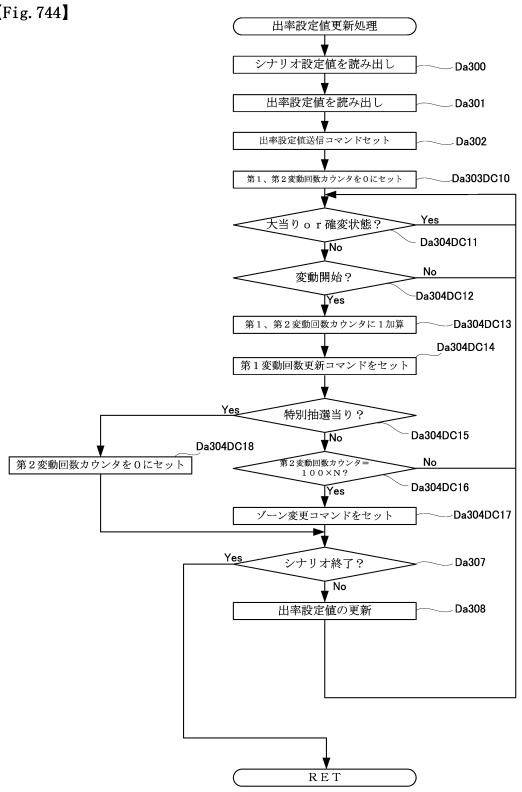
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	11	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B	12	2 → 1 → 3 → 5 → 3 → 4 …（段階は抽選により決定）
C	13	1 → 2 → 3 → 1 → 2 → 3
D	14	4 → 5 → 6 → 4 → 5 → 6
⋮	⋮	⋮
G	17	4 → 3 → 2 → 6 → 1 → 5
⋮	⋮	⋮
I	19	1 → 1 → 3 → 4 → 6 → 6
J	20	6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	ゾーンの更新パターン(ゾーンは段階により決定)
A	11	白 → 青 → 緑 → 赤 → 金 → 虹
B	12	青 → 白 → 緑 → 金 → 緑 → 赤…
C	13	白 → 青 → 緑 → 白 → 青 → 緑
D	14	赤 → 金 → 虹 → 赤 → 金 → 虹
⋮	⋮	⋮
G	17	赤 → 緑 → 青 → 虹 → 白 → 金
⋮	⋮	⋮
I	19	白 → 白 → 緑 → 赤 → 虹 → 虹
J	20	虹 → 金 → 赤 → 緑 → 青 → 白

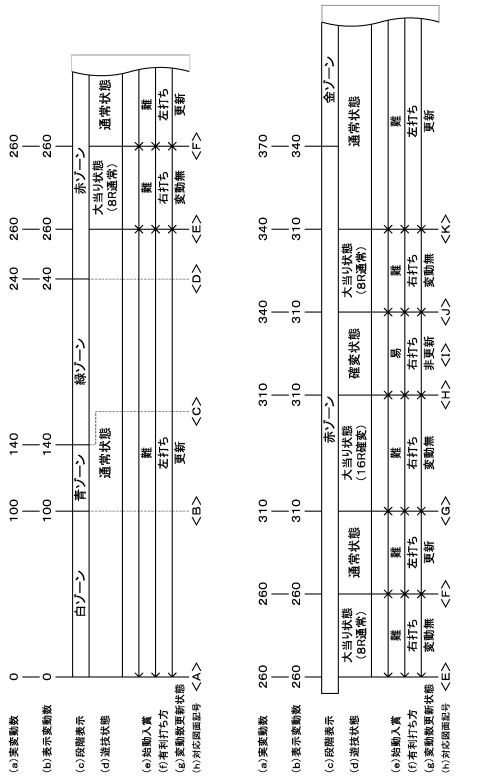
【図７４４】

【Fig. 744】



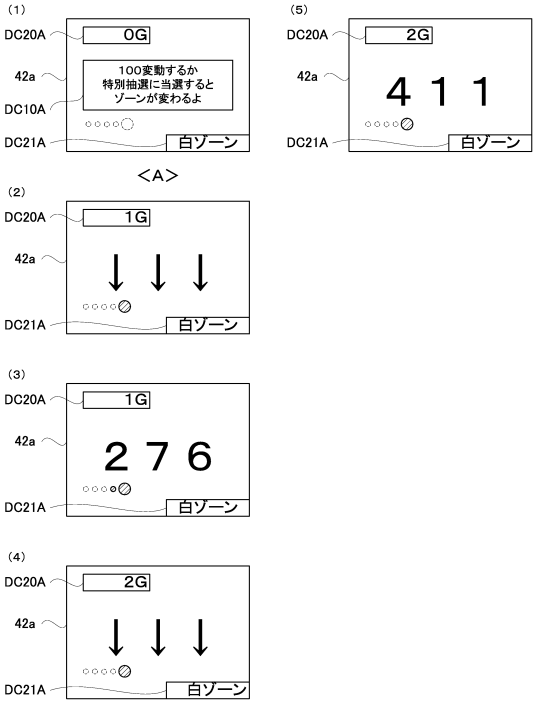
【図７４５】

【Fig. 745】

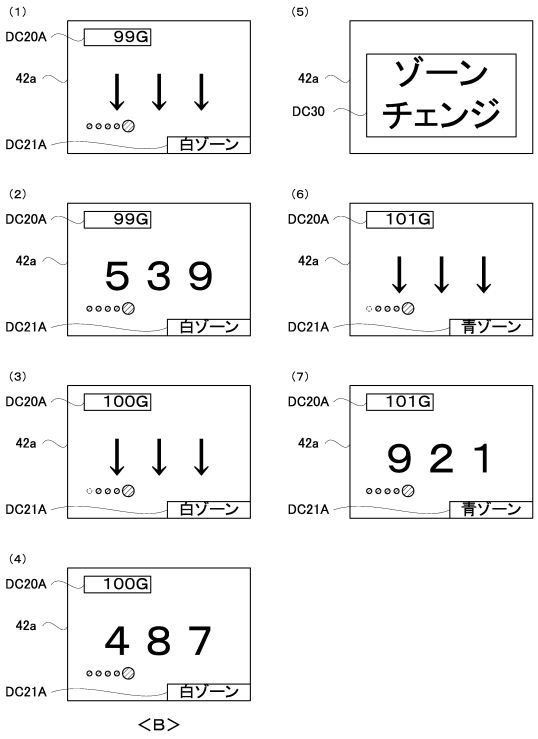


【図７４６】

【Fig. 746】

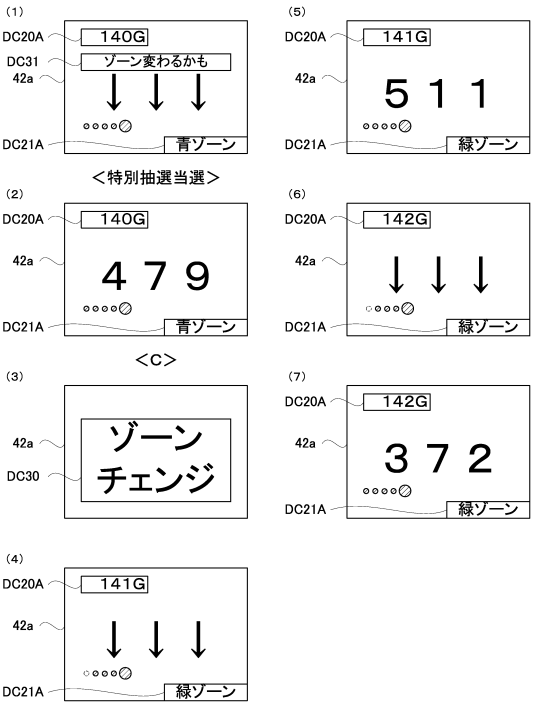


【図７４７】
【Fig. 747】

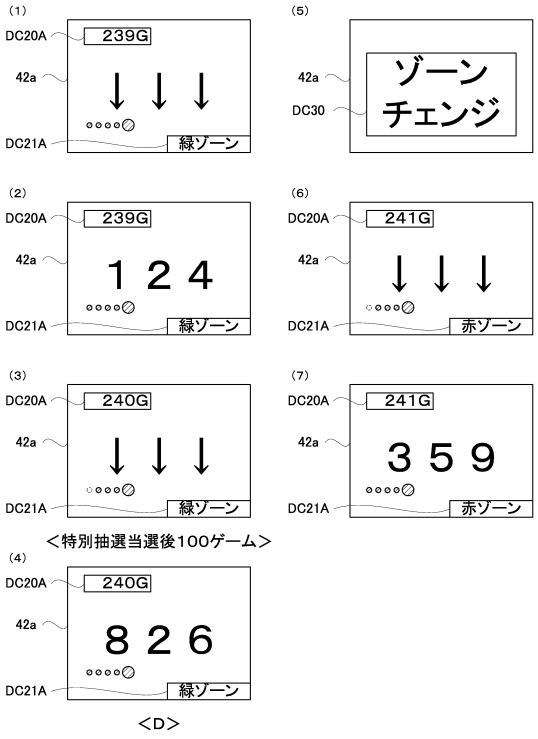


<B>

【図７４８】
【Fig. 748】

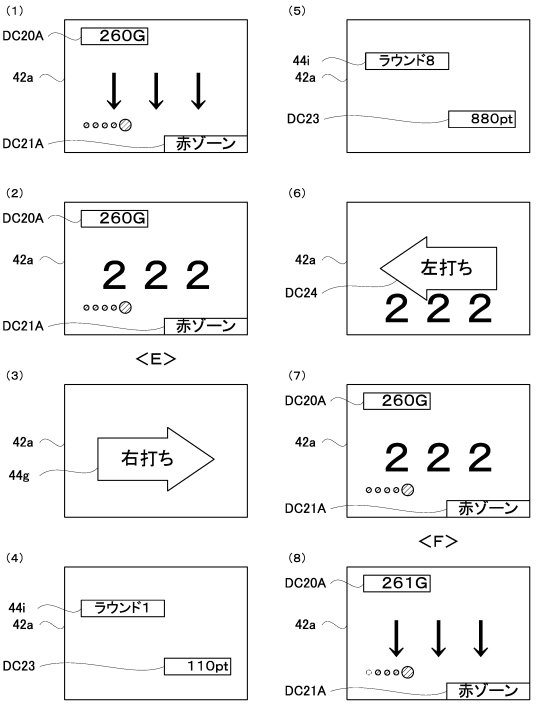


【図７４９】
【Fig. 749】

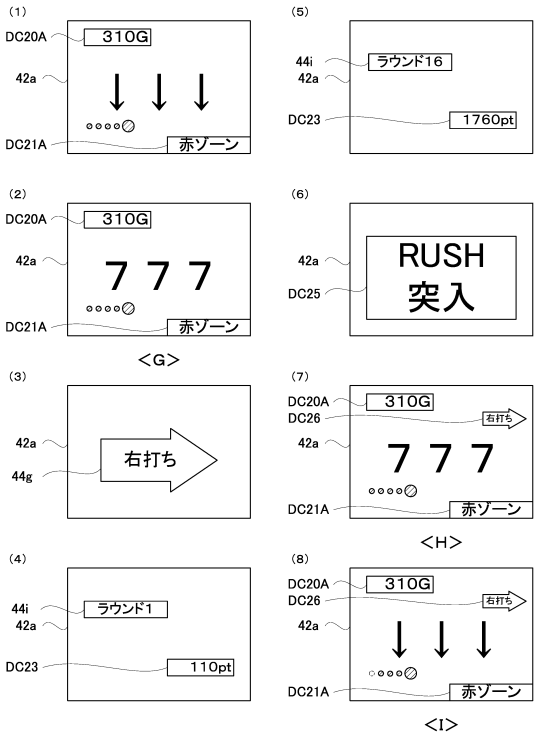


<D>

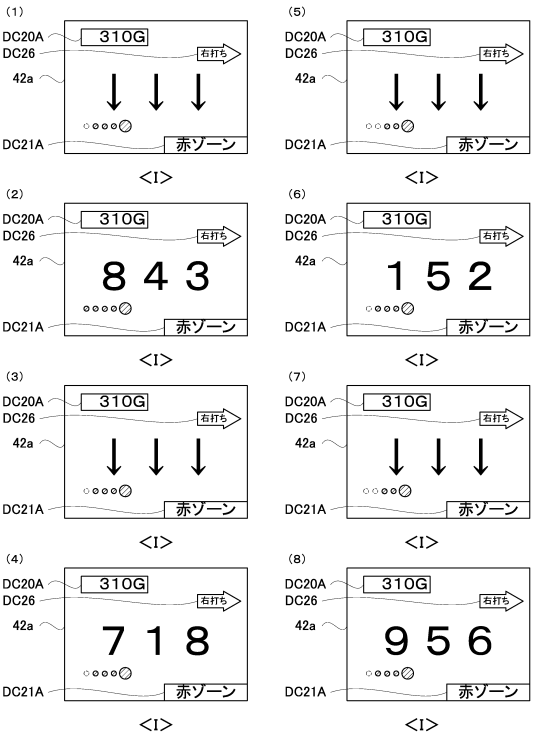
【図７５０】
【Fig. 750】



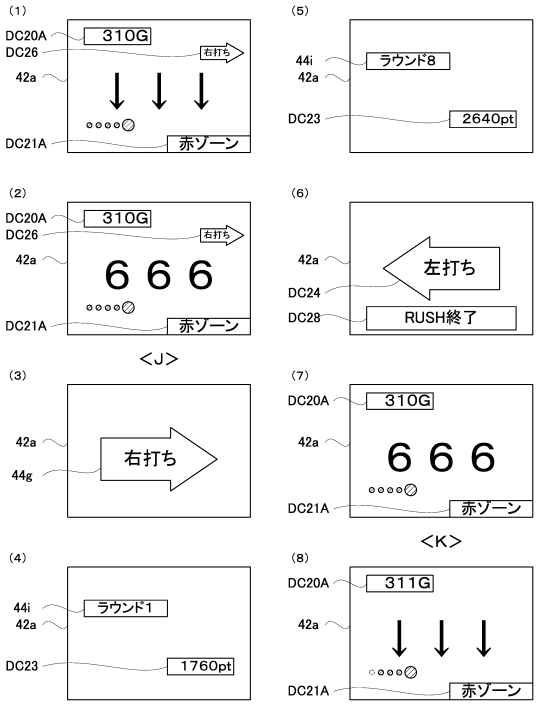
【図７５１】
【Fig. 751】



【図７５２】
【Fig. 752】



【図７５３】
【Fig. 753】



【図７５４】
【Fig. 754】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	11	1→2→3→4→5→6
B	12	2→1→3→5→3→4・・・ (段階は抽選により決定)
C	13	1→2→3→1→2→3→4→5→6→1→2→3→1→2→3→4→5→6
D	14	1→2→3→4→5→6→4→5→6→4→5→6→4→5→6→1→2→3
⋮	⋮	⋮
I	19	1→1→2→2→3→3→4→4→5→5→6→6
J	20	6→5→4→3→2→1

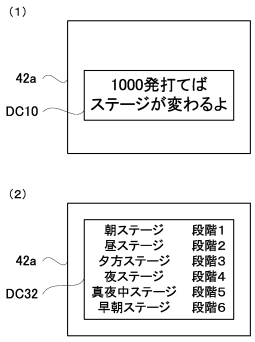
(b)

出率設定値	設定されるステージ
1	朝ステージ
2	昼ステージ
3	夕方ステージ
4	夜ステージ
5	真夜中ステージ
6	早朝ステージ

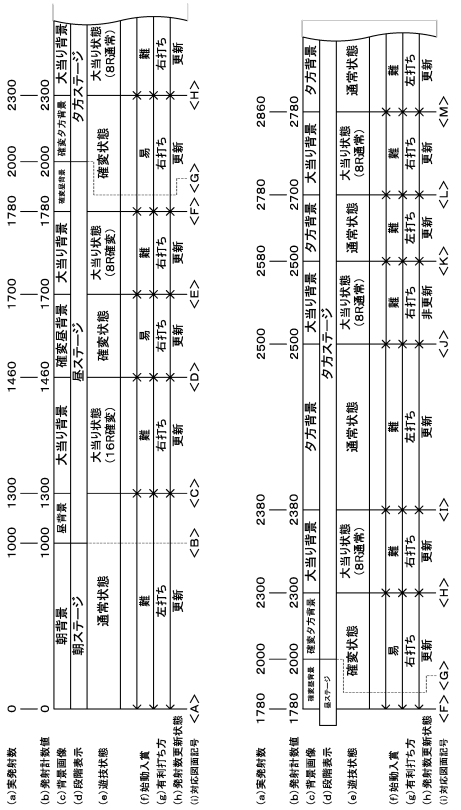
(c)

シナリオ	シナリオ設定値	ステージの更新パターン
A	11	朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝
B	12	昼→朝→夕方→真夜中→夕方→夜・・・
C	13	朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝
D	14	朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方
⋮	⋮	⋮
I	19	朝→朝→昼→昼→夕方→夕方→夜→夜→真夜中→真夜中→早朝→早朝
J	20	早朝→真夜中→夜→夕方→昼→朝

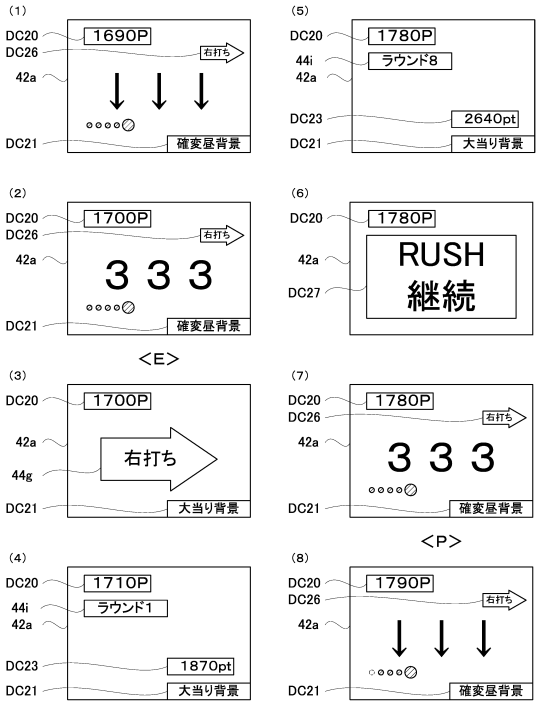
【図７５５】
【Fig. 755】



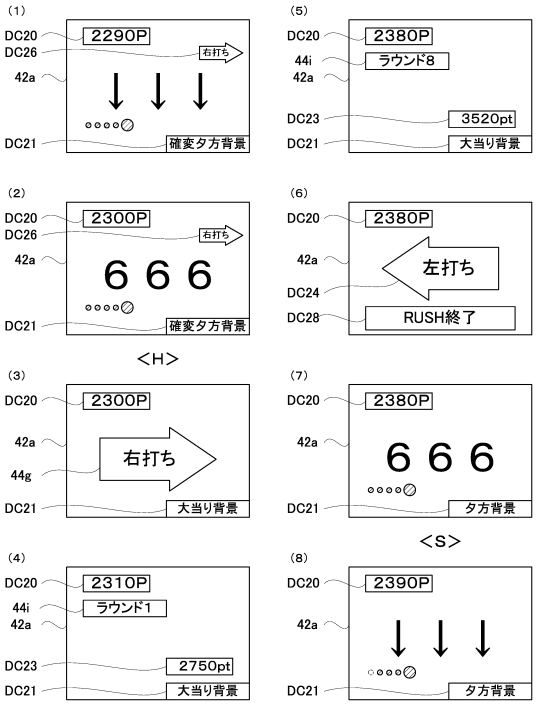
【図７５６】
【Fig. 756】



【図７５７】
【Fig. 757】

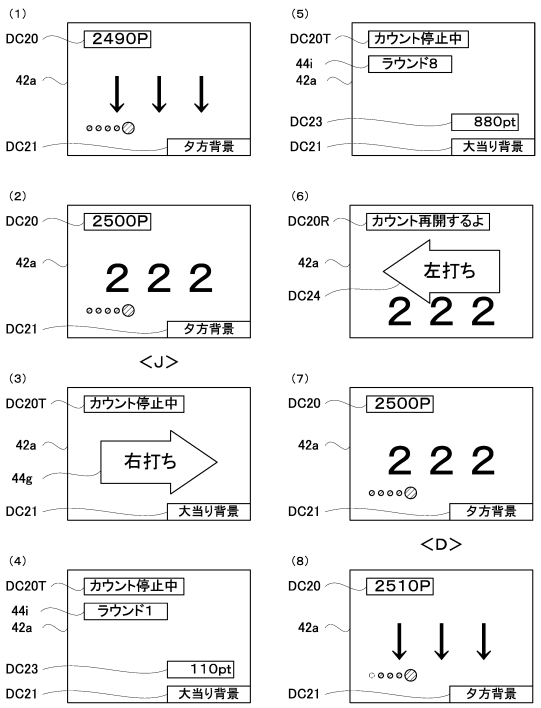


【図７５８】
【Fig. 758】



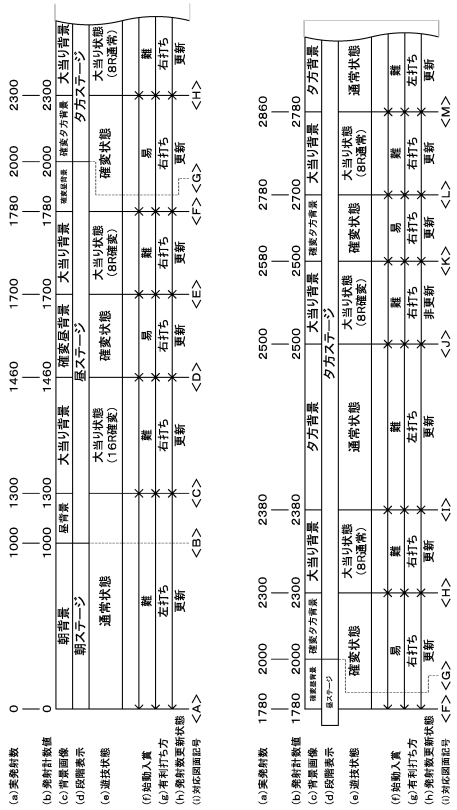
【図７５９】

【Fig. 759】



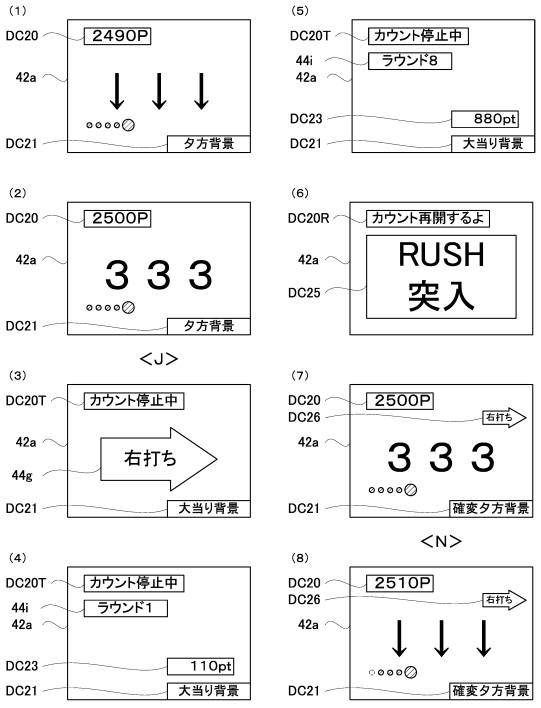
【図７６０】

【Fig. 760】



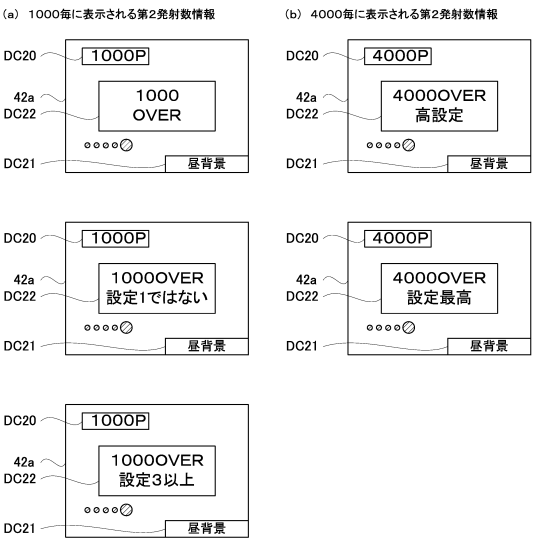
【図７６１】

【Fig. 761】



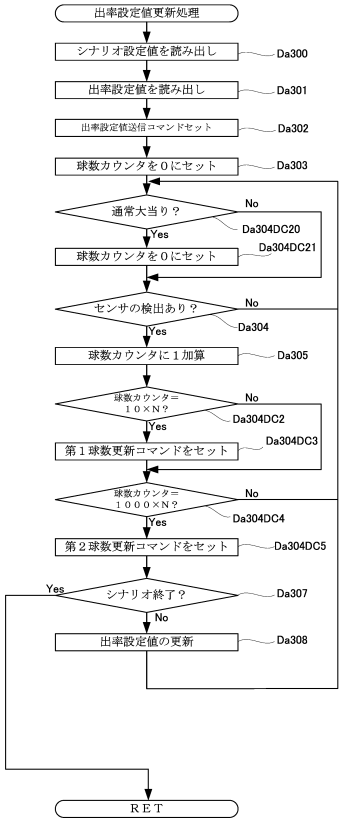
【図７６２】

【Fig. 762】



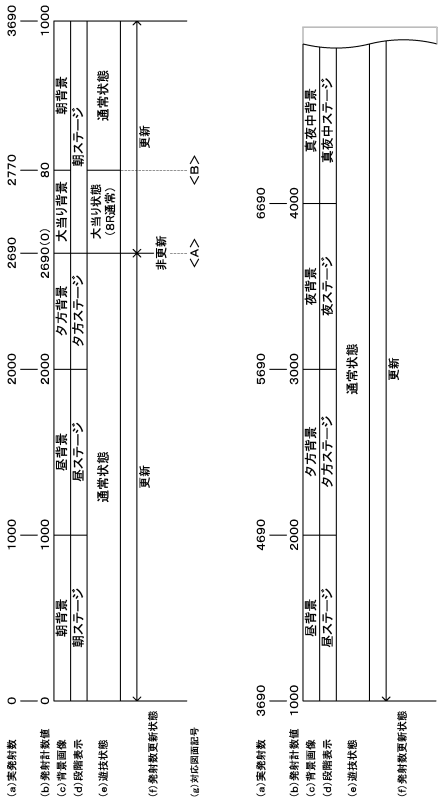
【図７６３】

【Fig. 763】



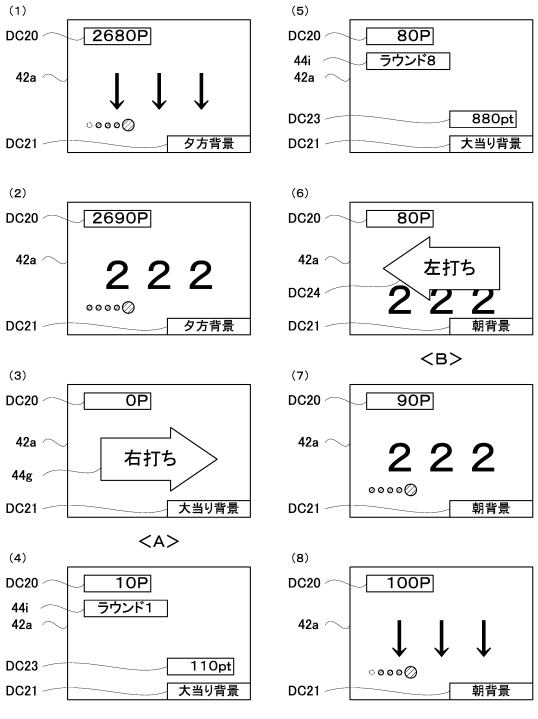
【図７６４】

【Fig. 764】



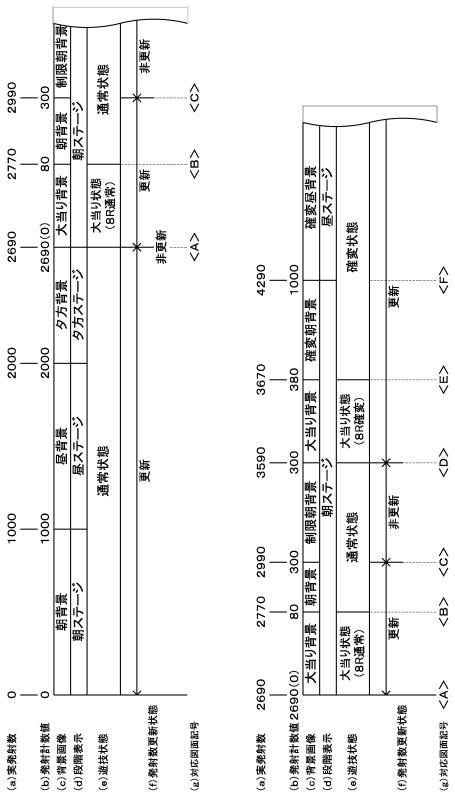
【図７６５】

【Fig. 765】

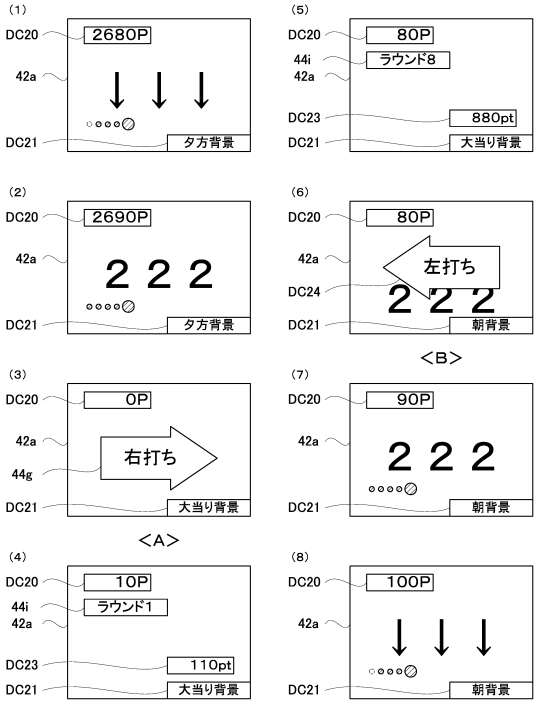


【図７６６】

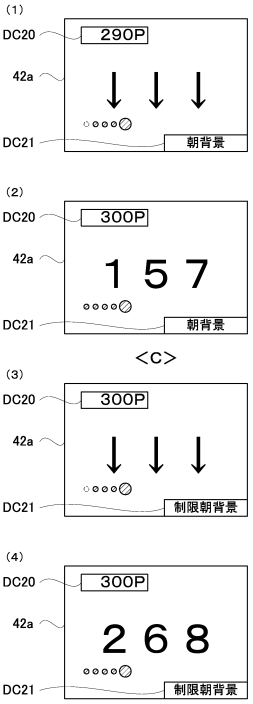
【Fig. 766】



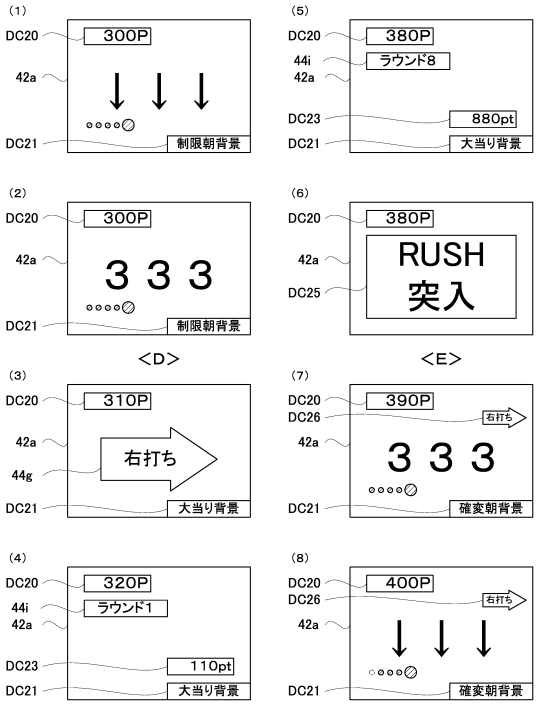
【図７６７】
【Fig. 767】



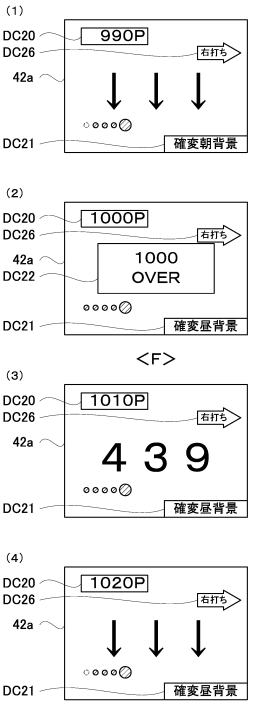
【図７６８】
【Fig. 768】



【図７６９】
【Fig. 769】

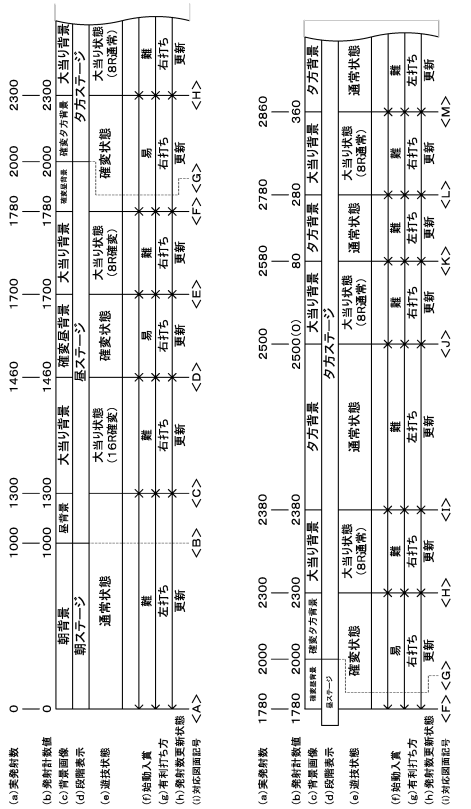


【図７７０】
【Fig. 770】



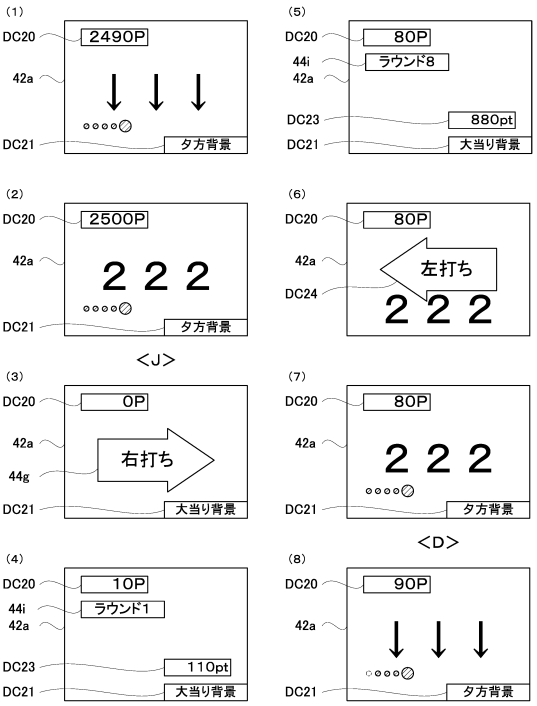
【図７７１】

【Fig. 771】



【図７７２】

【Fig. 772】



【図７７３】

【Fig. 773】

(a)

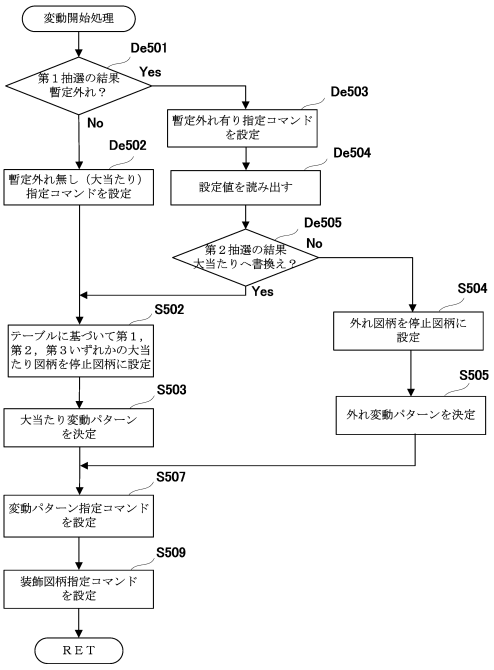
	出率設定値	当たり確率(通常時)	当たり確率(確変時)
第1抽選	固定確率	143/42,752 (0.33%)	1,425/42,752 (3.3%)
第2抽選	段階1	143/42,752 (0.33%)	1,425/42,752 (3.3%)
	段階2	147/42,752 (0.34%)	1,474/42,752 (3.4%)
	段階3	153/42,752 (0.36%)	1,527/42,752 (3.6%)
	段階4	158/42,752 (0.37%)	1,583/42,752 (3.7%)
	段階5	164/42,752 (0.38%)	1,644/42,752 (3.8%)
	段階6	171/42,752 (0.40%)	1,710/42,752 (4.0%)

(b)

出率設定値	大当たり乱数カウンタC1 (0～42,751)				大当たり図柄カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別
	第1抽選		第2抽選					
	低確率	高確率	低確率	高確率				
段階1	0～142	0～1,424	0～142	0～1,424	0～9	第3記号(第3大当たり)	7	16R確変
					10～49	第2記号(第2大当たり)	1, 3, 5, 9	8R確変
					50～99	第1記号(第1大当たり)	2, 4, 6, 8	8R通常

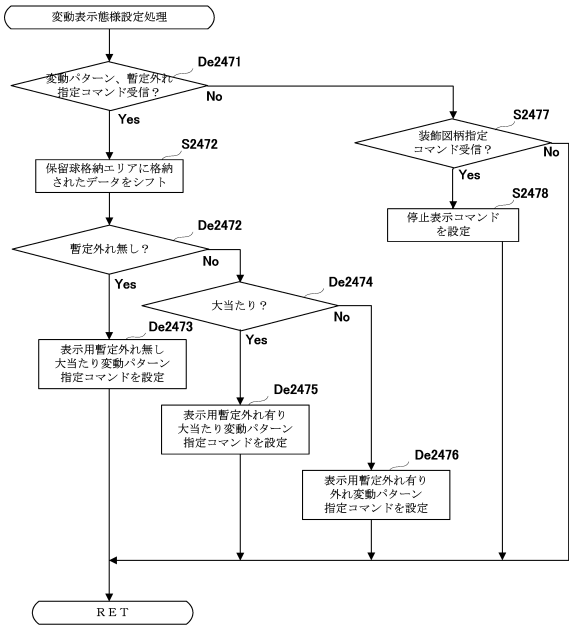
【図７７４】

【Fig. 774】



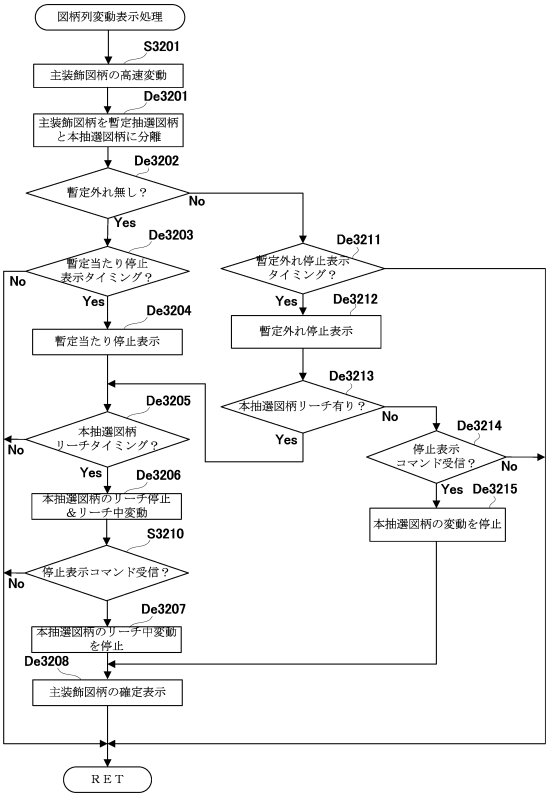
【図７７５】

【Fig. 775】



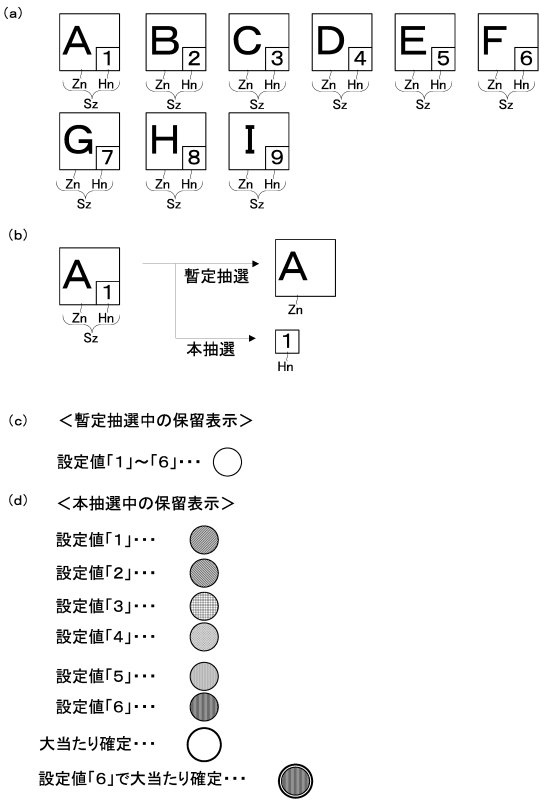
【図７７６】

【Fig. 776】



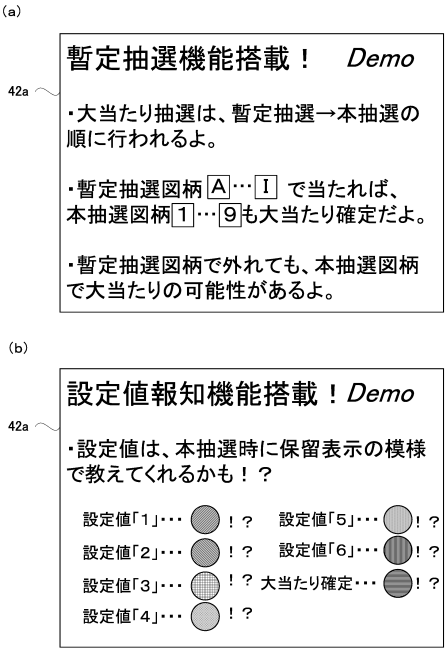
【図７７７】

【Fig. 777】



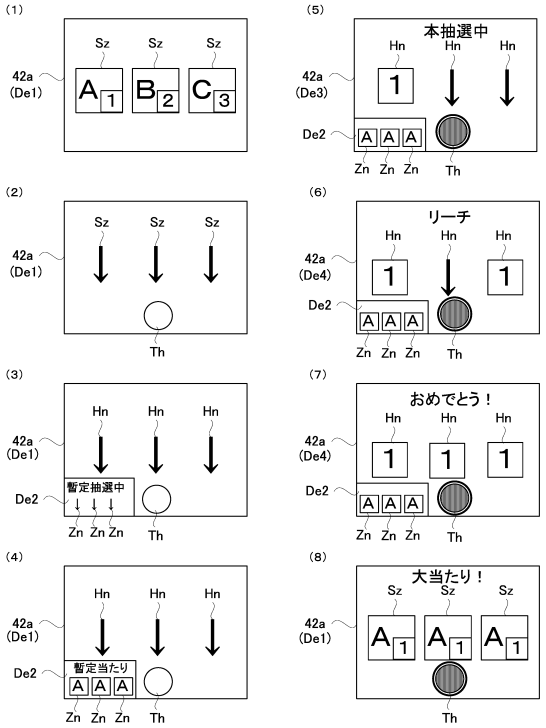
【図７７８】

【Fig. 778】



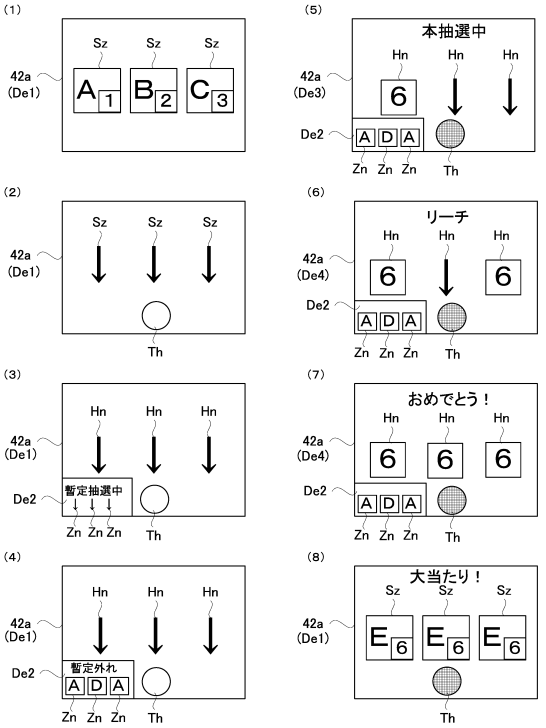
【図７７９】

【Fig. 779】



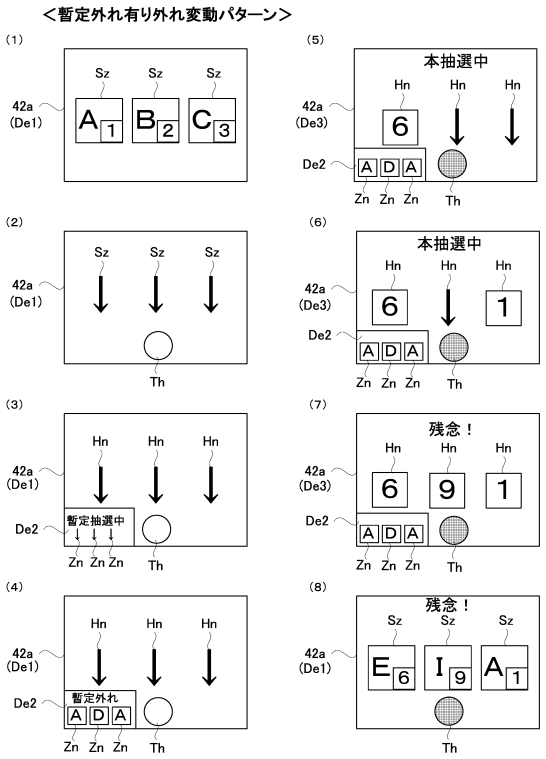
【図７８０】

【Fig. 780】



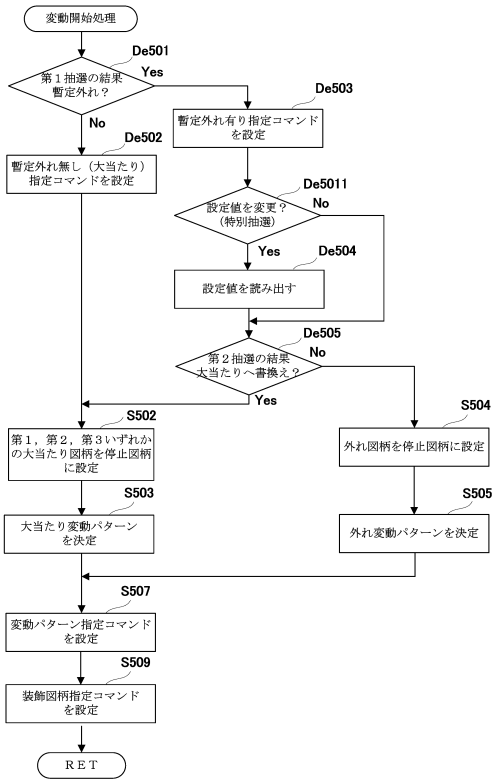
【図７８１】

【Fig. 781】



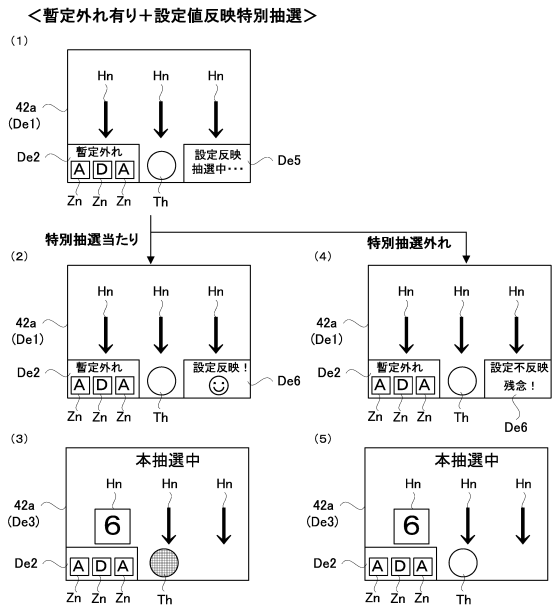
【図７８２】

【Fig. 782】



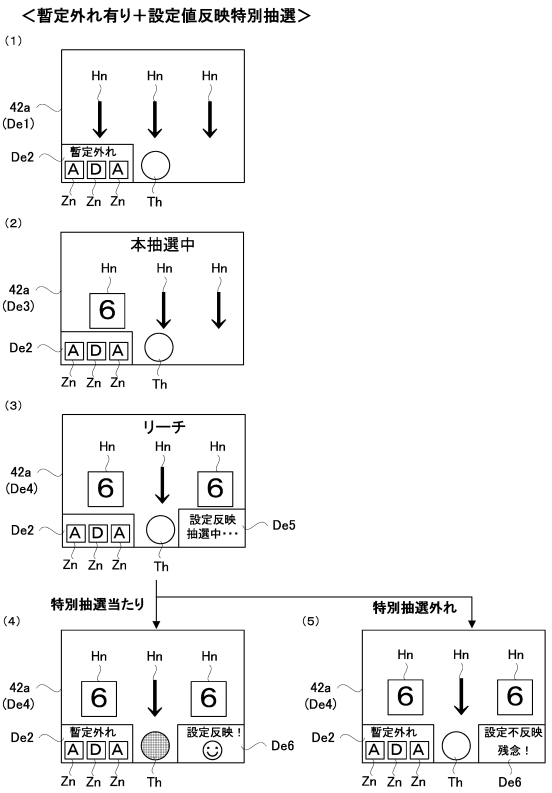
【図７８３】

【Fig. 783】



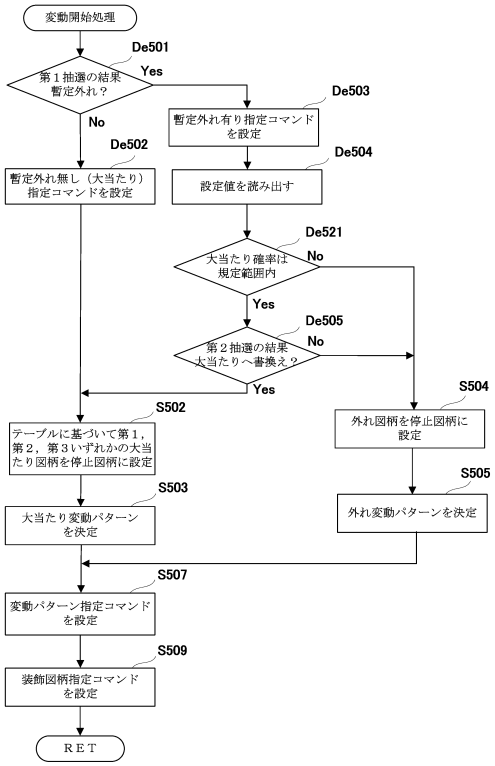
【図７８４】

【Fig. 784】



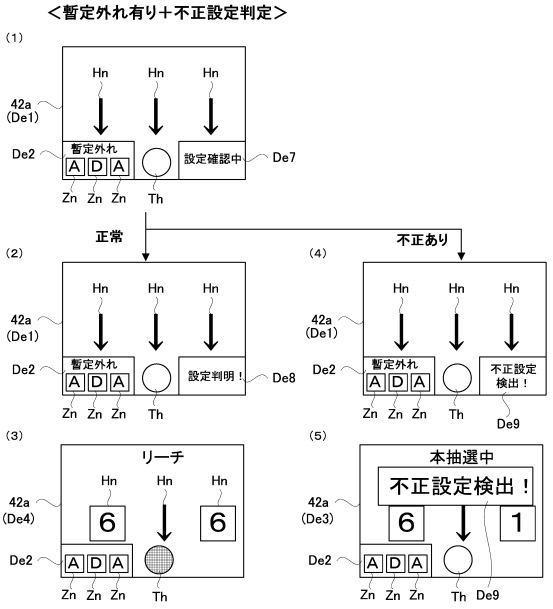
【図７８５】

【Fig. 785】

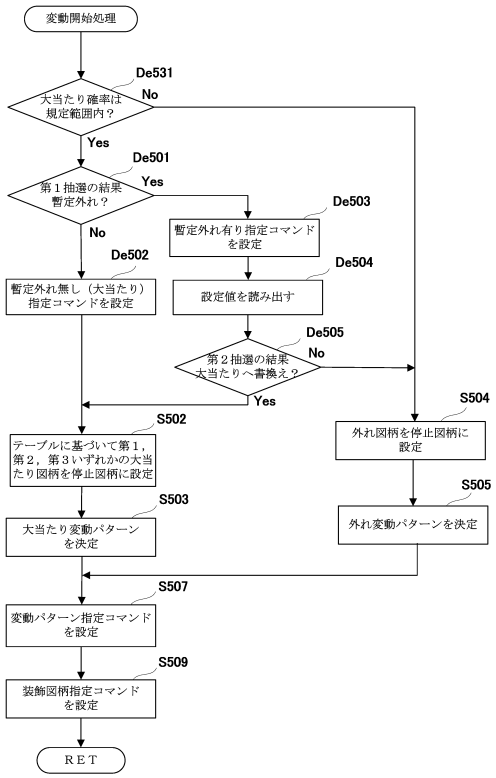


【図７８６】

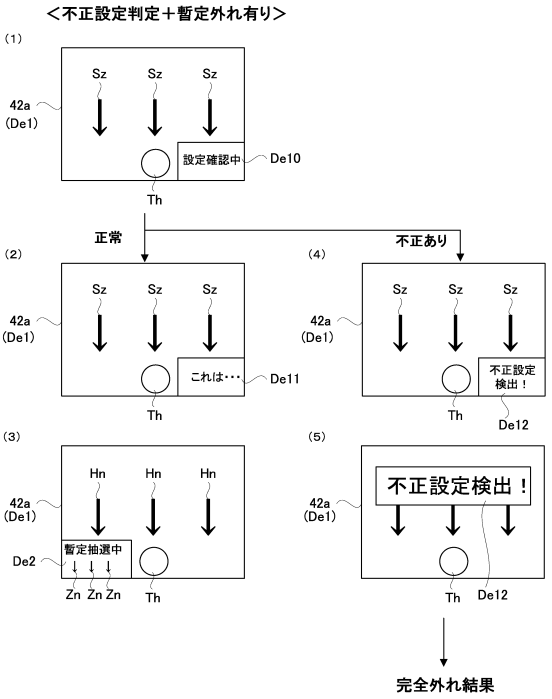
【Fig. 786】



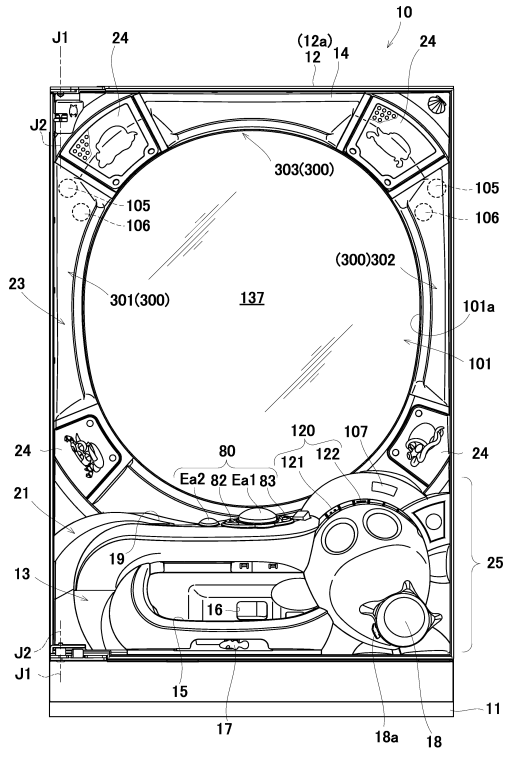
【図７８７】
【Fig. 787】



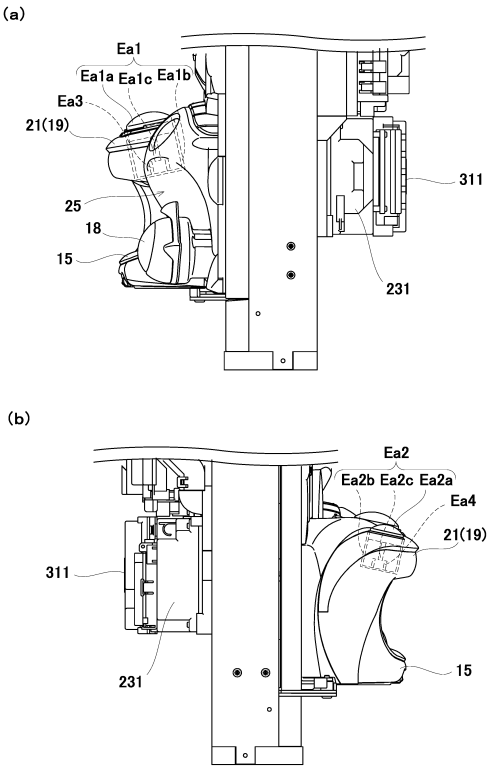
【図７８８】
【Fig. 788】



【図７８９】
【Fig. 789】

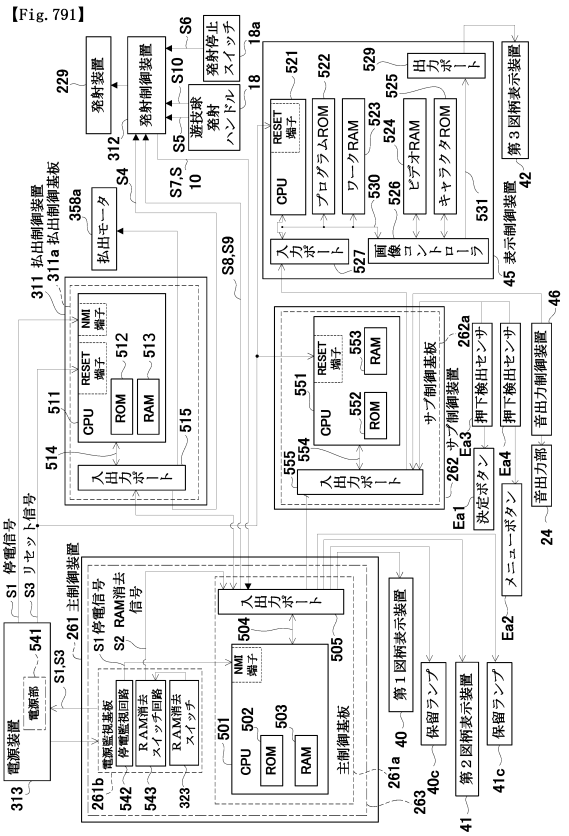


【図７９０】
【Fig. 790】



【図７９１】

【Fig. 791】



【図７９２】

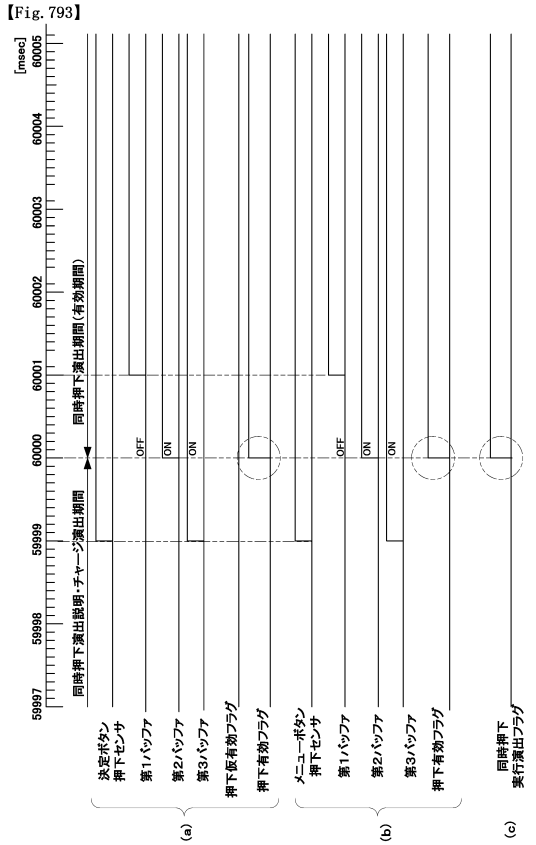
【Fig. 792】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	同時押下演出（有:○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	―
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	―
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	―
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	―
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	―
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	―
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	―
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	―
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	―
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	―
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	―
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	―
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	―
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	―
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	―
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	―
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	―
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	―
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	―
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	―
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	○
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	―
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	―
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	―
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	―
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	―
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	―
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	―
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	―

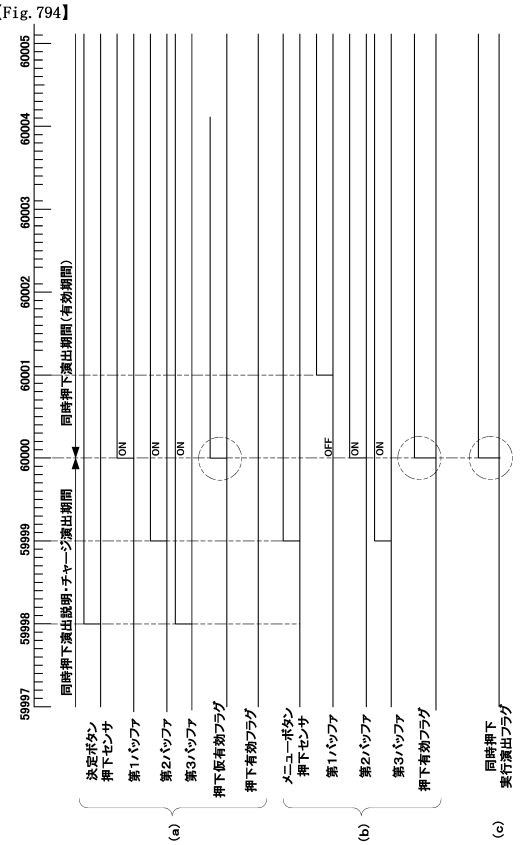
【図７９３】

【Fig. 793】



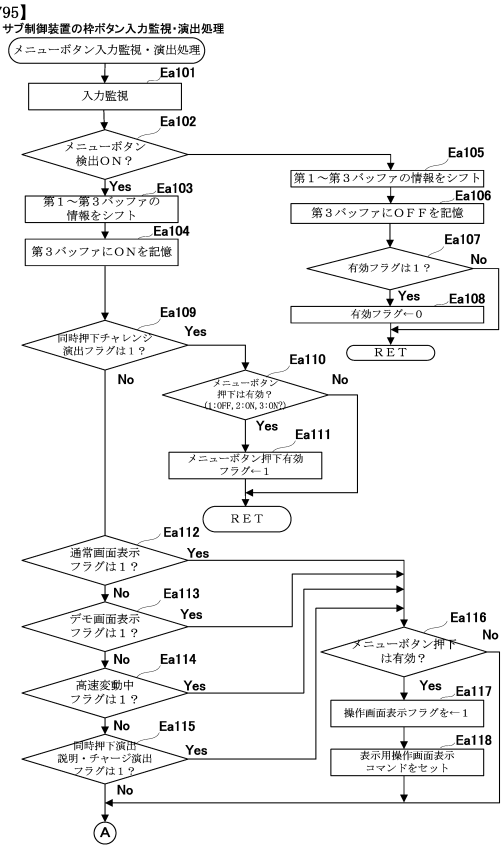
【図７９４】

【Fig. 794】



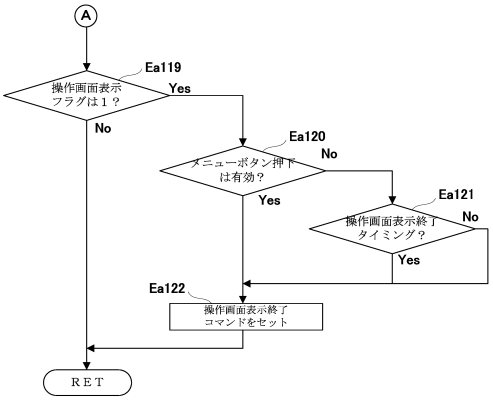
【図７９５】

【Fig. 795】



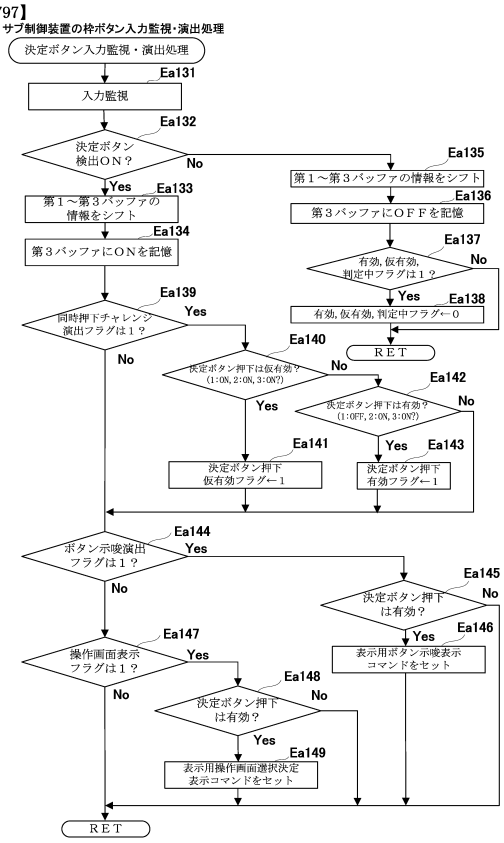
【図７９６】

【Fig. 796】



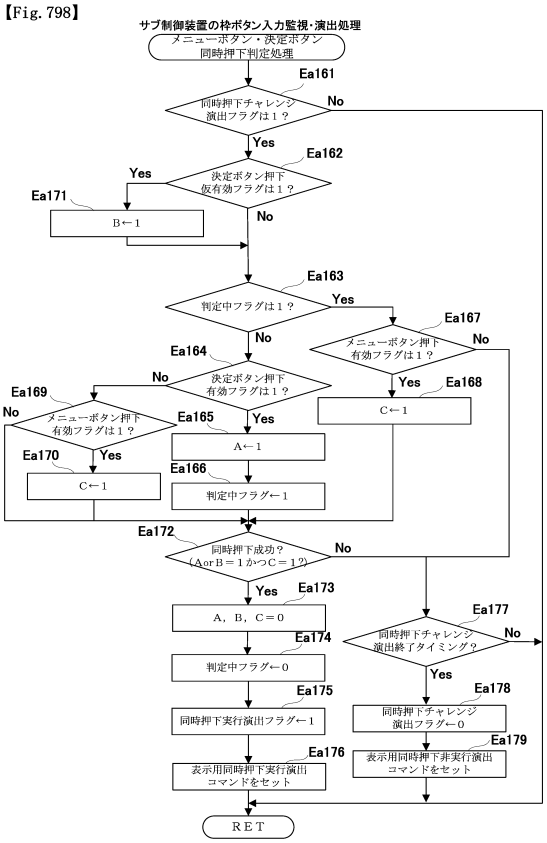
【図７９７】

【Fig. 797】

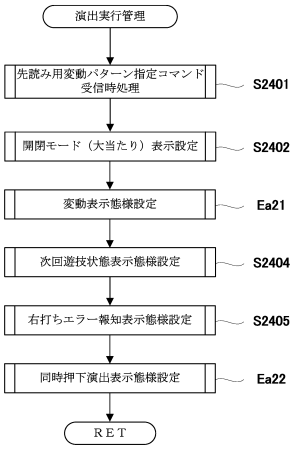


【図７９８】

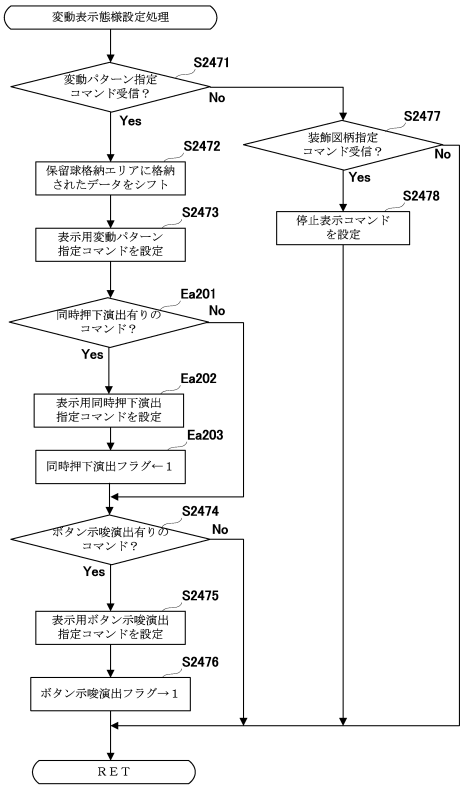
【Fig. 798】



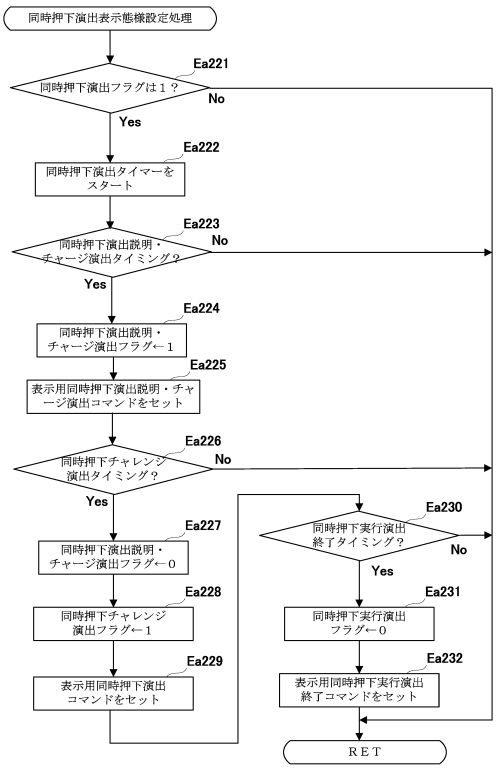
【図７９９】
【Fig. 799】



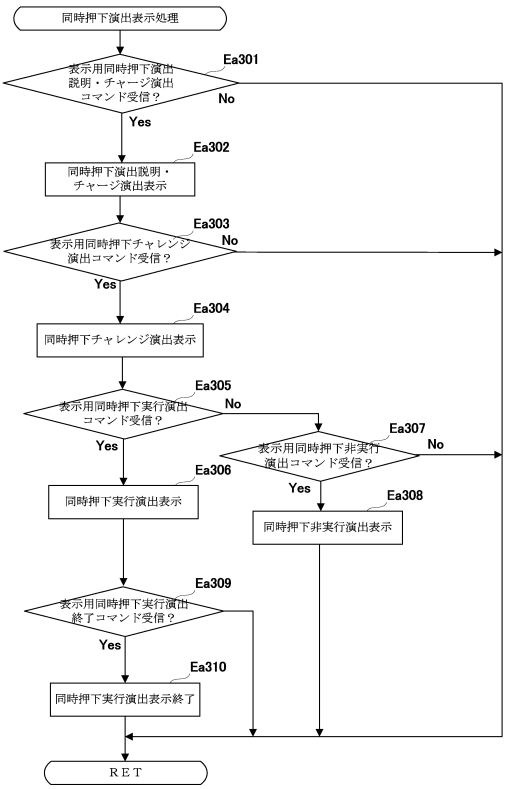
【図８００】
【Fig. 800】



【図８０１】
【Fig. 801】

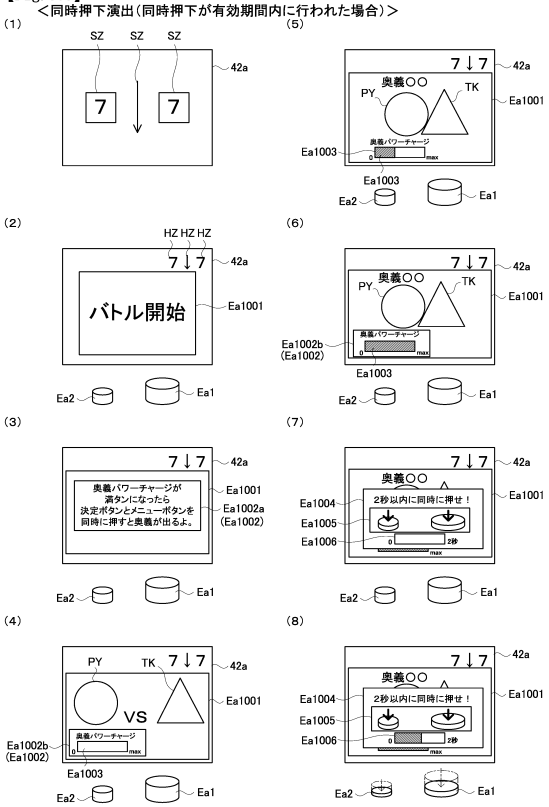


【図８０２】
【Fig. 802】



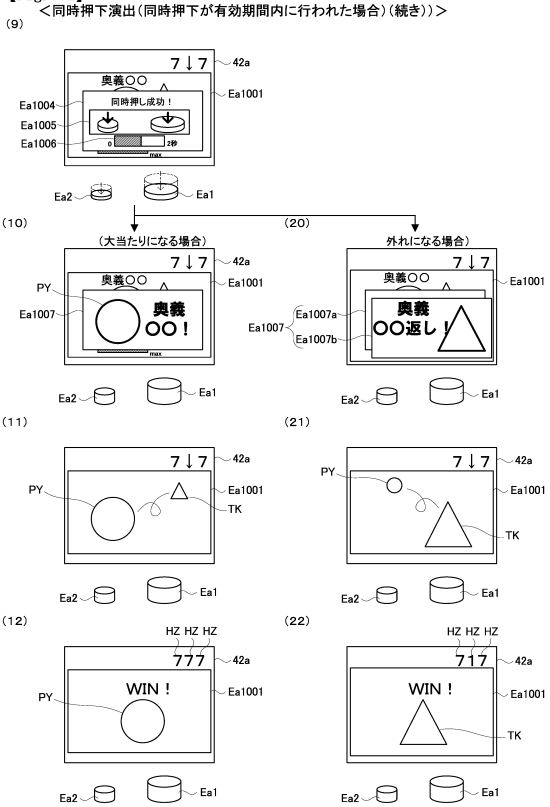
【図８０３】

【Fig. 803】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間内に行われた場合）＞



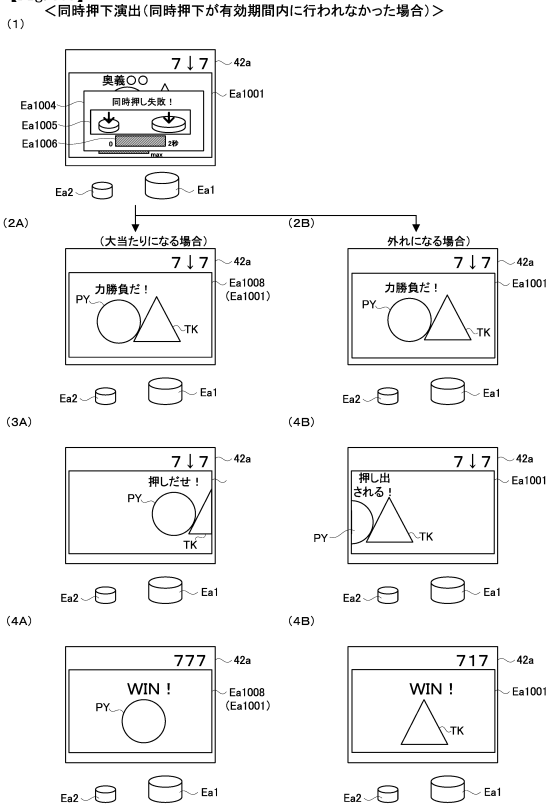
【図８０４】

【Fig. 804】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間内に行われた場合）（続き））＞



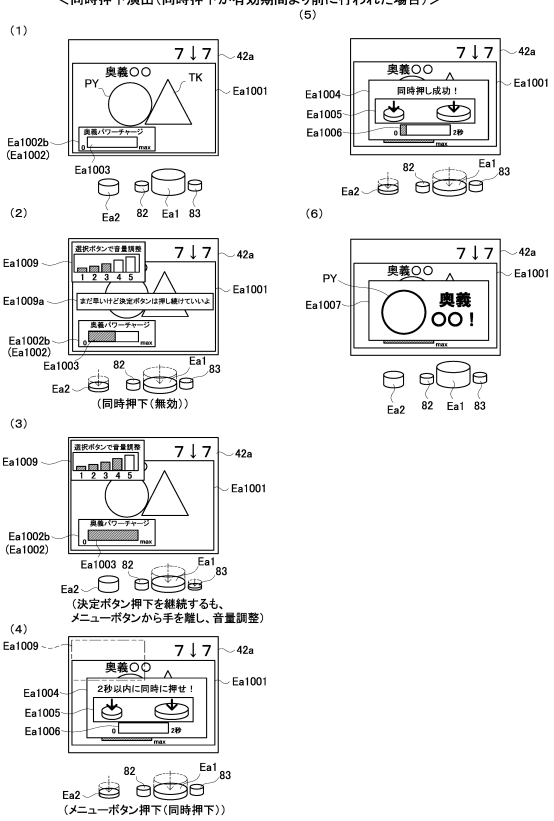
【図８０５】

【Fig. 805】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間内に行われなかった場合）＞



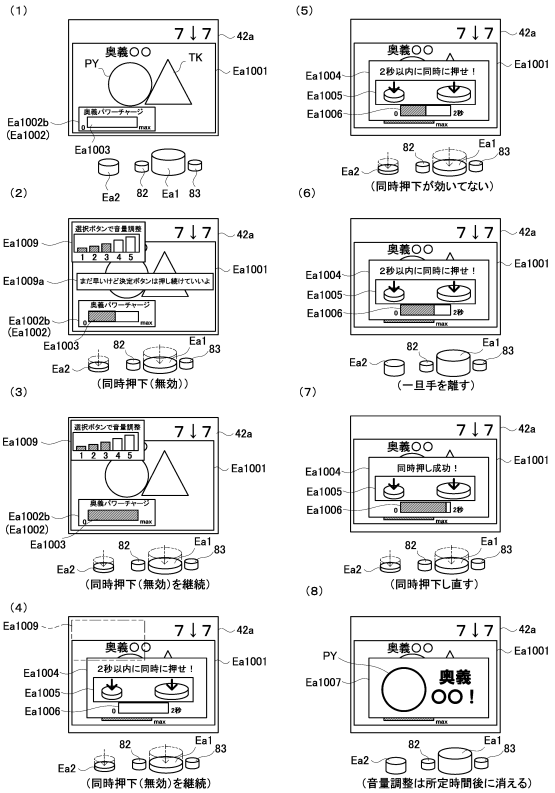
【図８０６】

【Fig. 806】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間より前に行われた場合）＞



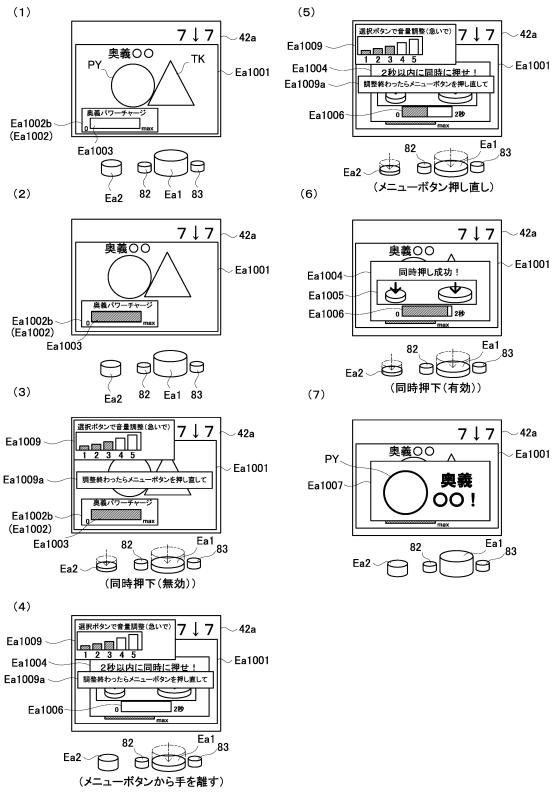
【図８０７】

【Fig. 807】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間より前に行われた場合）＞



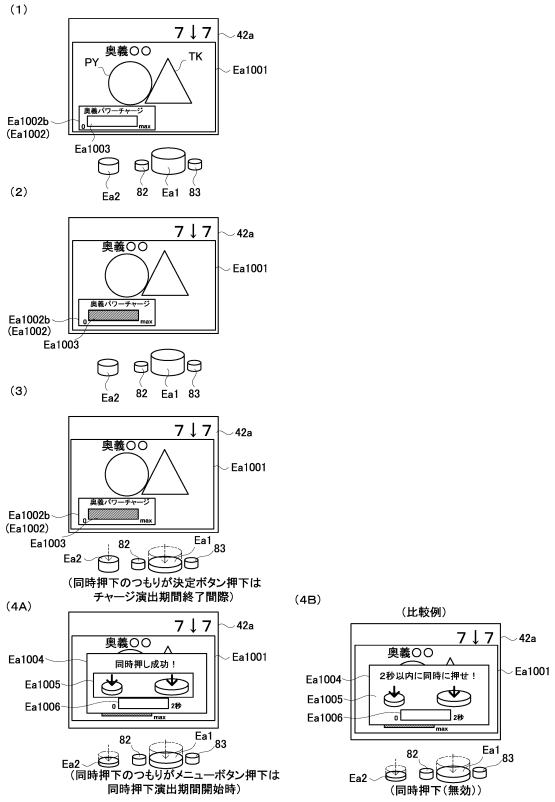
【図８０８】

【Fig. 808】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間の直前に行われた場合）＞



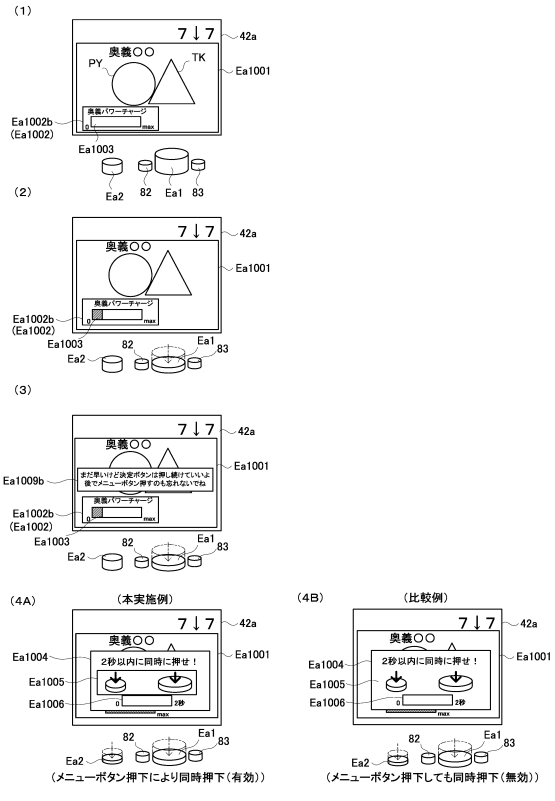
【図８０９】

【Fig. 809】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間の直前に行われた場合）＞



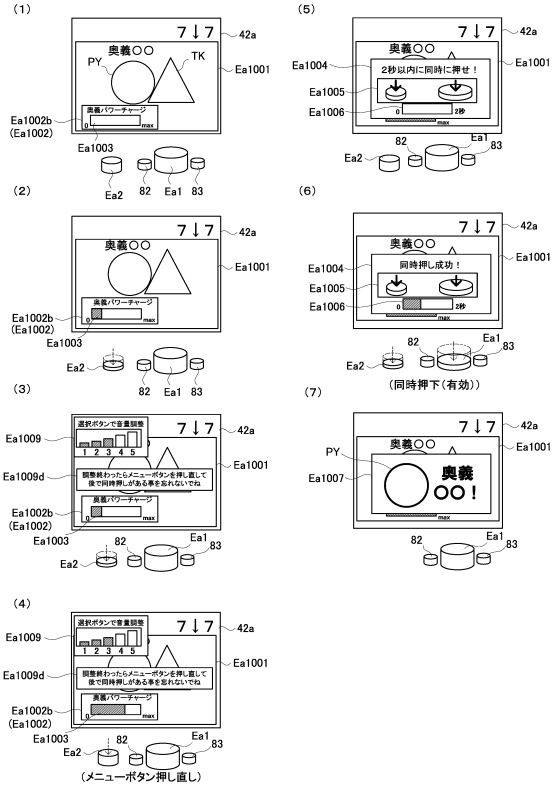
【図８１０】

【Fig. 810】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間より前に行われた場合）＞



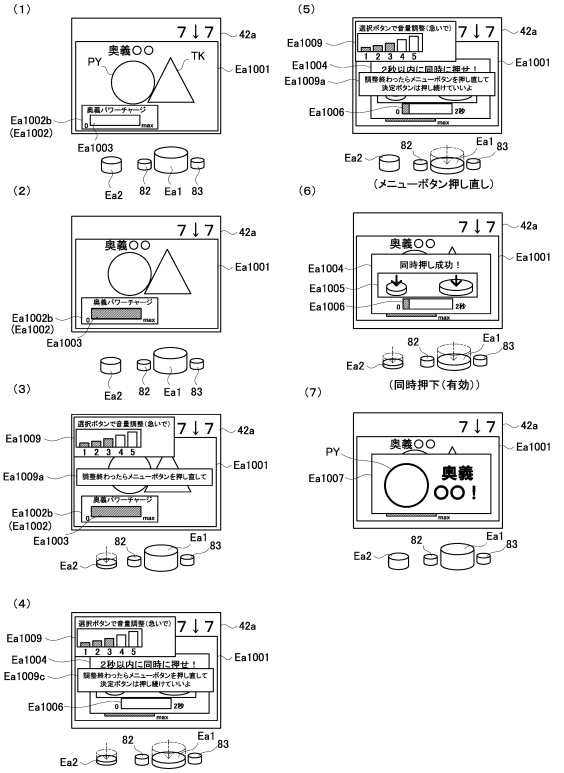
【図８１１】

【Fig. 811】
＜同時押下演出（同時押下のうちメニューボタン押下が有効期間より前に行われた場合）＞



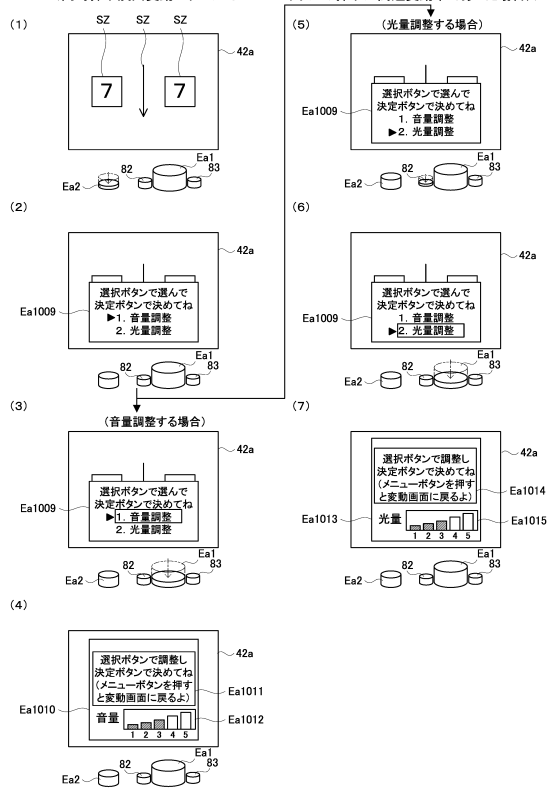
【図８１２】

【Fig. 812】
＜同時押下演出（同時押下のうちメニューボタン押下が有効期間の直前に行われた場合）＞



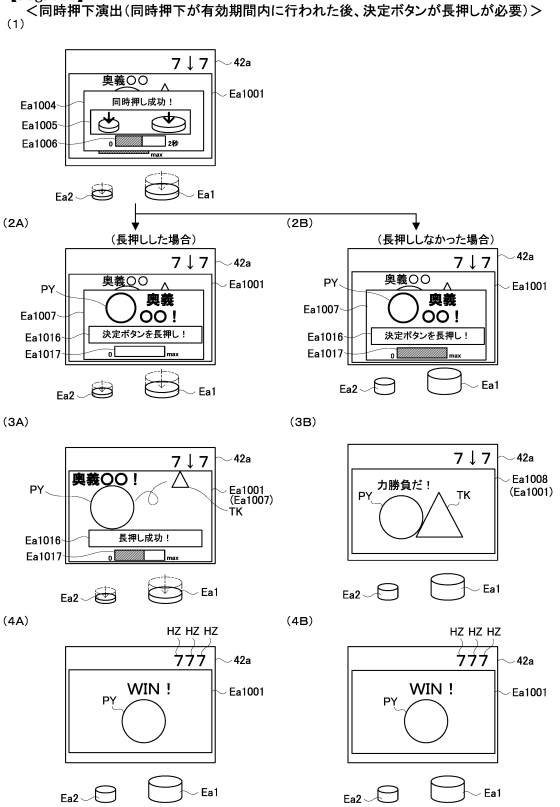
【図８１３】

【Fig. 813】
＜同時押下演出変動パターンでメニューボタンの押下が高速変動中であった場合）＞



【図８１４】

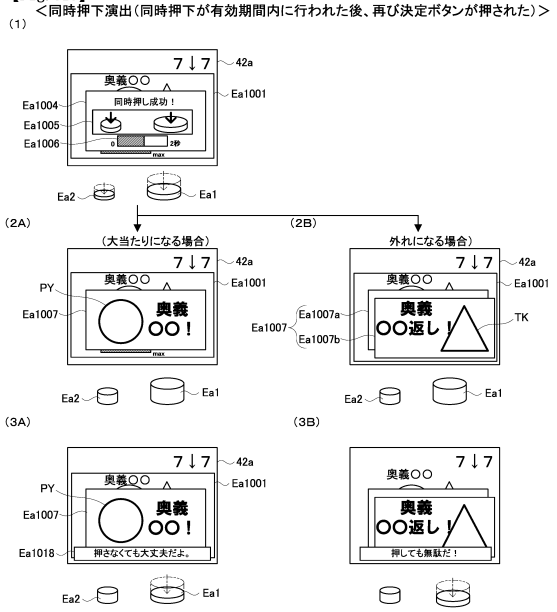
【Fig. 814】
＜同時押下演出（同時押下が有効期間内に行われた後、決定ボタンが長押しが必要）＞



【図８１５】

【Fig. 815】

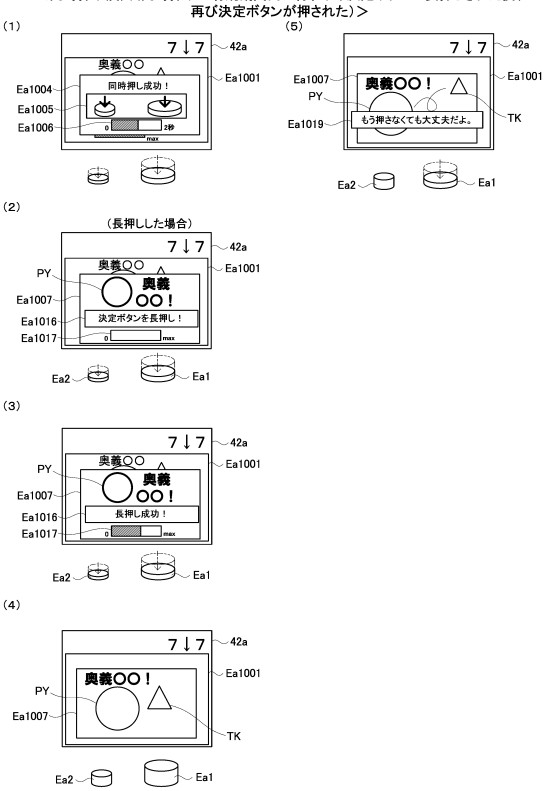
＜同時押下演出（同時押下が有効期間内に行われた後、再び決定ボタンが押された）＞



【図８１６】

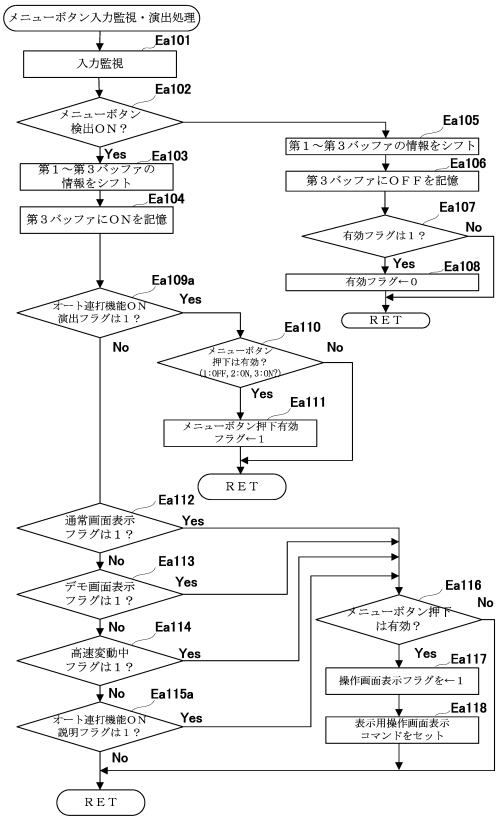
【Fig. 816】

＜同時押下演出（同時押下が有効期間内に行われ、決定ボタンが長押しされた後、再び決定ボタンが押された）＞



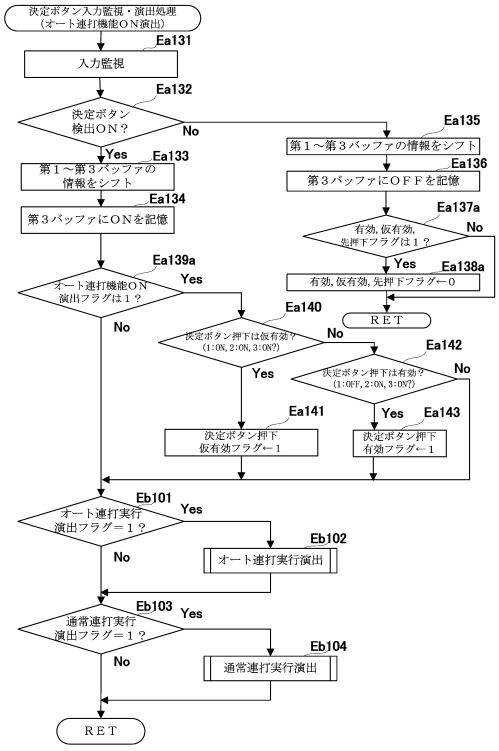
【図８１７】

【Fig. 817】



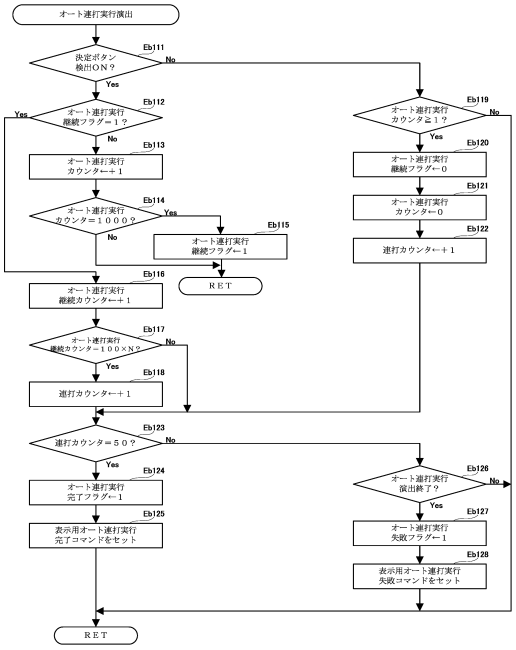
【図８１８】

【Fig. 818】



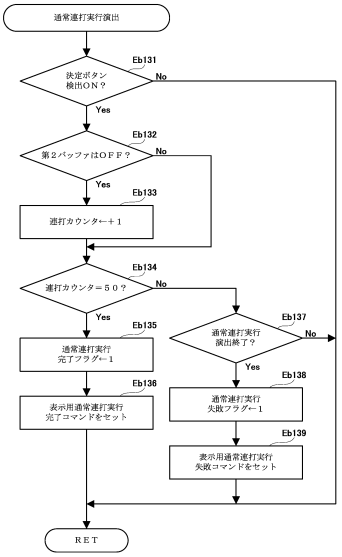
【図８１９】

【Fig. 819】



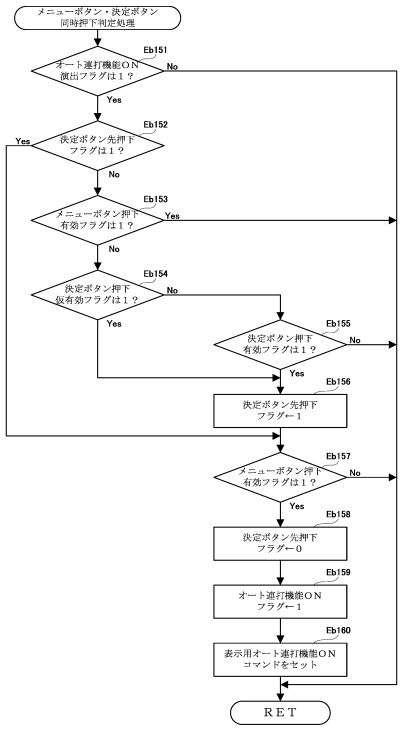
【図８２０】

【Fig. 820】



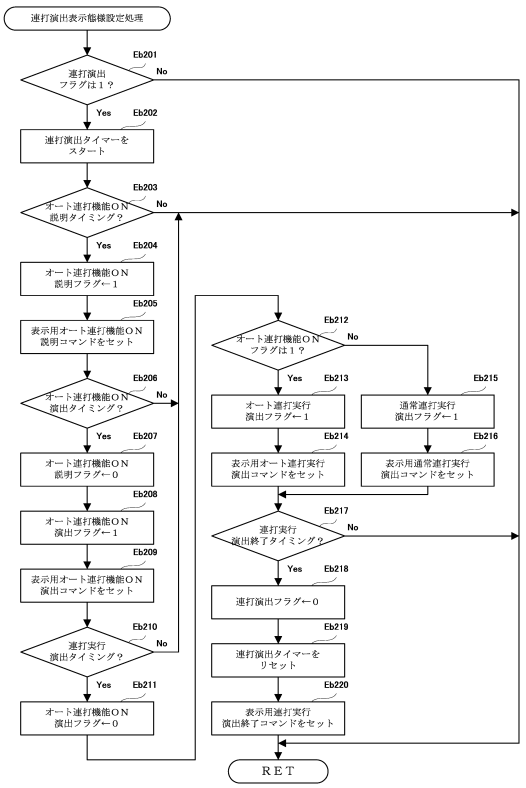
【図８２１】

【Fig. 821】



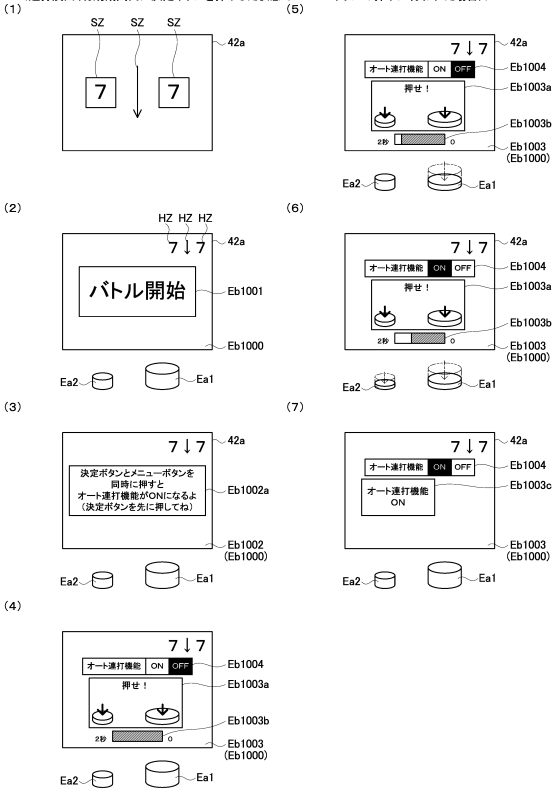
【図８２２】

【Fig. 822】



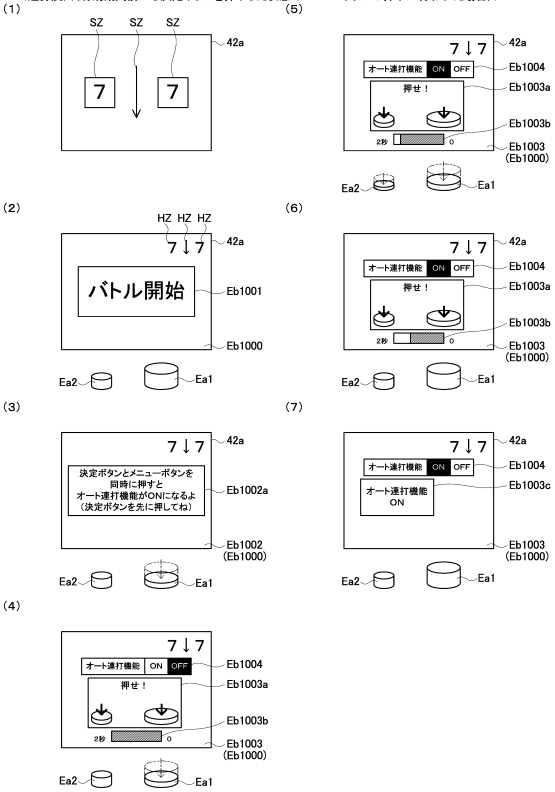
【図８２３】

【Fig. 823】
＜連打演出（有効期間内に決定ボタンを押下した状態でメニューボタンの押下が行われた場合）＞



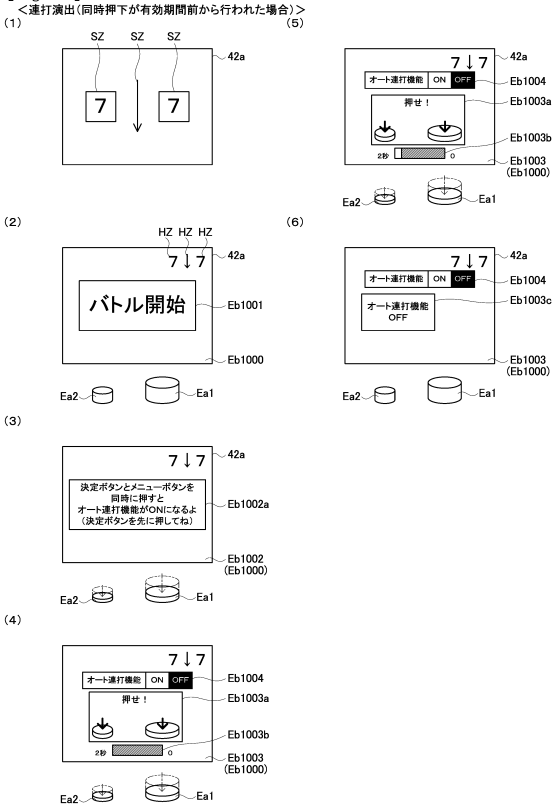
【図８２４】

【Fig. 824】
＜連打演出（有効期間前から決定ボタンを押下した状態でメニューボタンの押下が行われた場合）＞



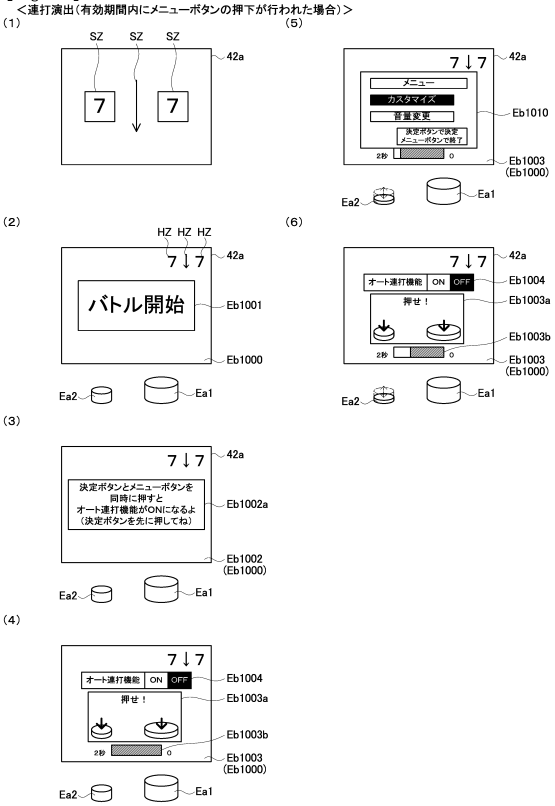
【図８２５】

【Fig. 825】
＜連打演出（同時押下が有効期間前から行われた場合）＞



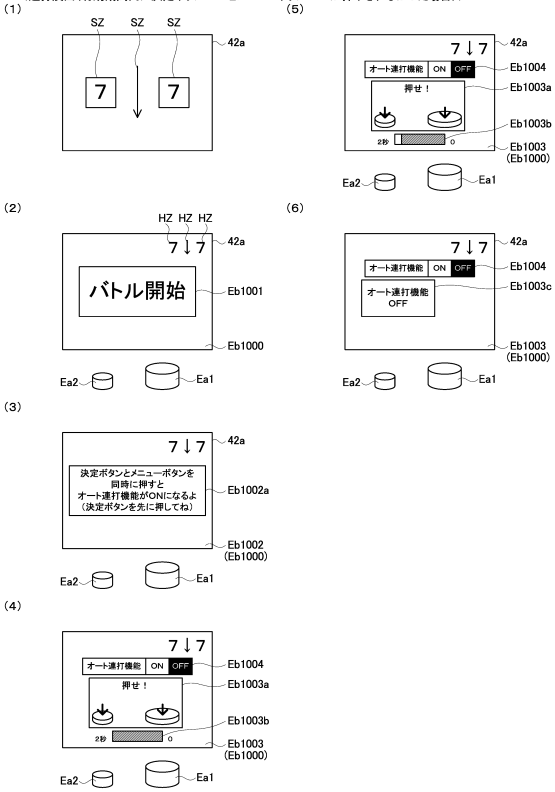
【図８２６】

【Fig. 826】
＜連打演出（有効期間内にメニューボタンの押下が行われた場合）＞



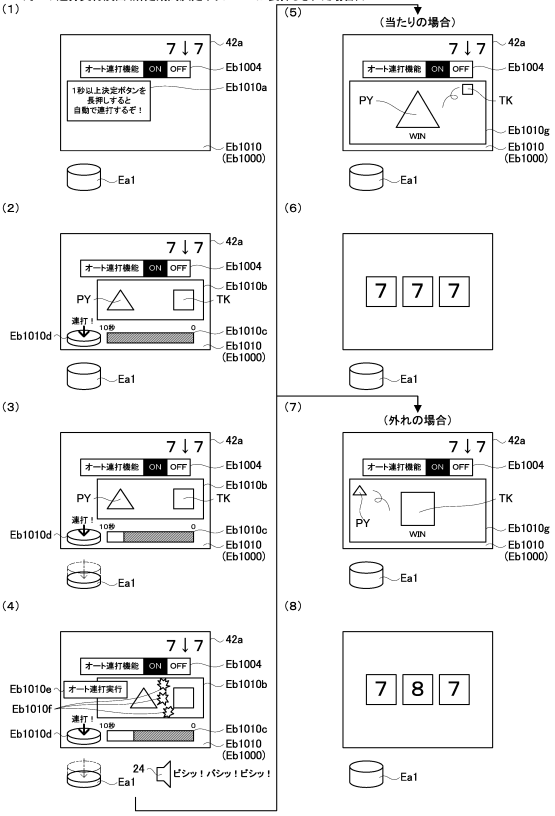
【図８２７】

【Fig. 827】
＜連打演出（有効期間内に決定ボタンEa1とメニューボタンEa2が押下されなかった場合）＞



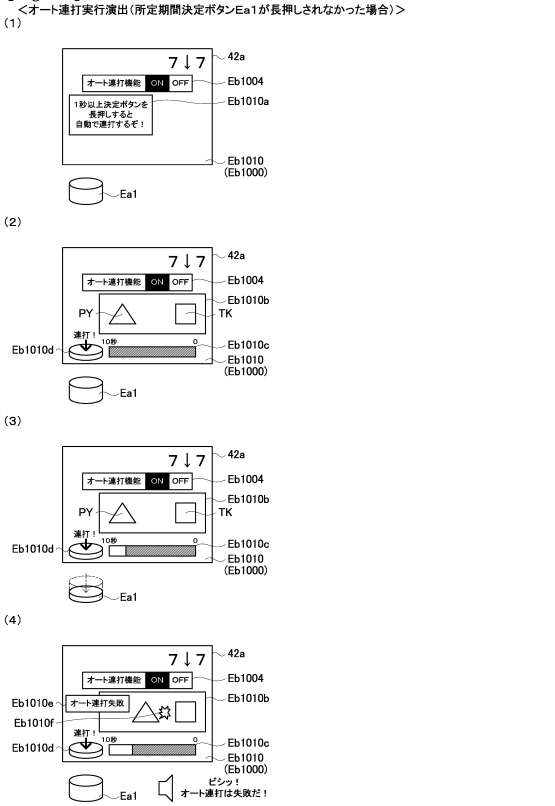
【図８２８】

【Fig. 828】
＜オート連打実行演出（所定期間決定ボタンEa1が長押しされた場合）＞



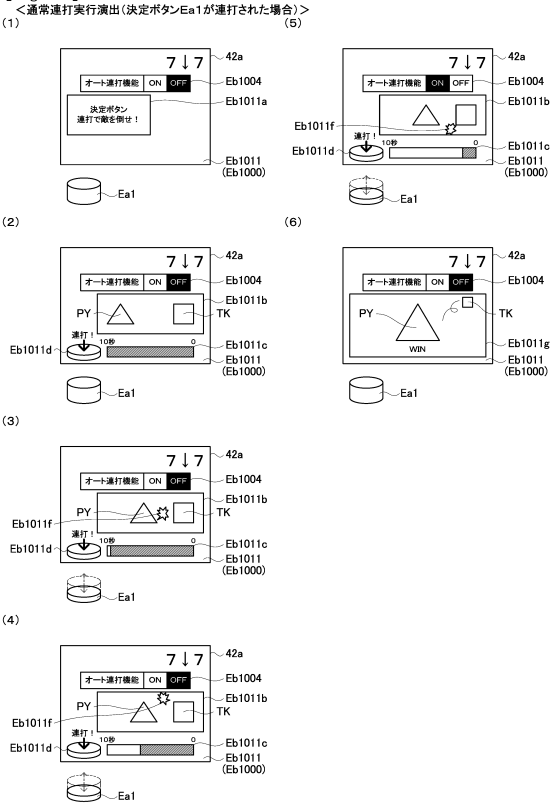
【図８２９】

【Fig. 829】
＜オート連打実行演出（所定期間決定ボタンEa1が長押しされなかった場合）＞



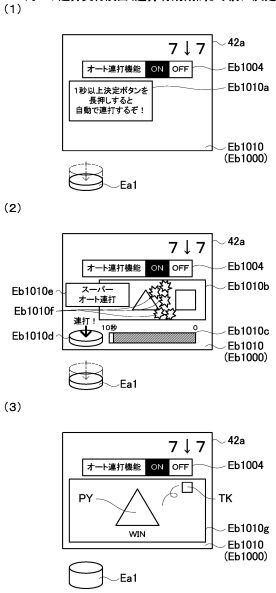
【図８３０】

【Fig. 830】
＜通常連打実行演出（決定ボタンEa1が連打された場合）＞



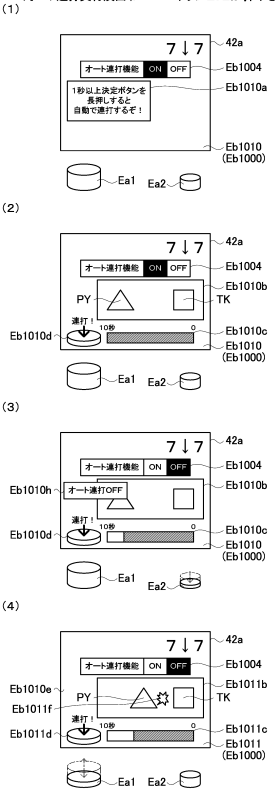
【図８３１】

【Fig. 831】
＜オート連打実行演出（連打有効期間より前に決定ボタンEa1が長押しされていた場合）＞



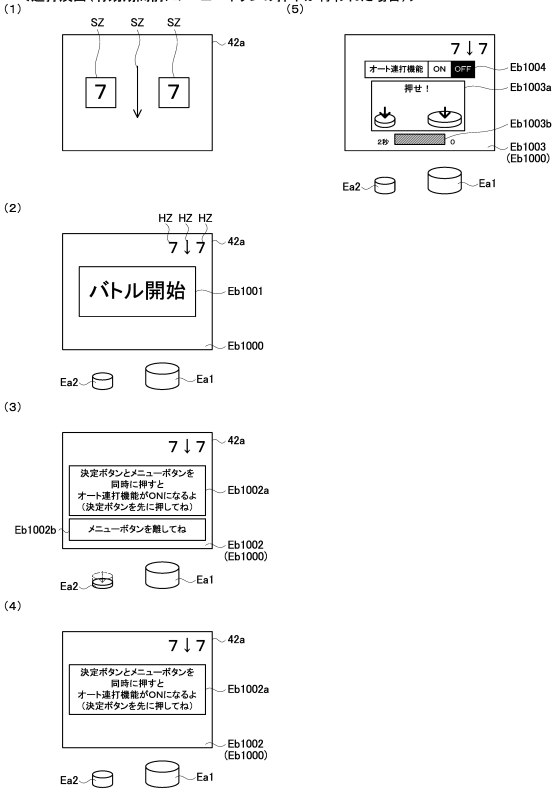
【図８３２】

【Fig. 832】
＜オート連打実行演出（メニューボタンEa2が押下された場合）＞



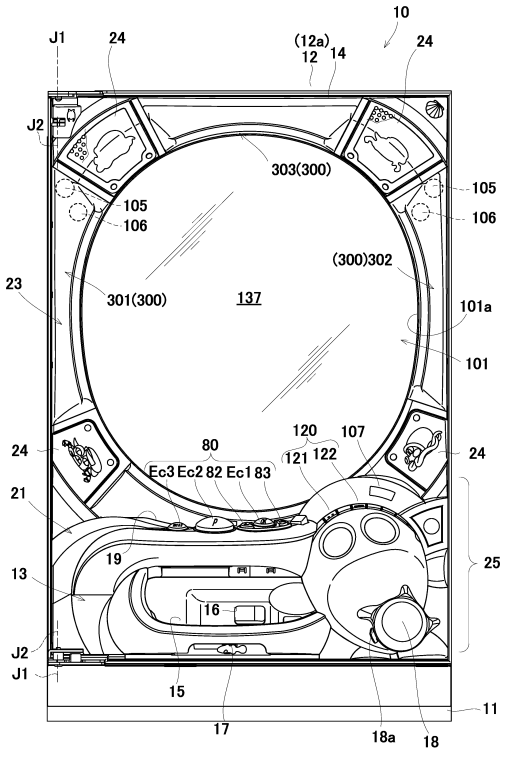
【図８３３】

【Fig. 833】
＜連打演出（有効期間前にメニューボタンの押下が行われた場合）＞



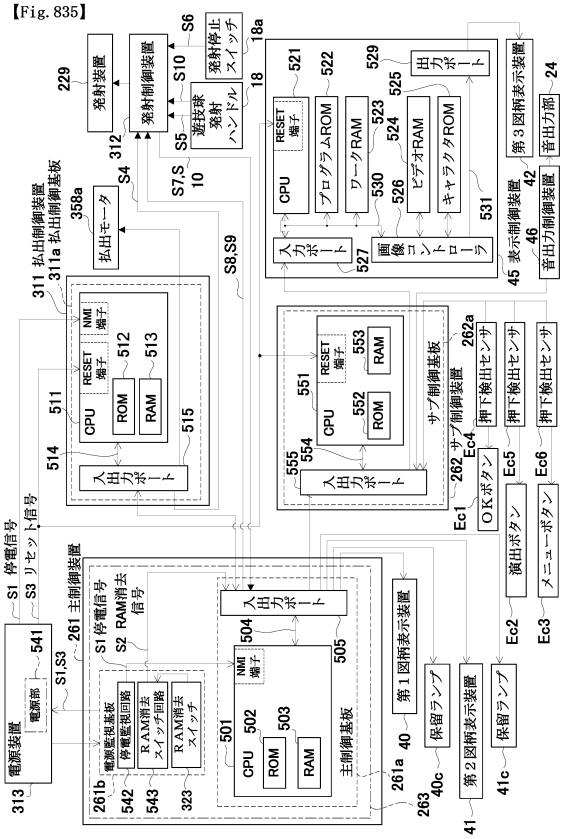
【図８３４】

【Fig. 834】



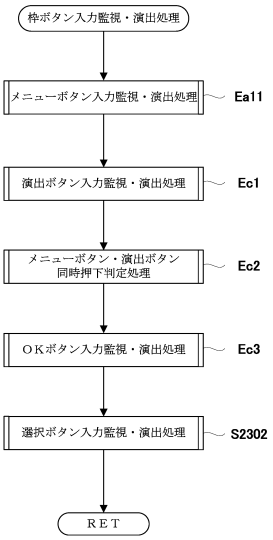
【図８３５】

【Fig. 835】



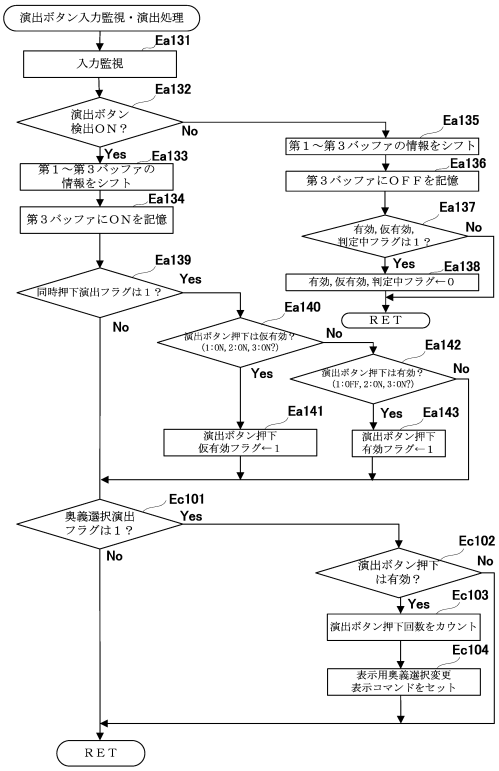
【図８３６】

【Fig. 836】



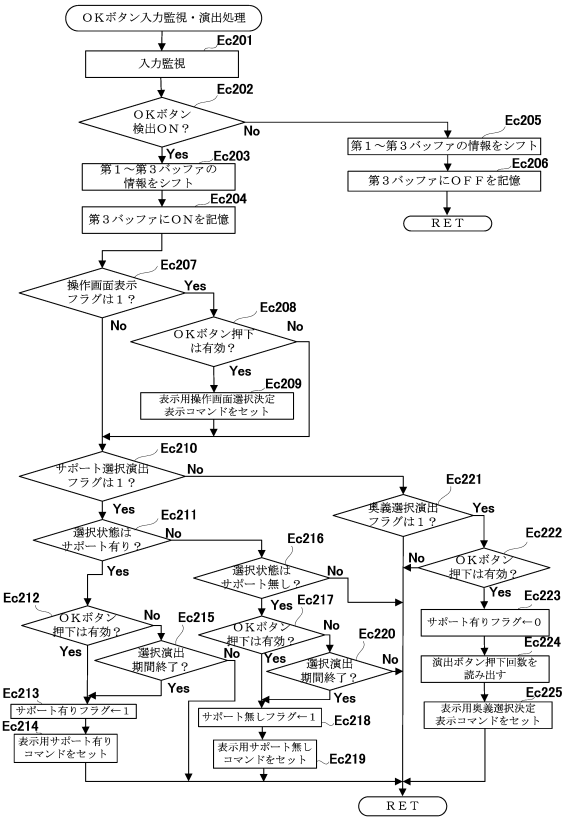
【図８３７】

【Fig. 837】



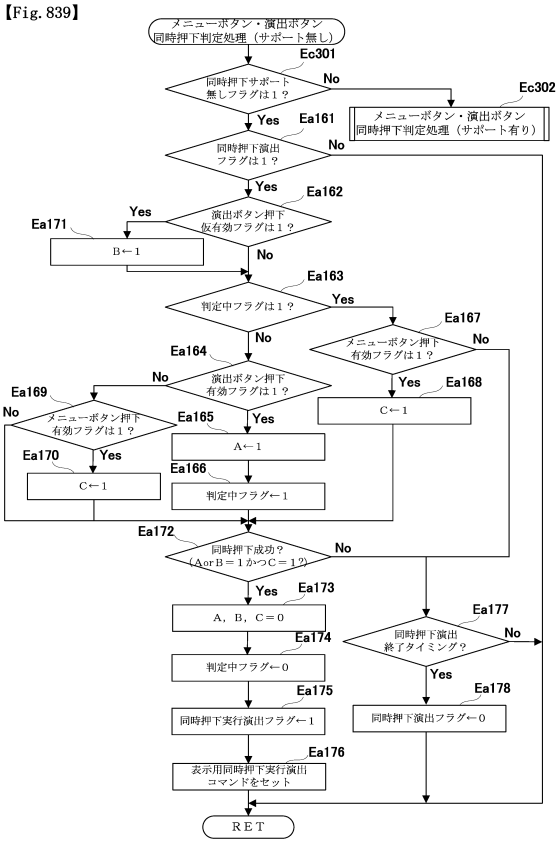
【図８３８】

【Fig. 838】



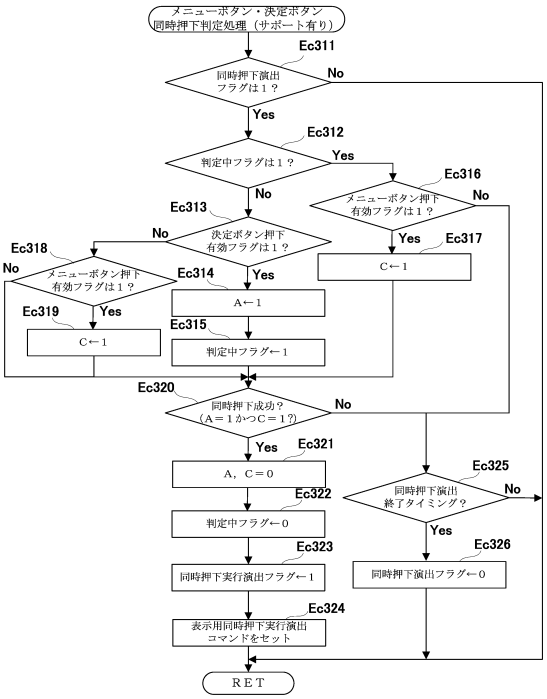
【図８３９】

【Fig. 839】



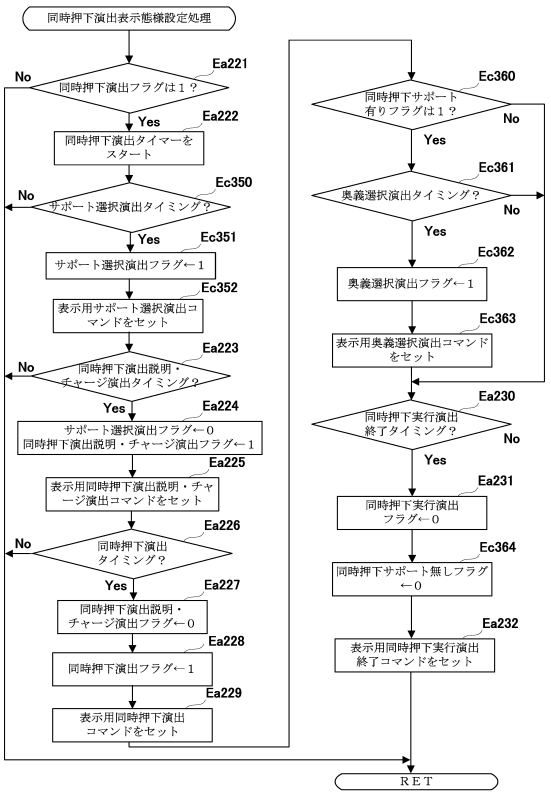
【図８４０】

【Fig. 840】



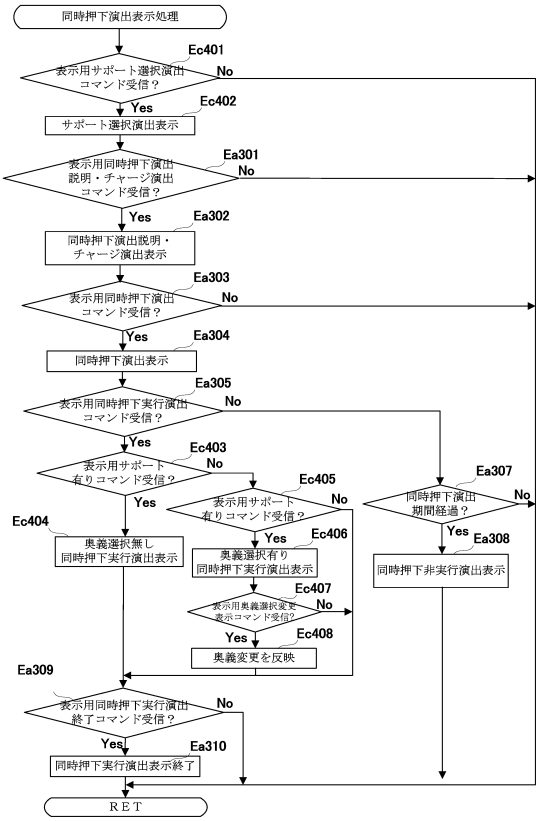
【図８４１】

【Fig. 841】



【図８４２】

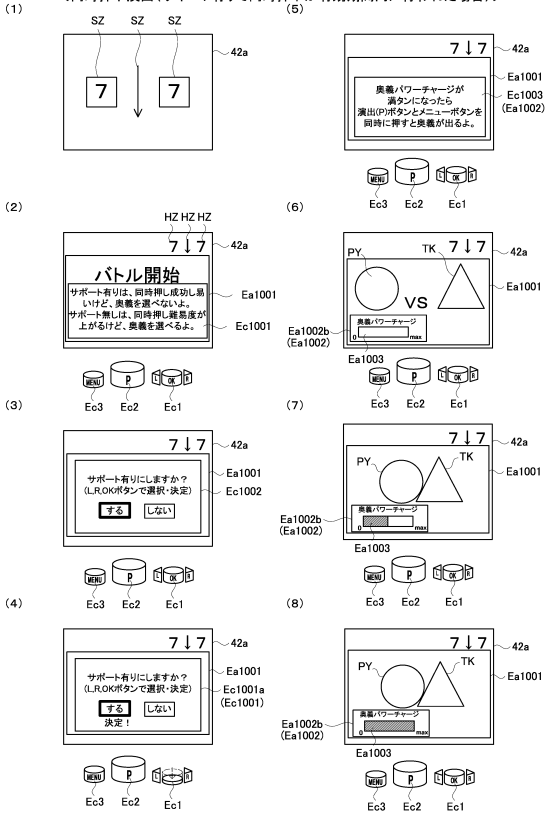
【Fig. 842】



【図８４３】

【Fig. 843】

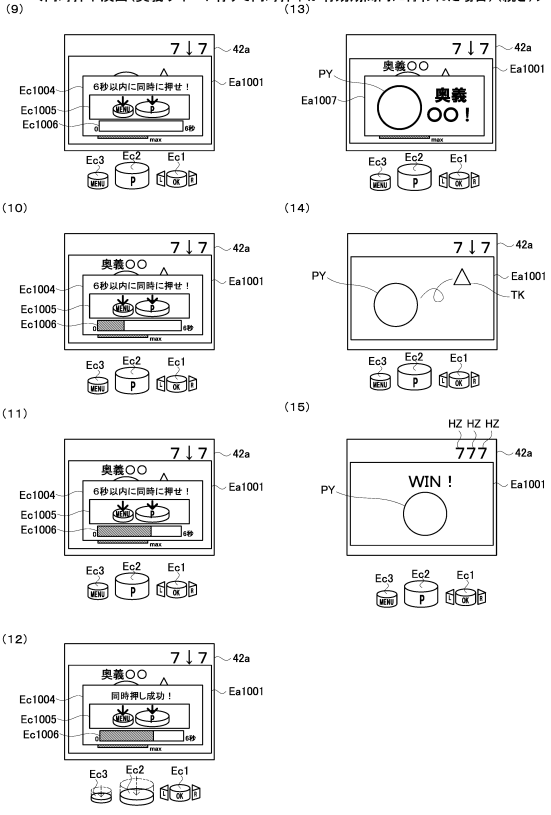
＜同時押下演出（サポート有りで同時押下が有効期間内に行われた場合）＞



【図８４４】

【Fig. 844】

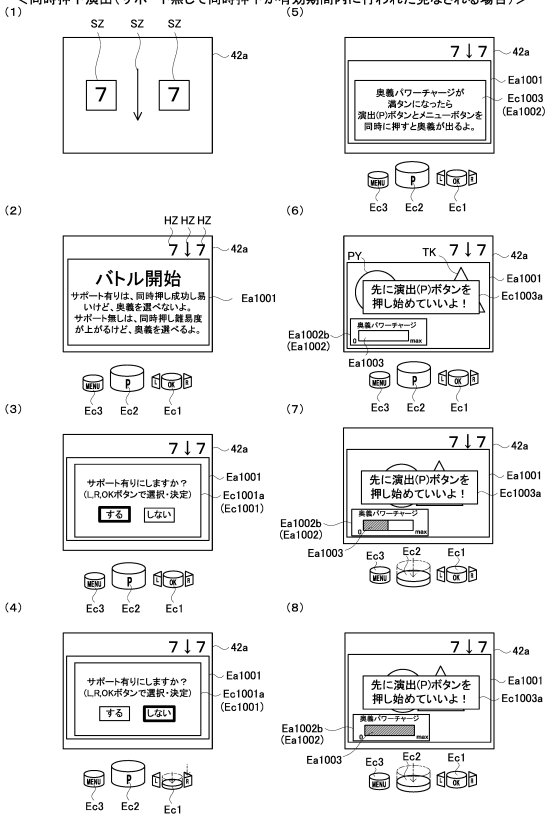
＜同時押下演出（奥義サポート有りで同時押下が有効期間内に行われた場合）（続き）＞



【図８４５】

【Fig. 845】

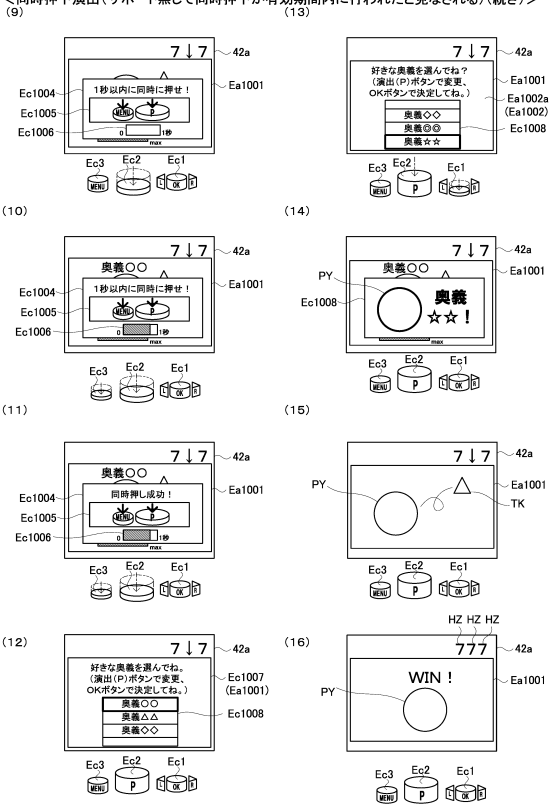
＜同時押下演出（サポート無しで同時押下が有効期間内に行われた見なされる場合）＞



【図８４６】

【Fig. 846】

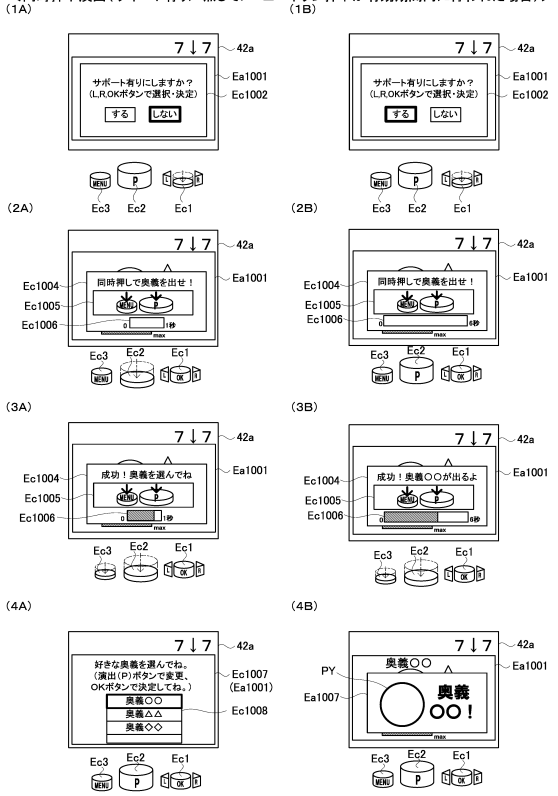
＜同時押下演出（サポート無しで同時押下が有効期間内に行われたと見なされる）（続き）＞



【図８４７】

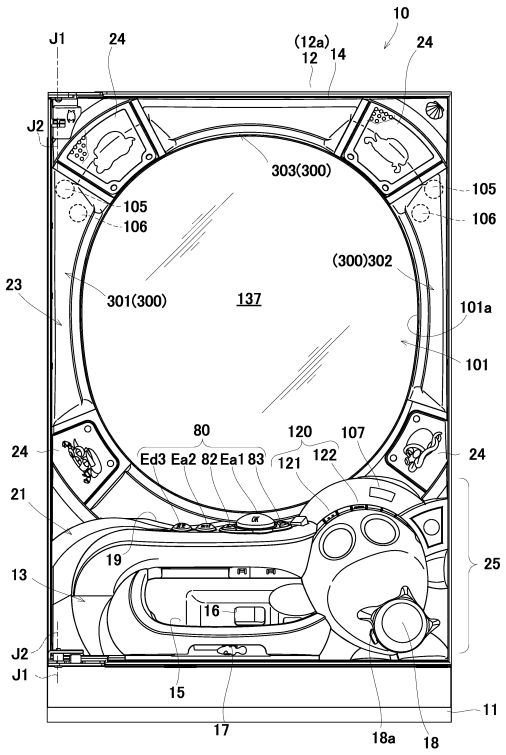
【Fig. 847】

＜同時押下演出（サポート有り／無しでメニューボタン押下が有効期間内に行われた場合）＞



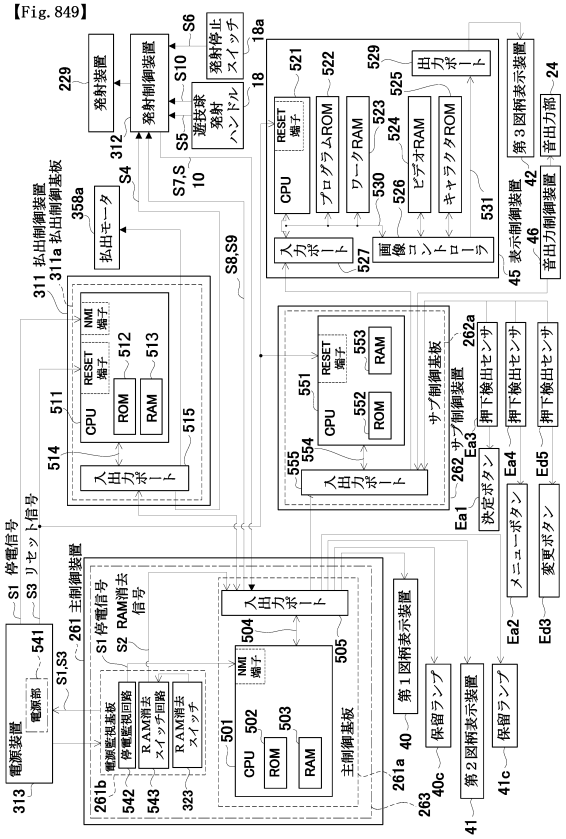
【図８４８】

【Fig. 848】



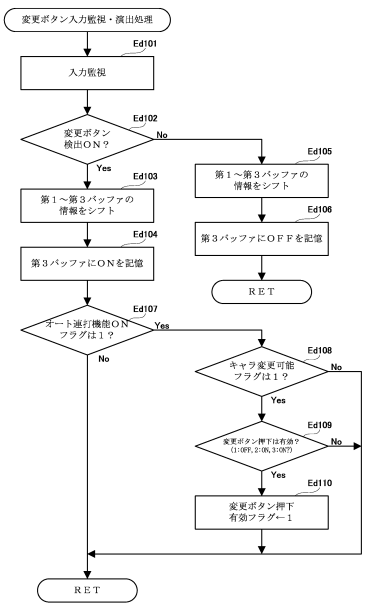
【図８４９】

【Fig. 849】



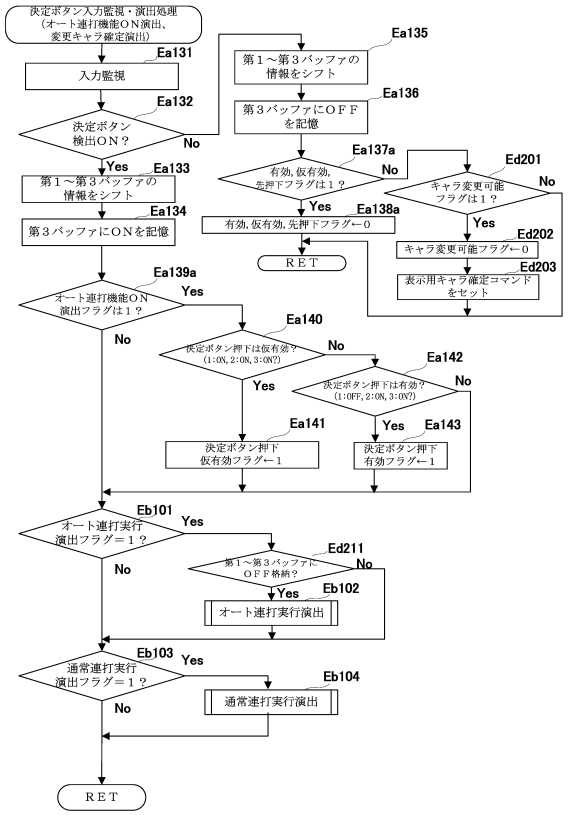
【図８５０】

【Fig. 850】



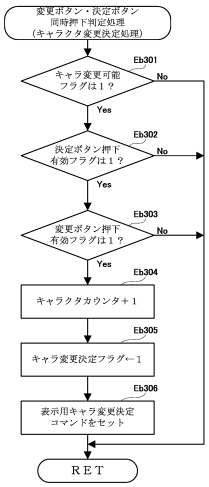
【図８５１】

【Fig. 851】



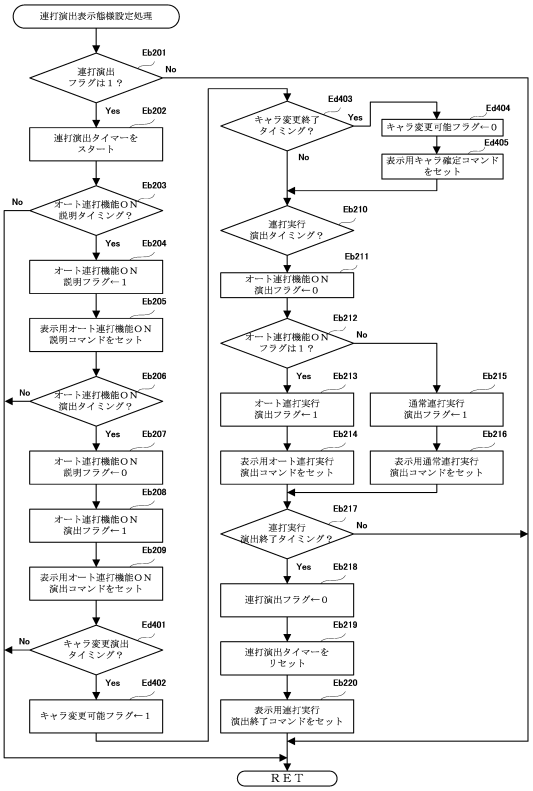
【図８５２】

【Fig. 852】



【図８５３】

【Fig. 853】



【図８５４】

【Fig. 854】

(a) 出動キャラ選択用テーブル

	出動キャラの種類					
キャラカウンタ	1	2	3	4	5	6
出動キャラ	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC	キャラクタD	キャラクタE	キャラクタF
	○	△	▽	◇	◎	☆

(b) キャラカウンタの更新パターン

キャラカウンタの更新パターン
１ → ２ → ３ → ４ → ５ → ６

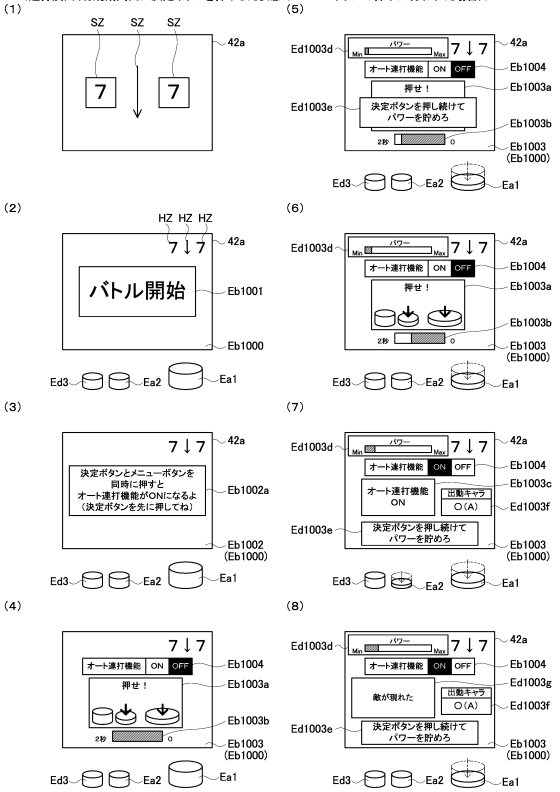
(c) 強攻撃演出の示唆内容

パワーMAXで行う強攻撃演出の示唆内容		
		
大当たり期待度低	大当たり期待度中	大当たり期待度高

パワーMAX未満で行う強攻撃演出の示唆内容	
	
大当たり期待度低or中	大当たり期待度中or高

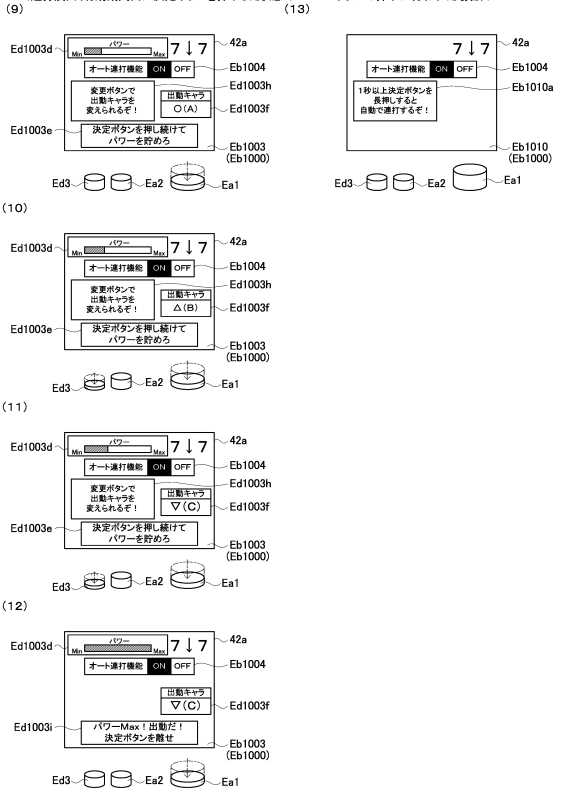
【図８５５】

【Fig. 855】
＜連打演出（有効期間内に決定ボタンを押下した状態でメニューボタンの押下が行われた場合）＞



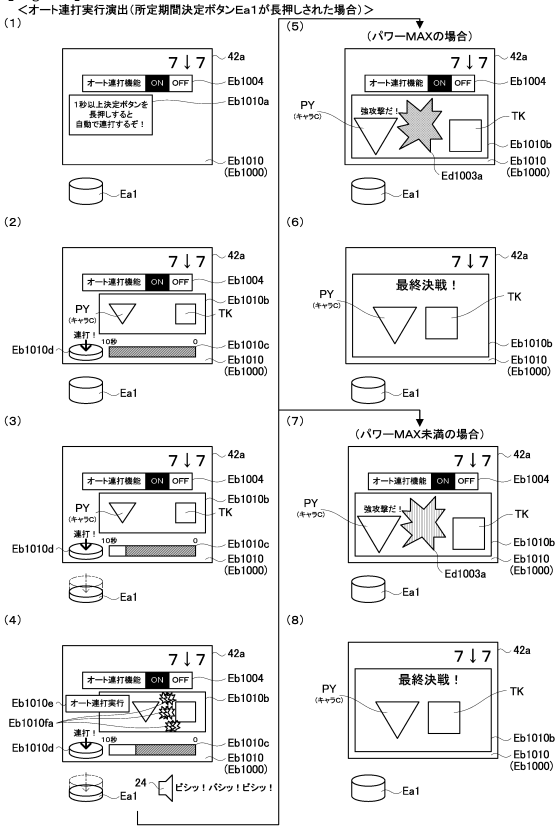
【図８５６】

【Fig. 856】
＜連打演出（有効期間内に決定ボタンを押下した状態でメニューボタンの押下が行われた場合）＞



【図８５７】

【Fig. 857】
＜オート連打実行演出（所定期間決定ボタンEa1が長押しされた場合）＞



【図８５８】

【Fig. 858】

（a）出動キャラ選択用テーブル

	出動キャラの種類		
キャラカウンタ	1	2	3
出動キャラ	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC
	○	△	▽
対応する大当たり期待度	低	中	高

（b）キャラカウンタの更新パターン

キャラカウンタの更新パターン（スーパーリーチB）
1

キャラカウンタの更新パターン（スーパーリーチD）
1 → 2 ↑

キャラカウンタの更新パターン（スーパーリーチF）
1 → 2 → 3 ↑

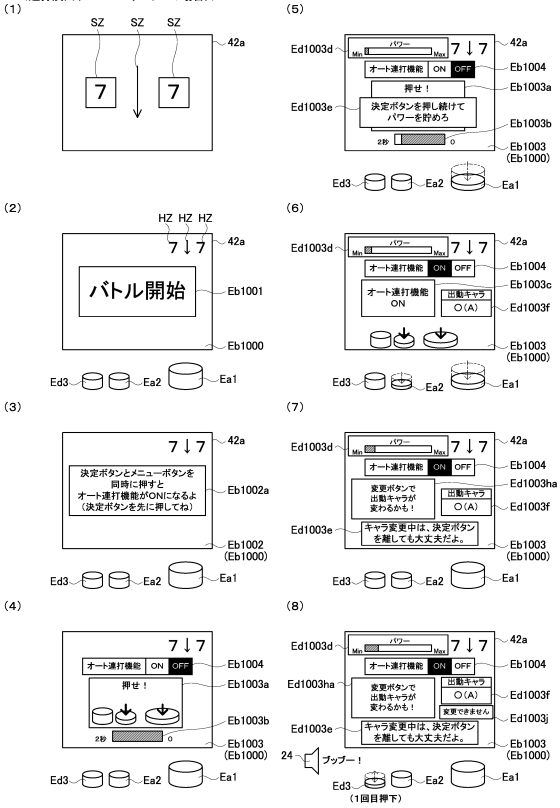
（c）変動パターンと出動キャラの変更との関係

変動パターン	大当たり期待度	演出内容	出動キャラ		
スーパーリーチB	低	連打演出 出動キャラ 変更可	キャラクタA（当初キャラ）	キャラクタB（変更不可）	キャラクタC（変更不可）
スーパーリーチD	中		キャラクタA（当初キャラ）	キャラクタB（変更可）	キャラクタC（変更不可）
スーパーリーチF	高		キャラクタA（当初キャラ）	キャラクタB（変更可）	キャラクタC（変更可）
スーパーリーチA	低	バトル演出 出動キャラ 変更不可	キャラクタA		
スーパーリーチC	中		キャラクタB		
スーパーリーチE	高		キャラクタC		

【図８５９】

【Fig. 859】

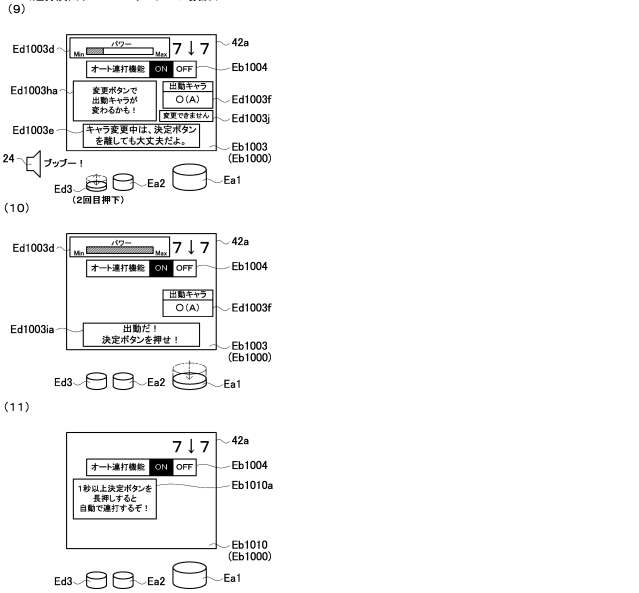
<連打演出（スーパーリーチBの場合）>



【図８６０】

【Fig. 860】

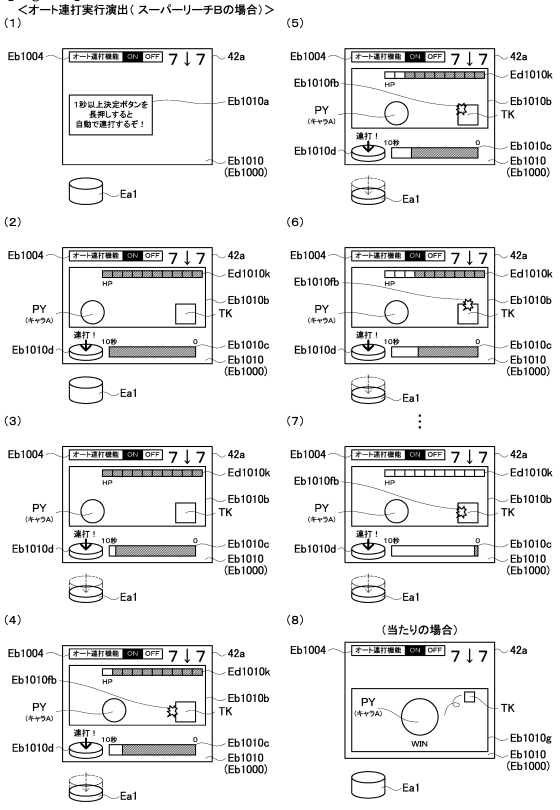
<連打演出（スーパーリーチBの場合）>



【図８６１】

【Fig. 861】

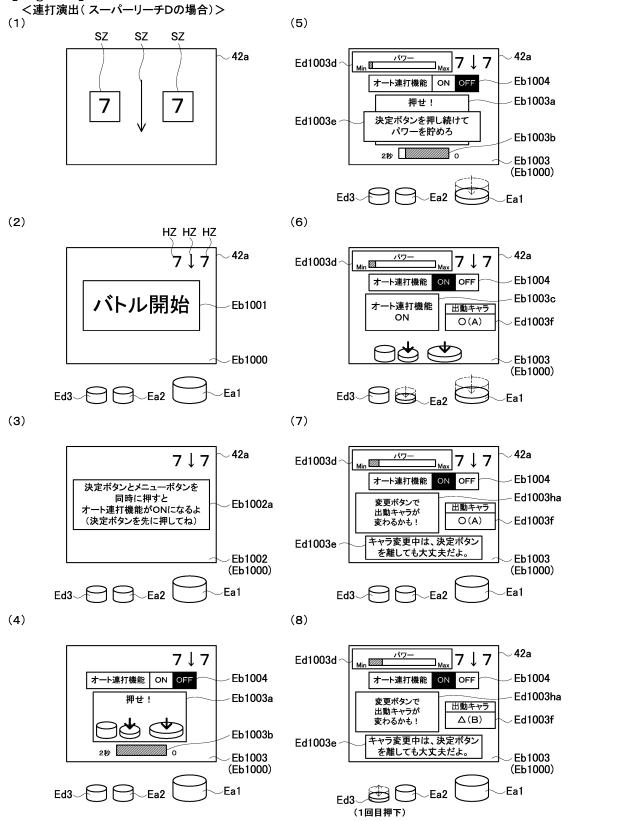
<オート連打実行演出（スーパーリーチBの場合）>



【図８６２】

【Fig. 862】

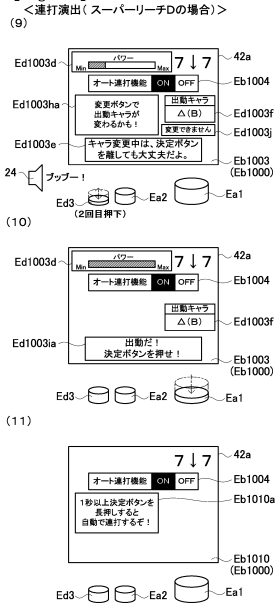
<連打演出（スーパーリーチDの場合）>



【図８６３】

【Fig. 863】

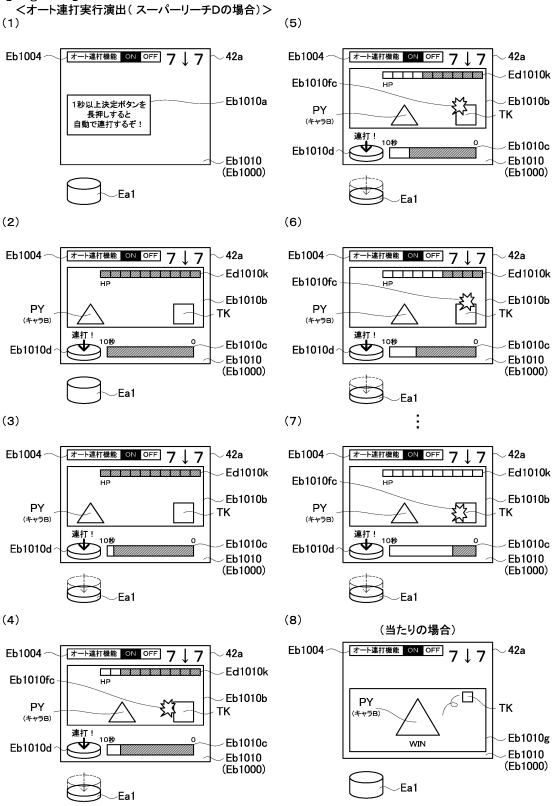
<連打演出（スーパーリーチDの場合）>



【図８６４】

【Fig. 864】

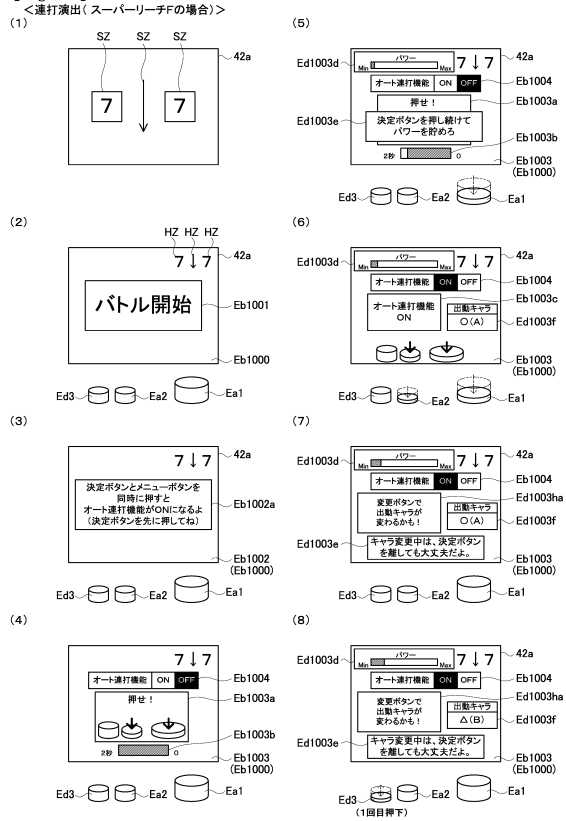
<オート連打実行演出（スーパーリーチDの場合）>



【図８６５】

【Fig. 865】

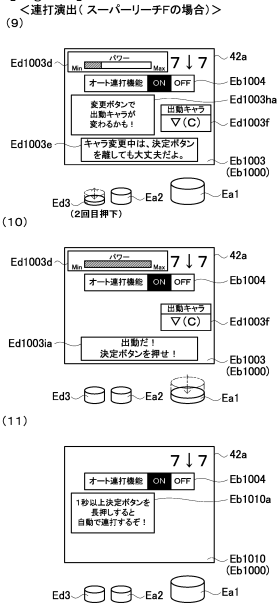
<連打演出（スーパーリーチFの場合）>



【図８６６】

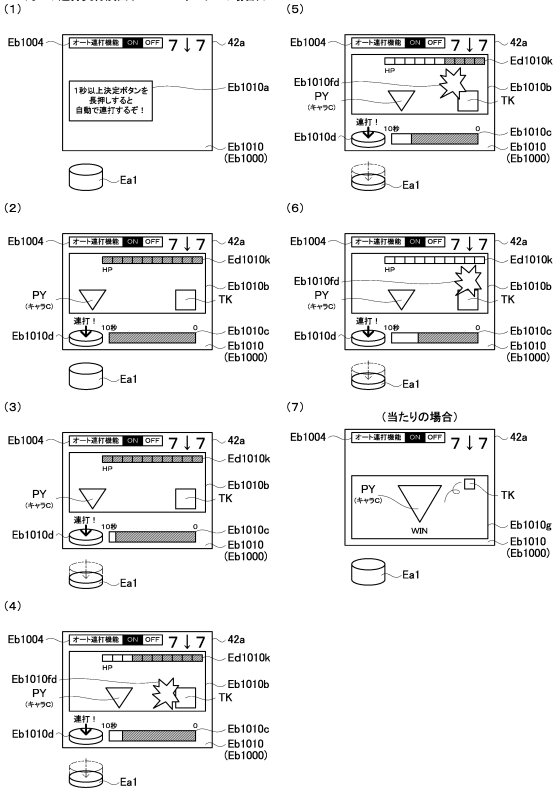
【Fig. 866】

<連打演出（スーパーリーチFの場合）>



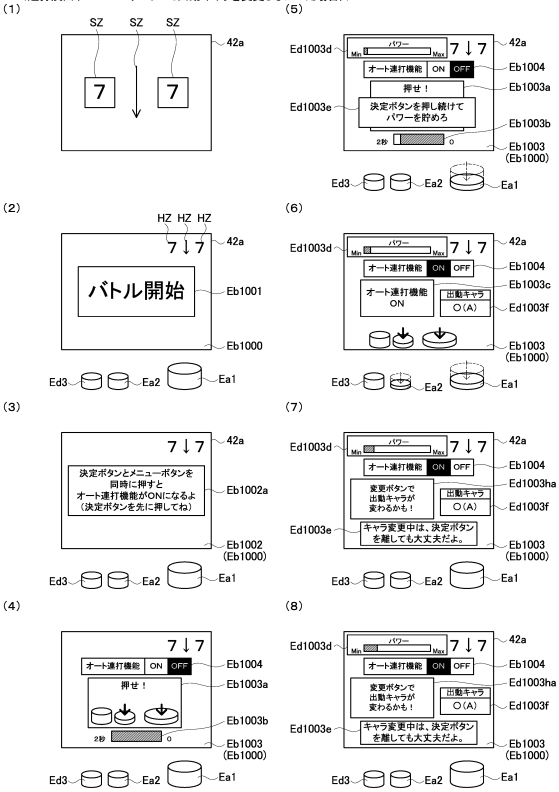
【図８６７】

【Fig. 867】
＜オート連打実行演出（スーパーリーチFの場合）＞



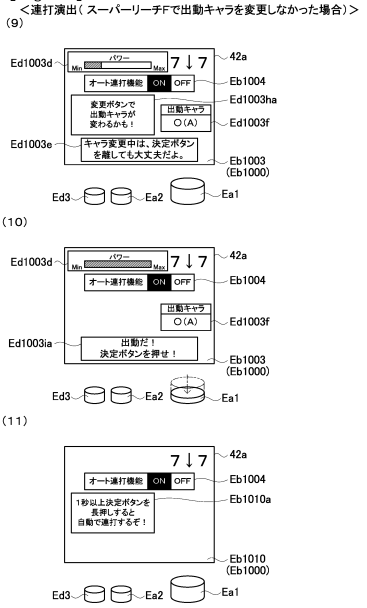
【図８６８】

【Fig. 868】
＜連打演出（スーパーリーチFで出動キャラを変更しなかった場合）＞



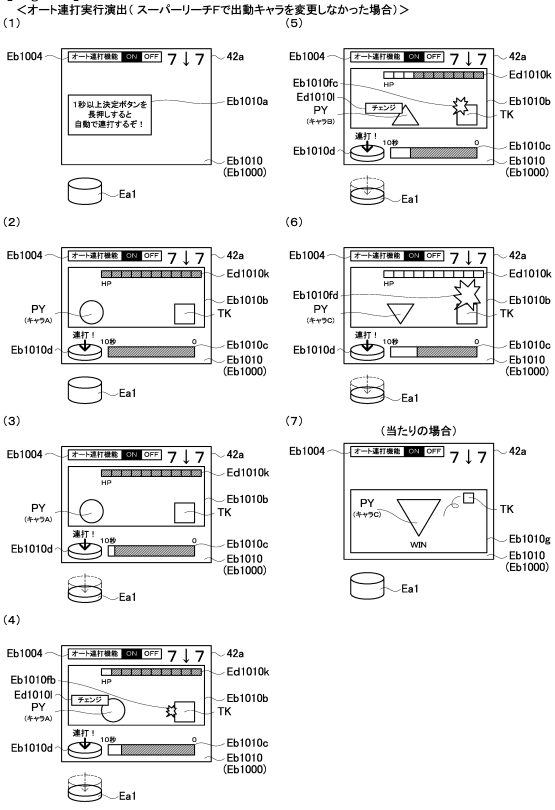
【図８６９】

【Fig. 869】
＜連打演出（スーパーリーチFで出動キャラを変更しなかった場合）＞



【図８７０】

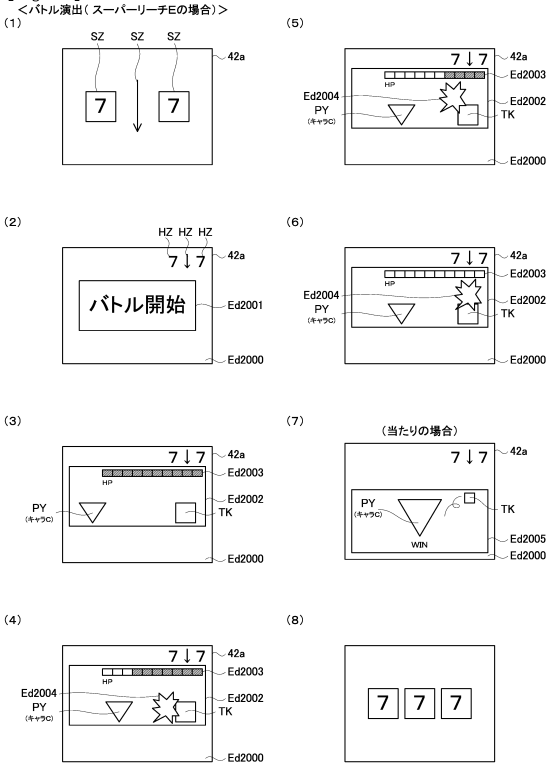
【Fig. 870】
＜オート連打実行演出（スーパーリーチFで出動キャラを変更しなかった場合）＞



【図８７１】

【Fig. 871】

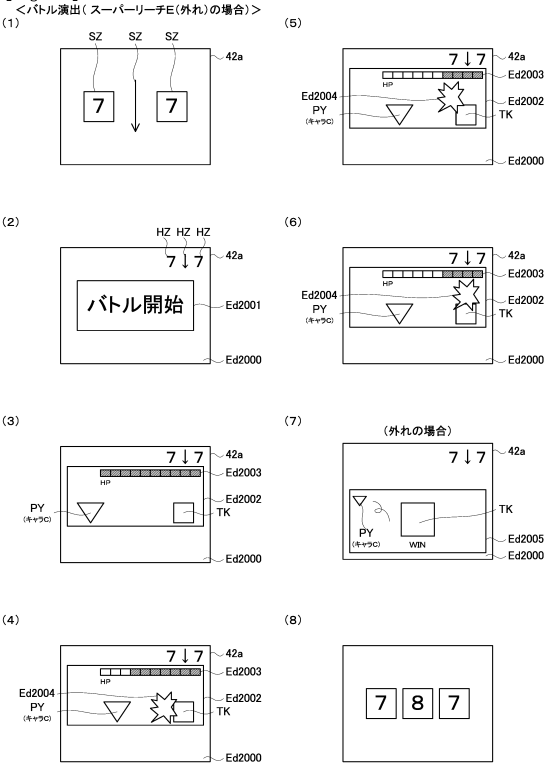
<バトル演出（スーパーリーチEの場合）>



【図８７２】

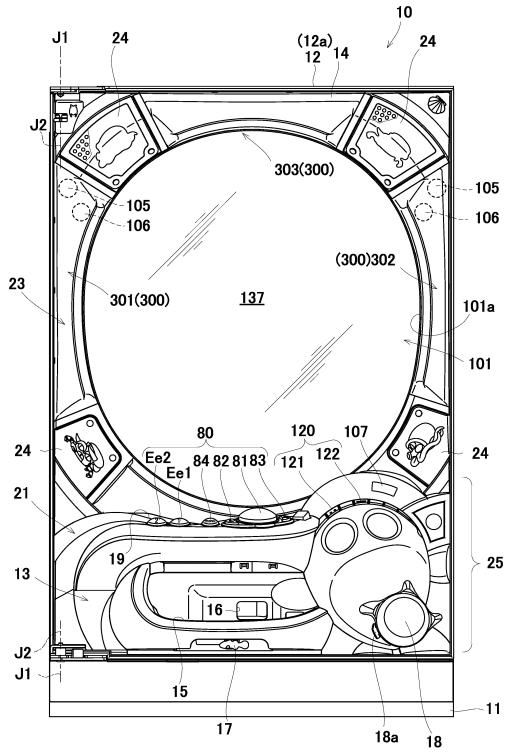
【Fig. 872】

<バトル演出（スーパーリーチE（外れ）の場合）>



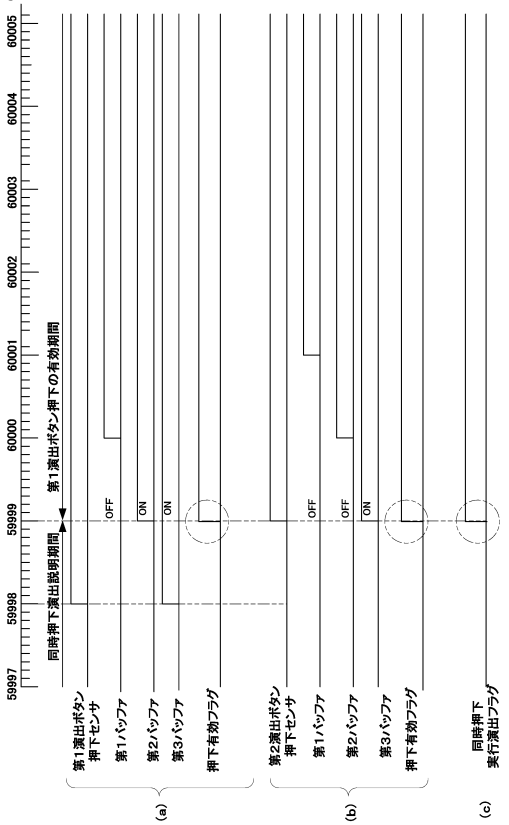
【図８７３】

【Fig. 873】



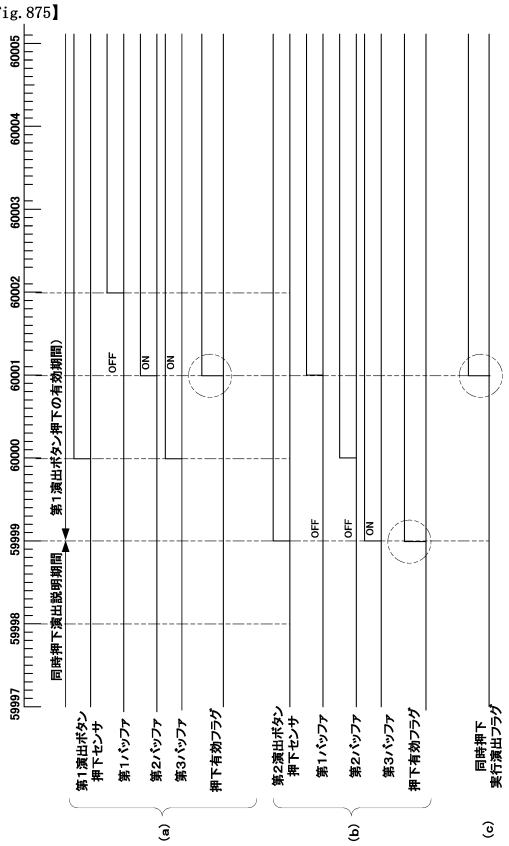
【図８７４】

【Fig. 874】



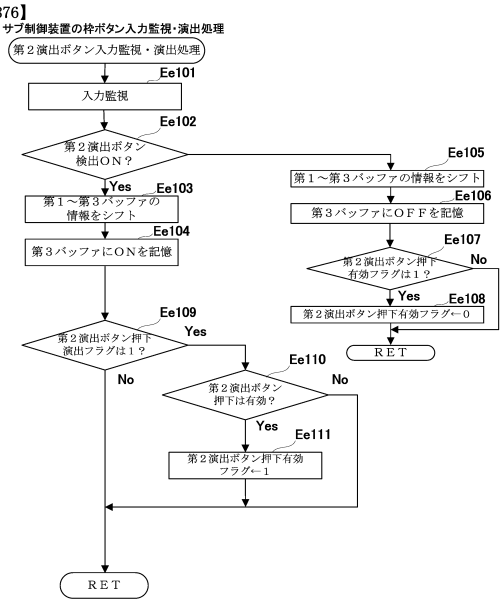
【図８７５】

【Fig. 875】



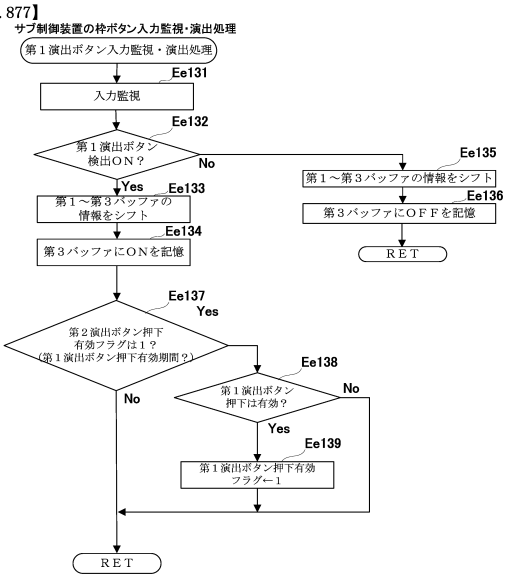
【図８７６】

【Fig. 876】



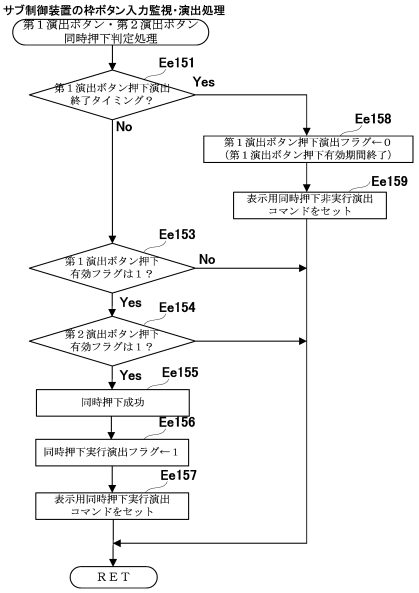
【図８７７】

【Fig. 877】



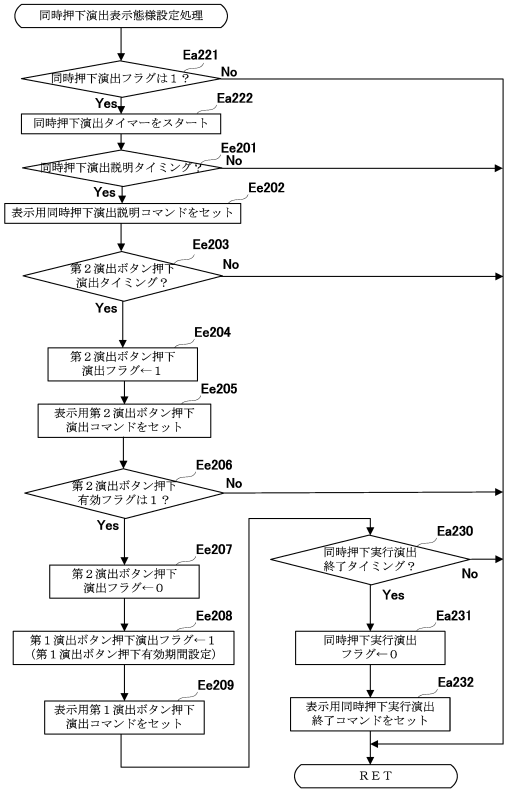
【図８７８】

【Fig. 878】



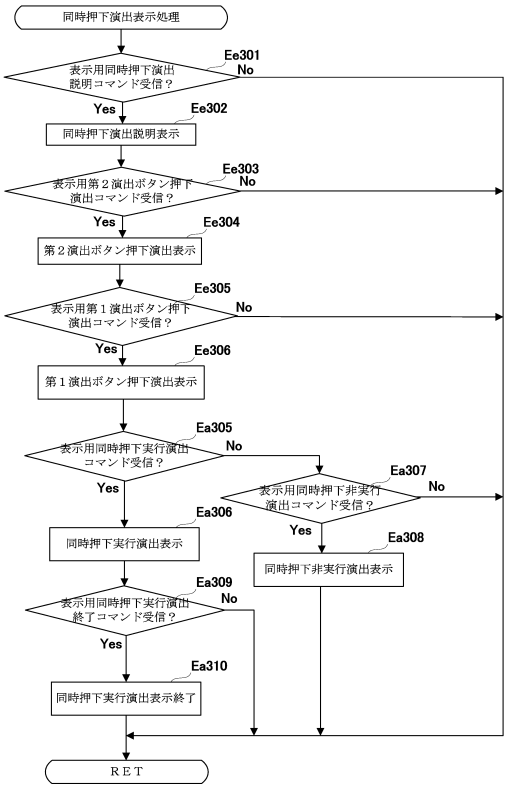
【図８７９】

【Fig. 879】



【図８８０】

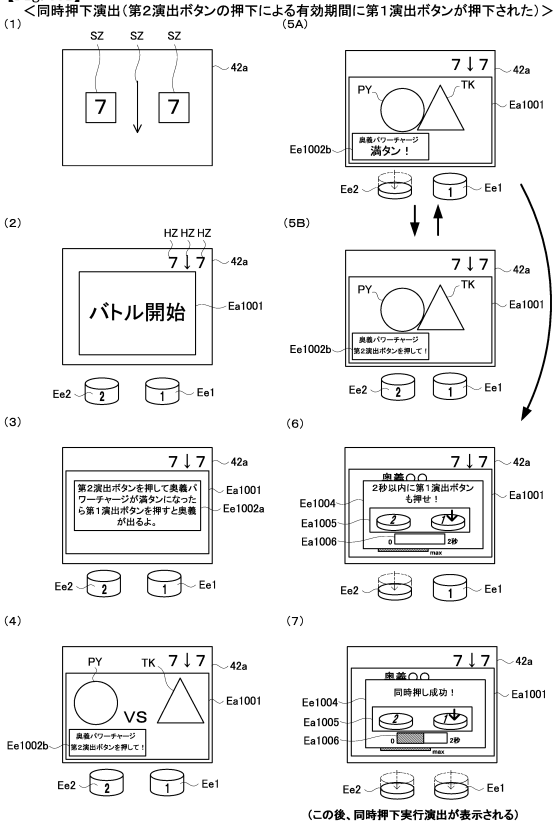
【Fig. 880】



【図８８１】

【Fig. 881】

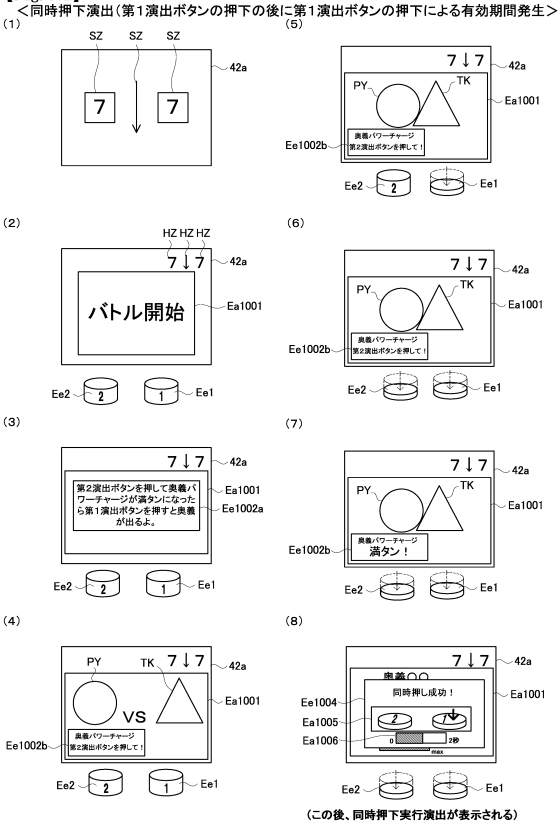
＜同時押下演出（第2演出ボタンの押下による有効期間に第1演出ボタンが押下された）＞



【図８８２】

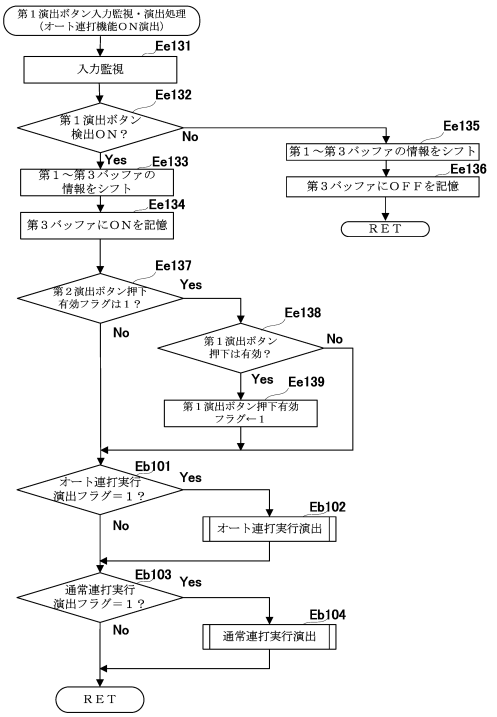
【Fig. 882】

＜同時押下演出（第1演出ボタンの押下の後に第1演出ボタンの押下による有効期間発生＞



【図８８３】

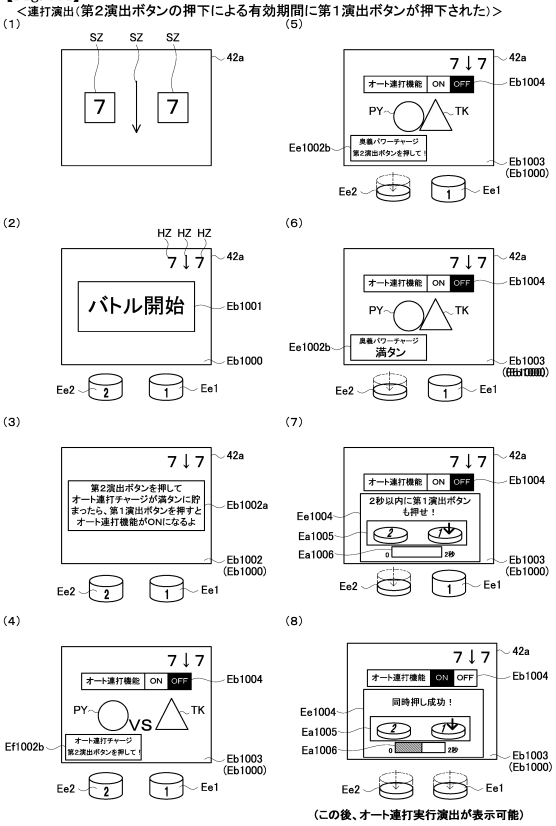
【Fig. 883】



【図８８４】

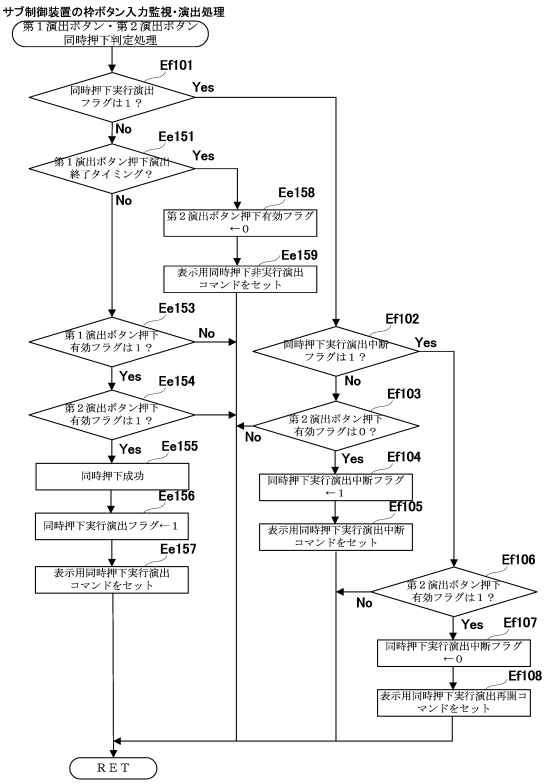
【Fig. 884】

＜連打演出（第２演出ボタンの押下による有効期間に第１演出ボタンが押下された）＞



【図８８５】

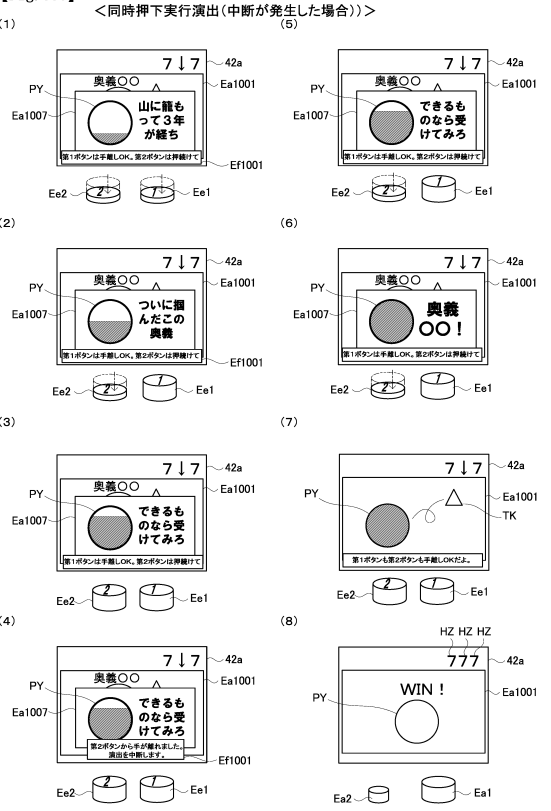
【Fig. 885】



【図８８６】

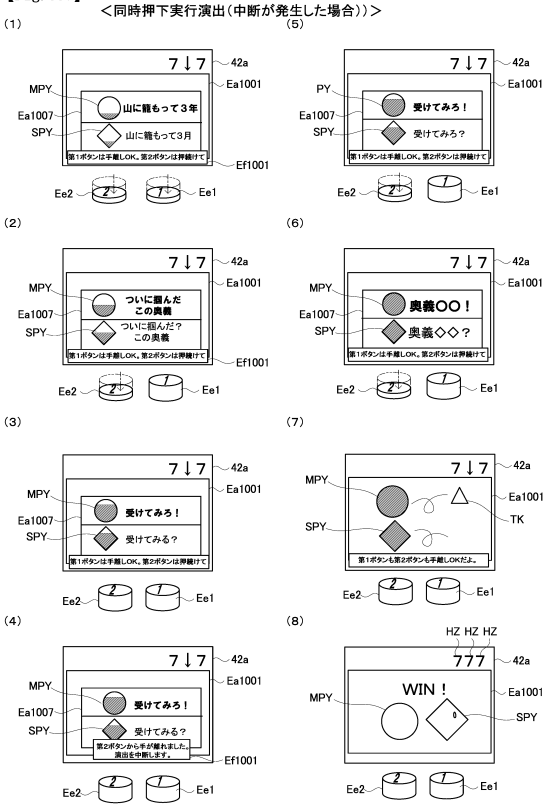
【Fig. 886】

＜同時押下実行演出（中断が発生した場合）＞



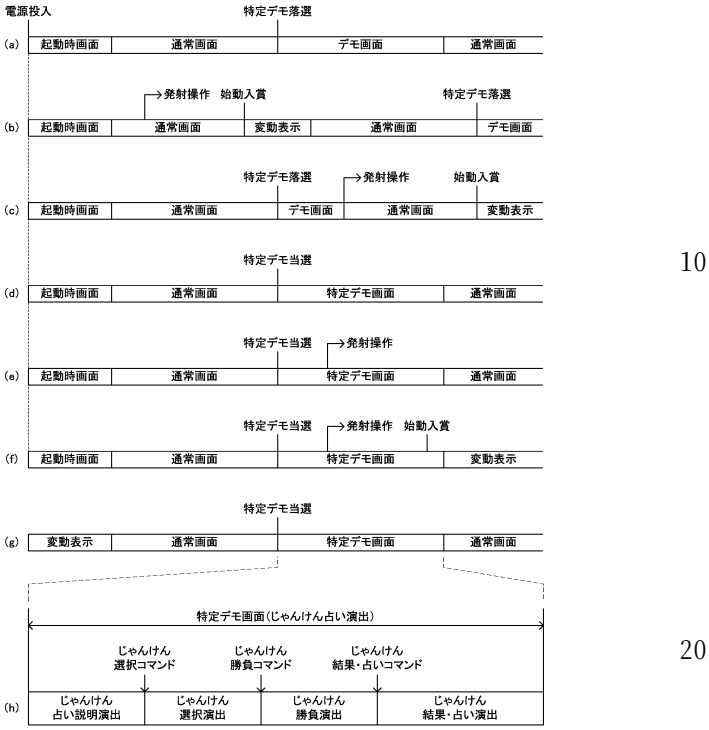
【図８８７】

【Fig. 887】



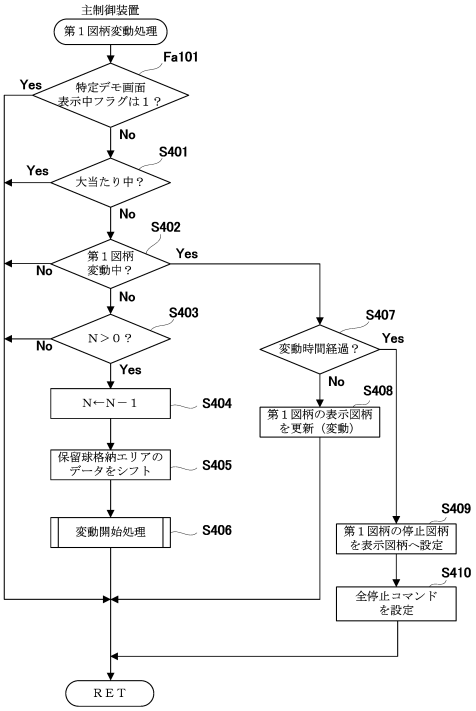
【図８８８】

【Fig. 888】



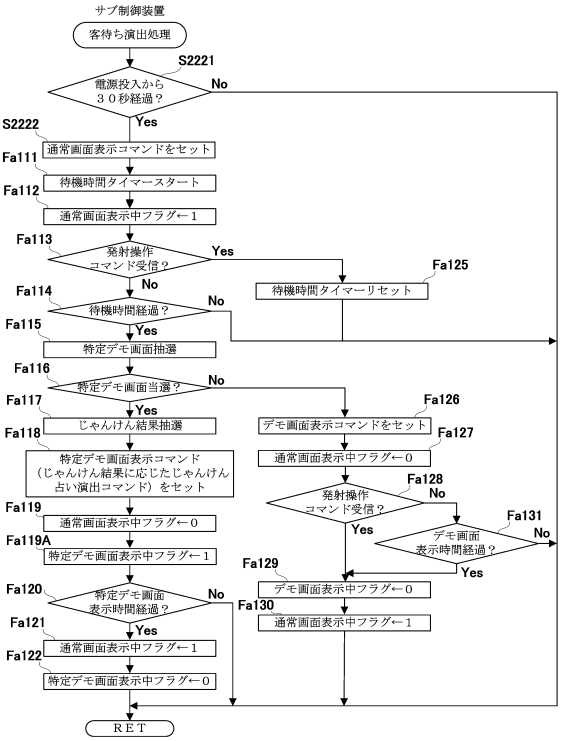
【図８８９】

【Fig. 889】



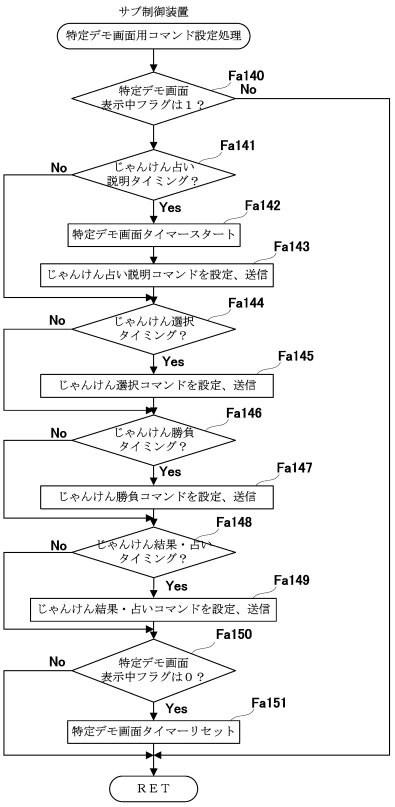
【図８９０】

【Fig. 890】



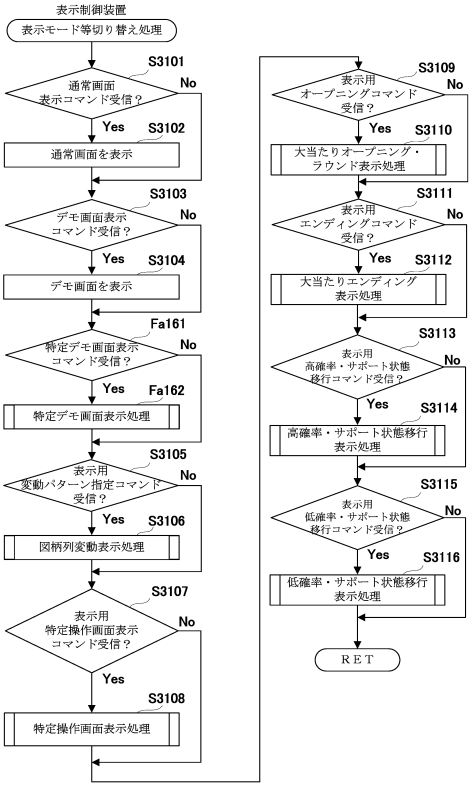
【図８９１】

【Fig. 891】



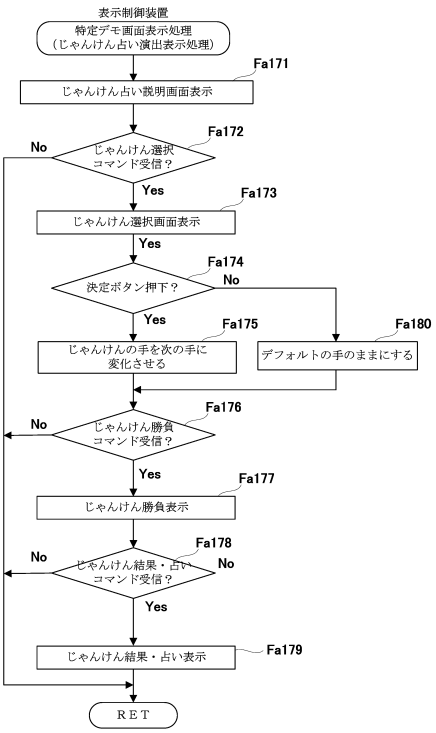
【図８９２】

【Fig. 892】



【図８９３】

【Fig. 893】



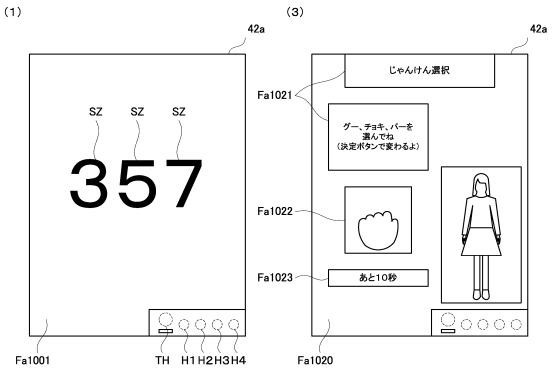
【図８９４】

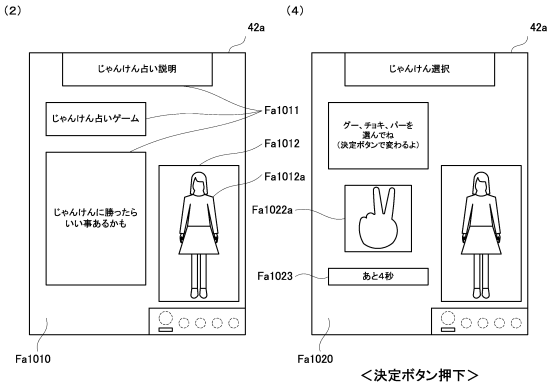
【Fig. 894】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタJ1（0～300）	じゃんけん結果	占い結果
181～300	負け	いい事ないかも
81～180	あいこ	ちょっといい事あるかも
0～80	勝ち	いい事あるかも

【図８９５】

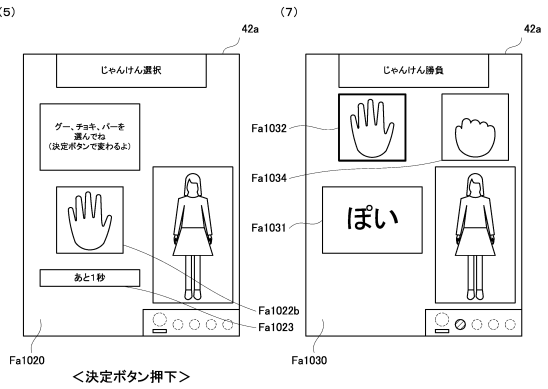
【Fig. 895】

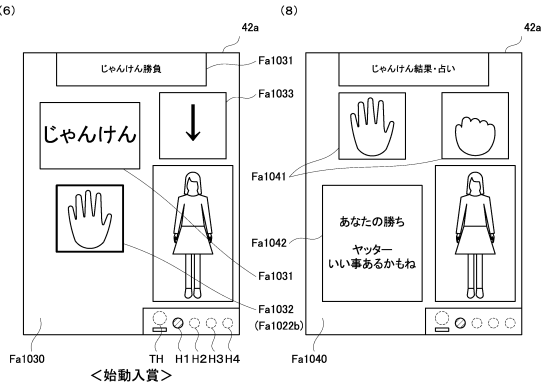




【図８９６】

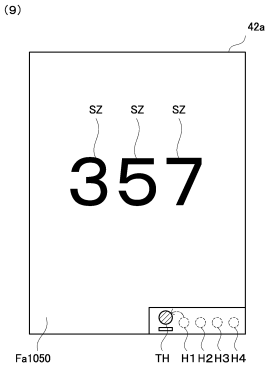
【Fig. 896】

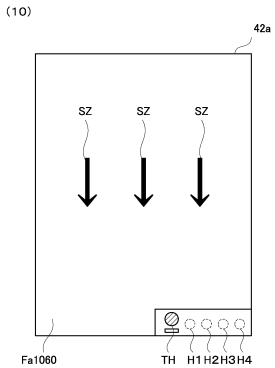




【図８９７】

【Fig. 897】





【図８９８】

【Fig. 898】

(a) じゃんけんの手が順になっている場合

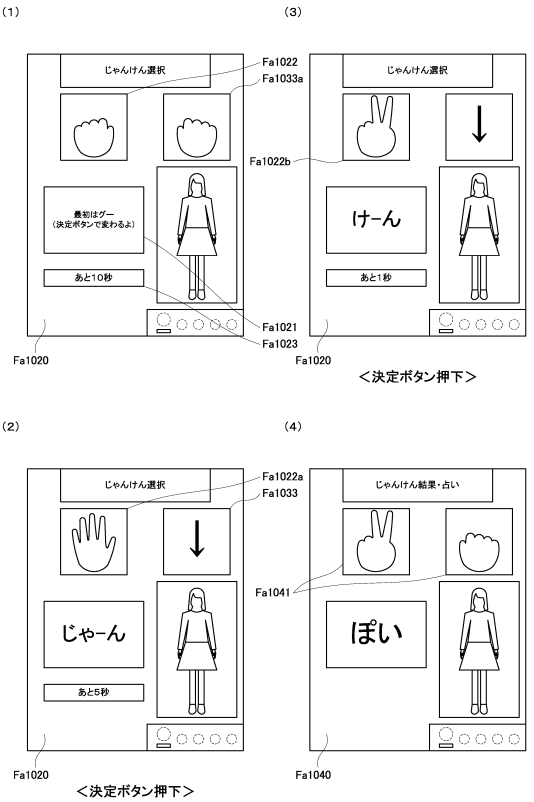
じゃんけん デフォルト情報	じゃんけん 第1変化情報	じゃんけん 第2変化情報	じゃんけん 第3変化情報	…	じゃんけん 第5変化情報	…
				…		…

(b) じゃんけんの手が抽選で決まる場合

じゃんけん デフォルト情報	じゃんけん 第1変化情報	じゃんけん 第2変化情報	じゃんけん 第3変化情報	…	じゃんけん 第5変化情報	…
				…		…

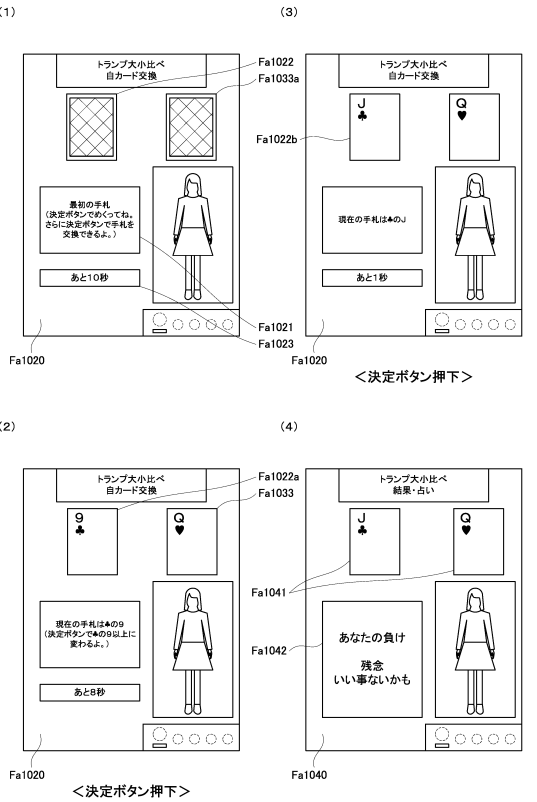
【図８９９】

【Fig. 899】



【図９００】

【Fig. 900】



【図９０１】

【Fig. 901】

先読み用特図1主抽選用乱数1/バターン選択用テーブル								
大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタCS3 (0~238)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動種別カウンタCS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	じゃんけん結果	占い結果
0~9	0~30	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
	31~140	0~65	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	あいこ	ちょっといい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	あいこ	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
	141~198	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	あいこ	ちょっといい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	あいこ	?
		66~132	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
10~49	0~65	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
	66~132	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
	133~198	0~65	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
50~99	0~65	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	あいこ	ちょっといい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	あいこ	?
		66~132	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
	66~132	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
	133~198	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
202~208	0~100	0~65	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
	101~150	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	あいこ	ちょっといい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	あいこ	?
		66~132	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
	151~170	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
209~238	0~100	0~65	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	あいこ	ちょっといい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	あいこ	?
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
	101~150	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	あいこ	ちょっといい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	あいこ	?
		66~132	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
	151~170	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
	171~198	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
	200~240	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
	0~100	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
	101~150	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
	151~170	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	勝ち	?
	171~198	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	勝ち	?
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	勝ち	?
		133~198	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	勝ち	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	勝ち	?
0~201	0~100	0~198	0~240	完全外れA(10秒)	負け	?
	101~150		0~240	完全外れB(15秒)	負け	?
	151~198		0~240	完全外れE(20秒)	負け	?

【図９０２】

【Fig. 902】

先読み用特図1主抽選用乱数1/バターン選択用テーブル								
大当たり図柄カウンタC2 (0~99)	停止パターン選択カウンタCS3 (0~238)	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動種別カウンタCS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	占い返球(有:○)	じゃんけん結果があいこの場合(占い信頼度低)	じゃんけん結果があいこの場合(占い信頼度中)	じゃんけん結果があいこの場合(占い信頼度高)
0~9	0~30	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	厳しいでしょう
	31~140	0~65	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
	141~198	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
10~39	0~65	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
	66~132	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
	133~198	0~65	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
40~99	0~65	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
	66~132	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
	133~198	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
202~208	0~100	0~65	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
	101~150	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
	151~170	0~65	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	大当たりリーマルリーチA(20秒)	–	–	–	–
			121~240	大当たりリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
209~238	0~100	0~65	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
	101~150	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
	151~170	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
	171~198	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
	200~240	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
	0~100	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
	101~150	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
	151~170	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れスーパーリーチA(30秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	–	–	–	–
	171~198	0~65	0~120	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	–	–	–	–
		66~132	0~120	前後外れスーパーリーチE(120秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れスーパーリーチF(120秒)	–	–	–	–
		133~198	0~120	前後外れリーマルリーチA(20秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	いい事あるかも
			121~240	前後外れリーマルリーチB(20秒)	–	–	–	–
0~201	0~100	0~198	0~240	完全外れA(10秒)	○	いい事あるかも	いい事あるかも	無理でしょう
	101~150		0~240	完全外れB(15秒)	○	いい事あるかも	無理でしょう	無理でしょう
	151~198		0~240	完全外れE(20秒)	○	いい事あるかも	無理でしょう	無理でしょう

【図９０３】

【Fig. 903】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタJ1（0～300）	じゃんけん結果	占い結果	参照する特図1変動パターンテーブル
231～300	あいこ	？	通常の特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル
161～230	負け		
91～160	勝ち		
1～90	あいこ	ちょっといい事あるかも	低書き換え特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル
0	勝ち	いい事あるかも	高書き換え特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

【図９０４】

【Fig. 904】

通常の特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）

【図９０５】

【Fig. 905】

低書き換え特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
	202～208	0～198	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）
	209～238	0～198	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）

【図９０６】

【Fig. 906】

高書き換え特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）
	0～238	0～100	0～240	完全外れA（10秒）
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）

【図９０７】

【Fig. 907】

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタJ1（0～300）	じゃんけん結果	占い結果	参照する特図1大当たり抽選テーブル
231～300	あいこ	？	通常の特図1大当たり抽選用テーブル
161～230	負け		
91～160	勝ち		
1～90	あいこ	ちょっといい事あるかも	低書き換え特図1大当たり抽選用テーブル
0	勝ち	いい事あるかも	高書き換え特図1大当たり抽選用テーブル

【図９０８】

【Fig. 908】

（a） 通常の特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	100

（b） 低書き換え特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
0 150 450	50～58，350～358	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	100

（c） 高書き換え特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
0 150 300 450	50～59，350～359	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	100

【図９０９】

【Fig. 909】

（a） 通常の特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	100

（b） 低書き換え特図1大当たり抽選用テーブル

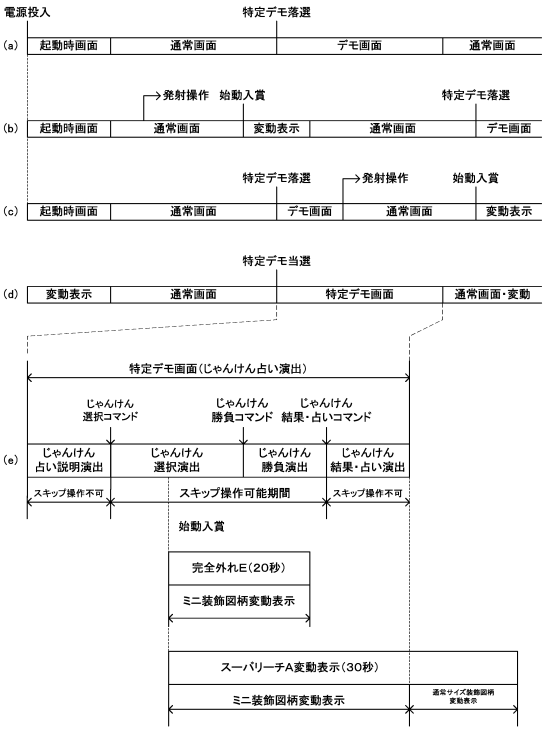
大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	200
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	200
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	200

（c） 高書き換え特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	1000
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	10	25	1000
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	10	25	1000

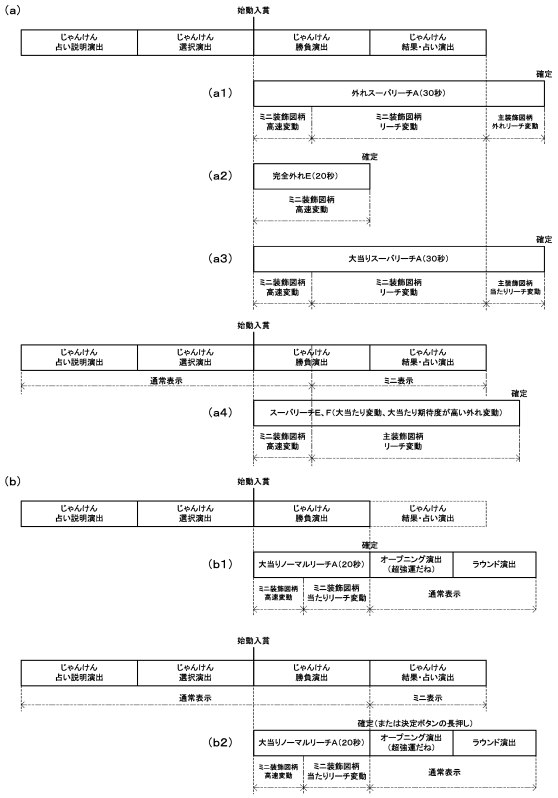
【図９１０】

【Fig. 910】



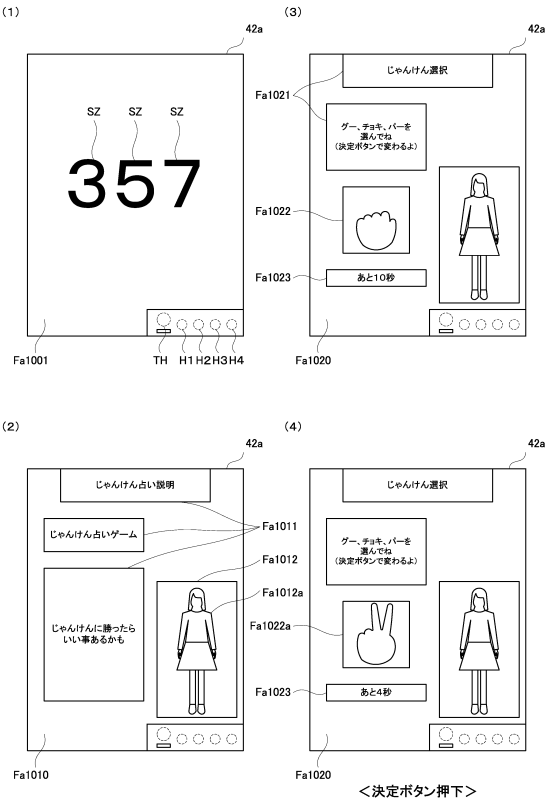
【図９１１】

【Fig. 911】



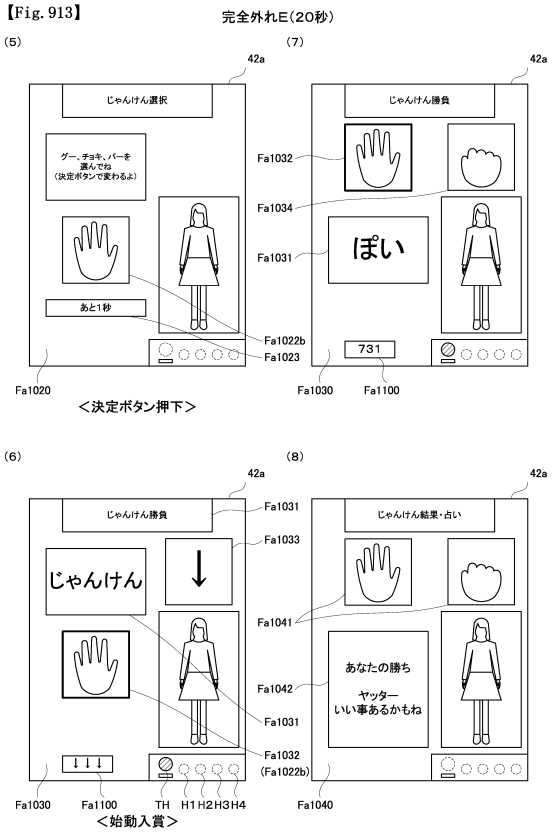
【図９１２】

【Fig. 912】



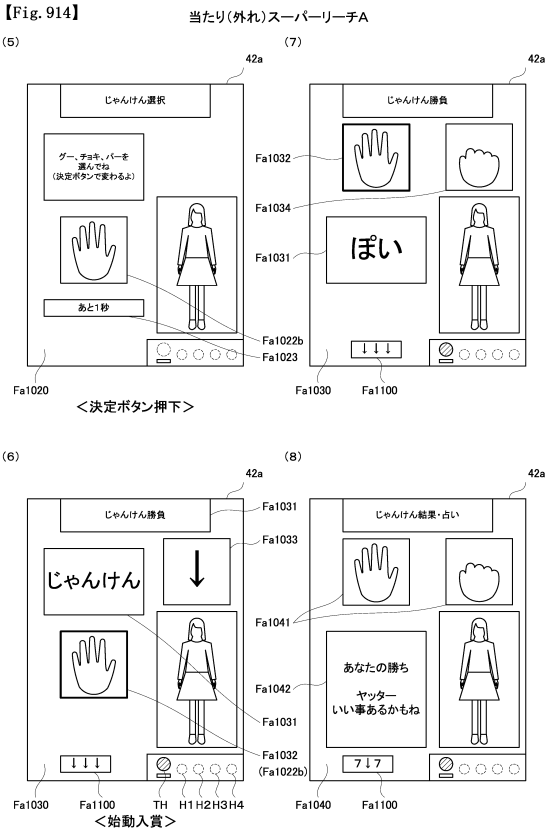
【図９１３】

【Fig. 913】



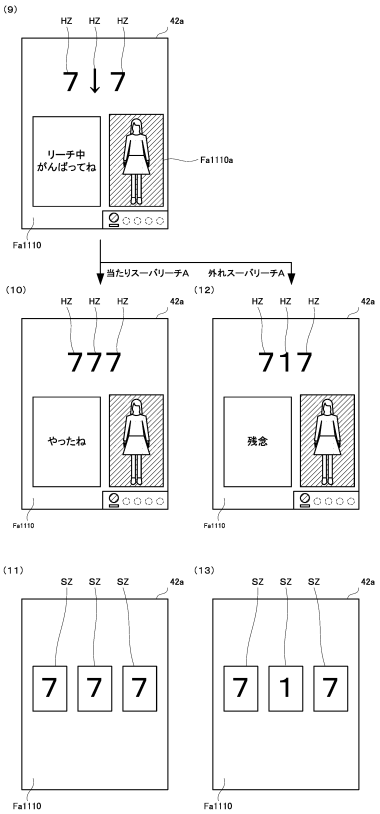
【図９１４】

【Fig. 914】



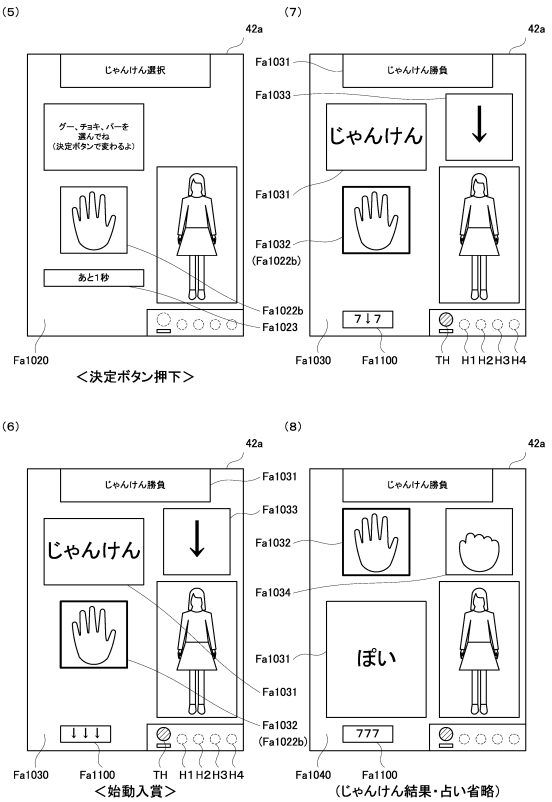
【図９１５】

【Fig. 915】 当たり(外れ)スーパーリーチA



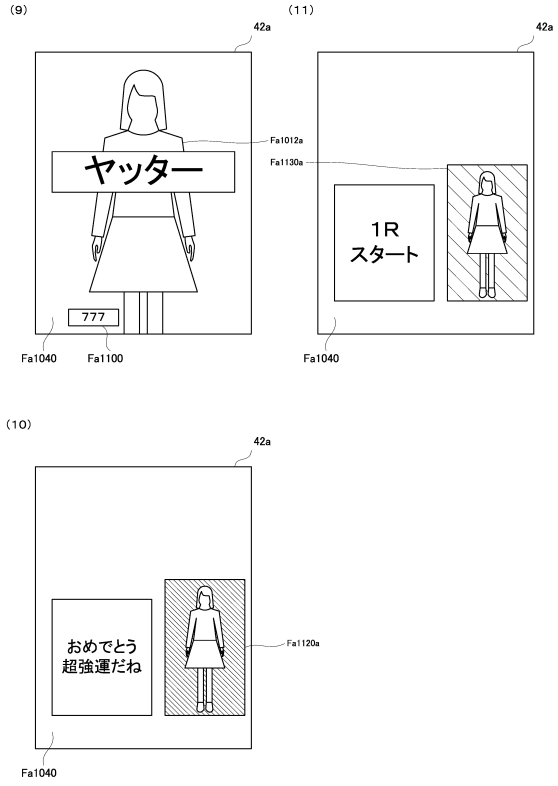
【図９１６】

【Fig. 916】 大当りノーマルリーチA(20秒)



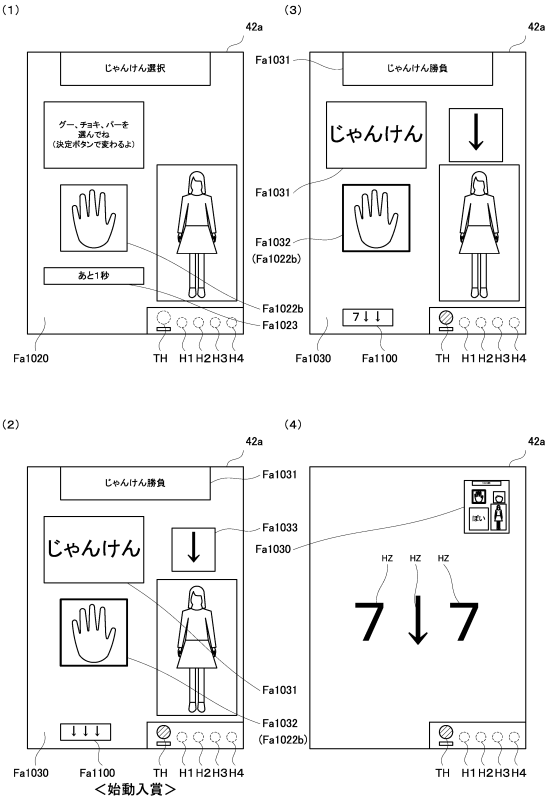
【図９１７】

【Fig. 917】



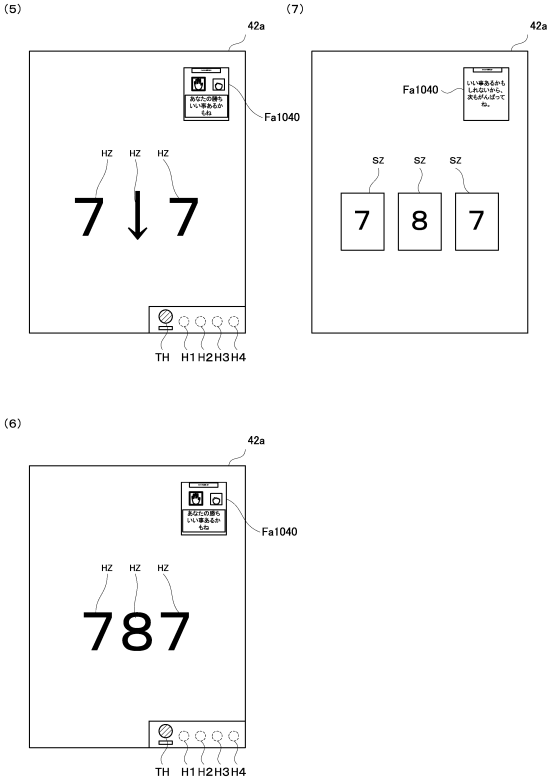
【図９１８】

【Fig. 918】 スーパーリーチE、F(大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動)



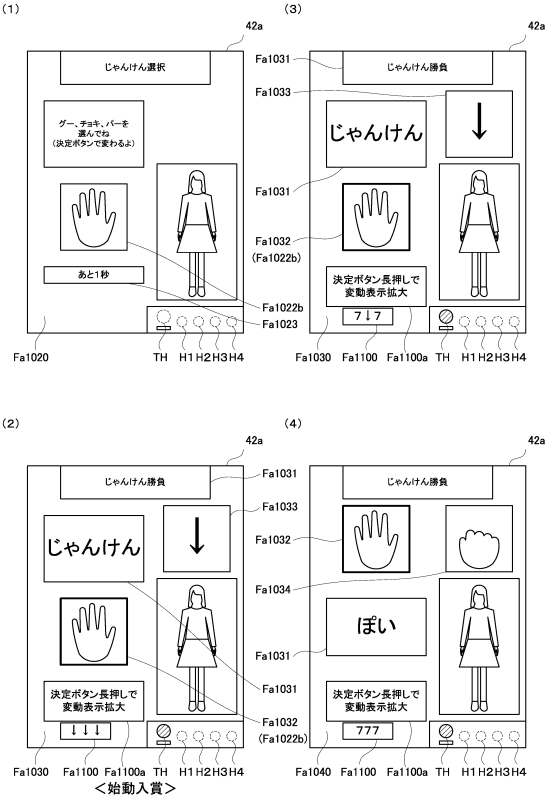
【図９１９】

【Fig. 919】 スーパーリーチE、F（大当たり変動、大当たり期待度が高い外れ変動）



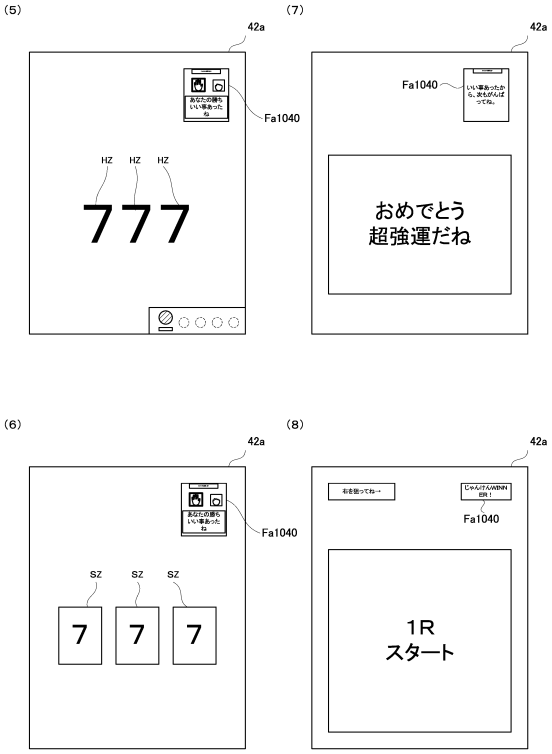
【図９２０】

【Fig. 920】 大当りノーマルリーチA（20秒）



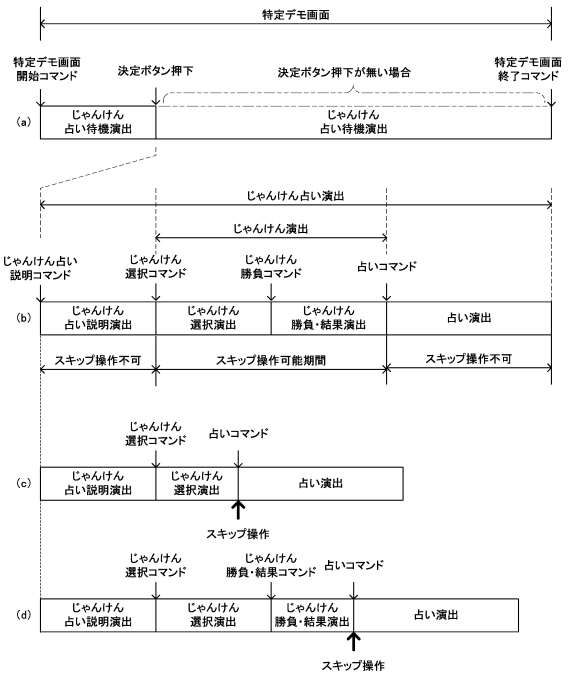
【図９２１】

【Fig. 921】 大当りノーマルリーチA（20秒）



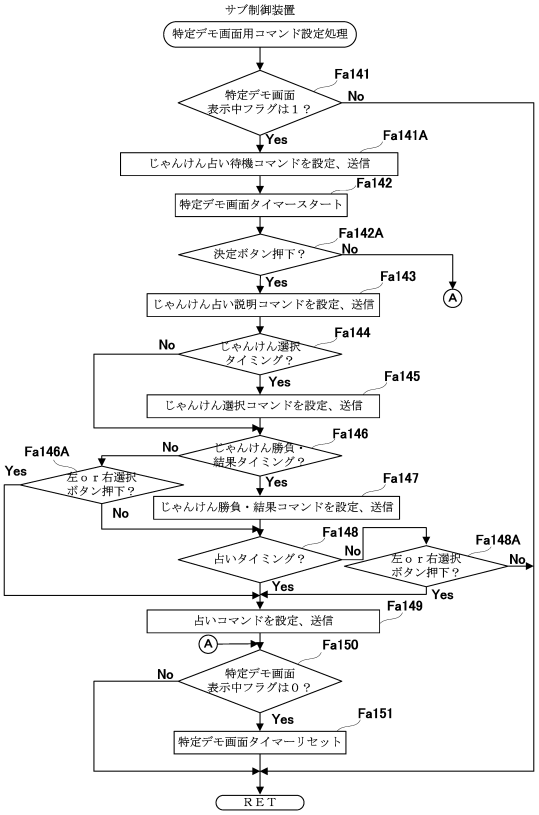
【図９２２】

【Fig. 922】



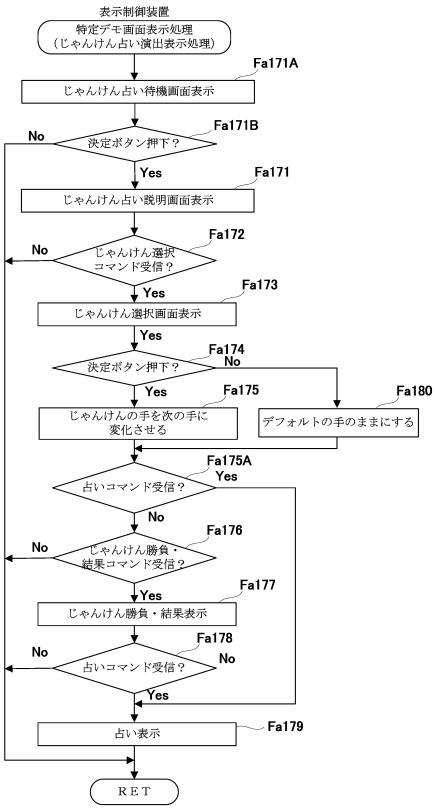
【図９２３】

【Fig. 923】



【図９２４】

【Fig. 924】



【図９２５】

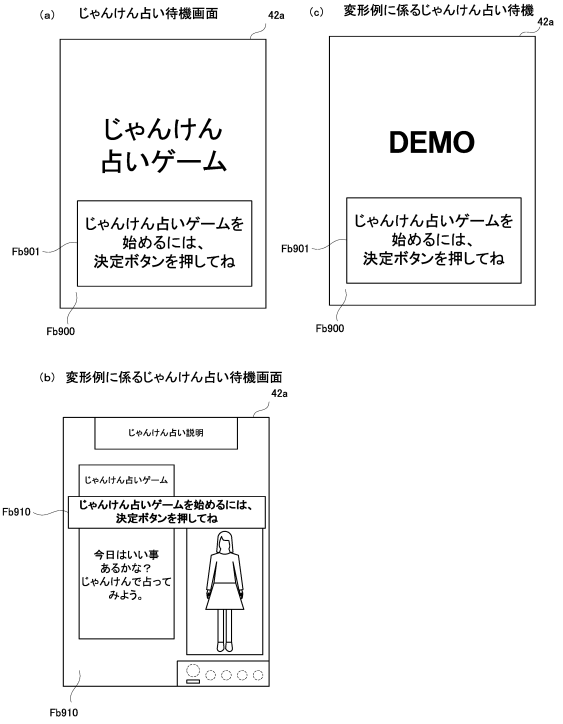
【Fig. 925】

じゃんけん占いテーブル

じゃんけん結果抽選用乱数カウンタJ1（0～300）	じゃんけん結果	占い結果	占い結果に基づく演出
181～300	負け	まだまだ後にいい事あるかも	じゃんけん占い演出終了の50変動後から応援演出が始まる
81～180	あいこ	ちょっと後にいい事あるかも	じゃんけん占い演出終了の10変動後から応援演出が始まる
0～80	勝ち	すぐにいい事あるかも	じゃんけん占い演出終了直後から応援演出が始まる

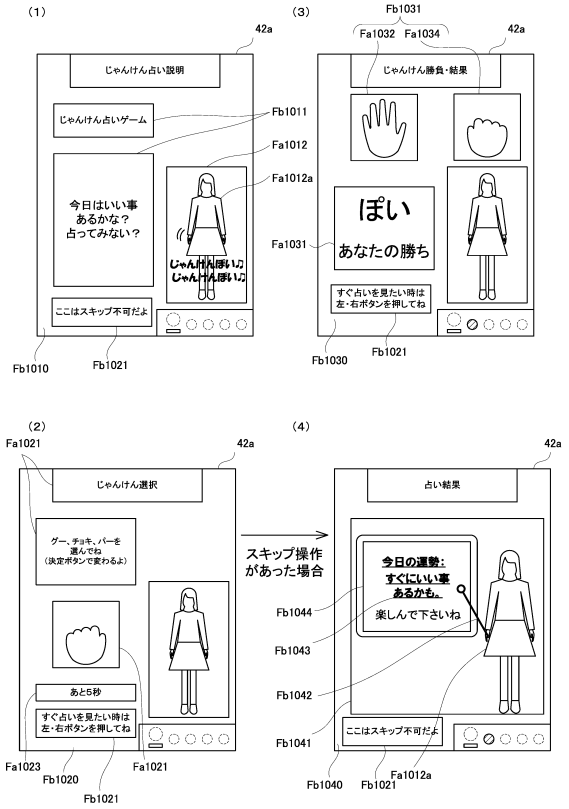
【図９２６】

【Fig. 926】



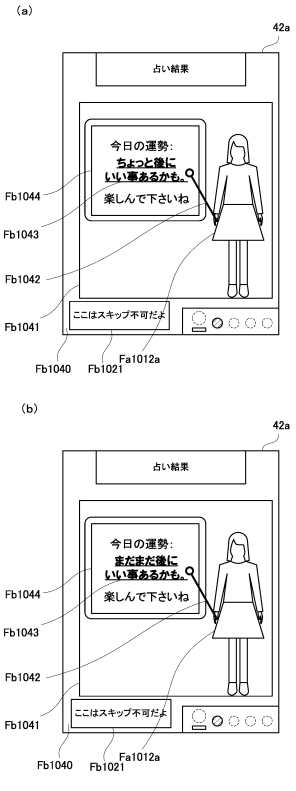
【図９２７】

【Fig. 927】



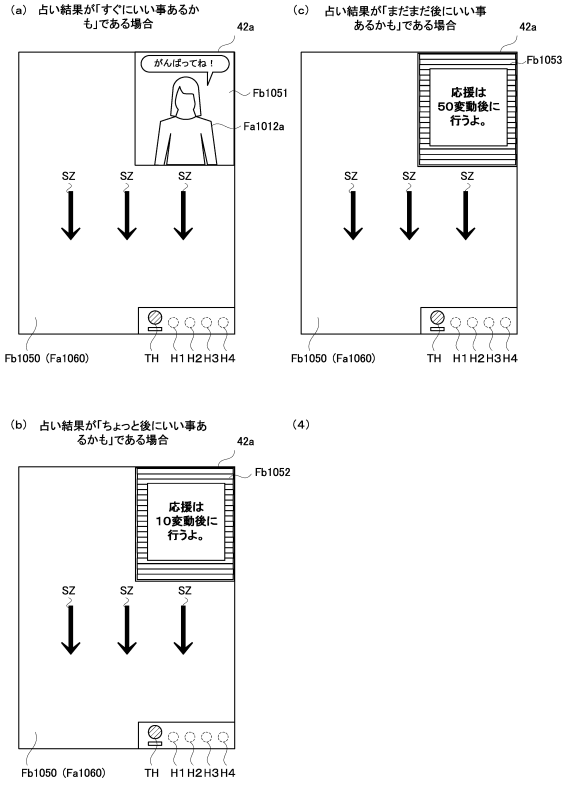
【図９２８】

【Fig. 928】



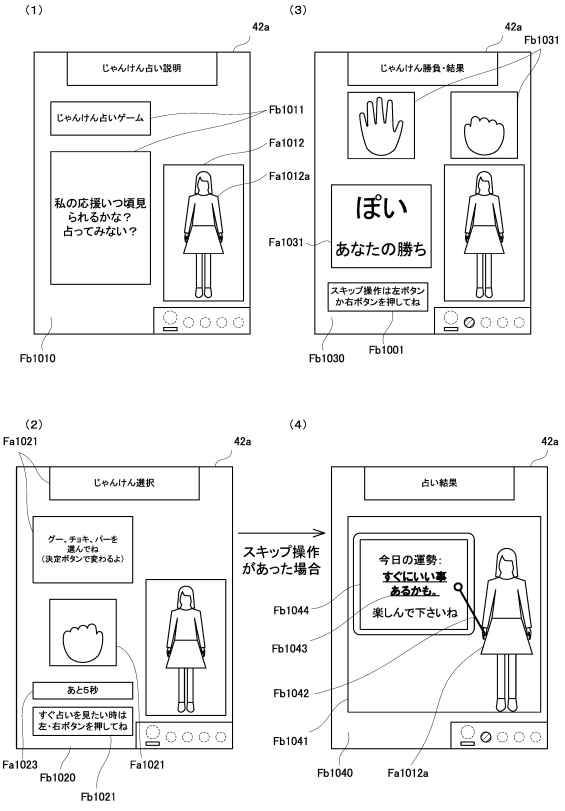
【図９２９】

【Fig. 929】



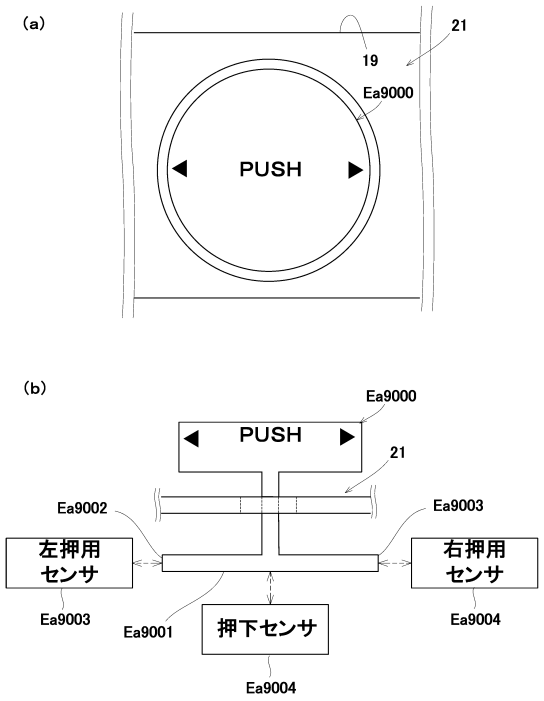
【図９３０】

【Fig. 930】



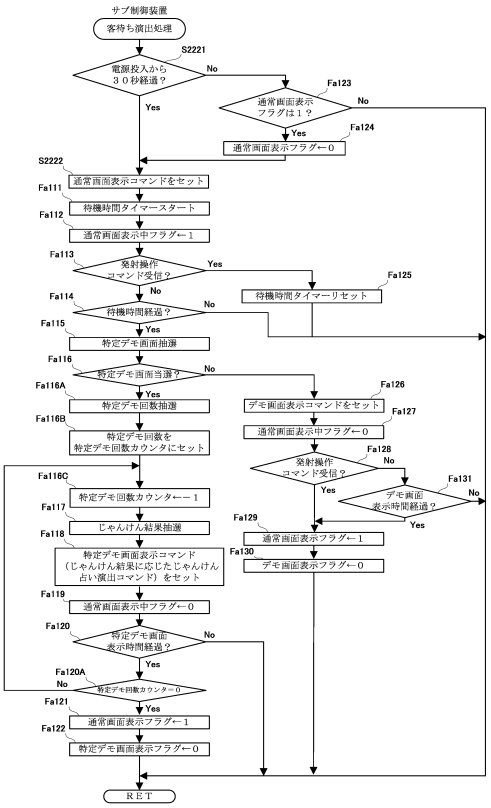
【図９３１】

【Fig. 931】



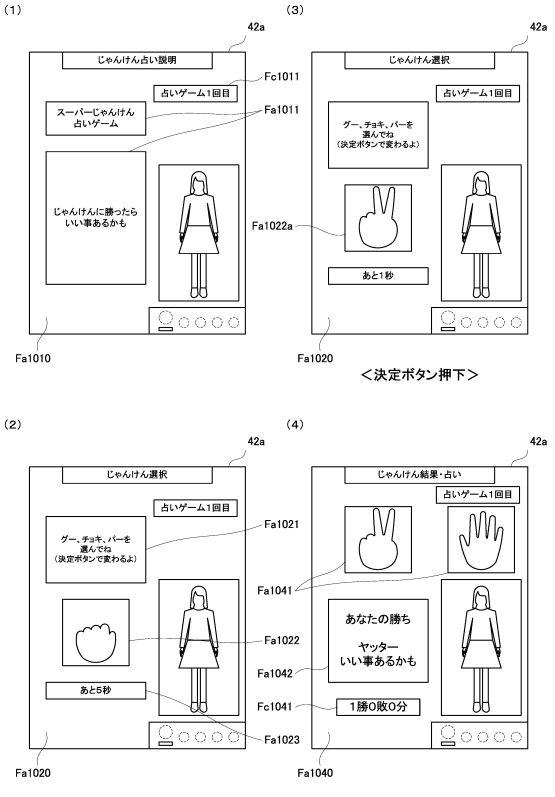
【図９３２】

【Fig. 932】



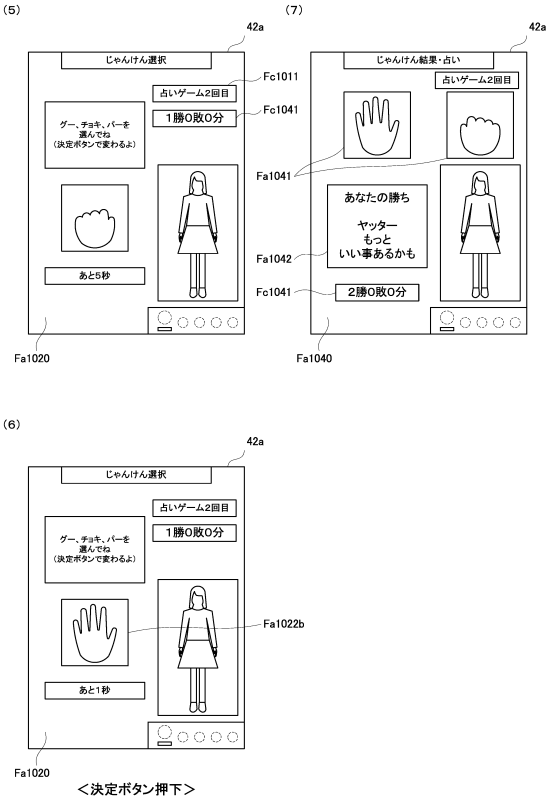
【図９３３】

【Fig. 933】



【図９３４】

【Fig. 934】



【図９３５】

【Fig. 935】

特別特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	じゃんけん占いキャラクターの登場
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	有り
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	無し
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	有り
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	無し
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	有り
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	無し
10～49		0～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	有り
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	無し
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	有り
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	無し
50～99		0～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	有り
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	無し
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	有り
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	無し
	202～208	0～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	有り
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	無し
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	有り
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	無し
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	有り
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	無し
	209～238	101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	有り
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	無し
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	有り
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	無し
	0～201	0～198	0～240	前後外れスーパーリーチA（30秒）	有り

【図９３６】

【Fig. 936】

じゃんけん結果1回目	占い結果1回目（特別変動パターンテーブル使用回数）	じゃんけん結果2回目	占い結果2回目（特別変動パターンテーブル使用回数）
負け	残念 いい事ないかも （0回）	負け	残念 全然いい事ないかも （0回）
		あいこ	うーん ちょっといい事だけあるかも （2回）
		勝ち	ヤッター いい事だけあるかも （5回）
あいこ	うーん ちょっといい事あるかも （2回）	負け	残念 ちょっといい事だけあるかも （2回）
		あいこ	うーん もうちょっといい事あるかも （4回）
		勝ち	ヤッター ちょっといい事といい事あるかも （7回）
勝ち	ヤッター いい事あるかも （5回）	負け	残念 いい事だけあるかも （5回）
		あいこ	うーん いい事がちょっと良くなるかも （7回）
		勝ち	ヤッター もっといい事あるかも （10回）

【図９３７】

【Fig. 937】

じゃんけん結果1回目	占い結果1回目（特別変動パターンテーブル使用回数）	じゃんけん結果2回目	占い結果2回目（特別変動パターンテーブル使用回数）
負け	残念 いい事ないかも （0回）	負け	残念 全然いい事ないかも （0回）
		あいこ	うーん ちょっといい事よりいい事あるかも （4回）
		勝ち	ヤッター いい事よりいい事あるかも （10回）
あいこ	うーん ちょっといい事だけあるかも （2回）	負け	残念 ちょっといい事はあるかも （2回）
		あいこ	うーん ちょっといい事とちょっといい事よりいい事あるかも （6回）
		勝ち	ヤッター ちょっといい事ともっといい事あるかも （12回）
勝ち	ヤッター いい事だけあるかも （5回）	負け	残念 いい事はあるかも （5回）
		あいこ	うーん いい事がちょっと良くなるかも （9回）
		勝ち	ヤッター もっといい事あるかも （15回）

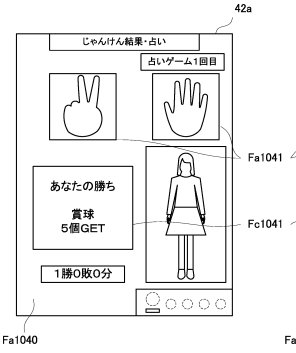
【図９３８】

【Fig. 938】

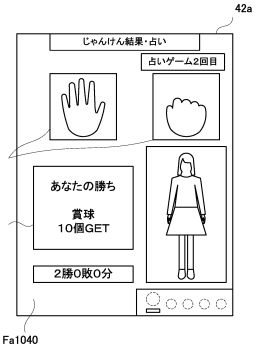
(a)

じゃんけん結果1回目	賞球数	じゃんけん結果2回目	賞球数
負け	1	負け	2
あいこ	2	あいこ	4
勝ち	5	勝ち	10

(b)

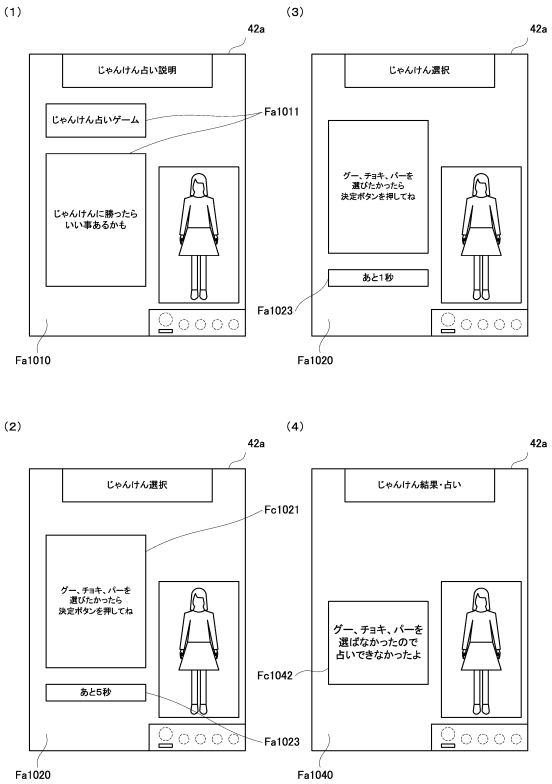


(c)



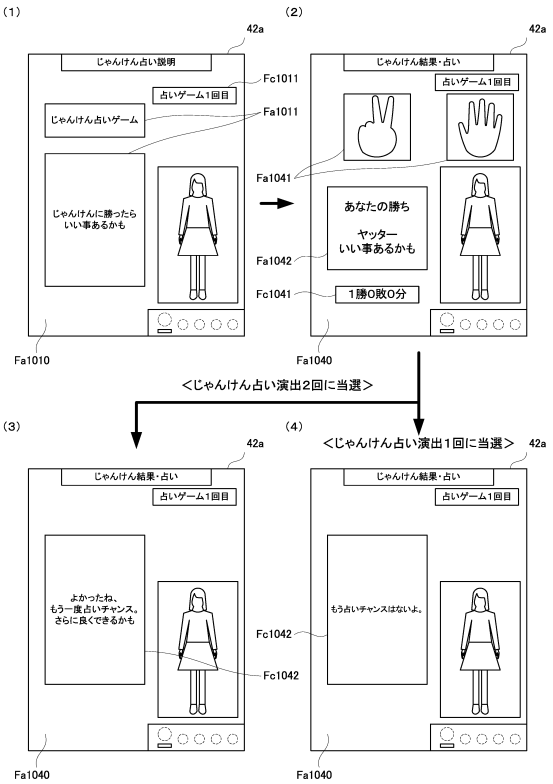
【図９３９】

【Fig. 939】



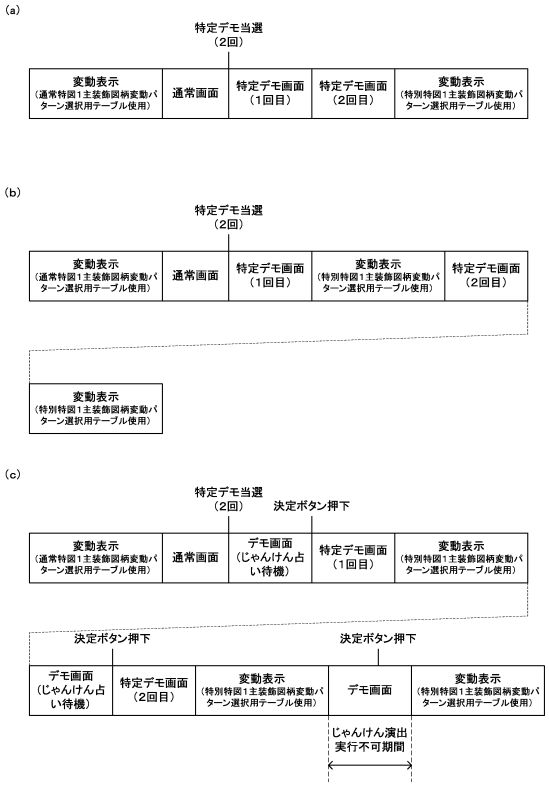
【図９４０】

【Fig. 940】



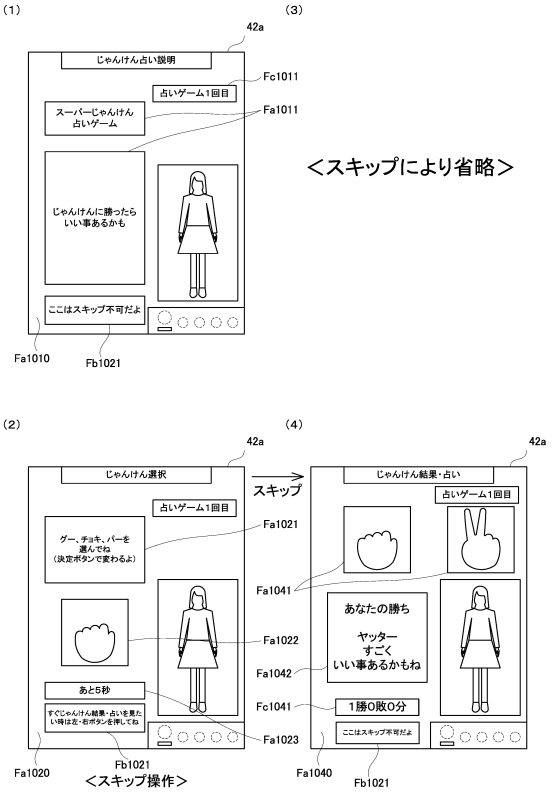
【図９４１】

【Fig. 941】



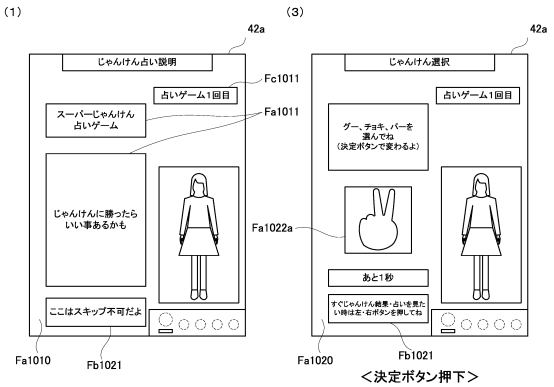
【図９４２】

【Fig. 942】



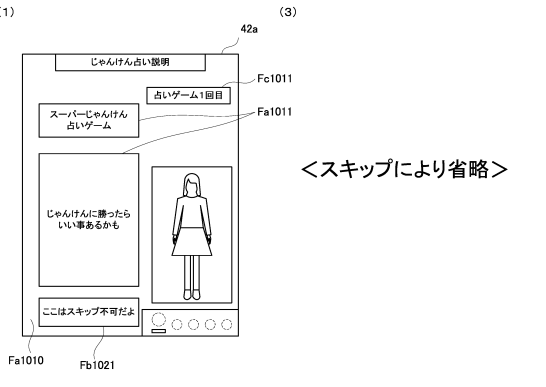
【図９４３】

【Fig. 943】



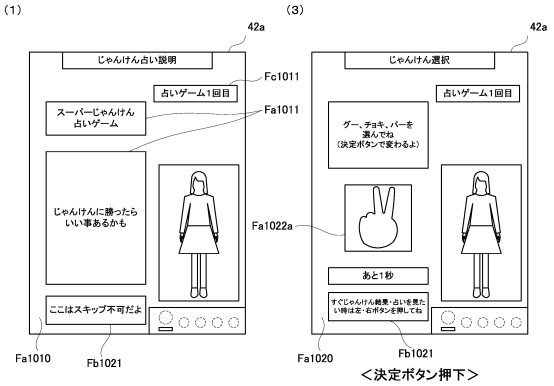
【図９４４】

【Fig. 944】



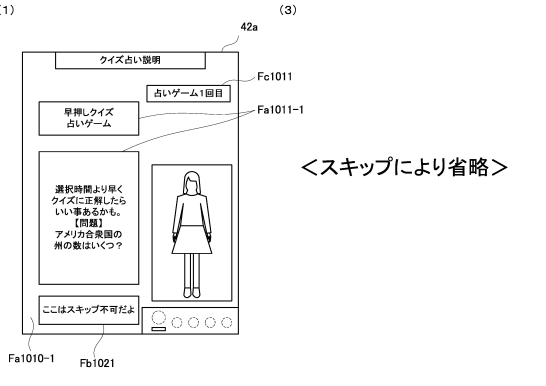
【図９４５】

【Fig. 945】



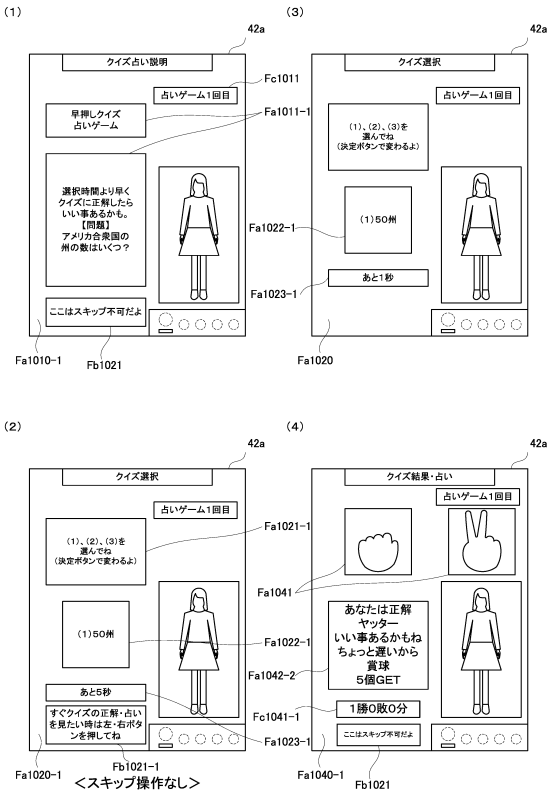
【図９４６】

【Fig. 946】



【図９４７】

【Fig. 947】



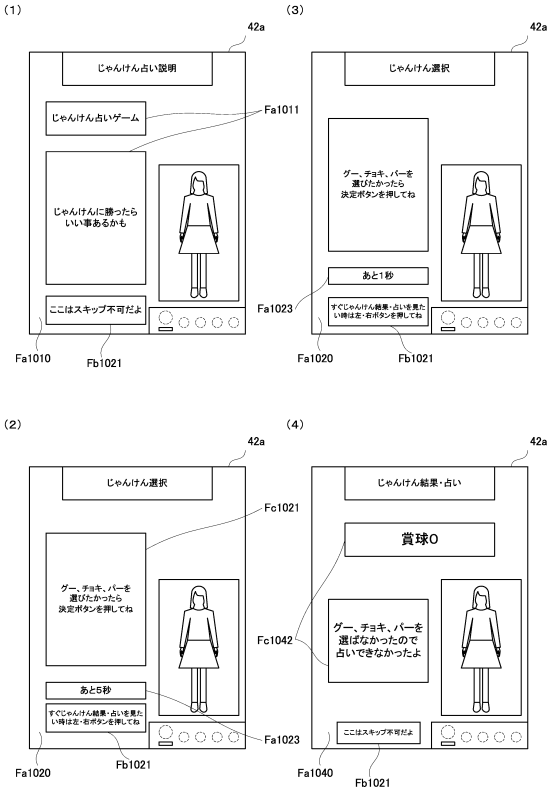
【図９４８】

【Fig. 948】

選択1回目	選択2回目	選択3回目	選択4回目以上	スキップ操作
			…	
賞球1	賞球2	賞球3	賞球3のまま	プラス賞球10

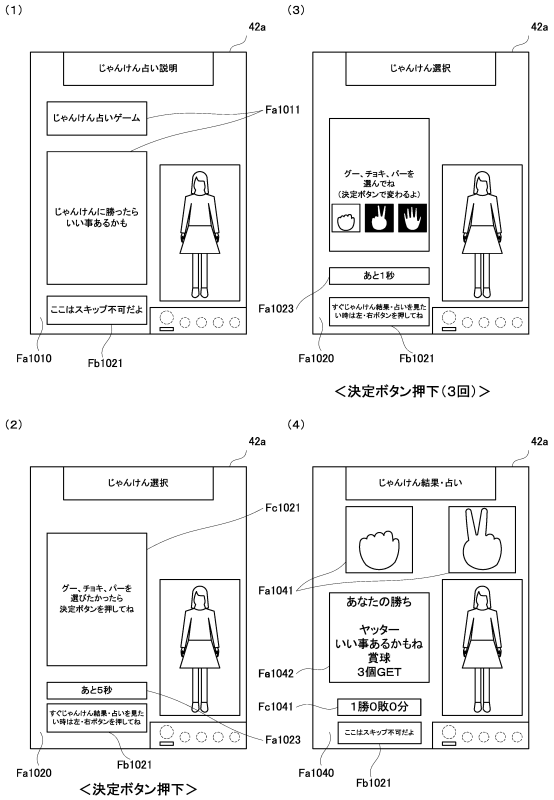
【図９４９】

【Fig. 949】



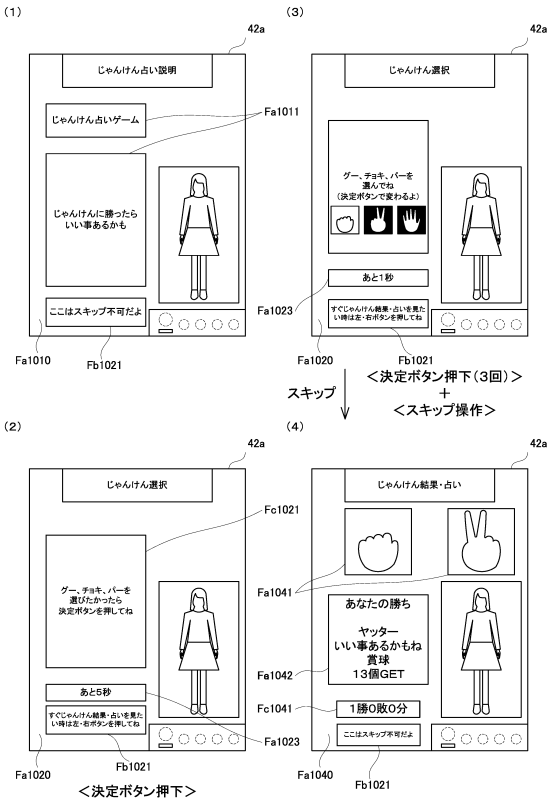
【図９５０】

【Fig. 950】



【図９５１】

【Fig. 951】



【図９５２】

【Fig. 952】

(a)

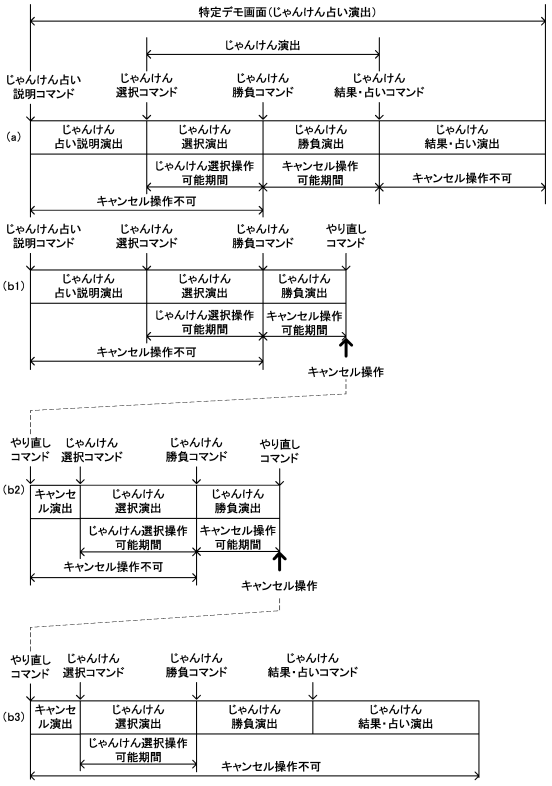
じゃんけん結果	占い結果（スキップ操作なし）	占い結果（スキップ操作有り）
負け	いい事ないかも	ちょっといい事あるかも
あいこ	ちょっといい事あるかも	いい事あるかも
勝ち	いい事あるかも	すごくいい事ないかも

(b)

じゃんけん結果（1回目）	賞球数	
	（スキップ操作なし）	（スキップ操作有り）
負け	1	2
あいこ	2	4
勝ち	5	10

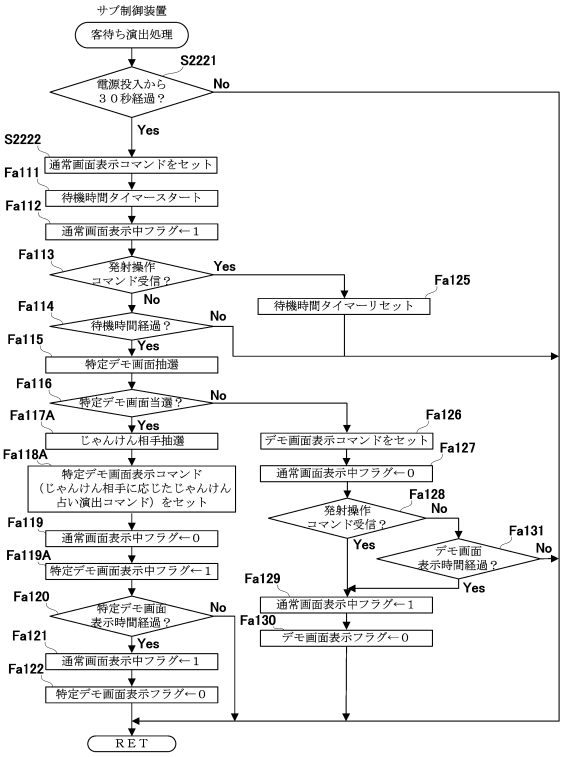
【図９５３】

【Fig. 953】



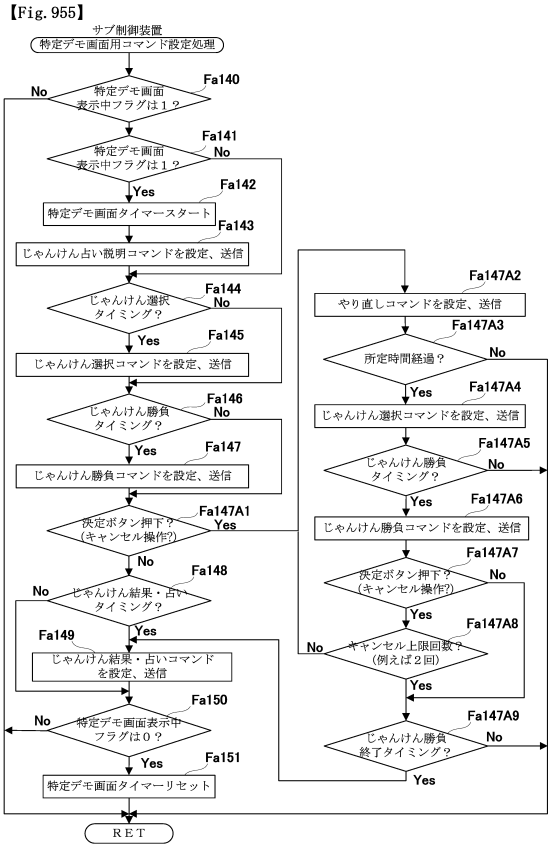
【図９５４】

【Fig. 954】



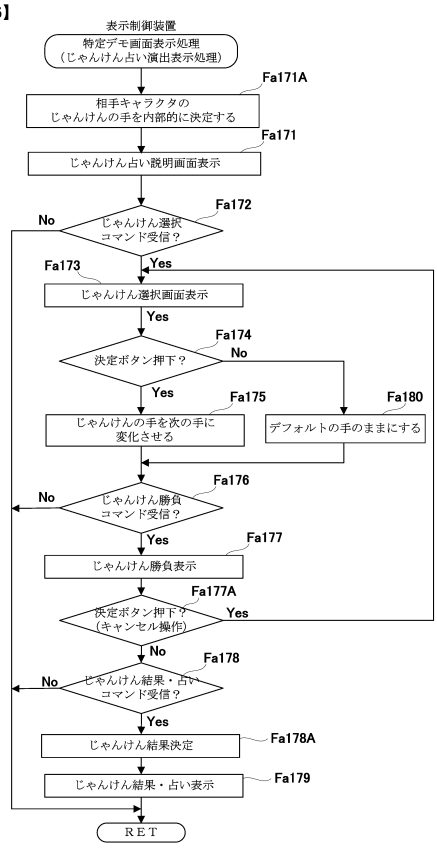
【図９５５】

【Fig. 955】



【図９５６】

【Fig. 956】



【図９５７】

【Fig. 957】

(a)　相手キャラクターのじゃんけんの手

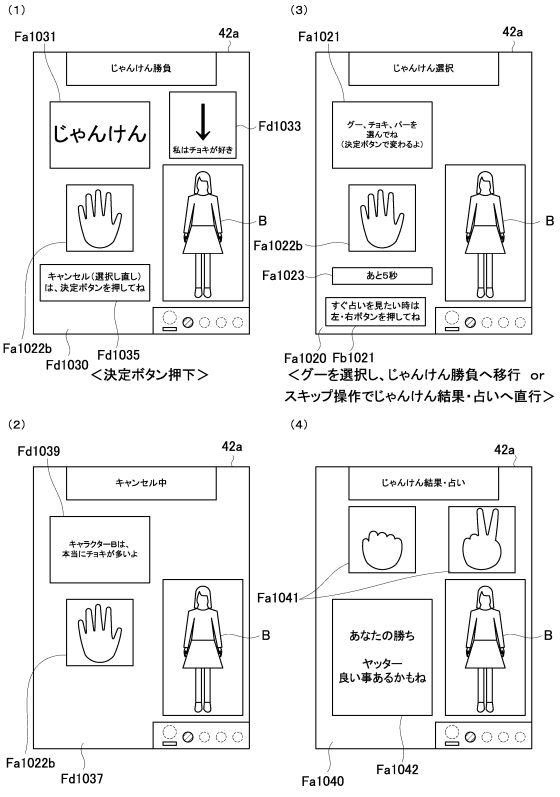
相手キャラクター	グーの割合	チョキの割合	パーの割合
A	多い	多い	少ない
B	少ない	多い	少ない
C	多い	少ない	多い

(b)　セリフ、キャンセル操作時メッセージ

相手キャラクター	じゃんけん勝負でのセリフ	キャンセル操作時メッセージ
A	グーが好き	グーだけでなくチョキも多い
B	チョキが好き	本当にチョキが多い
C	パーが好き	パーだけでなくグーも多い

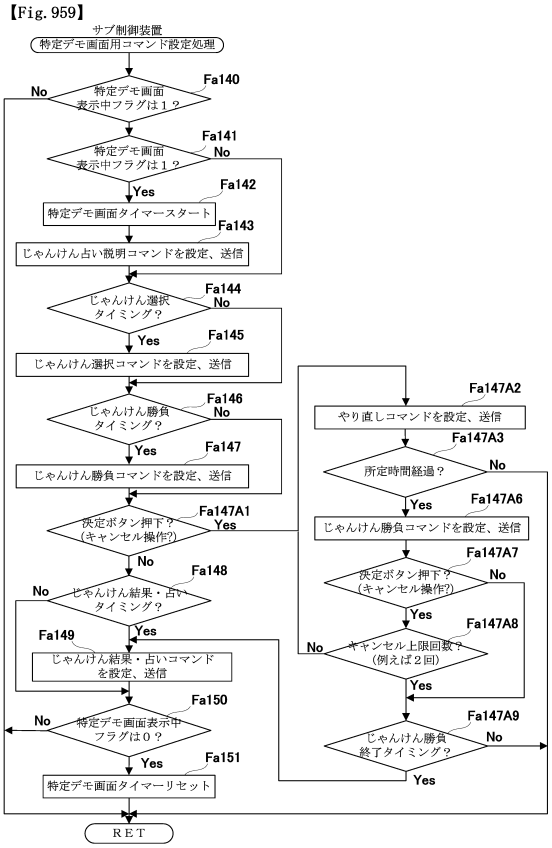
【図９５８】

【Fig. 958】



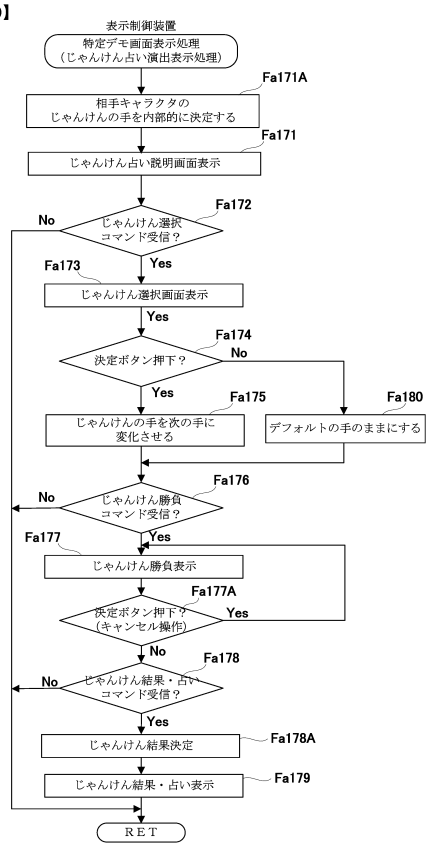
【図９５９】

【Fig. 959】



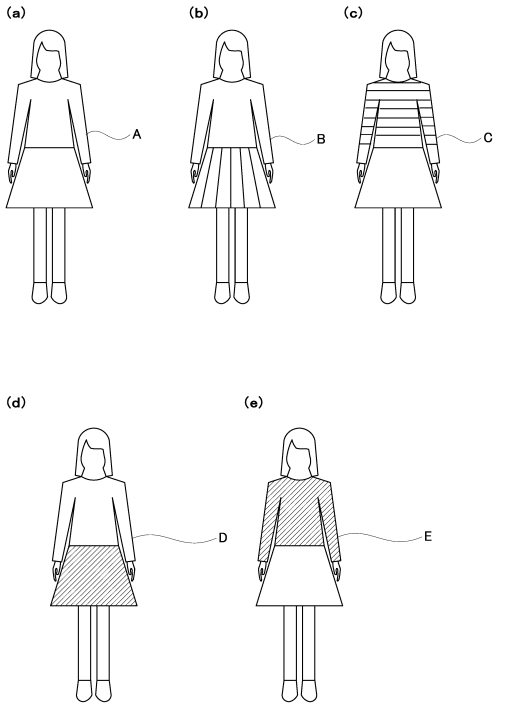
【図９６０】

【Fig. 960】



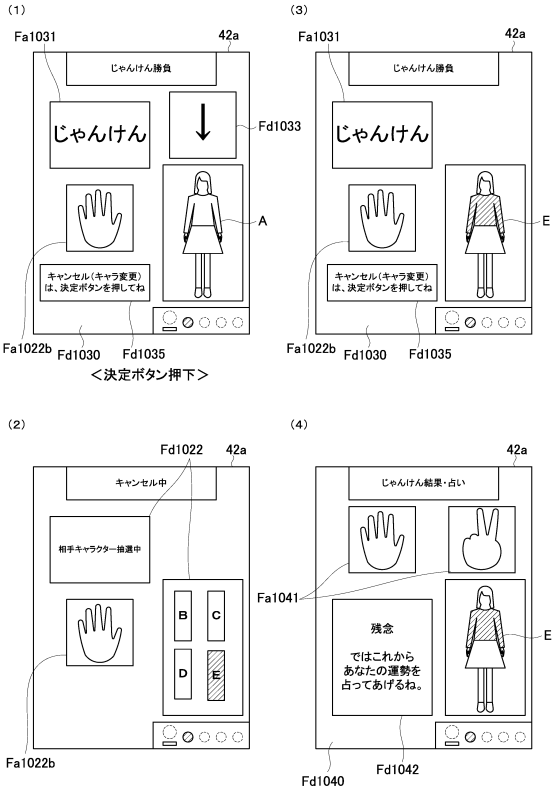
【図９６１】

【Fig. 961】



【図９６２】

【Fig. 962】



【図９６３】

【Fig. 963】

(a)　キャンセル上限回数抽選用テーブル

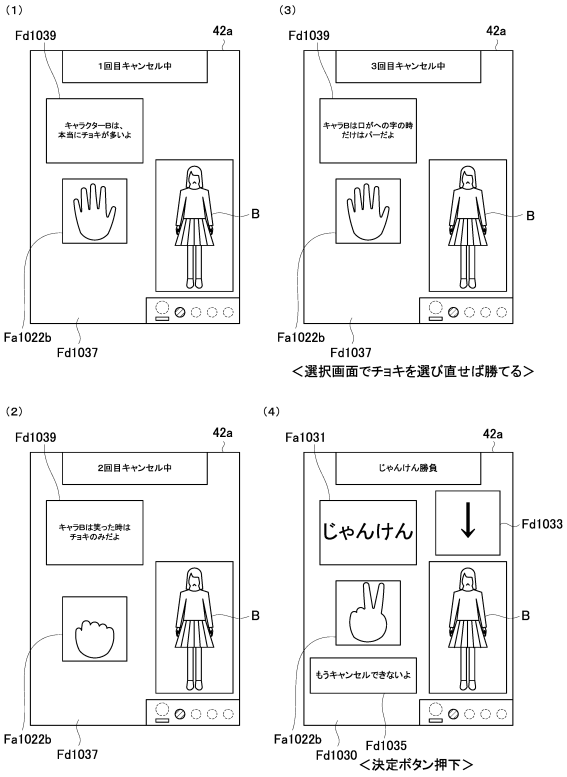
キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタJ2(0～99)	キャンセル上限回数	1回目のキャンセル演出期間（秒）	2回目のキャンセル演出期間（秒）	3回目のキャンセル演出期間（秒）
第1結果（0～19）	0回			
第2結果（20～39）	1回	3秒		
第3結果（40～79）	2回	3秒	3秒	
第4結果（80～99）	3回	3秒	3秒	3秒

(b)　キャンセル操作時のメッセージ用テーブル

相手キャラクター	1回目のキャンセル演出でのメッセージ	2回目のキャンセル演出でのメッセージ	3回目のキャンセル演出でのメッセージ
A	グーだけでなくチョキも多い	笑った時はチョキよりグーが多い	笑っていない時はグーのみ
B	本当にチョキが多い	笑った時はチョキのみ	笑ってない時はグーかパー
			口がへの字の時だけはパー
C	パーだけでなくグーも多い	笑った時はパーよりグーが多い	笑っていない時はパーのみ

【図９６４】

【Fig. 964】



【図９６５】

【Fig. 965】

キャンセル上限回数抽選用乱数カウンタJ2(0～99)	キャンセル上限回数	じゃんけん勝負1回目に決定可能な相手	キャンセル1回目(じゃんけん勝負2回目)に決定可能な相手	キャンセル2回目(じゃんけん勝負3回目)に決定可能な相手	キャンセル3回目(じゃんけん勝負4回目)に決定可能な相手
第1結果（0～19）	0回	ABCDE			
第2結果（20～39）	1回	ABCDE	1回目で決定された相手を除く4人		
第3結果（40～79）	2回	ABCDE	1回目で決定された相手を除く4人	2回目で決定された相手を除く3人	
第4結果（80～99）	3回	ABCDE	1回目で決定された相手を除く4人	2回目で決定された相手を除く3人	3回目で決定された相手を除く2人

【図９６６】

【Fig. 966】

(a)　主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）	主装飾図柄の組合せ例
0～201	0～159	通常完全外れ（10秒）	以下の組合せを除くランダム
	160～179	特別完全外れA（10秒）	「1」「3」「5」,「3」「5」「7」,「5」「7」「9」
	180～189	特別完全外れB（10秒）	「2」「4」「6」,「4」「6」「8」
	190～198	特別完全外れC（10秒）	「1」「2」「3」

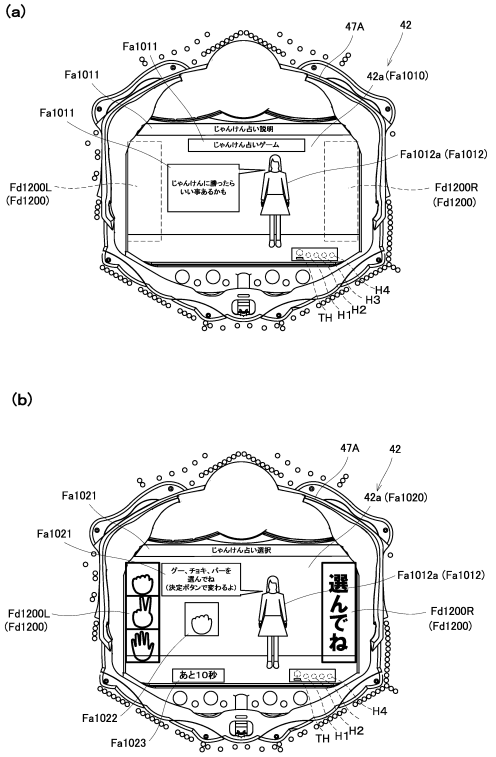
(b)　相手キャラクターの決定とキャンセル上限回数

直前の変動表示の結果	キャンセル上限回数	じゃんけん勝負1回目に決定可能な相手	じゃんけん勝負2回目に決定可能な相手	じゃんけん勝負3回目に決定可能な相手	じゃんけん勝負4回目に決定可能な相手
通常完全外れ、ノーマルリーチ外れ、スーパーリーチ外れ	0回	ABCDE			
特別完全外れA	1回	ABCDE	1回目で決定された相手を除く4人		
特別完全外れB	2回	ABCDE	1回目で決定された相手を除く4人	2回目で決定された相手を除く3人	
特別完全外れC	3回	ABCDE	1回目で決定された相手を除く4人	2回目で決定された相手を除く3人	3回目で決定された相手を除く2人

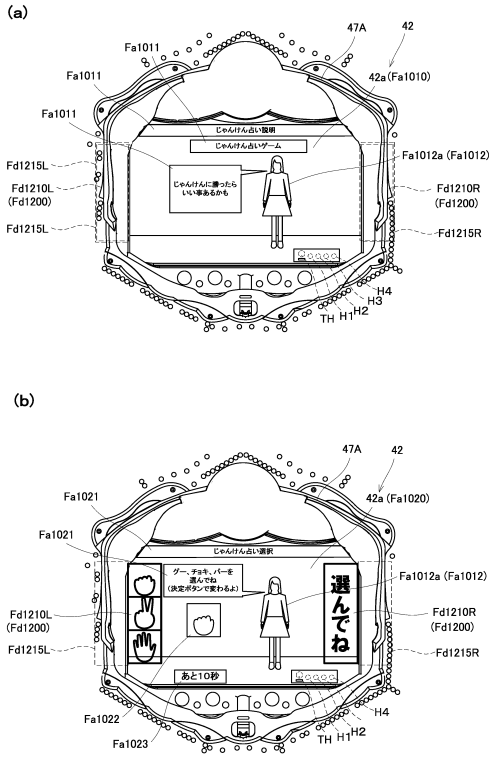
【図９６７】
【Fig. 967】

直前の変動表示の結果	キャンセル上限回数	1回目のキャンセル演出期間	2回目のキャンセル演出期間	3回目のキャンセル演出期間
通常完全外れ、ノーマルリーチ外れ、スーパーリーチ外れ	0回			
特別完全外れA	1回	3秒間		
特別完全外れB	2回	3秒間	4秒間	
特別完全外れC	3回	3秒間	4秒間	5秒間

【図９６８】
【Fig. 968】



【図９６９】
【Fig. 969】



フロントページの続き

名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 三洋物産内

Ｆターム（参考） 2C333 AA11 CA23 DA00 DA01 FA05 FA08 FA09 FA17