(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-96447
(P2023-96447A)

(43)公開日　令和5年7月7日(2023.7.7)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３１２Ｚ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３３４	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全1170頁）

(21)出願番号　特願2021-212233(P2021-212233)
(22)出願日　令和3年12月27日(2021.12.27)

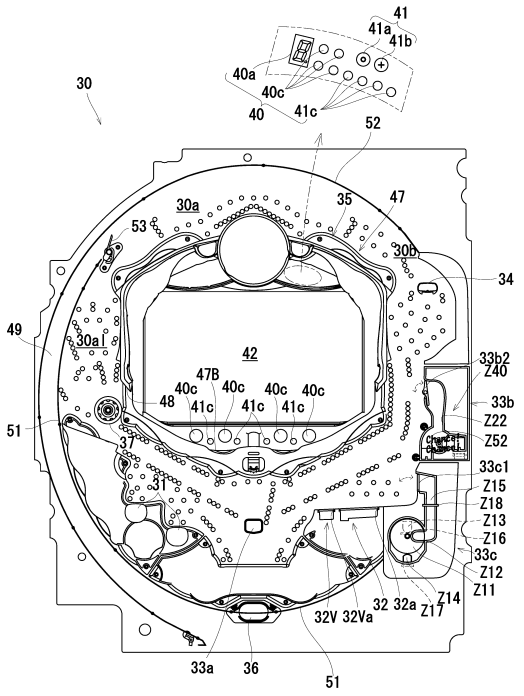
(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100093056
弁理士　杉谷 勉
(74)代理人　100142930
弁理士　戸高 弘幸
(74)代理人　100175020
弁理士　杉谷 知彦
(74)代理人　100180596
弁理士　栗原 要
(74)代理人　100195349
弁理士　青野 信喜
(72)発明者　早川 勝貴

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】好適な流下領域を提供することができる遊技機を提供する。
【解決手段】
連球防止装置Ｚ４０は、初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。また、１以上の遊技球（例えば４球）が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、左回転停止姿勢に向けて戻るように、左方向に回転することが可能である。
【選択図】図６３３

【Fig.633】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部と前記第１当接部に隣接する第２当接部とで形成される当接領域を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、少なくとも１以上の遊技球が前記回転部材に接触することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記所定停止状態に向けて戻るように、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４）
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。
【０００５】
本発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項１に記載の発明は、
遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部と前記第１当接部に隣接する第２当接部とで形成される当接領域を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、少なくとも１以上の遊技球が前記回転部材に接触することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記所定停止状態に向けて戻るように、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
ことを特徴とするものである。

【０００７】

［作用・効果］請求項１に記載の発明によれば、好適な流下領域を備える遊技機を提供することができる。

【発明の効果】

【０００８】

この発明に係る遊技機によれば、好適な流下領域を備える遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の実施例１のパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の前方斜視図である。
【図３】パチンコ機の背面図である。
【図４】パチンコ機の右側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図１のＡＡ断面で示す図である。
【図５】パチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図１のＢＢ断面で示す図である。
【図６】パチンコ機の平面図である。
【図７】遊技盤の正面図である。
【図８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】（ａ）は第３図柄表示装置の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である
【図１０】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１１】（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。

【図１２】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図１３】（ａ）は大当たりノーマルリーチ，外れノーマルリーチの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。
【図１４】（ａ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。
【図１５】エンディング演出パターン決定用テーブルである。
【図１６】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１８】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２】右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６】発射制御処理を示すフローチャートである。
【図２７】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９】払出制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】賞球制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】貸球制御処理を示すフローチャートである。
【図３２】サブ制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図３４】サブ制御装置による客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図３５】サブ制御装置による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３７】サブ制御装置による選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３８】サブ制御装置による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
【図３９】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図４０】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図４１】サブ制御装置による開閉モード（大当たり）表示設定処理を示すフローチャートである。
【図４２】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】サブ制御装置による次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】サブ制御装置による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図４６】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【図４７】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
【図４８】表示制御装置による特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。
【図４９】表示制御装置による大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチ

ャートである。
【図５０】表示制御装置による大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。
【図５１】表示制御装置による高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【図５２】表示制御装置による低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【図５３】表示制御装置による特定操作期間報知処理を示すフローチャートである。
【図５４】第３図柄表示装置における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５５】主装飾図柄の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５６】リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５７】図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５８】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタンが押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。
【図５９】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン及び選択ボタンが押下された場合の表示態様を説明する図である。
【図６０】図１とは異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態の実施例２のパチンコ機の正面図である。
【図６１】図６０に示すパチンコ機の右側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＣＣ断面で示す図である。
【図６２】図６０に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＤＤ断面で示す図である。
【図６３】（ａ）（ｂ）は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。
【図６４】（ａ）（ｂ）は実施例３における発光領域の調整を説明する図である。
【図６５】実施例４のパチンコ機の正面図である。
【図６６】図６５に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態をＥＥ断面で示す図である。
【図６７】異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。
【図６８】図６７に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＦＦ断面で示す図である。
【図６９】（ａ）（ｂ）は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。
【図７０】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図７１】実施例５のパチンコ機の正面図である。
【図７２】図７１に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態をＧＧ断面で示す図である。
【図７３】発光領域が異なる電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。
【図７４】図７３に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＨＨ断面で示す図である。
【図７５】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図７６】実施例６の遊技盤の正面図である。
【図７７】図７６で示す遊技盤のＩＩ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。
【図７８】可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。
【図７９】図７８で示す遊技盤のＪＪ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示

す図である。
【図８０】実施例７の可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。
【図８１】実施例８の遊技盤の正面図である。
【図８２】図８１で示す遊技盤のＫＫ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。
【図８３】図８１で示す遊技盤のＫＫ断面図であって、可動電飾部が突出した状態での発光領域の調整を示す図である。
【図８４】実施例９の遊技盤の正面図である。
【図８５】図８４で示す遊技盤のＬＬ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。
【図８６】可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。
【図８７】図８６で示す遊技盤のＭＭ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。
【図８８】（ａ）（ｂ）は実施例１０の電飾カバー及び別電飾カバーの取り付け方向を説明する図である。
【図８９】（ａ）（ｂ）は実施例１１の電飾カバーの発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。
【図９０】（ａ）（ｂ）は実施例１２の別第３電飾カバーの発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。
【図９１】実施例１３の特図１大当たり抽選用テーブルである。
【図９２】特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図９３】特図１大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図９４】特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図９５】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図９６】主制御装置によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。
【図９７】主制御装置による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図９８】実施例１４のパチンコ機の背面図である。
【図９９】特図１大当たり抽選用テーブルである。
【図１００】特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１０１】特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図１０２】図１０１に続く特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図１０３】図１０２に続く特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図１０４】エンディング演出の表示態様を説明する図である。
【図１０５】エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。
【図１０６】実施例１５の特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図１０７】図１０６に続く特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図１０８】エンディング演出の表示態様を説明する図である。
【図１０９】エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。
【図１１０】実施例１６の特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【図１１１】実施例１７の特図１大当たり抽選用テーブルである。
【図１１２】特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１１３】大入賞口開閉部材とＶ領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。
【図１１４】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１１５】主制御装置によるＶ入賞領域開閉処理を示すフローチャートである。
【図１１６】実施例１８の特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ａ）は通常遊技状態で参照されるテーブル、（ｂ）は低確率サポート遊技状態で参照されるテーブルを示す。
【図１１７】低確率サポート遊技状態で参照される特図２大当たり抽選用テーブルである。

【図１１８】高確率遊技状態で参照される特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１１９】大入賞口開閉部材とＶ領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。
【図１２０】主制御装置によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。
【図１２１】図１２０に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】図１２１に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。
【図１２３】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。
【図１２４】図１２３に続く大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。
【図１２５】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。
【図１２６】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図１２５とは別の表示態様を説明する図である。
【図１２７】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図１２５，図１２６とは別の表示態様を説明する図である。
【図１２８】実施例１９の遊技盤の正面図である。
【図１２９】特図１大当たり抽選用テーブルである。
【図１３０】特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１３１】特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図１３２】主制御装置による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１３３】主制御装置による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１３４】大入賞口開閉部材と第２の特図１用始動入賞装置の開放タイミングのタイムチャートである。
【図１３５】実施例２０の遊技盤の正面図である。
【図１３６】特図１当たり抽選用テーブルである。
【図１３７】特図２当たり抽選用テーブルである。
【図１３８】特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。
【図１３９】主制御装置による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４０】大入賞口開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。
【図１４１】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。
【図１４２】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。
【図１４３】実施例２１の特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。
【図１４４】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。
【図１４５】実施例２２の特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。
【図１４６】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。
【図１４７】実施例２３のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図１４８】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１４９】サブ制御装置によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５０】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１５１】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１５２】図１５１とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１５３】図１５１，図１５２とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１５４】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１５５】図１５４とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１５６】図１５４，図１５５とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１５７】実施例２４の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１５８】実施例２５の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１５９】実施例２７のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１６０】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１６１】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図１６２】（ａ）は保留表示パターンＡを説明する図であり、（ｂ）は保留表示パターンＢを説明する図である。
【図１６３】表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１６４】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１６５】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１６６】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１６７】図１６６にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１６８】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１６９】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１７０】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。
【図１７１】図１７０にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１７２】実施例２８の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１７３】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１７４】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図１７５】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートで

ある。
【図１７６】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１７７】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１７８】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１７９】実施例２９の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１８０】サブ制御装置による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。
【図１８１】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１８２】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１８３】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１８４】実施例３０のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１８５】長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。
【図１８６】長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１８７】長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１８８】実施例３１の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
【図１８９】実施例３２の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
【図１９０】実施例３３のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１９１】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１９２】サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９３】図１９２に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９４】サブ制御装置のＣＰＵが行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１９５】表示制御装置のＣＰＵが行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１９６】色変化パターン選択用テーブルである。
【図１９７】色変化抽選用テーブルである。
【図１９８】色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。
【図１９９】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
【図２００】長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
【図２０１】色変化パターンＡの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図２０２】色変化パターンＢの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図２０３】色変化パターンＣの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図２０４】色変化パターンＤの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図２０５】実施例３４の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
【図２０６】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
【図２０７】実施例３５のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図２０８】ポイントゲットパターン選択用テーブルである。
【図２０９】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。
【図２１０】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。
【図２１１】ポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。
【図２１２】図２１１に示すポイントゲットパターンＡの別のタイムチャートである。
【図２１３】ポイントゲットパターンＣのタイムチャートである。
【図２１４】図２１３に示すポイントゲットパターンＣの別のタイムチャートである。
【図２１５】ポイントゲットパターンＡの図２１１に対応する表示態様を示す図である。
【図２１６】ポイントゲットパターンＡの図２１２に対応する表示態様を示す図である。
【図２１７】ポイントゲットパターンＣの図２１３に対応する表示態様を示す図である。
【図２１８】ポイントゲットパターンＣの図２１４に対応する表示態様を示す図である。
【図２１９】（ａ）は、実施例３６のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、ポイントゲットパターンＳでの長押しポイント抽選の抽選結果である。
【図２２０】ポイントゲットパターンＳのタイムチャートである。
【図２２１】ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。
【図２２２】ポイントゲットパターンＳに対応する表示態様である。
【図２２３】ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。
【図２２４】実施例３８に示すポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。
【図２２５】ポイントゲットパターンＡに対応する表示態様を示す図である。
【図２２６】実施例４０のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。
【図２２７】図２２６のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。
【図２２８】実施例４１のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図２２９】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図２３０】サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
【図２３１】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図２３２】表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。
【図２３３】表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。
【図２３４】実施例４２のサブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
【図２３５】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
【図２３６】残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。
【図２３７】実施例４３の遊技盤の正面図である。
【図２３８】（ａ）は、特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２３９】（ａ）は、普通当たり選択用テーブルであり、（ｂ）は、普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）選択用テーブルである。
【図２４０】（ａ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン１回目）であり、（ｂ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン２回目～５回目）である。
【図２４１】遊技の流れを説明する図である。
【図２４２】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２４３】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２４４】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２４５】特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２４６】特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図２４７】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２４８】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２４９】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５０】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２５１】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５２】特図２図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２５３】第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５４】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図２５５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２５６】図２５５に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２５７】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２５８】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
【図２５９】実施例４４の連チャンゾーンにおける１回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図２６０】連チャンゾーンにおける２回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図２６１】連チャンゾーンにおける５回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図２６２】連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。
【図２６３】特図２先読み抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６４】特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２６５】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
【図２６６】図２５９のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２６７】図２６０のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２６８】図２６１のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２６９】図２６６～図２６８とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２７０】図２６６～図２６９とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２７１】図２６６～図２７０とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２７２】図２６６～図２７１とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２７３】図２６６～図２７２とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２７４】実施例４５のエンディング時間決定用テーブルである。
【図２７５】エンディング演出パターン決定用テーブルである。
【図２７６】エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【図２７７】図２７６とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【図２７８】（ａ）（ｂ）は、実施例４６のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
【図２７９】遊技の流れを示す図である。
【図２８０】特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図２８１】図２７９とは別の遊技の流れを示す図である。
【図２８２】（ａ）（ｂ）は、別例のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
【図２８３】別例の特図２大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図２８４】実施例４７の特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２８５】遊技の流れを説明する図である。

【図２８６】連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２８７】図２８６とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２８８】図２８７に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２８９】実施例４８の遊技盤の正面図である。
【図２９０】（ａ）は、特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２９１】他の特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２９２】（ａ）（ｂ）は、普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は、普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【図２９３】特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２９４】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２９５】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２９６】遊技の流れを示す模式図である。
【図２９７】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２９８】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２９９】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３００】第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３０１】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図３０２】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３０３】図３０２に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３０４】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図３０５】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
【図３０６】（ａ）は、実施例４９の特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図３０７】（ａ）は、他の特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図３０８】（ａ）は、普通図柄変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図３０９】遊技の流れを示す模式図である。
【図３１０】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図３１１】特図１変動処理を示すフローチャートである。
【図３１２】特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３１３】実施例５０の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３１４】図３１３に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３１５】図３１４に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３１６】実施例５１の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３１７】実施例５２の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３１８】図３１７に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３１９】実施例５３の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３２０】実施例５４の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３２１】実施例５５の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３２２】図３２１に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３２３】図３２２に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図３２４】（ａ）は実施例５６の特図１大当たり抽選用テーブル、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図３２５】（ａ），（ｂ）は時短状態中，非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【図３２６】（ａ），（ｂ）は時短Ａ状態，時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図３２７】所定の条件（保留数１）の成立に基づき時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行す

る場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。
【図３２８】時短Ｂ状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。
【図３２９】実施例５７の遊技盤の正面図である。
【図３３０】告知役物を動作させる機構について説明する図である。
【図３３１】特図１，特図２に係る大当たり抽選用テーブルである。
【図３３２】特図１，特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図３３３】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図３３４】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図３３５】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図３３６】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図３３７】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図３３８】役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
【図３３９】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４０】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４１】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４２】実施例５７に係る変形例１の構成を説明する模式図である。
【図３４３】変形例１の構成を説明するタイムチャートである。
【図３４４】実施例５７に係る変形例２の構成を説明する模式図である。
【図３４５】実施例５７に係る変形例１０の第１期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４６】実施例５７に係る変形例１０の第１期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４７】実施例５７に係る変形例１０の第２期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４８】実施例５７に係る変形例１０の第２期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４９】実施例５７に係る変形例１７の構成を説明する模式図である。
【図３５０】実施例５７に係る変形例１８の構成を説明する模式図である。
【図３５１】実施例５７に係る変形例１９の構成を説明する模式図である。
【図３５２】変形例１９の構成を説明する模式図である。
【図３５３】変形例１９に係るリーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図３５４】変形例に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３５５】変形例１９に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３５６】変形例１９に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３５７】実施例５７に係る変形例２０の構成を説明する模式図である。
【図３５８】変形例２０の構成を説明するタイムチャートである。
【図３５９】実施例５７に係る変形例２１の構成を説明する模式図である。
【図３６０】変形例２１の構成を説明するタイムチャートである。
【図３６１】実施例５８に係る操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図３６２】操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図３６３】可動物の動作パターンが変わることを示す図である。
【図３６４】演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。
【図３６５】ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図３６６】ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図３６７】期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。
【図３６８】実施例５９のパチンコ機に係る遊技盤の正面図である。
【図３６９】センターフレームを裏面から見た分解斜視図である。

【図３７０】ステージ装置を表面から見た斜視図である。
【図３７１】ステージ装置を裏面から見た斜視図である。
【図３７２】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の正面図である。
【図３７３】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の正面図である。
【図３７４】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の上面図である。
【図３７５】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の上面図である。
【図３７６】ステージ装置の分解斜視図である。
【図３７７】第２支持部の分解斜視図である。
【図３７８】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、支軸取付検出部の要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。
【図３７９】役物エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図３８０】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、ステージ取付検出部の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。
【図３８１】ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図３８２】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、役物動作位置検出部等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。
【図３８３】役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図３８４】可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。
【図３８５】実施例６０の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。
【図３８６】第３図柄表示装置を示す図である。
【図３８７】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３８８】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３８９】右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３９０】左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３９１】左装飾図柄列の停止態様を示す図である。
【図３９２】左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。
【図３９３】左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。
【図３９４】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
【図３９５】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
【図３９６】有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３９７】装飾部を変えずに数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３９８】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３９９】（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。
【図４００】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図４０１】主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図４０２】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図４０３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４０４】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４０５】実施例６１のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図４０６】チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図４０７】チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図４０８】異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図４０９】チャンス目の数字部を強調する変動表示態様を示す図である。
【図４１０】チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。
【図４１１】チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。
【図４１２】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図４１３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４１４】実施例６２のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。

【図４１５】チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。
【図４１６】同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図４１７】左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。
【図４１８】異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図４１９】実施例６３の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図４２０】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図４２１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２２】実施例６４の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図４２３】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図４２４】左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図４２５】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図４２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２７】実施例６５の疑似連２回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。
【図４２８】疑似連３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【図４２９】疑似連１～３回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。
【図４３０】疑似連リーチ３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【図４３１】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図４３２】実施例６６の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図４３３】保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。
【図４３４】保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。
【図４３５】実施例６７に係るパチンコ機を説明する盤面の正面図である。
【図４３６】可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図４３７】可動役物の動作を説明する図である。
【図４３８】特図１，特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図４３９】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図４４０】可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
【図４４１】遊技の流れを説明する模式図である。
【図４４２】サブ制御装置の通常処理の一部である役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
【図４４３】サブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図４４４】サブ制御装置の処理の一部である役物上昇処理を説明するフローチャートである。
【図４４５】可動役物の変形例を説明する図である。
【図４４６】可動役物の変形例を説明する図である。
【図４４７】変形例に係る特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図４４８】変形例に係る可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
【図４４９】変形例に係る遊技の流れを説明する模式図である。
【図４５０】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図４５１】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図４５２】変形例に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図４５３】変形例１１の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
【図４５４】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
【図４５５】変形例１２の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
【図４５６】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
【図４５７】変形例１３の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の別例について説明す

る図である。
【図４５８】変形例１４の可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図４５９】実施例６８に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図４６０】可動役物の動作を説明する図である。
【図４６１】可動役物の動作を説明する図である。
【図４６２】実施例６９に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図４６３】遊技の流れを説明する模式図である。
【図４６４】可動体の移動経路を説明する模式図である。
【図４６５】変形例に係る可動体の詳細を説明する図である。
【図４６６】変形例に係る可動体の動作を説明する模式図である。
【図４６７】実施例７０に係るパチンコ機について説明する図である。
【図４６８】可動部材とその周辺の構成を説明する図である。
【図４６９】支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
【図４７０】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＤにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７１】（ｄ）から（ｆ）は、図４７０に続く伸縮パターンＤにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７２】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＥにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７３】（ｄ）から（ｆ）は、図４７２に続く伸縮パターンＥにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７４】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＦにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７５】（ｄ）から（ｅ）は、図４７４に続く伸縮パターンＦにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７６】（ａ）は、変形例１の支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
【図４７７】（ａ）（ｂ）は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７８】（ｄ）（ｅ）は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図４７９】（ａ）は、変形例２の支持ロッドの右側の被当接箇所を拡大した図である。
【図４８０】伸縮パターンＤにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図４８１】伸縮パターンＥにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図４８２】伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図４８３】伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図４８４】実施例７１の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図４８５】（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。
【図４８６】（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。
【図４８７】遊技の流れを示す模式図である。

【図４８８】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４８９】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４９０】特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９１】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９２】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４９３】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４９４】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【図４９５】（ａ）は変形例１の特図２特殊時短抽選用テーブルであり、（ｂ）は変形例１の特図２特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。
【図４９６】遊技の流れを示す模式図である。
【図４９７】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９８】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４９９】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５００】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５０１】（ａ）は変形例２の保留が貯められる特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は変形例２の保留が貯められない特図２変動パターン選択用テーブルである。
【図５０２】遊技の流れを示す模式図である。
【図５０３】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５０４】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５０５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５０６】変形例７の遊技の流れを示す模式図である。
【図５０７】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５０８】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５０９】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５１０】（ａ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（ｂ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（ｃ）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例７２のタイムチャートである。
【図５１１】消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図５１２】（ａ）（ｂ）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図４８７とは別のタイムチャートである。
【図５１３】図５１０（ａ）に対応する表示態様を示す図である。
【図５１４】図５１０（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。
【図５１５】図５１０（ｃ）に対応する表示態様を示す図である。
【図５１６】図５１５に続く表示態様を示す図である。
【図５１７】消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。
【図５１８】図５１１に対応する表示態様を示す図である。
【図５１９】図５１８に続く表示態様を示す図である。
【図５２０】消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。
【図５２１】図５１２（ａ）に対応する表示態様を示す図である。
【図５２２】図５１２（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。
【図５２３】（ａ）は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。
【図５２４】図５２３に対応する表示態様を示す図である。
【図５２５】（ａ）は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例２のタイムチャートである。

【図５２６】図５２５に対応する表示態様を示す図である。
【図５２７】（ａ）は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図５２８】図５２７に対応する表示態様を示す図である。
【図５２９】蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例７３のタイムチャートである。
【図５３０】図５２９に対応する表示態様を示す図である。
【図５３１】消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。
【図５３２】図５３１に対応する表示態様を示す図である。
【図５３３】実施例７４に係るパチンコ機の正面図である。
【図５３４】パチンコ機の平面図である。
【図５３５】パチンコ機の機能ブロック図である。
【図５３６】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図５３７】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図５３８】遊技の流れを説明する模式図である。
【図５３９】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５４０】携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図５４１】携帯端末側の通信中処理を説明するフローチャートである。
【図５４２】携帯端末側の切断処理を説明するフローチャートである。
【図５４３】サブ制御装置の通常処理を説明するフローチャートである。
【図５４４】演出実行処理管理を説明するフローチャートである。
【図５４５】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５４６】携帯端末入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
【図５４７】ＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図５４８】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図５４９】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図５５０】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図５５１】通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
【図５５２】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
【図５５３】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図５５４】画面キャプチャ時の演出に関する説明図である。
【図５５５】（ａ）はミッションに関する説明図、（ｂ）は遊技結果出力に関する説明図である。
【図５５６】変形例２に係る通信中処理（設定データ変更）を説明するフローチャートである。
【図５５７】変形例３に係る携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図５５８】図５５７とは異なる携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図５５９】変形例４に係るＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図５６０】図５５９とは異なるＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図５６１】変形例５に係る通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
【図５６２】変形例６に係る通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図５６３】図５６２とは異なる通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図５６４】変形例７に係るホールに切断用ＮＦＣを設置する変形例を説明する模式図で

ある。
【図５６５】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図５６６】変形例８に係る不正マルチアクセス防止用切断処理を説明するフローチャートである。
【図５６７】実施例７５に係る演出に関する説明図である。
【図５６８】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５６９】通信通処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図５７０】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５７１】変形例１に係る演出に関する説明図である。
【図５７２】通信中処理（設定データ変更処理）について説明するフローチャートである。
【図５７３】図５７２に続く通信中処理について説明するフローチャートである。
【図５７４】魚群演出態様設定処理について説明するフローチャートである。
【図５７５】変形例２に係る演出に関する説明図である。
【図５７６】実施例７６に係る決定ボタン段操作期間中の表示態様の説明図である。
【図５７７】決定ボタン操作期間中の表示態様を説明する模式図である。
【図５７８】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５７９】決定ボタン入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
【図５８０】音量等変更処理を説明するフローチャートである。
【図５８１】実施例７７に係る演出に関する説明図である。
【図５８２】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５８３】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５８４】変形例１に係る画面キャプチャ時の演出を説明する模式図である。
【図５８５】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
【図５８６】変形例２に係る所定数変動設定の変更がない場合の演出を説明する模式図である。
【図５８７】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図５８８】図５８７に続く通信中処理を説明するフローチャートである。
【図５８９】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５９０】実施例７８に係る携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図５９１】演出の流れを説明する模式図である。
【図５９２】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５９３】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図５９４】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５９５】変形例１に係る通信切断発生時の処理について説明する模式図である。
【図５９６】通信切断発生時の遊技の流れについて説明する模式図である。
【図５９７】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５９８】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図５９９】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図６００】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図６０１】変形例２に係る機種が未選択の場合における遊技の流れを説明する模式図である。
【図６０２】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図６０３】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図６０４】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図６０５】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。

【図６０６】変形例３に係る演出の流れについて説明する模式図である。
【図６０７】通信中の無効入力表示処理について説明するフローチャートである。
【図６０８】ペアリング・通信確立処理について説明するフローチャートである。
【図６０９】通信中処理（再入力判定処理）について説明するフローチャートである。
【図６１０】通信の切断時の処理について説明するフローチャートである。
【図６１１】実施例７９に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６１２】遊技全体の流れを説明する模式図である。
【図６１３】特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図６１４】普通当たり抽選用テーブルである。
【図６１５】特図１，特図２主装飾図柄変動用テーブルである。
【図６１６】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
【図６１７】時短Ａ１，時短Ａ２に係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
【図６１８】時短Ｂに係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
【図６１９】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６２０】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
【図６２１】一球入賞の場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６２２】不正に２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６２３】不正を伴わずに２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６２４】不正を伴わずに２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６２５】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６２６】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６２７】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６２８】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６２９】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図６３０】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６３１】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６３２】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６３３】実施例８０に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６３４】遊技全体の流れを説明する模式図である。
【図６３５】特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図６３６】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
【図６３７】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６３８】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
【図６３９】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図６４０】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図６４１】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図６４２】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図６４３】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図６４４】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図６４５】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図６４６】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図６４７】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６４８】図６４７の変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図６４９】図６４７の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図６５０】図６４７の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する別の模式図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】

本明細書は、次のような遊技機に係る発明と発明が解決しようとする課題についても開示している。

【００１１】

＜第１課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技状態が大当たりラウンド遊技状態のような所定の遊技状態から次の遊技状態に移行する場合に、表示装置に大当たりエンディング画像を表示する大当たりエンディング演出などの移行時表示演出を実行する遊技機がある。（例えば、特開２０１３－２３０２８１号公報（第２８～２９頁、図９，図１０））。

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

すなわち、この移行時表示演出は、この演出が開始された時の所定の遊技状態に含まれているが、従来の遊技機では、この移行時表示演出は、次の遊技状態に含まれていると誤認される場合がある。この場合、遊技者は、エンディング演出中であるにも関わらず、次の遊技状態において必要な操作（例えば遊技球を発射する操作）を開始する場合がある。その場合、移行時表示演出が実行されている現時点が次の遊技状態であると誤認することによって種々の不利益を生じる場合がある。例えば、大当たりラウンド遊技状態の次にサポート遊技状態に移行される場合に、サポート遊技状態に移行される前に遊技球を発射してしまうと、サポート遊技状態の恩恵を受けられずに無駄玉となってしまう、という問題である。

下記（Ａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、移行時表示演出が実行されている現時点が次の遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【００１２】

（Ａ１）　遊技状態が所定の遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）から次の遊技状態（例えばサポート遊技状態）に移行する場合に、該所定の遊技状態の終盤の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後）から該次の遊技状態の開始タイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出）を実行する実行手段と、

前記移行時表示演出の実行中に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば後述するエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌ、エンディングカウントダウン情報４４ｖ）を遊技者に報知する報知手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【００１３】

前記（Ａ１）に記載の遊技機によれば、遊技状態が所定の遊技状態から次の遊技状態に移行する場合に、該所定の遊技状態の終盤の所定のタイミングから該次の遊技状態の開始タイミングまで、実行手段は、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する。この移行時表示演出の実行中に、報知手段は、第２遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報を遊技者に報知する。これにより、遊技者は、移行時表示演出が実行されている現時点が所定の遊技状態であること、言い換えれば、移行時表示演出が実行されている現時点がまだ次の遊技状態ではないことを認識し易くなる。したがって、移行時表示演出が実行されている現時点が次の遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００１４】

（Ａ２）　前記（Ａ１）に記載の遊技機において、

前記所定の遊技状態は、遊技者にとって有利な第１遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）であって、

前記次の遊技状態は、前記第１遊技状態とは別の有利な遊技状態であって、遊技者が操作手段を操作している状況で別の有利な遊技価値を獲得することが可能となる第２遊技状態（例えば高確率・サポート状態、低確率・サポート状態）を含み、

前記未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中に、前記第２遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する有利遊技状態未到来示唆情報（例えば後述するエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌ、エンディングカウントダウン情報４４ｖ）を含む
ことを特徴とする遊技機。

【００１５】

前記（Ａ２）に記載の遊技機によれば、所定の遊技状態（第１遊技状態）から移行する次の遊技状態（第２遊技状態）は、第１遊技状態とは別の有利な遊技状態であって、遊技者が操作手段を操作している状況で別の有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態を含む。そのため、遊技者は、移行時表示演出が実行されている現時点が第２遊技状態であるとの誤認に基づき、別の有利な遊技価値を獲得するための操作手段を操作し易いが、この操作は第１遊技状態中に行われているため、この別の有利な遊技価値を獲得できない。しかしながら、移行時表示演出の実行中に、第２遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する有利遊技状態未到来示唆情報が報知されるので、移行時表示演出が実行されている現時点が第２遊技状態であると誤認し難くなる。また、この別の有利な遊技価値を獲得できると誤認して操作手段を操作することを抑制できるので、操作が無駄になることも低減できる。したがって、移行時表示演出が実行されている現時点が第２遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００１６】

（Ａ３）　前記（Ａ２）に記載の遊技機において、
前記第１遊技状態は、入球手段への入球を契機とする抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、特定入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態であり、
前記移行時表示演出は、前記ラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて前記特定入球手段が閉状態となった時点以降の所定のタイミングから前記次の遊技状態の開始タイミング（サポート遊技状態の開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である
ことを特徴とする遊技機。

【００１７】

前記（Ａ３）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態は、入球手段への入球を契機とする抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、特定入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。移行時表示演出は、ラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて特定入球手段が閉状態となった時点以降の所定のタイミングから次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である。したがって、ラウンド遊技状態終了時演出が実行されている現時点が次の遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００１８】

（Ａ４）　前記（Ａ３）に記載の遊技機において、
遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が前記抽選手段での抽選の契機となる可変入球手段と、
遊技球が入球する入球手段であってその入球が前記可変入球手段を作動させる作動抽選の契機となる作動入球手段と、を備え、
前記第２遊技状態は、前記作動入球手段の入球に基づく前記作動抽選の結果が前記可変入球手段を作動させる特定結果となり易くするサポート遊技状態であり、
前記有利遊技状態未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中に、前記サポート遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。

【００１９】

前記（Ａ４）に記載の遊技機によれば、可変入球手段は、遊技球が入球し易い開状態と

遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が抽選手段での抽選の契機となる。作動入球手段は、遊技球が入球する入球手段であってその入球が可変入球手段を作動させる作動抽選の契機となる。第２遊技状態は、作動入球手段の入球に基づく作動抽選の結果が可変入球手段を作動させる特定結果となり易くするサポート遊技状態である。有利遊技状態未到来示唆情報は、移行時表示演出の実行中に、サポート遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、遊技者は、サポート遊技状態において早く作動入球手段に遊技球を入球させたいために、サポート遊技状態に移行する前の移行時表示演出の実行中に誤って遊技球を発射させてしまい易い。この点、移行時表示演出の実行中に有利遊技状態未到来示唆情報を見ることで、移行時表示演出が実行されている現時点がサポート遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００２０】

（Ａ５）　前記（Ａ３）に記載の遊技機において、

前記第２遊技状態は、前記抽選手段による抽選の結果が前記特定結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる高確率遊技状態であり、

前記有利遊技状態未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中に、前記高確率遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００２１】

前記（Ａ５）に記載の遊技機によれば、第２遊技状態は、抽選手段による抽選の結果が特定結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる高確率遊技状態である。有利遊技状態未到来示唆情報は、移行時表示演出の実行中に、高確率遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、移行時表示演出が実行されている現時点が高確率遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００２２】

（Ａ６）　前記（Ａ４）に記載の遊技機において、

前記第２遊技状態は、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となる確率と、前記作動抽選手段による作動抽選の結果が特定結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなるサポート付き高確率遊技状態である

前記有利遊技状態未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中に、前記サポート付き高確率遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００２３】

前記（Ａ６）に記載の遊技機によれば、第２遊技状態は、抽選手段による抽選の結果が特定結果となる確率と、作動抽選手段による作動抽選の結果が特定結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなる特定高確率遊技状態である。有利遊技状態未到来示唆情報は、移行時表示演出の実行中に、サポート付き高確率遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、移行時表示演出が実行されている現時点がサポート付き高確率遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００２４】

（Ａ７）　前記（Ａ１）に記載の遊技機において、

前記移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、

前記所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され、

前記未到来示唆情報は、前記複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００２５】

前記（Ａ７）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行される。所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。そのため、従来であれば、遊技者は、移行時表示演出におけるある画像の表示時間の終了タイミングが一連の移行時表示演出の終了タイミングであると誤認している場合、その後に続く画像の表示時間を次の遊技状態に移行されているとご誤認して、それによって不利益を受ける恐れがある。しかし、本発明では、未到来示唆情報は、複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する。これにより、移行時表示演出中は、複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、未到来示唆情報によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、上述の不利益を受ける恐れが低減される。

【００２６】

（Ａ８）　前記（Ａ７）に記載の遊技機において、

前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、

前記組み合わせパターンは、前記特定遊技状態の種類に応じて異なる

ことを特徴とする遊技機。

【００２７】

前記（Ａ８）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、特定遊技状態の種類に応じて異なることで、特定遊技状態の種類に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【００２８】

（Ａ９）　前記（Ａ８）に記載の遊技機において、

所定の種類の前記特定遊技状態に応じた前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定の組み合わせパターンを有し、

別の種類の前記特定遊技状態に応じた前記移行時表示演出は、前記所定の組み合わせパターンに含まれる前記複数種類の画像のうち１又は複数の画像を減らすことによって、別の組み合わせパターンが構成される

ことを特徴とする遊技機。

【００２９】

前記（Ａ９）に記載の遊技機によれば、所定の種類の特定遊技状態に応じた移行時表示演出は、複数種類の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定の組み合わせパターンを有し、別の種類の前記特定遊技状態に応じた前記移行時表示演出は、この所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち１又は複数の画像を減らすことによって、別の組み合わせパターンが構成される。これにより、遊技機にとっては、特定遊技状態の種類に応じた移行時表示演出を決定する際の処理負担が軽減される。また、特定遊技状態の種類ごとに移行時表示演出の組み合わせパターンが定まっているので、特定遊技状態の種類に関連付けた移行時表示演出を遊技者に提供し易くなる。

【００３０】

（Ａ１０）　前記（Ａ１）に記載の遊技機において、

前記移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、

前記所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果に対応する識別情報変動表示演出の種類に応じて異なる組み合わせで表示され、

前記未到来示唆情報は、前記複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し

終わるタイミングまで、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。
【００３１】
前記（Ａ１０）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行される。所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果に対応する識別情報変動表示演出に応じて異なる組み合わせで表示される。これにより、ある種類の特定遊技状態を発生させる特定結果と同じ特定結果となったが、その特定結果に至るまでの識別情報変動表示演出の種類が異なる場合に、同じ移行時表示演出が表示されることによる不利益を低減することができる。また、移行時表示演出中は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、未到来示唆情報によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、同じ特定結果となったが異なる移行時表示演出が表示される場合であっても、上述の不利益を受ける恐れが低減される。
【００３２】
（Ａ１１）　前記（Ａ９）に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、
前記組み合わせパターンは、前記識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。
【００３３】
前記（Ａ１１）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なることで、識別情報変動表示演出の時間の長さに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。
【００３４】
（Ａ１２）　前記（Ａ９）に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、
前記組み合わせパターンは、前記識別情報変動表示演出において前記特定結果が発生する期待度に応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。
【００３５】
前記（Ａ１２）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、識別情報変動表示演出において特定結果が発生する期待度に応じて異なることで、識別情報変動表示演出において特定結果が発生する期待度に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。
【００３６】
（Ａ１３）　前記（Ａ９）に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、
前記組み合わせパターンは、前回の前記特定遊技状態が発生してから、次に前記特定遊技状態が発生するまでの前記識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。
【００３７】
前記（Ａ１３）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは

、前回の特定遊技状態が発生してから、次に特定遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なることで、前回の特定遊技状態が発生してから、次に特定遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数の多寡に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【００３８】

（Ａ１４）　前記（Ａ１）に記載の遊技機において、

前記組み合わせパターンは、前記入球手段への入球を契機する前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となるか、前記可変入球手段への入球を契機する前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となるかに応じて、前記移行時表示演出における前記複数種類の画像の組み合わせが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【００３９】

前記（Ａ１４）に記載の遊技機によれば、組み合わせパターンは、入球手段への入球を契機する抽選手段による抽選の結果が特定結果となるか、可変入球手段への入球を契機する抽選手段による抽選の結果が特定結果となるかに応じて、前記移行時表示演出における複数種類の画像の組み合わせが異なる。これにより、抽選の契機の違いに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【００４０】

（Ａ１５）　前記（Ａ３）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００４１】

前記（Ａ１５）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであるので、ラウンド遊技状態における最終ラウンド終了の直後から次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。

【００４２】

（Ａ１６）　前記（Ａ３）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行と同時に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００４３】

前記（Ａ１６）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出の実行と同時に、次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであるので、移行時表示演出の実行と同時次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。

【００４４】

（Ａ１７）　前記（Ａ３）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中であって前記移行時表示演出の実行から所定時間の経過後に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００４５】

前記（Ａ１７）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出の実行中であって移行時表示演出の実行から所定時間の経過後に、次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであるので、移行時表示演出の実行中であるが移行時表示演出の実行から所定時間の経過後には次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。

【００４６】
（Ａ１８）　遊技状態が所定の状態（例えば大当たりラウンド遊技状態，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択状態）から次の状態（例えばサポート遊技状態，対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後，自キャラクタ選択開始）から該次の状態の所定のタイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング，対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出）を実行する実行手段と、
前記移行時表示演出の実行中に、前記次の状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ，エンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌ、エンディングカウントダウン情報４４ｖ）を遊技者に報知する報知手段とを備える
ことを特徴とする遊技機。
【００４７】
前記（Ａ１８）に記載の遊技機によれば、遊技状態が所定の状態（例えば大当たりラウンド遊技状態，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択可能状態）から次の状態（例えばサポート遊技状態，対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後，自キャラクタ選択開始）から該次の状態の所定のタイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング，対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出，対決型リーチ発展演出）を実行する実行手段と、移行時表示演出の実行中に、次の状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ，エンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌ、エンディングカウントダウン情報４４ｖ）を遊技者に報知する報知手段とを備える。これにより、遊技者は、移行時表示演出が実行されている現時点が所定の状態であること、言い換えれば、移行時表示演出が実行されている現時点がまだ次の状態ではないことを認識し易くなる。したがって、移行時表示演出が実行されている現時点が次の状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。
【００４８】
（Ａ１９）　前記（Ａ１８）に記載の遊技機において、
前記所定の状態は、所定の遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）であり、前記次の状態は、該所定の遊技状態の次に発生する次の遊技状態（例えばサポート遊技状態）であり、該所定の状態の所定のタイミングは、該所定の遊技状態の終盤（例えば最終ラウンド終了後のタイミング）であり、該次の状態の所定のタイミングは、該次の遊技状態の開始タイミング（サポート遊技状態の開始タイミング）であり、前記未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ，エンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌ、エンディングカウントダウン情報４４ｖ）を報知することを特徴とする遊技機。
【００４９】
前記（Ａ１９）に記載の遊技機によれば、前記（Ａ１）から（Ａ１７）に記載の遊技機を実現できる。
【００５０】
（Ａ２０）　前記（Ａ１８）に記載の遊技機において、
前記所定の状態は、所定の表示演出（例えば対決型リーチ発展演出）における所定の表示状態（自キャラクタ選択可能状態）であり、前記次の状態は、該所定の表示演出における所定の表示状態の次に発生する次の表示状態（対決実行状態）であり、該所定の状態の所定のタイミングは、所定の表示演出における所定のタイミング（例えばリーチ発展演出の自キャラクタ選択開始タイミング）であり、該次の状態の所定のタイミングは、次の表示状態における所定のタイミング（例えば対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）

であり、前記未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ）を報知することを特徴とする遊技機。

【００５１】

前記（Ａ２０）に記載の遊技機によれば、所定の状態は、所定の表示演出（例えば対決型リーチ発展演出）における所定の表示状態（自キャラクタ選択可能状態）であり、次の状態は、該所定の表示演出における所定の表示状態の次に発生する次の表示状態（対決実行状態）であり、該所定の状態の所定のタイミングは、所定の表示演出における所定のタイミング（例えばリーチ発展演出の自キャラクタ選択開始タイミング）であり、該次の状態の所定のタイミングは、次の表示状態における所定のタイミング（例えば対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）であり、未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ）を報知する。これにより、遊技者は、移行時表示演出が実行されている現時点が所定の表示演出における所定の表示状態であること、言い換えれば、移行時表示演出が実行されている現時点がまだ所定の表示演出における次の表示状態ではないことを認識し易くなる。したがって、移行時表示演出が実行されている現時点が所定の表示演出における次の表示状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００５２】

（Ａ２１）　前記（Ａ２０）に記載の遊技機において、

前記移行時表示演出（例えば対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出）は、複数種類の画像（例えば第１プレイヤー情報ＰＹＡ，第２プレイヤー情報ＰＹＢ，第３プレイヤー情報ＰＹＣ，第４プレイヤー情報）が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、

前記所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され（例えば確変大当たりの場合は第１プレイヤー情報ＰＹＡから第４プレイヤー情報ＰＹＤまで表示され、通常大当たりの場合は第１プレイヤー情報ＰＹＡから第３プレイヤー情報ＰＹＣまで表示され）、

前記未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ）は、前記複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで（例えば第１プレイヤー情報ＰＹＡから第４プレイヤー情報ＰＹＤの表示を２巡するまで）、前記次の表示状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【００５３】

前記（Ａ２１）に記載の遊技機によれば、移行時表示演出（例えば対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出）は、複数種類の画像（例えば第１プレイヤー情報ＰＹＡ，第２プレイヤー情報ＰＹＢ，第３プレイヤー情報ＰＹＣ，第４プレイヤー情報ＰＹＤ）が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、所定の組み合わせは、抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され（例えば確変大当たりの場合は第１プレイヤー情報ＰＹＡから第４プレイヤー情報ＰＹＤまで表示され、通常大当たりの場合は第１プレイヤー情報ＰＹＡから第３プレイヤー情報ＰＹＣまで表示され）、未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報４４ｅ）は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで（例えば確変大当たりであれば第１プレイヤー情報ＰＹＡから第４プレイヤー情報ＰＹＤの表示を２巡するまで）、次の表示状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、従来であれば、遊技者は、移行時表示演出におけるある画像の表示時間の終了タイミングが一連の移行時表示演出の終了タイミングであると誤認している場合、その後に続く画像の表示時間を次の遊技状態に移行されているとご誤認して、それによって不利益を受ける恐れがある。しかし、本発明では、移行時表示演出中は、複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、未到来示唆情報によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、上述の不利益を受ける恐れが低減される。

【００５４】

＜第２課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、識別情報変動表示中の所定の期間（例えば図柄の高速変動期間）内に遊技者による操作手段の操作が行われた場合に、この操作手段を用いた例えば音量調整などの設定操作を行わせるための音量調整操作用画像の表示を実行し、該識別情報変動表示中の該所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に操作手段の操作が行われた場合には、この音量調整操作用画像の表示を実行しない遊技機がある（例えば、特開２０１６－１９３５４６号公報（第４３頁、図２８））。

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

すなわち、識別情報変動表示中の所定の期間を過ぎているにもかかわらず、この所定の期間を過ぎていないとの誤認し易く、音量調節操作を行えないまま音量調節操作の期間を経過してしまい、遊技者は快適な音量で識別情報変動表示を楽しめない、という問題である。

下記（Ｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、識別情報変動表示中の現時点が特定操作用画像の表示が可能であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる遊技機を提供することを目的とする。

【００５５】

（Ｂ１）　所定の期間（例えば通常画面４３ａ、デモ画面４３ｂ、高速変動中画面４３ｃの表示期間）内に遊技者による操作手段（例えば決定ボタン８１）の操作が行われた場合に、少なくとも該操作手段を用いた特定操作（音量調節操作）を行わせるための特定操作用画像の表示（例えば音量調節表示がある特定操作画面４４ｂの表示）を実行し、該所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に前記操作手段の操作が行われた場合には、該特定操作用画像の表示を実行しない実行手段と、

前記所定の期間中に、前記特定操作用画像の表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば後述する特定操作期間中情報４４ａ、特定操作期間終期近接情報４４ｅ）を遊技者に報知する報知手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【００５６】

前記（Ｂ１）に記載の遊技機によれば、実行手段は、所定の期間内に遊技者による操作手段の操作が行われた場合に、少なくとも該操作手段を用いた特定操作を行わせるための特定操作用画像の表示を実行し、該所定の期間外に操作手段の操作が行われた場合には、該特定操作用画像の表示を実行しない。報知手段は、この所定の期間中に、特定操作用画像の表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報を遊技者に報知する。これにより、遊技者は、現時点が特定操作用画像の表示可能期間の終了タイミングがまだ到来していないこと、言い換えれば、現時点が特定操作用画像の表示が可能であることを認識し易くなる。したがって、現時点が特定操作用画像の表示が可能であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００５７】

（Ｂ２）　前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像を含む

ことを特徴とする遊技機。

【００５８】

前記（Ｂ２）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、特定操作用画像の表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の所定の期間が特定操作を行うことが可能な期間であることを認識し易くなる。

【００５９】

（Ｂ３）　前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を報知する残り時間報知画像または前記特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を示唆する残り時間示

唆画像を含む
ことを特徴とする遊技機。
【００６０】
前記（Ｂ３）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を報知する残り時間報知画像または特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を示唆する残り時間示唆画像を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の所定の期間において、特定操作を行うことが可能な期間の残り時間を認識し易くなる。
【００６１】
（Ｂ４） 前記未到来示唆情報は、前記所定の期間内に前記特定操作用画像の表示があった場合は、その後、該未到来示唆情報を報知しない非報知期間が設けられる
ことを特徴とする遊技機。
【００６２】
前記（Ｂ４）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、所定の期間内に特定操作用画像の表示があった場合は、その後、該特定操作用画像の表示を実行しない非報知期間が設けられる。これにより、所定の期間内に頻繁に特定操作用画像が表示されて（つまり、遊技者が特定操作用画像を表示させる操作を行って）、所定の期間内の演出が遊技者に十分に見られなくなることを低減できる。
【００６３】
（Ｂ５） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記所定の期間内に前記特定操作用画像の表示があった場合も、引き続き報知される
ことを特徴とする遊技機。
【００６４】
前記（Ｂ５）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、所定の期間内に特定操作用画像の表示があった場合も、引き続き報知される。これにより、遊技者は、特定操作用画像を表示させる特定操作を行った場合であっても所定の期間内であればその内容を修正することが容易になる。
【００６５】
（Ｂ６） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示中も表示される
ことを特徴とする遊技機。
【００６６】
前記（Ｂ６）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示中も表示される。これにより、遊技者は、未到来示唆情報を見て、操作手段を操作した後、特定操作用画面の表示画面を見ているときも、特定操作用画像の表示可能期間の終了タイミングを認識し易くなる。
【００６７】
（Ｂ７） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定操作用画像の表示中も、前記所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる
ことを特徴とする遊技機。
【００６８】
前記（Ｂ７）に記載の遊技機によれば、特定操作用画像の表示中も、前記所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる。これより、遊技者は、特定操作用画面の表示中も所定の期間に表示中の画像がどのようになるかを認識し易くなる。
【００６９】
（Ｂ８） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記識別情報変動表示期間中の高速変動期間内に表示可能とされ、前記識別情報変動表示期間中であっても前記高速変動期間後は表示不可とされる
ことを特徴とする遊技機。
【００７０】

前記（Ｂ８）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、識別情報変動表示期間中の高速変動期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動期間後は表示不可とされる。これにより、識別情報変動表示期間中であっても高速変動期間の終了後は遊技者に見せたい／遊技者が見たい（変動表示の結果表示やリーチ演出）期間となるので、特定操作用画像が表示されることによる、不都合を低減できる。

【００７１】

（Ｂ９）　前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記特定遊技状態が次の遊技状態へ移行する場合であって、該次の遊技状態において前記特定操作用画像が表示不可となる場合に、前記特定遊技状態における次の遊技状態への移行時演出中に表示可能とされる

ことを特徴とする遊技機。

【００７２】

前記（Ｂ９）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、特定遊技状態が次の遊技状態へ移行する場合であって、該次の遊技状態において特定操作用画像が表示不可となる場合に、特定遊技状態における次の遊技状態への移行時演出中に表示可能とされる。これにより、特定遊技状態が次の遊技状態へ移行した後に特定操作ができないことによる不都合を低減できる。

【００７３】

＜第３課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、大当たりラウンド遊技状態やその後のサポート状態が付いた遊技状態が右打ち遊技が行われる遊技機がある（例えば、特開２０１３－２５５７３３号公報（第２～３頁））。

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

すなわち、この種の遊技機は、大当たりラウンド遊技状態中やその後のサポート状態が付いた遊技状態中、右打ち遊技であることを遊技者に報知する必要があるため、メイン表示画面やＬＥＤでもって右打ち遊技であることの報知が行われている。この右打ち報知は、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了後に行われるエンディング演出中にも行われる。そのため、エンディング演出期間は大当たりラウンド遊技が終わっており、サポート状態も始まっていないにも関わらず、遊技者は右打ち報知につられて右打ちを行ってしまい、無駄玉を生じさせている、という問題がある。

下記（Ｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、現時点が右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【００７４】

（Ｃ１）　所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第１報知手段と、

前記所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第２報知手段と、

前記所定の遊技状態から前記次の遊技状態に移行する場合に、前記所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから前記次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する実行手段を備え、

前記第１報知手段は、前記所定の遊技状態における右打ち遊技中、第１態様で右打ち報知を行い、前記移行時表示演出の実行中、該第１態様とは異なる態様に変化した第２態様で右打ち報知を行う

ことを特徴とする遊技機。

【００７５】

前記（Ｃ１）に記載の遊技機によれば、第１報知手段は、所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。第２報知手段は、所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊

技者に報知する右打ち報知を行う。実行手段は、所定の遊技状態から次の遊技状態に移行する場合に、所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する。第１報知手段は、所定の遊技状態における右打ち遊技中、第１態様で右打ち報知を行い、移行時表示演出の実行中、該第１態様とは異なる態様に変化した第２態様で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、所定の遊技状態において移行時表示演出を実行するまで行われる右打ち報知と移行時表示演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が所定の遊技状態における右打ち遊技中ではなく移行時表示演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、移行時表示演出を実行中の現時点が右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００７６】

（Ｃ２）　前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、

前記所定の遊技状態は、抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、特定入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態であり、

前記次の遊技状態は、前記抽選の結果が前記特定結果であることに基づき、前記ラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態であり、

前記移行時表示演出は、前記ラウンド遊技状態から前記有利遊技状態に移行する場合に、前記ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから前記有利遊技状態の開始タイミングまで実行されるものであり、

前記第１報知手段は、前記ラウンド遊技中、前記第１態様で右打ち報知を行い、前記移行時表示演出の実行中、前記第２態様で右打ち報知を行う

ことを特徴とする遊技機。

【００７７】

前記（Ｃ２）に記載の遊技機によれば、所定の遊技状態は、抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、特定入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の遊技状態は、抽選の結果が特定結果であることに基づき、ラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。移行時表示演出は、ラウンド遊技状態から有利遊技状態に移行する場合に、ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから有利遊技状態の開始タイミングまで実行されるものである。第１報知手段は、ラウンド遊技中、第１態様で右打ち報知を行い、移行時表示演出の実行中、第２態様で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、ラウンド遊技中の右打ち報知と移行時表示演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点がラウンド遊技中ではなく移行時表示演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、移行時表示演出を実行中の現時点が有利遊技状態における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【００７８】

（Ｃ３）　前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、

前記第２態様は、該第１態様よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である

ことを特徴とする遊技機。

【００７９】

前記（Ｃ３）に記載の遊技機によれば、右打ち報知の第２態様は、右打ち報知の第１態様よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である。これにより、移行時表示演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであるという認識が低くなるので、移行時表示演出を実行中の現時点が有利遊技状態における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。右打ち操作をさせ難い態様は、例えば、右打ち操作を思いとどまらせるような画像や、後述する目立ち難い態様の画像である。

【００８０】

（Ｃ４）　前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、
前記第２態様は、該第１態様よりも遊技者に目立ち難い態様である
ことを特徴とする遊技機。
【００８１】
前記（Ｃ４）に記載の遊技機によれば、右打ち報知の第２態様は、右打ち報知の第１態様よりも遊技者に目立ち難い態様である。これにより、移行時表示演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであるという認識が低くなるので、移行時表示演出を実行中の現時点が有利遊技状態における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。目立ち難い態様は、例えば、右打ち報知が画像であればその画像の大きさが小さいことや、画像の色が薄いことである。右打ち報知の画像が徐々に小さくなったり、画像の色が徐々に薄くなったりしてもよい。
【００８２】
（Ｃ５）　前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、
前記第１報知手段は、前記移行時表示演出の終盤において、前記第２態様から前記第１態様へ戻ることを示唆する第３態様で右打ち報知を行う
ことを特徴とする遊技機。
【００８３】
前記（Ｃ５）に記載の遊技機によれば、第１報知手段は、移行時表示演出の終盤において、第２態様から第１態様へ戻ることを示唆する第３態様で右打ち報知を行う。これにより、移行時表示演出が次の遊技状態に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。
【００８４】
（Ｃ６）　所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第１報知手段と、
前記所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第２報知手段と、
前記所定の遊技状態から前記次の遊技状態に移行する場合に、前記所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから前記次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する実行手段と、
前記移行時表示演出において、前記次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技状態近接情報を報知する次遊技状態近接情報報知手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【００８５】
前記（Ｃ６）に記載の遊技機によれば、次遊技状態近接情報報知手段は、移行時表示演出において、前記次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技状態近接情報を報知する。これにより、移行時表示演出を実行中の現時点が次の遊技状態の右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。
【００８６】
（Ｃ７）　所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第１報知手段と、
前記所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第２報知手段と、
前記所定の遊技状態から前記次の遊技状態に移行する場合に、前記所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから前記次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する実行手段と、
前記次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技操作開始時期近接情報を報知する次遊技操作開始時期近接情報報知手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【００８７】

前記（Ｃ７）に記載の遊技機によれば、次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、前記次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技操作開始時期近接情報を報知する。これにより、次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングを把握し易くなる。したがって、次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングを適切に把握できないことによって生じる不利益を低減することができる。

【００８８】

（Ｃ８）　前記（Ｃ７）に記載の遊技機において、

前記次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、前記移行時表示演出から前記次の遊技状態にかけて、前記次遊技操作開始時期近接情報を報知する

ことを特徴とする遊技機。

【００８９】

前記（Ｃ８）に記載の遊技機によれば、次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、移行時表示演出から次の遊技状態にかけて、次遊技操作開始時期近接情報を報知する。これにより、移行表示演出の期間中から次の遊技状態のための右打ち操作を意識しておき、次の遊技状態に入った後の適切なタイミングで、迅速に右打ち操作を実行できる。

【００９０】

（Ｃ９）　前記（Ｃ７）に記載の遊技機において、

前記次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、前記移行時表示演出において、前記次遊技操作開始時期近接情報を報知する

ことを特徴とする遊技機。

【００９１】

前記（Ｃ９）に記載の遊技機によれば、次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、前記移行時表示演出において、前記次遊技操作開始時期近接情報を報知する。これにより、遊技者は、移行表示演出中の適切なタイミングで、次の遊技状態のための右打ち操作を実行できる。

【００９２】

＜第４課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が音量を変更できる遊技機がある（例えば、特開２００７－０８９６４９号公報（第４１～４２頁））。

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

すなわち、この種の遊技機は、遊技者が音量を変更する操作に面白味が欠ける、という問題がある。

下記（Ｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【００９３】

（Ｄ１）　遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、

前記表示演出に合わせて音を出力する音出力手段と、

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段への操作に基づき前記音出力手段から出力される音の音量変更を可能な音量変更制御手段と、

前記音量変更制御手段は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されている前記表示演出に関連する音とすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【００９４】

前記（Ｄ１）に記載の遊技機によれば、表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出に合わせて音を出力する音出力手段と、遊技者による操作が可能な操作手段と、操作手段への操作に基づき音出力手段から出力される音の音量変更を可能な音量変更制御手段と、音量変更制御手段は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されている表示演

出に関連する音とすることが可能である。これにより、遊技者は音量変更時に表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。

【００９５】

（Ｄ２）　前記（Ｄ１）に記載の遊技機において、

前記操作音は、音量変更時の前記表示演出が異なる表示演出に変わった場合に、変更後の表示演出に関連する音であることを特徴とする遊技機。

【００９６】

前記（Ｄ２）に記載の遊技機によれば、操作音は、音量変更時の表示演出が異なる表示演出に変わった場合に、変更後の表示演出に関連する音である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されている表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。

【００９７】

（Ｄ３）　前記（Ｄ１）に記載の遊技機において、

前記操作音は、音量変更時の前記表示演出が予め定められた関連付け可能な表示演出である場合には前記表示演出に関連した音であり、音量変更時の前記表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には前記表示演出に関連しない音であることを特徴とする遊技機。

【００９８】

前記（Ｄ３）に記載の遊技機によれば、操作音は、音量変更時の前記表示演出が予め定められた関連付け可能な表示演出である場合には表示演出に関連した音であり、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には表示演出に関連しない音である。これにより、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には、関連付けるのに不適当な表示演出に無理に関連付けることによって、遊技者に不快感や不都合を与えることを防止できる。

【００９９】

（Ｄ４）　前記（Ｄ１）から（Ｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記表示手段は、音量変更時に前記表示演出と音量情報とを表示可能であることを特徴とする遊技機。

【０１００】

前記（Ｄ４）に記載の遊技機によれば、表示手段は、音量変更時に表示演出と音量情報とを表示可能である。これにより、遊技者は音量変更時に、表示演出を見ながら、しかも表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。

【０１０１】

（Ｄ５）　前記（Ｄ１）から（Ｄ４）のいずれかに記載の遊技機において、

音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作前に表示されていた前記表示演出の画像よりも縮小表示されたものであることを特徴とする遊技機。

【０１０２】

前記（Ｄ５）に記載の遊技機によれば、音量変更操作中に表示されている表示演出の画像は、音量変更操作前に表示されていた表示演出の画像よりも縮小表示されたものである。これにより、音量変更操作中は表示演出の画像が縮小されるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

【０１０３】

（Ｄ６）　前記（Ｄ１）から（Ｄ４）のいずれかに記載の遊技機において、

音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部が視認可能な態様で重ねられて表示されていることを特徴とする遊技機。

【０１０４】
前記（Ｄ６）に記載の遊技機によれば、音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部が視認可能な態様で重ねられて表示されている。これにより、音量変更操作のための画像を表示する領域を十分に確保できるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は背後に重ねられて表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。
【０１０５】
＜第５課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が視認可能な情報を表示させる表示演出が行われる遊技機がある（例えば、特開２００６－０８１５８８号公報（第４４～４６頁））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機は、情報が表示されるパターンが決まっているので表示演出に対する面白味が欠ける、という問題がある。
下記（Ｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、表示演出の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０１０６】
（Ｅ１）
遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、
前記表示演出を所定のパターンで前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、
前記所定のパターンは、
所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第１パターンと、
前記所定の表示情報が前記所定の表示時間よりも短い表示時間で且つ前記所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第２パターンとを有する
ことを特徴とする遊技機。
【０１０７】
前記（Ｅ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出を所定のパターンで表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、所定のパターンは、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第１パターンと、所定の表示情報が所定の表示時間よりも短い表示時間で且つ所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第２パターンとを有する。これにより、所定の表示情報を表示するための表示時間と表示態様が異なる多様なバリエーションで表示演出を実行することができる。その結果、表示演出の興趣性を向上することができる。
【０１０８】
（Ｅ２）　前記（Ｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１パターンは、前記所定の表示情報が所定の順番で表示されるパターンであり、
前記第２パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の順番のまま前記所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。
【０１０９】
前記（Ｅ２）に記載の遊技機によれば、第１パターンは、所定の表示情報が所定の順番で表示されるパターンであり、第２パターンは、所定の表示情報が所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンである。これにより、第１パターンと第２パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、表示演出のバリエーションを増やすことができる。
【０１１０】
（Ｅ３）　前記（Ｅ１）に記載の遊技機において、

前記第１パターンは、前記所定の表示情報が所定の順番に表示されるパターンであり、
前記第２パターンは、前記所定の順番に表示されていた前記所定の情報を複合した複合状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【０１１１】

前記（Ｅ３）に記載の遊技機によれば、第１パターンは、所定の表示情報が所定の順番に表示されるパターンであり、第２パターンは、所定の順番に表示されていた所定の情報を複合した複合状態で表示されるパターンである。これにより、第１パターンと第２パターンとで表示演出の内容の同一性を損なうことなく、表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１１２】

（Ｅ４） 前記（Ｅ１）から（Ｅ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１パターンで実行される前記表示演出の表示期間の長さと、前記第２パターンで実行される前記表示演出の表示期間の長さとが同じであることを特徴とする遊技機。

【０１１３】

前記（Ｅ４）に記載の遊技機によれば、第１パターンで実行される表示演出の表示期間の長さと、第２パターンで実行される表示演出の表示期間の長さとが同じである。これにより、第２パターンで実行される表示演出では、所定の表示情報を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して、表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１１４】

（Ｅ５） 前記（Ｅ１）から（Ｅ４）に記載の遊技機において、
前記所定の表示情報は、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報であることを特徴とする遊技機。

【０１１５】

前記（Ｅ５）に記載の遊技機によれば、所定の表示情報は、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１１６】

（Ｅ６） 前記（Ｅ１）から（Ｅ４）に記載の遊技機において、
前記所定の表示情報は、リーチ演出中に表示される示唆演出情報であることを特徴とする遊技機。

【０１１７】

前記（Ｅ６）に記載の遊技機によれば、リーチ演出中に表示される示唆演出情報である。リーチ演出中に表示される示唆演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１１８】

＜第６課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が視認可能な情報を表示させる表示演出が行われる遊技機がある（例えば、特開２００６－０８１５８８号公報（第４４～４６頁））。この種の遊技機においても、表示演出の途中で、操作手段の操作を伴う表示が行われる場合がある。

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

すなわち、この種の遊技機は、表示演出の一部が操作手段の操作を伴う表示に置き換わるため、表示演出の面白味が低減する、という問題がある。

下記（Ｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、表示演出の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｆ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０１１９】

（Ｆ１）
遊技に関する表示演出を表示する表示手段と、
前記表示演出に応じて遊技者が操作可能な操作手段と、

前記表示演出を前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、
前記表示制御手段は、
遊技者に前記操作手段の操作を要求する操作要求画像を前記表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行手段と、
前記操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として前記操作手段を用いた操作表示演出を前記表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行手段と、を備え、
前記所定のパターンは、
前記操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第１パターンと、
前記操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、前記所定の表示情報が前記第１パターンよりも短い表示時間で且つ前記第１パターンとは異なる表示態様で表示され、該所定の表示情報の表示の終了後に前記操作表示演出が実行される第２パターンとを有する
ことを特徴とする遊技機。

【０１２０】

前記（Ｆ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示演出を表示する表示手段と、表示演出に応じて遊技者が操作可能な操作手段と、表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、表示制御手段は、遊技者に操作手段の操作を要求する操作要求画像を表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行手段と、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として操作手段を用いた操作表示演出を表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行手段と、を備え、所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第１パターンと、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、所定の表示情報が第１パターンよりも短い表示時間で且つ第１パターンとは異なる表示態様で表示され、該所定の表示情報の表示の終了後に操作表示演出が実行される第２パターンとを有する。これにより、操作要求画像に対して操作手段が有効に操作された場合に、表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、操作表示演出も楽しませることで、表示演出の興趣性を向上することができる。

【０１２１】

（Ｆ２）　前記（Ｆ１）に記載の遊技機において、
前記第１パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の表示時間で所定の順番に表示されるパターンであり、
前記第２パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の順番のまま前記所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【０１２２】

前記（Ｆ２）に記載の遊技機によれば、第１パターンは、所定の表示情報が所定の表示時間で所定の順番に表示されるパターンであり、第２パターンは、所定の表示情報が所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンである。これにより、第１パターンと第２パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、操作表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１２３】

（Ｆ３）　前記（Ｆ１）に記載の遊技機において、
前記第１パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の表示時間で所定の順番に表示されるパターンであり、
前記第２パターンは、前記所定の順番に表示されていた前記所定の表示情報が複合して表示されることによって前記所定の表示時間を短くした複合状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【０１２４】

前記（Ｆ３）に記載の遊技機によれば、第１パターンは、所定の表示情報が所定の表示時間で所定の順番に表示されるパターンであり、第２パターンは、所定の順番に表示されていた所定の表示情報が複合して表示されることによって所定の表示時間を短くした複合状態で表示されるパターンである。これにより、第１パターンと第２パターンとで表示演出の内容の同一性を損なうことなく、操作表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１２５】

（Ｆ４）　前記（Ｆ１）から（Ｆ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記第１パターンで実行される前記表示演出の表示期間の長さと、前記第２パターンで実行される前記表示演出の表示期間の長さとが同じであることを特徴とする遊技機。

【０１２６】

前記（Ｅ４）に記載の遊技機によれば、第１パターンで実行される表示演出の表示期間の長さと、第２パターンで実行される表示演出の表示期間の長さとが同じである。これにより、第２パターンで実行される表示演出では、所定の表示情報を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して、操作表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１２７】

（Ｆ５）　前記（Ｆ１）から（Ｆ４）に記載の遊技機において、

前記所定の表示情報は、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報であることを特徴とする遊技機。

【０１２８】

前記（Ｆ５）に記載の遊技機によれば、所定の表示情報は、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出中に行われる操作表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１２９】

（Ｆ６）　前記（Ｆ１）から（Ｆ４）に記載の遊技機において、

前記所定の表示情報は、リーチ演出中に表示される示唆演出情報であることを特徴とする遊技機。

【０１３０】

前記（Ｆ６）に記載の遊技機によれば、前記所定の表示情報は、リーチ演出中に表示される示唆演出情報である。これにより、リーチ演出中に表示される示唆演出中に行われる操作表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【０１３１】

＜第７課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後にエンディング画像を表示する遊技機がある（例えば、特開２０１７－２０５３７５号公報（第８９～９０頁））。

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

すなわち、この種の遊技機は、エンディング演出に対する面白味をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。

下記（Ｇ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、エンディング演出の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｇ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０１３２】

（Ｇ１）

始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な表示手段と、

前記表示演出を前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行手段と、

前記抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入球手段を遊技球が入球可能な開

状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを１ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行手段と、を備え、
前記エンディング演出実行手段は、前記表示演出中に実行した前記特定演出に関連する情報を前記エンディング演出において表示する制御が可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１３３】
前記（Ｇ１）に記載の遊技機によれば、始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、表示制御手段は、表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行手段と、抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入球手段を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを１ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行手段と、を備え、エンディング演出実行手段は、表示演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１３４】
（Ｇ２） 前記（Ｇ１）に記載の遊技機において、
前記特定演出に関連する情報は、前記特定演出の構成要素を指し示す情報であることを特徴とする遊技機。
【０１３５】
前記（Ｇ２）に記載の遊技機によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１３６】
（Ｇ３） 前記（Ｇ１）に記載の遊技機において、
前記特定演出に関連する情報は、前記特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報であることを特徴とする遊技機。
【０１３７】
前記（Ｇ３）に記載の遊技機によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報である。これにより、特定演出によって影響を与えられた遊技者に訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１３８】
（Ｇ４） 前記（Ｇ１）から（Ｇ３）に記載の遊技機において、
前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記抽選の結果が前記特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出であることを特徴とする遊技機。
【０１３９】
前記（Ｇ４）に記載の遊技機によれば、特定演出が実行される表示演出は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出である。これにより、変動表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１４０】
（Ｇ５） 前記（Ｇ４）に記載の遊技機において、
前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記識別情報のリーチ表示演出であること

を特徴とする遊技機。
【０１４１】
前記（Ｇ５）に記載の遊技機によれば、特定演出が実行される表示演出は、識別情報のリーチ表示演出である。これにより、リーチ表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１４２】
（Ｇ６） 前記（Ｇ１）から（Ｇ３）に記載の遊技機において、
前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記ラウンド遊技中に表示されるラウンド表示演出であることを特徴とする遊技機。
【０１４３】
前記（Ｇ６）に記載の遊技機によれば、特定演出が実行される表示演出は、ラウンド遊技中に表示されるラウンド表示演出である。これにより、ラウンド表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１４４】
（Ｇ７） 前記（Ｇ１）から（Ｇ６）に記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出であることを特徴とする遊技機。
【０１４５】
前記（Ｇ７）に記載の遊技機によれば、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出である。これにより、その示唆の意味を理解している遊技者には、特定示唆演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１４６】
（Ｇ８） 前記（Ｇ１）から（Ｇ６）に記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出であることを特徴とする遊技機。
【０１４７】
前記（Ｇ８）に記載の遊技機によれば、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出である。これにより、その報知を見たり聞きいたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１４８】
（Ｇ９） 前記（Ｇ１）から（Ｇ８）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記表示演出中に遊技者に所定の選択を要求する選択要求画像を表示する制御を行う選択要求実行手段を備え、
前記特定演出は、前記選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行されることを特徴とする遊技機。
【０１４９】
前記（Ｇ９）に記載の遊技機によれば、表示制御手段は、表示演出中に遊技者に所定の選択を要求する選択要求画像を表示する制御を行う選択要求実行手段を備え、特定演出は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。
【０１５０】
（Ｇ１０） 前記（Ｇ１）から（Ｇ９）に記載の遊技機において、
前記選択要求画像は、前記抽選の結果が前記特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中に表示されることを特徴とする遊技機。
【０１５１】
前記（Ｇ１０）に記載の遊技機によれば、選択要求画像は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中に表示される。これにより、変動表

示演出とともに特定演出の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【０１５２】

（Ｇ１１）　前記（Ｇ１）から（Ｇ９）に記載の遊技機において、

前記選択要求画像は、前記エンディング演出中であって、前記特定演出に関連する情報と同時に、または、前記特定演出に関連する情報を表示した後で表示されることを特徴とする遊技機。

【０１５３】

前記（Ｇ１１）に記載の遊技機によれば、選択要求画像は、エンディング演出中であって、特定演出に関連する情報と同時に、または、特定演出に関連する情報を表示した後で表示される。これにより、特定演出に関連する情報を見ながら、または、特定演出に関連する情報を見てから、所定の選択をするかどうか再考できるようになり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【０１５４】

（Ｇ１２）　前記（Ｇ１）から（Ｇ１１）に記載の遊技機において、

前記特定演出は、前記始動条件成立に基づく抽選を契機として前記特定演出を実行可能とされる場合に実行されるものを含むことを特徴とする遊技機。

【０１５５】

前記（Ｇ１２）に記載の遊技機によれば、特定演出は、始動条件成立に基づく抽選を契機として特定演出を実行可能とされる場合に実行されてもよい。

【０１５６】

＜第８課題＞

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンがある。この種の遊技機は、例えば、発光領域を有する装飾部品を備えるものがある。（例えば、特許文献：特開２０１２－１００９０５号公報（第４～８頁，第３～８図）参照）。

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

すなわち、従来のパチンコ機では、例えば、発光領域を好適に変化させることが難しいという問題がある。

下記（Ｈ０），（Ｈ００），（Ｈ１）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、発光領域を好適に変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０１５７】

（Ｈ０）　光を照射する照射手段と、

前記照射手段から照射される光が第１の発光領域を発光させる場合は、前記照射手段から照射される光の態様を当該第１の発光領域を発光可能な第１の態様に制御する制御手段と、を備え、

前記制御手段は、前記照射手段から照射される光が第２の発光領域を発光させる場合は、前記照射手段から照射される光の態様を当該第２の発光領域を発光可能な第２の態様に制御する

ことを特徴とする遊技機。

【０１５８】

前記（Ｈ０）に記載の遊技機によれば、照射手段から照射される光が第１の発光領域を発光させる場合でも、照射手段から照射される光が第２の発光領域を発光させる場合でも、照射手段から照射される光の態様を制御することで対応できるので、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１５９】

（Ｈ００）　遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

前記装飾部材の裏面側に向けて光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、

前記遊技機は、前記照射手段から照射された光を受ける前記装飾部材の所定領域を、異なる位置に変移させることが可能であって、

前記所定領域が第１の位置に位置するときは、前記照射手段から照射された光が前記第１の位置に位置する前記所定領域を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、前記所定領域が第２の位置に位置するときは、前記照射手段から照射された光が前記第２の位置に位置する前記所定領域を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０１６０】

前記（Ｈ００）に記載の遊技機において、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材の裏面側に向けて光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光を受ける装飾部材の所定領域を、異なる位置に変移させることが可能であるので、装飾部材の所定領域の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。所定領域が第１の位置に位置するときは、照射手段から照射された光が第１の位置に位置する所定領域を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、所定領域が第２の位置に位置するときは、照射手段から照射された光が第２の位置に位置する所定領域を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備えるので、装飾部材の所定領域の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１６１】

（Ｈ１）　遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

前記装飾部材の裏面側に向けて光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、

前記遊技機は、前記照射手段から照射された光を受ける前記装飾部材の所定面を、異なる位置に変移させることが可能であって、

前記所定面が第１の位置に位置するときは、前記照射手段から照射された光が前記第１の位置に位置する前記所定面を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、前記所定面が第２の位置に位置するときは、前記照射手段から照射された光が前記第２の位置に位置する前記所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０１６２】

前記（Ｈ１）に記載の遊技機において、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材の裏面側に向けて光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光を受ける装飾部材の所定面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、装飾部材の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。所定面が第１の位置に位置するときは、照射手段から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、所定面が第２の位置に位置するときは、照射手段から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１６３】

（Ｈ２）　前記（Ｈ１）に記載の遊技機において、

前記装飾部材は、遊技機本体の前面側に配設される交換可能な装飾カバーであり、

前記第１の発光領域は、前記装飾カバーの前記所定面に備えられ、

前記第２の発光領域は、前記装飾カバーと交換される別装飾カバーの前記所定面に備えられる

ことを特徴とする遊技機。

【０１６４】

前記（Ｈ２）に記載の遊技機によれば、遊技機本体の前面側に配設される装飾カバーが別装飾カバーに交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１６５】

（Ｈ３）　前記（Ｈ１）または（Ｈ２）に記載の遊技機において、
前記照射手段は、遊技機本体の前面を構成する前面部に搭載された発光基板であることを特徴とする遊技機。
【０１６６】
前記（Ｈ３）に記載の遊技機によれば、遊技機本体の前面を構成する前面部に配設される装飾カバーが別装飾カバーに交換された場合で、発光基板が装飾カバー側ではなく前面部側に備えられている場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。
【０１６７】
（Ｈ４）　前記（Ｈ１）から（Ｈ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１の制御は、前記照射手段から照射される光を、前記第１の発光領域に対する前記照射手段から照射される光の照射角度を第１の照射角度にするか、前記第１の発光領域に対して前記照射手段から照射される光の照射面積を第１の照射面積とするか、前記第１の発光領域の所定点（例えば中心点）と前記照射手段の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を第１の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含み、
前記第２の制御は、前記第１の照射角度とは異なる第２の照射角度とするか、前記第１の照射面積とは異なる第２の照射面積とするか、前記第１の照射距離とは異なる第２の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含む
ことを特徴とする遊技機。
【０１６８】
前記（Ｈ４）に記載の遊技機によれば、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。
【０１６９】
（Ｈ５）　前記（Ｈ２）から（Ｈ４）に記載の遊技機において、
前記別装飾カバーは、その形状に応じて前記第２の発光領域が変化することを特徴とする遊技機。
【０１７０】
前記（Ｈ５）に記載の遊技機によれば、別装飾カバーの形状が変更前の装飾カバーの形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。
【０１７１】
（Ｈ６）　前記（Ｈ２）から（Ｈ５）に記載の遊技機において、
前記装飾カバー及び前記別装飾カバーは、工具を使用せずに交換可能であることを特徴とする遊技機。
【０１７２】
前記（Ｈ６）に記載の遊技機によれば、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。
【０１７３】
（Ｈ７）　前記（Ｈ１）から（Ｈ６）に記載の遊技機において、
前記照射手段は、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかが可能であることを特徴とする遊技機。
【０１７４】
前記（Ｈ７）に記載の遊技機によれば、照射手段から照射される光が第１の発光領域を発光させる場合でも、照射手段から照射される光が第２の発光領域を発光させる場合でも、回転、回動、傾倒によって照射角度を容易に調整することができる。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向・左右方向を含む移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。
【０１７５】
（Ｈ８）　前記（Ｈ１）から（Ｈ７）に記載の遊技機において、
前記照射手段から照射された光を前記第１の発光領域または前記第２の発光領域に透光

する透光手段を備え、
　前記透光手段は、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０１７６】
　前記（Ｈ８）に記載の遊技機によれば、照射手段を傾倒可能な構成だけでなく、透光手段を傾倒可能な構成であっても、（Ｈ７）と同様に、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。
【０１７７】
　（Ｈ９）　前記（Ｈ２）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【０１７８】
　（Ｈ９）に記載の遊技機によれば、装飾カバーを別装飾カバーに交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。
【０１７９】
　（Ｈ１０）　前記（Ｈ９）に記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で生じる力を入力する入力手段と、入力された力に基づいて、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化させる出力手段とを備える
　ことを特徴とする遊技機。
【０１８０】
　（Ｈ１０）に記載の遊技機によれば、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【０１８１】
　（Ｈ１１）　前記（Ｈ１０）に記載の遊技機において、
　前記入力手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で、前記別装飾カバーに前記照射手段を押し込ませる手段である
　ことを特徴とする遊技機。
【０１８２】
　（Ｈ１１）に記載の遊技機によれば、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で別装飾カバーが照射手段を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【０１８３】
　（Ｈ１２）　（Ｈ１０）または（Ｈ１１）に記載の遊技機において、
　前記出力手段は、入力された力に基づいて、前記照射手段を回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせることによって、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０１８４】
　（Ｈ１２）に記載の遊技機によれば、装飾カバーに替えて別装飾カバーを前面部に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。
【０１８５】
　前記（Ｈ２）から（Ｈ１２）に記載される構成は、上述した（Ｈ０），（Ｈ００）または後述する（Ｉ１），（Ｊ１）に記載の遊技機に備えられてもよい。
【０１８６】
　＜第９課題＞

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンがある。この種の遊技機は、例えば、発光領域を有する装飾部品を備えるものがある。（例えば、特許文献：特開２０１２－１００９０５号公報（第４～８頁，第３～８図）参照）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来のパチンコ機では、例えば、発光領域を好適に変化させることが難しいという問題がある。
下記（Ｉ１）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、発光領域を好適に変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０１８７】

（Ｉ１）　遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、
前記装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、
前記照射手段から照射された光によって発光させる前記装飾部材の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能な駆動手段と、
前記所定面が前記駆動手段によって前記第１の位置に変移されたときは、前記照射手段から照射された光が前記第１の位置に位置する前記所定面を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、前記所定面が前記駆動手段によって前記第２の位置に変移されたときは、前記照射手段から照射された光が前記第２の位置に位置する前記所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【０１８８】

前記（Ｉ１）に記載の遊技機において、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光によって発光させる装飾部材の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能な駆動手段を備えるので、装飾部材の発光箇所は一様でなく、装飾部材の発光箇所の変移が容易である。遊技機は、所定面が駆動手段によって第１の位置に変移されたときは、照射手段から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、所定面が駆動手段によって第２の位置に変移されたときは、照射手段から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１８９】

（Ｉ２）　前記（Ｉ１）に記載の遊技機において、
前記遊技機本体は、パチンコ機本体であって、
前記パチンコ機本体は、
前記パチンコ機本体の外殻を形成する外枠と、
前記外枠の一側部を開閉軸として前記外枠に対して開閉可能に支持された内枠と、
前記内枠の一側部を開閉軸として前記内枠に対して開閉自在に取り付けられる前面枠とを備え、
前記内枠は、その外形を形成する樹脂ベースと、前記樹脂ベースに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤とを備え、
前記遊技盤は、図柄の変動表示中及び図柄の変動表示が特定結果となった場合に発生する特定遊技状態中の表示演出が表示される表示画面を有する図柄表示装置と、前記表示画面を視認可能とする開口部とを備え、
前記前面枠は、前記遊技領域及び前記表示画面を視認可能とする透明部材を囲む透明部材枠部を備えて、
前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前面側から視認可能とされるものである
ことを特徴とする遊技機。

【０１９０】

前記（Ｉ２）に記載の遊技機によれば、装飾部材は、パチンコ機本体の前面枠の前面側から視認可能とされるものであるので、パチンコ機本体の前面枠の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１９１】

（Ｉ３）　前記（Ｉ２）に記載の遊技機において、

前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前記透明部材枠部に取り付けられていることを特徴とする遊技機。

【０１９２】

前記（Ｉ３）に記載の遊技機によれば、装飾部材は、パチンコ機本体の前面枠の視認部材枠に取り付けられているので、パチンコ機本体の前面枠の視認部材枠における発光箇所の変移を容易なものとし、視認部材枠における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、視認部材枠における発光領域を好適に変化させることができる。

【０１９３】

（Ｉ４）　前記（Ｉ２）に記載の遊技機において、

前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前記透明部材よりも背後に取り付けられ、前記透明部材を介して視認可能とされることを特徴とする遊技機。

【０１９４】

前記（Ｉ４）に記載の遊技機によれば、前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前記透明部材よりも背後に取り付けられ、前記透明部材を介して視認可能とされるので、パチンコ機本体の透明部材の背後における発光箇所の変移を容易なものとし、透明部材の背後における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、透明部材の背後における発光領域を好適に変化させることができる。

【０１９５】

（Ｉ５）　前記（Ｉ２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記装飾部材は、前記遊技盤の前記遊技領域内の上側、下側、左側、右側のいずれかの側に配設されていることを特徴とする遊技機。

【０１９６】

（Ｉ５）に記載の遊技機によれば、遊技盤の遊技領域内の上側、下側、左側、右側のいずれの位置においても、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１９７】

（Ｉ６）　前記（Ｉ２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記装飾部材は、前記遊技盤の前記開口部内の上側、下側、左側、右側のいずれかの側に配設されていることを特徴とする遊技機。

【０１９８】

（Ｉ６）に記載の遊技機によれば、前記遊技盤の開口部内の上側、下側、左側、右側のいずれの位置においても、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１９９】

（Ｉ７）　前記（Ｉ１）から（Ｉ６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記照射手段は、発光基板と、前記装飾部材の前記所定面に対する前記発光基板の姿勢を変化させる姿勢変化手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【０２００】

（Ｉ７）に記載の遊技機によれば、前記照射手段は、発光基板と、前記装飾部材の前記所定面に対する前記発光基板の姿勢を変化させる姿勢変化手段とを備えるので、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。

【０２０１】

（Ｉ８）　（Ｉ１）から（Ｉ７）のいずれかに記載の遊技機において、

第１の制御は、照射手段から照射される光を、第１の発光領域に対する照射手段から照射される光の照射角度を第１の照射角度にするか、第１の発光領域に対して照射手段から

照射される光の照射面積を第１の照射面積とするか、第１の発光領域の所定点（例えば中心点）と照射手段の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を第１の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含み、
　第２の制御は、第１の照射角度とは異なる第２の照射角度とするか、第１の照射面積とは異なる第２の照射面積とするか、第１の照射距離とは異なる第２の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含む
　ことを特徴とする遊技機。
【０２０２】
　（Ｉ８）に記載の遊技機によれば、装飾部材が動作する構成で、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２０３】
　（Ｉ９）　前記（Ｉ１）から（Ｉ８）のいずれかに記載の遊技機において、
　遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
　前記装飾部材は、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。
【０２０４】
　前記（Ｉ９）に記載の遊技機によれば、装飾部材が操作手段の操作に応じて動作する場合でも、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２０５】
　（Ｉ１０）　前記（Ｉ９）に記載の遊技機において、
　前記装飾部材は、前記図柄表示装置における表示演出の表示中を除く待機表示中に、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。
【０２０６】
　（Ｉ１０）に記載の遊技機によれば、前記図柄表示装置における待機表示中に、操作手段の操作に応じて動作する場合に、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２０７】
　（Ｉ１１）　前記（Ｉ９）に記載の遊技機において、
　前記装飾部材は、前記図柄表示装置における表示演出の表示中に、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。
【０２０８】
　（Ｉ１１）に記載の遊技機によれば、装飾部材が図柄表示装置における表示演出の表示中に動作する場合でも、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２０９】
　（Ｉ１２）　前記（Ｉ１）から（Ｉ１１）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記照射手段は、前記装飾部材の動作に応じて回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動のいずれかが可能であることを特徴とする遊技機。
【０２１０】
　（Ｉ１３）　前記（Ｉ１）から（Ｉ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【０２１１】
　（Ｉ１３）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２１２】
　（Ｉ１４）　（Ｉ１３）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で生じる力を入力する入力手段と、入力された力に基づいて、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化する出力手段とを備える
ことを特徴とする遊技機。
【０２１３】
（Ｉ１４）に記載の遊技機によれば、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２１４】
（Ｉ１５）　（Ｉ１４）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で、照射手段に対して、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせるための力を与える手段である
ことを特徴とする遊技機。
【０２１５】
（Ｉ１５）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で照射手段に与えられる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２１６】
（Ｉ１６）　（Ｉ１４）または（Ｉ１５）に記載の遊技機において、
前記出力手段は、入力された力に基づいて、照射手段を回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせることによって、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【０２１７】
（Ｉ１６）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で入力される力を利用して、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。
【０２１８】
前記（Ｉ２）から（Ｉ１６）に記載される構成は、上述した（Ｈ０），（Ｈ００），（Ｈ１）または後述する（Ｊ１）に記載の遊技機に備えられてもよい。
【０２１９】
＜第１０課題＞
従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンがある。この種の遊技機は、例えば、発光領域を有する装飾部品を備えるものがある。（例えば、特許文献：特開２０１２－１００９０５号公報（第４～８頁，第３～８図）参照）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来のパチンコ機では、例えば、発光領域を好適に変化させることが難しいという問題がある。
下記（Ｊ１）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、発光領域を好適に変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【０２２０】
（Ｊ１）　遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、
前記装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、
前記遊技機は、前記照射手段から照射された光を受ける前記装飾部材の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能であって、
前記装飾部材の前記所定面の変移を検出することが可能な検出手段と、
前記所定面が前記第１の位置に変移したと検出されたときは、前記照射手段から照射さ

れた光が前記第１の位置に位置する前記所定面を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、前記所定面が前記第２の位置に変移されたときは、前記照射手段から照射された光が前記第２の位置に位置する前記所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０２２１】
前記（Ｊ１）に記載の遊技機によれば、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光によって発光させる装飾部材の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能であるので、装飾部材の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。遊技機は、装飾部材の所定面の変移を検出することが可能な検出手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移を認識できる。遊技機は、所定面が第１の位置に変移したと検出されたときは、照射手段から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域として発光させる第１の制御を実行し、所定面が第２の位置に変移されたときは、照射手段から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２２２】
「検出手段」は、非接触型、接触型のいずれも含む。
【０２２３】
（Ｊ２）　前記（Ｊ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力手段と、入力された力に基づき、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移したことを検出可能な接触型検出手段と、前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移したことが検出されたときは、前記照射手段を、前記第１の制御を実行できる状態から前記第２の制御を実行できる状態に変化する出力手段とを備える
ことを特徴とする遊技機。
【０２２４】
前記（Ｊ２）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２２５】
（Ｊ３）　前記（Ｊ２）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて前記接触型検出手段を押し込ませる手段である
ことを特徴とする遊技機。
【０２２６】
前記（Ｊ３）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型検出手段を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２２７】
（Ｊ４）　前記（Ｊ１）から（Ｊ３）に記載の遊技機において、
前記装飾部材は、透過性を有する樹脂部材であって前記制御手段が視認し難いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０２２８】
前記（Ｊ４）に記載の遊技機によれば、装飾部材は、透過性を有する樹脂部材であるが、制御手段が視認し難いように構成されているので、制御手段が目立たせないことができる。

【０２２９】
（Ｊ５）　前記（Ｊ１）から（Ｊ４）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記照射手段の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されていることを特徴とする遊技機。
【０２３０】
前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、制御手段は、照射手段の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２３１】
（Ｊ６）　前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が遊技機正面視で上方向または下方向に変移される場合に、前記照射手段の左右いずれかの側面側に設けられていることを特徴とする遊技機。
【０２３２】
前記（Ｊ６）に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で上方向または下方向に変移される場合に、照射手段の左右いずれかの側面側に設けられているので、上下方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２３３】
（Ｊ７）　前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に変移される場合に、前記照射手段の上下いずれかの側面側に設けられていることを特徴とする遊技機。
【０２３４】
前記（Ｊ７）に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に変移される場合に、照射手段の上下いずれかの側面側に設けられているので、左右方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２３５】
（Ｊ８）　前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記照射手段の背面側に設けられていることを特徴とする遊技機。
【０２３６】
（Ｊ８）に記載の遊技機によれば、制御手段は、照射手段の背面側に設けられているので、変移される発光領域を遮ることなく、制御手段の前面側に発光領域を十分に確保した状態で、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２３７】
（Ｊ９）　前記（Ｊ８）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が遊技機正面視で上斜め方向または下斜め方向に変移される場合に、前記照射手段の背面側であって、前記所定面が上斜め方向または下斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。
【０２３８】
（Ｊ９）に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で上斜め方向または下斜め方向に変移される場合に、照射手段の背面側であって、所定面が上斜め方向または下斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられているので、装飾部材の変移の邪魔にならず、変移される発光領域を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。
【０２３９】
前記（Ｊ２）から（Ｊ９）に記載される構成は、上述した（Ｈ０），（Ｈ００），（Ｈ１）または（Ｉ１）に記載の遊技機に備えられてもよい。

【０２４０】
＜第１１課題＞
従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。この種の遊技機は、例えば、所定の入球部への遊技球の検出に基づく抽選の結果が特定結果となる場合に、遊技状態を、特定入球部を開閉させる開閉遊技状態に移行するものがある（例えば、特許文献：特開２０１１－２３９８３６号公報（第１０頁，第８図）参照）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来のパチンコ機では、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。
下記（Ｋ１）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【０２４１】
（Ｋ１）　遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させる状態移行手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０２４２】
前記（Ｋ１）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０２４３】
（Ｋ２）　前記（Ｋ１）に記載の遊技機において、
前記特定期間は、前記開閉遊技状態の開始を報知するオープニング期間と、各開閉遊技間のインターバル期間と、前記開閉遊技状態の終了を報知するエンディング期間との少なくともいずれか一つであることを特徴とする遊技機。
【０２４４】
前記（Ｋ２）に記載の遊技機によれば、遊技の状況を、特定期間を変化させるという形で、遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。
【０２４５】
（Ｋ３）　前記（Ｋ１）または（Ｋ２）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、直前の特定結果となった時点から当該特定結果となった時点までの変動回数に応じて、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。
【０２４６】
前記（Ｋ３）に記載の遊技機によれば、直前の特定結果となった時点から当該特定結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、開閉遊技状態に好適に反映させることができる。
【０２４７】
（Ｋ４）　前記（Ｋ１）から（Ｋ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した前記開閉遊技状態において、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【０２４８】

前記（Ｋ４）に記載の遊技機によれば、通常遊技状態から移行した開閉遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態から移行した開閉遊技状態であるかという状況を、開閉遊技状態に好適に反映させることができる。

【０２４９】

（Ｋ５）　前記（Ｋ４）に記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない第１状態において、前記特定期間を、基準となる前記特定期間よりも短い第１時間に変化させることを特徴とする遊技機。

【０２５０】

前記（Ｋ５）に記載の遊技機によれば、開閉遊技が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。

【０２５１】

（Ｋ６）　前記（Ｋ５）に記載の遊技機において、

前記変動表示制御手段は、前記第１状態において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間よりも短い第１変動表示時間に設定することを特徴とする遊技機。

【０２５２】

前記（Ｋ６）に記載の遊技機によれば、変動表示にかかる時間を短くし、開閉遊技が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。

【０２５３】

（Ｋ７）　前記（Ｋ５）または（Ｋ６）に記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記第１状態において、前記特定期間を、少なくとも前記第１時間よりも長い第２時間に変化させることを特徴とする遊技機。

【０２５４】

前記（Ｋ７）に記載の遊技機によれば、第１状態において長めの特定期間を入れることで、バランスを取ることができる。

【０２５５】

（Ｋ８）　前記（Ｋ５）から（Ｋ７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記所定回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第２状態において、前記特定期間を、少なくとも前記第１時間よりも長い前記第２時間に変化させることを特徴とする遊技機。

【０２５６】

前記（Ｋ８）に記載の遊技機によれば、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）において長めの特定期間を入れることで、バランスを取ることができる。

【０２５７】

（Ｋ９）　前記（Ｋ８）に記載の遊技機において、

前記変動表示制御手段は、前記第２状態において、変動表示時間を、少なくとも前記第１変動表示時間よりも長い第２変動表示時間に設定することを特徴とする遊技機。

【０２５８】

前記（Ｋ９）に記載の遊技機によれば、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）においてあっさりと高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。

【０２５９】

（Ｋ１０）　前記（Ｋ８）または（Ｋ９）に記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記第２状態において、前記特定期間を、少なくとも前記第２時間よりも短い時間に変化させることを特徴とする遊技機。

【０２６０】

前記（Ｋ１０）に記載の遊技機によれば、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）での開閉遊技状態の間延び感を低減することができる。

【０２６１】

（Ｋ１１）　前記（Ｋ１０）に記載の遊技機において、

前記変動表示制御手段は、前記第２状態において、変動表示時間を、少なくとも前記第２変動表示時間よりも短い変動表示時間に設定することを特徴とする遊技機。

【０２６２】

前記（Ｋ１１）に記載の遊技機によれば、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。

【０２６３】

＜第１２課題＞

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。この種の遊技機は、例えば、所定の入球部への遊技球の検出に基づく抽選の結果が特定結果となる場合に、遊技状態を、特定入球部を開閉させる開閉遊技状態に移行するものがある（例えば、特許文献：特開２０１１－２３９８３６号公報（第１０頁，第８図）参照）。

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

すなわち、従来のパチンコ機では、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。

下記（Ｌ００）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０２６４】

（Ｌ００）　遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報を表示可能な表示手段と、

特定事象の発生に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記特定事象の発生に基づいて、前記所定の演出が行われる所定の期間を選択する選択手段と、を備え、

前記所定の期間は、前記数情報に応じて当該期間の長さが変わり、

前記所定の演出は、前記所定の期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含むことを特徴とする遊技機。

【０２６５】

前記（Ｌ００）に記載の遊技機によれば、特定事象の発生に基づいて選択される所定の演出の長さが遊技に関する数情報に応じて変わるので、表示手段に表示される数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２６６】

（Ｌ０１）　前記（Ｌ００）に記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記表示手段に表示されて実行される遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【０２６７】

前記（Ｌ０１）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示されて実行される遊技に関する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２６８】

（Ｌ０２）　前記（Ｌ００）または（Ｌ０１）に記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【０２６９】

前記（Ｌ０２）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２７０】

（Ｌ０３）　前記（Ｌ００）から（Ｌ０２）のいずれかに記載の遊技機において、
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、を備え、
前記表示手段は、前記特定遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに前記数情報を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【０２７１】

前記（Ｌ０３）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示される、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、数情報の計数状況とに応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２７２】

（Ｌ０４）　前記（Ｌ００）から（Ｌ０３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報を計数し、
前記表示手段は、前記特定遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに前記回数情報を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【０２７３】

前記（Ｌ０４）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示される、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２７４】

（Ｌ０５）　前記（Ｌ０３）または（Ｌ０４）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０２７５】

前記（Ｌ０５）に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選に基づく特定事象の発生に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２７６】

（Ｌ０６）　前記（Ｌ０３）または（Ｌ０４）に記載の遊技機において、
前記選択手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の演出が行われる前記所定の期間を選択することを特徴とする遊技機。

【０２７７】

前記（Ｌ０６）に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選に基づく特定事象が発生したことに基づいて、所定の演出が行われる所定の期間としてどの期間が選択されたによって、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０２７８】

（Ｌ０７）　前記（Ｌ０３）から（Ｌ０６）のいずれかに記載の遊技機において、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として前記表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記抽選手段での抽選の結果が前記特定事象の発生を示す特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させる状態移行手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態の開始を報知する前記所定の演出が行われる前記所定期間であるオープニング期間及び前記開閉遊技状態の終了を報知する前記

所定の演出が行われる前記所定期間であるエンディング期間を含む特定期間を変化させる特定期間制御手段と、
前記特定期間に対応付けられた特定期間対応画像の表示を制御する画像表示制御手段とを備え、
前記画像表示制御手段は、前記特定期間対応画像の表示期間に応じて、前記特定期間対応画像の表示中に、前記有利情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０２７９】
前記（Ｌ０７）に記載の遊技機によれば、特定期間対応画像の表示時間に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２８０】
（Ｌ０８）　前記（Ｌ０７）に記載の遊技機において、
前記画像表示制御手段は、前記特定期間が長いほど表示期間の長い前記特定期間対応画像対応画像を表示し、前記特定期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。
【０２８１】
前記（Ｌ０８）に記載の遊技機によれば、特定期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２８２】
（Ｌ０９）　前記（Ｌ０８）に記載の遊技機において、
前記画像表示制御手段は、前記オープニング期間が長いほど表示期間の長いオープニング期間対応画像を表示し、当該オープニング期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。
【０２８３】
前記（Ｌ０９）に記載の遊技機によれば、オープニング期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２８４】
（Ｌ１０）　前記（Ｌ０８）に記載の遊技機において、
前記画像表示制御手段は、前記エンディング期間が長いほど表示期間の長いエンディング期間対応画像を表示し、当該エンディング期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。
【０２８５】
前記（Ｌ１０）に記載の遊技機によれば、エンディング期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２８６】
（Ｌ１１）　前記（Ｌ０８）に記載の遊技機において、
前記画像表示制御手段は、前記エンディング期間と前記エンディング期間との合計時間が長いほど表示期間の長いオープニング・エンディング期間対応画像を表示し、当該オープニング・エンディング期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。
【０２８７】
前記（Ｌ１１）に記載の遊技機によれば、オープニング・エンディング期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２８８】
（Ｌ１２）　前記（Ｌ０７）から（Ｌ１１）のいずれかに記載の遊技機において、
前記画像表示制御手段は、前記特定期間対応画像において前記有利情報とは異なる別情報を表示可能であり、当該別情報が表示された場合には、前記有利情報が表示され難いことを特徴とする遊技機。
【０２８９】
前記（Ｌ１２）に記載の遊技機によれば、有利情報とは異なる別情報が表示されるかど

うかに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２９０】
（Ｌ１３）　前記（Ｌ１２）に記載の遊技機において、
前記画像表示制御手段は、前記別情報が表示される期間が長いほど、前記有利情報が表示され難いことを特徴とする遊技機。
【０２９１】
前記（Ｌ１３）に記載の遊技機によれば、別情報が表示される期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２９２】
（Ｌ１４）　前記（Ｌ０７）から（Ｌ１３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記特定結果となった時点の前記図柄の種類と前記変動回数に応じて、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。
【０２９３】
前記（Ｌ１４）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２９４】
（Ｌ１５）　前記（Ｌ１４）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記図柄の種類が第１の種類である場合に前記特定期間を第１期間に変化させることが可能であって、前記図柄の種類が第２の種類である場合に前記特定期間を前記第１期間よりも長い第２期間に変化させることが可能であることを特徴とする遊技機。
【０２９５】
前記（Ｌ１５）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる特定期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２９６】
（Ｌ１６）　前記（Ｌ１４）または（Ｌ１５）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した前記開閉遊技状態において、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。
【０２９７】
前記（Ｌ１６）に記載の遊技機によれば、回数切り高確率遊技状態にて特定結果になった場合の開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０２９８】
（Ｌ１７）　前記（Ｌ１６）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記図柄の種類が前記第１の種類である場合であっても、前記所定回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、前記特定期間を、前記第１期間よりも長い期間に変化させることを特徴とする遊技機。
【０２９９】
前記（Ｌ１７）に記載の遊技機によれば、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３００】
（Ｌ１８）　前記（Ｌ１６）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記図柄の種類が前記第１の種類である場合であっても、前記所定回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、前記特定期間を、前記第２期間よりも長い期間に変化させることを特徴とする遊技機。
【０３０１】
前記（Ｌ１８）に記載の遊技機によれば、図柄の種類が第２の種類ではなく第１の種類である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも

多い場合には、その残りの変動回数に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３０２】

（Ｌ１９）　前記（Ｌ０７）から（Ｌ１８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記抽選の結果が前記特定結果となり易さを、複数の設定値によって段階的に定めることが可能な設定手段を備え、

前記有利情報は、前記設定値を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【０３０３】

前記（Ｌ１９）に記載の遊技機によれば、設定値を示す情報が表示されるかどうかによって、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３０４】

（Ｌ２０）　前記（Ｌ０７）から（Ｌ１８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記変動表示制御手段は、前記抽選の結果が前記特定結果となる場合に、前記特定遊技状態後に発生する次遊技状態において、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率遊技状態となるか否かを、前記変動表示中から前特定結果の表示時点まで遊技者に報知しないものであって、

前記有利情報は、前記次遊技状態において前記高確率遊技状態となるか否かを示す情報であることを特徴とする遊技機。

【０３０５】

前記（Ｌ２０）に記載の遊技機によれば、次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かに関して、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３０６】

＜第１３課題＞

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。この種の遊技機は、例えば、所定の入球部への遊技球の検出に基づく抽選の結果が特定結果となる場合に、遊技状態を、特定入球部を開閉させる開閉遊技状態に移行するものがある（例えば、特許文献：特開２０１１－２３９８３６号公報（第１０頁，第８図）参照）。

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

すなわち、従来のパチンコ機では、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。

下記（Ｍ００）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

（Ｍ００）　遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報を表示可能な表示手段と、

特定事象の発生に基づいて所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記特定事象の発生に基づいて前記所定の演出が行われる所定の期間を選択する選択手段と、

前記所定の期間は、前記数情報に応じて長さが異なり、

前記所定の期間の長さに応じて、遊技者にとって有利な有利遊技状態の発生し易さが異なることを特徴とする遊技機。

【０３０７】

前記（Ｍ００）に記載の遊技機によれば、特定事象の発生に基づいて選択される所定の演出の長さに応じて、有利遊技状態の発生し易さが変わるので、表示手段に表示される数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３０８】

（Ｍ０１）　前記（Ｍ００）に記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記表示手段に表示されて実行される遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【０３０９】

前記（Ｍ０１）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示されて実行される遊技に関す

る数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１０】
（Ｍ０２）　前記（Ｍ００）または（Ｍ０１）に記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報を計数することを特徴とする遊技機。
【０３１１】
前記（Ｍ０２）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１２】
（Ｍ０３）　前記（Ｍ００）から（Ｍ０２）のいずれかに記載の遊技機において、
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段での遊技球の検出に基づき、前記特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、を備え、
前記計数手段は、前記特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報を計数することを特徴とする遊技機。
【０３１３】
前記（Ｍ０３）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１４】
（Ｍ０４）　前記（Ｍ０３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０３１５】
前記（Ｍ０４）に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選に基づく特定事象の発生に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１６】
（Ｍ０５）　前記（Ｍ０３）または（Ｍ４）に記載の遊技機において、
前記選択手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の演出が行われる前記所定の期間を選択することを特徴とする遊技機。
【０３１７】
前記（Ｍ０５）に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選に基づく特定事象が発生したことに基づいて、所定の演出が行われる所定の期間としてどの期間が選択されたによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１８】
（Ｍ０６）　前記（Ｍ０３）から（Ｍ０５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として前記表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記抽選手段での抽選の結果が前記特定事象の発生を示す特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定遊技状態として、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させたり、前記開閉遊技状態中に前記特定入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球した場合に、前記開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする状態移行手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点

の前記図柄の変動回数に応じて、前記所定の演出が行われる前記所定期間である前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、
前記開閉遊技状態において前記特定入球手段の特定入球部を開閉させる特定入球部開閉部材を、所定の特定入球部開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定入球部開閉制御手段と、
前記開閉遊技状態において前記特定領域を開閉させる特定領域開閉部材を、所定の特定領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定領域開閉制御手段とを備え、
前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第１の変動回数である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易い、
前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第２の変動回数である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し難い
ことを特徴とする遊技機。

【０３１９】
前記（Ｍ０６）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の変動回数に応じて特定領域への入球率が変わるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３２０】
（Ｍ０７）　前記（Ｍ０６）に記載の遊技機において、
前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第１の変動回数である場合は、前記特定期間が前記第２の変動回数での前記特定期間と異なることによって、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなる
ことを特徴とする遊技機。

【０３２１】
前記（Ｍ０７）に記載の遊技機によれば、開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を異ならせるというシンプルな制御で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３２２】
（Ｍ０８）　前記（Ｍ０６）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記図柄の種類と前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態の開始を報知する前記所定の演出が行われる前記所定期間であるオープニング期間と、各開閉遊技間のインターバル時間とを含む特定期間を変化させ、
前記第１の変動回数では、前記図柄の種類が特定図柄であり且つ前記第１の変動回数であるときの前記特定期間が、前記図柄の種類が前記特定図柄であり且つ前記第２の変動回数であるときの前記特定期間と異なることによって、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなる
ことを特徴とする遊技機。

【０３２３】
前記（Ｍ０８）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の種類が同じ特定図柄であっても変動回数に応じて特定領域への入球率が変わるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３２４】

（Ｍ０９）　前記（Ｍ０７）から（Ｍ０８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第１の変動回数である場合は、前記特定期間が前記第２の変動回数での前記特定期間よりも短くなることによって、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０３２５】
前記（Ｍ０９）に記載の遊技機によれば、開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を短くするというシンプルな制御で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３２６】
（Ｍ１０）　前記（Ｍ０６）から（Ｍ０９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定期間は、前記開閉遊技状態の開始を報知するオープニング期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０３２７】
前記（Ｍ１０）に記載の遊技機によれば、オープニング期間を短くするというシンプルな制御で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３２８】
（Ｍ１１）　前記（Ｍ０６）から（Ｍ０９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定期間は、各開閉遊技間のインターバル期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０３２９】
前記（Ｍ１１）に記載の遊技機によれば、開閉遊技状態の途中においてもシンプルな制御で開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３３０】
（Ｍ１２）　前記（Ｍ０６）から（Ｍ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１の変動回数は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数であり、
前記第２の変動回数は、前記回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数である
ことを特徴とする遊技機。
【０３３１】
前記（Ｍ１２）に記載の遊技機によれば、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が多くなる（マハる）と特定領域への入球率が高くなるという点で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３３２】
（Ｍ１３）　前記（Ｍ０６）から（Ｍ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１の変動回数は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数であり、
前記第２の変動回数は、前記回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数である
ことを特徴とする遊技機。
【０３３３】

前記（Ｍ１３）に記載の遊技機によれば、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が少ない方が特定領域への入球率が高くなるという点で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３３４】

＜第１４課題＞

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。この種の遊技機は、例えば、所定の入球部への遊技球の検出に基づく抽選の結果が特定結果となる場合に、遊技状態を、特定入球部を開閉させる開閉遊技状態に移行するものがある（例えば、特許文献：特開２０１１－２３９８３６号公報（第１０頁，第８図）参照）。

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

すなわち、従来のパチンコ機では、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。

下記（Ｎ００）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０３３５】

（Ｎ００）　遊技に関する遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記操作手段の第１態様での操作に基づく第１数情報を計数する計数手段と、

前記第１数情報が第１所定数を計数した場合に、第２態様での操作に変更された状態で、第２態様での操作に基づく所定条件を達成したか否かを判定する判定手段と、を備え

前記所定条件を達成したと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定事象が発生する

ことを特徴とする遊技機。

【０３３６】

前記（Ｎ００）に記載の遊技機によれば、第１態様での操作に基づく第１数情報が第１所定数を計数した後、第２態様での操作に変更して、第２態様での操作に基づく所定条件を達成すれば、遊技者にとって有利な特定事象が得られるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３３７】

（Ｎ０１）　前記（Ｎ００）に記載の遊技機において、

前記特定事象は、遊技者にとって有利な有利遊技状態の発生の示唆ないし報知であることを特徴とする遊技機。

【０３３８】

前記（Ｎ０１）に記載の遊技機によれば、第２態様での操作に基づく所定条件を達成すれば、有利遊技状態の発生の示唆ないし報知が得られるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３３９】

（Ｎ０２）　前記（Ｎ００）または（Ｎ０１）に記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記操作手段の前記第２態様での操作に基づく第２数情報を計数し、

前記判定手段は、前記第２態様での操作に基づく前記第２数情報が第２所定数を計数するまでに、前記第２態様での操作に基づく所定条件を達成したか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【０３４０】

前記（Ｎ０２）に記載の遊技機によれば、第２態様での操作に基づく第２数情報が第２所定数を計数するまでに、第２態様での操作に基づく所定条件を達成できるかどうかという点で、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３４１】

（Ｎ０３）　前記（Ｎ０２）に記載の遊技機において、

前記第１数情報は、表示手段に表示される識別情報の変動表示中に実行可能な前記第１態様での操作に基づき計数される数情報であり、

前記第２数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示中に実行可能な前記

第２態様での操作に基づき計数される数情報であることを特徴とする遊技機。
【０３４２】
前記（Ｎ０３）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３４３】
（Ｎ０４）　前記（Ｎ０２）に記載の遊技機において、
前記第１数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示とともに前記表示手段に表示される数情報であり、
前記第２数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示とともに前記表示手段に表示される数情報であることを特徴とする遊技機。
【０３４４】
前記（Ｎ０４）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３４５】
（Ｎ０５）　前記（Ｎ００）から（Ｎ０４）までのいずれかに記載の遊技機において、
前記第１数情報が前記第１所定数となったことを報知する報知手段を備えることを特徴とする遊技機。
【０３４６】
前記（Ｎ０５）に記載の遊技機によれば、第１数情報が第１所定数になったという途中経過が認識されることで、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３４７】
（Ｎ０６）　前記（Ｎ００）から（Ｎ０５）までのいずれかに記載の遊技機において、
前記第１態様及び前記第２態様での操作に基づき発射された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記第１態様での操作に基づき前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第１入球手段と、
前記第２態様での操作に基づき前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第２入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記特定入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、
前記第１入球手段に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、
前記第２入球手段に入球した遊技球を検出する第２検出手段と、
前記第１検出手段及び前記第２検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な前記識別情報の変動表示の結果として前記表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、前記識別情報の変動表示が特定の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させたり、前記開閉遊技状態中に前記特定入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球した場合に、前記開閉遊技状態の終了後、所定の変動回数に達するまで、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする状態移行手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、
前記開閉遊技状態において前記特定入球手段の特定入球部を開閉させる特定入球部開閉部材を、所定の特定入球部開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定入球部開閉制御手段と、
前記開閉遊技状態において前記特定領域を開閉させる特定領域開閉部材を、所定の特定

領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定領域開閉制御手段と、を備え、
前記計数手段は、前記第１数情報として前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動回数と、前記第２数情報として第２検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動回数との合計を、前記所定の変動回数として計数し、
前記判定手段は、前記高確率遊技状態において、前記第１条件として前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が第１の変動回数行われ、且つ、前記第２条件として前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が第２の変動回数行われた場合に、前記所定の変動回数に達したと判定し、
前記特定結果となった時点の前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第１の変動回数内である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し難く、
前記特定結果となった時点の前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第２の変動回数内である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くする
ことを特徴とする遊技機。

【０３４８】

前記（Ｎ０６）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数に応じて特定領域への入球率が変わるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３４９】

（Ｎ０７）　前記（Ｎ０６）に記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第１の変動回数内で前記特定結果とならなかった場合に、前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第２の変動回数となるまでの計数を開始することを特徴とする遊技機。

【０３５０】

前記（Ｎ０７）に記載の遊技機によれば、第１の変動回数内で特定結果とならなかった場合でも第２の変動回数となるまで、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３５１】

（Ｎ０８）　前記（Ｎ０７）に記載の遊技機において、
前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第１の変動回数内で前記特定結果とならなかった場合に、前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第２の変動回数となるまでの計数が開始されることを報知する計数開始報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【０３５２】

前記（Ｎ０８）に記載の遊技機によれば、操作態様が途中で変わってしまう場合でも、事前に認識させることで、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３５３】

（Ｎ０９）　前記（Ｎ０７）または（Ｎ０８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第１の変動回数内で前記特定結果とならなかった場合に、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球する可能性が高まることを報知する入球可能性報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【０３５４】

前記（Ｎ０９）に記載の遊技機によれば、第１の変動回数内で前記特定結果とならなかった場合であっても、その後、第２の変動回数内で前記特定結果となる場合には特定領域に入球する可能性が高まるという認識を持たせることで、開閉遊技状態の興趣性を向上さ

せることができる。
【０３５５】
（Ｎ１０）　前記（Ｎ０７）から（Ｎ０９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第１の変動回数内で前記特定結果とならなかった場合に、前記第２入球手段に向けて遊技球を発射するように報知する発射報知手段を備えることを特徴とする遊技機。
【０３５６】
前記（Ｎ１０）に記載の遊技機によれば、発射先が途中で変っても円滑に発射操作の変更を行えるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３５７】
（Ｎ１１）　前記（Ｎ０７）から（Ｎ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１入球手段は、前記遊技領域のうち左打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられており、
前記第２入球手段は、前記遊技領域のうち右打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられている
ことを特徴とする遊技機。
【０３５８】
前記（Ｎ１１）に記載の遊技機によれば、遊技領域の全体を使用できるような発射操作の変更を行わせるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３５９】
（Ｎ１２）　前記（Ｎ０７）から（Ｎ１１）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が特定結果となった場合に付与される遊技価値と、前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が特定結果となった場合に付与される遊技価値とが異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０３６０】
前記（Ｎ１２）に記載の遊技機によれば、第１の変動回数内で特定結果となるか否かで得られる遊技価値に差が生じるさせることで、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【０３６１】
＜第１５課題＞
従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。この種の遊技機は、例えば、所定の入球部への遊技球の検出に基づく抽選の結果が特定結果となる場合に、遊技状態を、特定入球部を開閉させる開閉遊技状態に移行するものがある（例えば、特許文献：特開２０１１－２３９８３６号公報（第１０頁，第８図）参照）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来のパチンコ機では、例えば、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。
下記（Ｏ０００）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【０３６２】
（Ｏ０００）　遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
所定の開閉部材を有し、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する可変入球手段と、
遊技に関する数情報を計数する計数手段と、
前記数情報が所定数となったことに基づき、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態から、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態に変化させる状態変化手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０３６３】

前記（０００）に記載の遊技機によれば、遊技に関する数情報の計数状況に応じて可変入球手段への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３６４】

（００１）　前記（０００）に記載の遊技機において、

前記状態変化手段は、前記数情報が前記所定数になるまでは、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態を維持していることを特徴とする遊技機。

【０３６５】

前記（００１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて可変入球手段への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３６６】

（００２）　前記（０００）または（００１）に記載の遊技機において、

前記状態変化手段は、前記数情報が所定数となった後、所定の期間、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を維持することを特徴とする遊技機。

【０３６７】

前記（００２）に記載の遊技機によれば、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、可変入球手段へ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３６８】

（００３）　前記（０００）から（００２）までのいずれかに記載の遊技機において、

前記計数手段は、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【０３６９】

前記（００３）に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３７０】

（００４）　前記（００３）に記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記有利遊技状態の終了後の特定期間における遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【０３７１】

前記（００４）に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３７２】

（００５）　前記（００２）から（００４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態変化手段は、前記所定の期間、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を維持した後、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【０３７３】

前記（００５）に記載の遊技機によれば、可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３７４】

（００６）　前記（０００）から（００５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部に入球した遊技球を検出する検出部と、

前記検出部での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選部と、を備え、

前記計数手段は、前記特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【０３７５】

前記（００６）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行

われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３７６】

（００７）　前記（００６）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な前記入球部としての入球手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可な閉状態とに開閉する前記入球部としての開閉入球手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第１特定入球手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な前記可変入球手段としての第２特定入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を検出する前記検出部としての第１検出手段と、

前記開閉入球手段に入球した遊技球を検出する前記検出部としての第２検出手段と、

前記第１検出手段及び前記第２検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う前記抽選部としての抽選手段と、

前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な識別情報の変動表示の結果として表示手段に表示させる変動表示制御手段と、

前記第１検出手段または前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく抽選の結果が第１特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、前記識別情報の変動表示が第１の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、前記第１特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記第１特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を第１の回数実行する第１開閉遊技状態に移行させ、前記第１開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記第１特定結果となり易く、前記開閉入球手段が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、前記開閉入球手段が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態または前記サポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる第１状態移行手段と、

前記第１検出手段または前記第２検出手段での遊技球の検出に基づく抽選の結果が第２特定結果（例えば小当たり）であることに基づき、前記識別情報の変動表示が第２の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、前記第２特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記第２特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を前記第１の回数よりも少ない第２の回数実行する第２開閉遊技状態に移行させる第２状態移行手段と、を備え、

前記状態変化手段は、

前記計数手段によって計数された前記第２特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内である場合は、前記２特定入球手段の開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、

前記計数手段によって計数された前記第２特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第２の変動回数の期間内である場合は、前記第２特定入球手段の開状態中に遊技球が入球し易い状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【０３７７】

前記（００７）に記載の遊技機によれば、抽選の結果が第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第２特定入球手段への入球し易さが変わるので、第２開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３７８】

（００８）　前記（００７）に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が第２特定結果となった場合に、少なくとも前記第２特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数に応じて、前記第２開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段を備え、

前記状態変化手段は、

前記計数手段によって計数された前記第２特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内である場合は、前記特定期間が第１の特定期間とすることで、前記２特定入球手段の開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、
前記計数手段によって計数された前記第２特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数が第２の変動回数の期間内である場合は、前記特定期間が前記第１の特定期間よりも長い第２の特定期間とすることで、前記第２特定入球手段の開状態中に遊技球が入球し易い状態とする
ことを特徴とする遊技機。

【０３７９】

前記（Ｏ００８）に記載の遊技機によれば、抽選の結果が第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第２特定入球手段への入球し易さが変わるので、第２開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【０３８０】

（Ｏ００９）　前記（Ｏ０００）から（Ｏ００８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記状態変化機能は、第１特定結果が発生した場合は、前記数情報が所定数になるまでは、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態を維持し、第２特定結果が発生した場合は、前記数情報が所定数になった後も、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態を維持することを特徴とする遊技機。

【０３８１】

前記（Ｏ００９）に記載の遊技機によれば、特定結果の種類と、遊技に関する数情報が所定数になることを契機とする計数状況とに応じて可変入球手段への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８２】

例えば、付加価値遊技状態中に特定結果が発生した場合にそれが第１特定結果か第２特定結果かの区別を遊技者に明示せずに、付加価値遊技状態中の遊技に関する数情報が所定数になるまでは共通の表示演出を行うことで、可変入球手段に遊技球が入球し易い状態に変化するのかどうかという期待感を遊技者に与えることができる。

【０３８３】

（Ｏ０１０）　前記（Ｏ００２）から（Ｏ００８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記状態変化機能は、前記所定の期間、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を維持した後、前記特定結果として第３特定結果が発生した場合、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【０３８４】

前記（Ｏ０１０）に記載の遊技機によれば、可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８５】

（Ｏ０１１）　前記（Ｏ０００）から（Ｏ０１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記状態変化機能は、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態と、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態とを切り替えることを特徴とする遊技機。

【０３８６】

前記（Ｏ０１１）に記載の遊技機によれば、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、可変入球手段への入球に基づく遊技価値をバランスよく付与することができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８７】

（Ｏ０１２）　前記（Ｏ０００）から（Ｏ０１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記状態変化機能は、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を段階的に切り替えることを特徴とする遊技機。

【０３８８】

前記（Ｏ１２）に記載の遊技機によれば、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて可変入球手段への入球に基づき付与される遊技価値を段階的に増減させることができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８９】

＜第１６課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、操作ボタンや操作レバー等の操作手段の操作を有効とする有効期間内で、操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、特定操作対応演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１１２１２４号公報（第３９－４０頁、図２０））。

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

すなわち、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができない、という問題である。

下記（Ｐ１－０）（Ｐ２－０）（Ｐ４－０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｐ１－０）（Ｐ２－０）（Ｐ４－０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０３９０】

（Ｐ１－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行可能であって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作が無いと判定された場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続する

ことを特徴とする遊技機。

【０３９１】

前記（Ｐ１－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の特定態様での操作が途切れたとしても、特定態様での操作の有無が判定される期間内に特定態様での操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０３９２】

（Ｐ１－１）　前記（Ｐ１－０）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有効期間内を所定間隔で、遊技者による前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段を備え、

前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出の有無に基づいて、前記特定操作対応演出の実行を継続するか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【０３９３】

前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０３９４】
（Ｐ１－２）　前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【０３９５】
前記（Ｐ１－２）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、この判定タイミング後も特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０３９６】
（Ｐ１－３）　前記（Ｐ１－１）または（Ｐ１－２）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて前記特定操作対応演出を終了することを特徴とする遊技機。
【０３９７】
前記（Ｐ１－３）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて特定操作対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０３９８】
（Ｐ１－４）　前記（Ｐ１－１）から（Ｐ１－３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【０３９９】
前記（Ｐ１－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４００】
（Ｐ１－５）　前記（Ｐ１－４）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。
【０４０１】
前記（Ｐ１－５）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４０２】
（Ｐ１－６）　前記（Ｐ１－４）または（Ｐ１－５）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする

遊技機。
【０４０３】
前記（Ｐ１－６）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上特定操作対応演出を楽しむことがでない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４０４】
（Ｐ１－７）　前記（Ｐ１－４）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が当たりの場合に、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。
【０４０５】
前記（Ｐ１－７）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４０６】
（Ｐ１－８）　前記（Ｐ１－７）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が外れである場合に、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。
【０４０７】
前記（Ｐ１－８）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４０８】
（Ｐ２－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【０４０９】
前記（Ｐ２－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４１０】
（Ｐ２－００）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【０４１１】
前記（Ｐ２－００）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４１２】
（Ｐ２－０００）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、
前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、
一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。

【０４１３】
前記（Ｐ２－０００）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４１４】
（Ｐ２－０Ａ）　前記（Ｐ２－０）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、
一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。

【０４１５】
前記（Ｐ２－０Ａ）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４１６】
（Ｐ２－０Ｂ）　前記（Ｐ２－０）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、
前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせるものであって、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の表示態様の違いによって、前記判定の結果として得られた前記所定条件が示唆されることを特徴とする遊技機。
ことを特徴とする遊技機。

【０４１７】

前記（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機によれば、判定の結果として得られる所定条件に応じた特定操作対応演出の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる

【０４１８】

（Ｐ２－１）　前記（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせることを特徴とする遊技機。

【０４１９】

前記（Ｐ２－１）に記載の遊技機によれば、判定の結果として得られる所定条件に応じた特定操作対応演出の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４２０】

（Ｐ２－２）　前記（Ｐ２－１）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の表示態様の違いによって、前記判定の結果として得られた前記所定条件が示唆されることを特徴とする遊技機。

【０４２１】

前記（Ｐ２－２）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【０４２２】

（Ｐ２－３）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－１）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様が異なることを特徴とする遊技機。

【０４２３】

前記（Ｐ２－３）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４２４】

（Ｐ２－４）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－３）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様の変化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

【０４２５】

前記（Ｐ２－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の変化の仕方の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４２６】

（Ｐ２－５）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－３）に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、前記表示態様の変化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

【０４２７】

前記（Ｐ２－５）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の変化の仕方によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４２８】

（Ｐ２－６）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－３）に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、特定報知の実行の有無が異なることを特徴とする遊技機。

【０４２９】

前記（Ｐ２－６）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４３０】

（Ｐ２－７）　前記（Ｐ２－６）に記載の遊技機において、

前記特定報知は、前記特定操作対応演出の再開の有無の報知であることを特徴とする遊技機。

【０４３１】

前記（Ｐ２－７）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定操作対応演出の再開の有無の報知によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４３２】

（Ｐ２－８）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－１）から（Ｐ２－７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件は、前記判定の結果が特定結果となる期待度であることを特徴とする遊技機。

【０４３３】

前記（Ｐ２－８）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の表示態様の違いによって、判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４３４】

（Ｐ２－９）　前記（Ｐ２－８）に記載の遊技機において、

前記所定条件は、前記期待度に応じて定められる前記特定操作対応演出の表示態様の変化パターンであることを特徴とする遊技機。

【０４３５】

前記（Ｐ２－９）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の表示態様の変化パターンの違いによって、判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４３６】

（Ｐ３－１）　前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定操作対応演出の実行中に前記操作手段の操作の検出が無くなった場合に、前記特定操作対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０４３７】

前記（Ｐ３－１）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、

特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、特定操作対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４３８】

（Ｐ３－２）　前記（Ｐ３－１）に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【０４３９】

前記（Ｐ３－２）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、特定操作対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４４０】

（Ｐ３－３）　前記（Ｐ３－２）に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【０４４１】

前記（Ｐ３－３）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の変化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の変化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４４２】

（Ｐ４－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出中に実行される前記特定操作対応演出とは異なる別演出の態様と前記特定操作対応演出の態様とによって、前記判定の結果が示唆可能であることを特徴とする遊技機。

ことを特徴とする遊技機。

【０４４３】

前記（Ｐ４－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って特定操作対応演出とは異なる別演出の態様と特定操作対応演出の態様とによって判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４４４】

（Ｐ４－００）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、当該演出の態様によって前記判定の結果が示唆可能な特定示唆を実行するものであり、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出中に実行される前記特定操作対応演出とは異なる別演出の態様によっても、前記特定示唆を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０４４５】

前記（Ｐ４－００）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる別演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４４６】

（Ｐ４－１）　前記（Ｐ３－１）に記載の遊技機において、
前記所定演出は、前記所定期間実行される、前記特定操作対応演出とは異なる別演出であることを特徴とする遊技機。

【０４４７】

前記（Ｐ４－１）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定操作対応演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４４８】

（Ｐ４－２）　前記（４－０）または（Ｐ４－１）に記載の遊技機において、
前記別演出は、前記所定期間実行される、前記操作手段の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出であることを特徴とする遊技機。

【０４４９】

前記（Ｐ４－２）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４５０】

（Ｐ４－３）　前記（４－０）または（Ｐ４－１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０４５１】

前記（Ｐ４－３）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４５２】

（Ｐ４－４）　前記（Ｐ４－３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行した後、前記判定タイミングにて、前記操作手段の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知することを特徴とする遊技機。

【０４５３】

前記（Ｐ４－４）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４５４】
（Ｐ４－５）　前記（Ｐ４－３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行した後、前記判定タイミングにて、前記特定操作対応演出の終了を示唆ないし報知する演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０４５５】
前記（Ｐ４－５）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４５６】
（Ｐ５－０）　前記（Ｐ１－０）から（Ｐ４－５）いずれかに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段とを備え、
前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔以降における前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【０４５７】
前記（Ｐ５－０）に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４５８】
（Ｐ５－１）　前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段を備え、前記判定タイミングにて遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【０４５９】
前記（Ｐ５－１）に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４６０】
（Ｐ５－２）　前記（Ｐ５－０）または（Ｐ５－１）に記載の遊技機において、
前記演出継続抽選手段は、前記判定タイミングにて、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。
【０４６１】
前記（Ｐ５－２）に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、特定操作対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４６２】
（Ｐ５－３）　前記（Ｐ５－０）または（Ｐ５－１）に記載の遊技機において、

前記演出継続抽選手段は、前記特定間隔よりも短い間隔で、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。

【０４６３】

前記（Ｐ５－３）に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４６４】

（Ｐ５－４）　前記（Ｐ５－０）または（Ｐ５－１）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記有効期間内であって遊技者による前記操作手段の操作の検出が無くなった場合に、前記演出継続抽選の抽選結果に基づいて、前記操作手段の操作の検出が無くなった後も、前記操作対応演出を継続することを特徴とする遊技機。

【０４６５】

前記（Ｐ５－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４６６】

（Ｐ６－００）　遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の表示演出の実行中に前記表示手段に所定の情報を表示させるものであって、

遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる

ことを特徴とする遊技機。

【０４６７】

前記（Ｐ６－００）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４６８】

（Ｐ６－０）　遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の表示演出の実行中に前記表示手段に所定の情報を表示させるものであって、

遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、

前記所定の情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示され、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

【０４６９】
前記（Ｐ６－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０４７０】
（Ｐ６－１）　前記（Ｐ６－０）に記載の遊技機において、
前記所定の情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される第１情報と、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される第２情報とであることを特徴とする遊技機。
【０４７１】
前記（Ｐ６－１）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で第１情報が表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で第２情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。
【０４７２】
（Ｐ６－２）　前記（Ｐ６－１）に記載の遊技機において、
前記第１情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で表示される第１操作情報であり、
前記第２情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で表示される第２操作情報とであることを特徴とする遊技機。
【０４７３】
前記（Ｐ６－２）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で第１情報が表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で第２情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。
【０４７４】
（Ｐ６－３）　前記（Ｐ６－１）に記載の遊技機において、
前記第１情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第１特定操作対応情報であり、
前記第２情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第２特定操作対応情報とであることを特徴とする遊技機。
【０４７５】
前記（Ｐ６－３）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で特定操作対応演出の目的となる第１特定操作対応情報が表示されるので、特定操作対応演出の目的を楽しみながら、特定態様での操作を行えてい

るか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で特定操作対応演出の目的となる第２特定操作対応情報が表示されるので、特定操作対応演出の目的を楽しみながら、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。

【０４７６】

（Ｐ７－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０４７７】

前記（Ｐ７－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０４７８】

（Ｐ７－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了される

ことを特徴とする遊技機。

【０４７９】

前記（Ｐ７－１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了されるので、異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。なお、異なる演出は、上述の（Ｐ２－０００）においては、異なる操作の結果行われる演出である。

【０４８０】

（Ｐ７－２）　前記（Ｐ７－１）または（Ｐ７－０）に記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされる

ことを特徴とする遊技機。

【０４８１】

前記（Ｐ７－２）に記載の遊技機によれば、前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされるので、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

【０４８２】

（Ｐ７－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記

載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４８３】
前記（Ｐ７－３）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能であるので、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。
【０４８４】
（Ｐ７－４） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）に記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出中に継続される
ことを特徴とする遊技機。
【０４８５】
前記（Ｐ７－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出中に継続されるので、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。
【０４８６】
（Ｐ７－５） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）に記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４８７】
前記（Ｐ７－５）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。
【０４８８】
（Ｐ７－６） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４８９】
前記（Ｐ７－６）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能であるので、特定操作対応演出中に限って異なる演出を実行することもできる。
【０４９０】
（Ｐ７－７） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記所定の表示演出が終了した場合に、終了可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４９１】
前記（Ｐ７－７）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、所定の表示演出が終了した場合に、終了可能であるので、所定の表示演出中に限って異なる演出を実行することもできる。
【０４９２】
（Ｐ７－８） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、再び前記特定操作対応演出が実行される期間内で前記異なる操作がされた場合に、先に実行された前記異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。
【０４９３】
前記（Ｐ７－８）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、再び特定操作対応演出が実行される期間内で異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で継続可能であるので、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。
【０４９４】
（Ｐ７－９） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、先に実行された前記所定の表示演出の終了後、次に実行される前記所定の表示演出において、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４９５】
前記（Ｐ７－９）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、先に実行された所定の表示演出の終了後、次に実行される所定の表示演出において、継続可能であるので、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。
【０４９６】
（Ｐ７－１０） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、一の前記所定の表示演出において、先に実行された前記特定操作対応演出の終了後、次に実行される前記特定操作対応演出において、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４９７】
前記（Ｐ７－１０）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出の終了後、次に実行される特定操作対応演出において、継続可能であるので、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。
【０４９８】
（Ｐ７－１１） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記特定操作対応演出の終盤である場合、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４９９】
前記（Ｐ７－１１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出の終盤である場合、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。
【０５００】
（Ｐ７－１２） 前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記所定の表示演出の終盤である場合、前記所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５０１】
前記（Ｐ７－１２）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出の終盤である場合、所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の

期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。
【０５０２】
（Ｐ８－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出である
ことを特徴とする遊技機。
【０５０３】
前記（Ｐ８－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０５０４】
（Ｐ８－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示である
ことを特徴とする遊技機。
【０５０５】
前記（Ｐ８－１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。
【０５０６】
（Ｐ８－２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力である
ことを特徴とする遊技機。
【０５０７】
前記（Ｐ８－２）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を聴覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを聴覚的に認識し易くすることができる。
【０５０８】
（Ｐ８－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出である
ことを特徴とする遊技機。

【０５０９】
前記（Ｐ８－３）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。
【０５１０】
（Ｐ８－４）　前記（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機において、
一の前記異なる演出が実行された後、別の前記異なる演出が実行される場合に、一の前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０５１１】
前記（Ｐ８－４）に記載の遊技機によれば、一の異なる演出が実行された後、別の異なる演出が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。
【０５１２】
（Ｐ８－５）　前記（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機において、
前記異なる演出が実行された後の前記特定操作対応演出において、前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される
ことを特徴とする遊技機。
【０５１３】
前記（Ｐ８－５）に記載の遊技機によれば、異なる演出が実行された後の特定操作対応演出において、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。
【０５１４】
（Ｐ８－６）　前記（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機において、
一の前記所定の表示演出において前記異なる演出が実行された後、別の前記所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される
ことを特徴とする遊技機。
【０５１５】
前記（Ｐ８－６）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出において異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。
【０５１６】
（Ｐ８－７）　前記（Ｐ８－６）に記載の遊技機において、
前記別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、前記一の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０５１７】
前記（Ｐ８－７）に記載の遊技機によれば、別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われるので、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【０５１８】
（Ｐ９－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである
ことを特徴とする遊技機。
【０５１９】
前記（Ｐ９－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出と、次の所定の表示演出とをまたいで可能なものであるので、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０５２０】
（Ｐ９－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである
ことを特徴とする遊技機。
【０５２１】
前記（Ｐ９－１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出と、次の所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであるので、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。
【０５２２】
（Ｐ９－２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された前記特定操作対応演出と、次に実行される前記特定操作対応演出とをまたいで実行される
ことを特徴とする遊技機。
【０５２３】
前記（Ｐ９－２）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された特定操作対応演出と、次に実行される特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。
【０５２４】
（Ｐ９－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出における前記特定操作対応演出と、次に実行される別の前記所定の表示演出における特定操作対応演出

とをまたいで実行される
ことを特徴とする遊技機。
【０５２５】
前記（Ｐ９－３）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。
【０５２６】
（Ｐ１０－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、実行中の前記特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、前記異なる操作が行われたことを報知するものである
ことを特徴とする遊技機。
【０５２７】
前記（Ｐ１０－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０５２８】
（Ｐ１０－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、前記異なる操作が行われたことを報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０５２９】
前記（Ｐ１０－１）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。
【０５３０】
（Ｐ１０－２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。
【０５３１】
前記（Ｐ１０－２）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。
【０５３２】
（Ｐ１０－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が一の前記所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の前記所定の表示演出と次の前記所定の表示演出とをまたいで、前記異なる操作が行われたことを報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０５３３】
前記（Ｐ１０－３）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、異なる操作が行われたことを報知するので、一の所定の表示演出を越えて異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。
【０５３４】
（Ｐ１０－４）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、前記異なる操作が行われたことを報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０５３５】
前記（Ｐ１０－４）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、異なる操作が行われたことを報知するので、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。
【０５３６】
＜第１７課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、操作有効期間に操作ボタンを押す操作や操作レバーを引く操作などが行われた場合に、操作に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１１６２２９号公報（第９９－１００頁、図８３））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、数値変化演出をともなう表示演出の面白味をこれ以上向上することができない、という問題がある。
下記（Ｑ０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｑ０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５３７】
（Ｑ０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作に基づいて、前記所定の表示演出中に数値情報を表示させる数値情報表示演出を実行する数値情報表示演出

実行手段を備え、
前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出にて所定の数値情報が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報に変化する特定変化演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０５３８】
前記（Ｑ０）に記載の遊技機によれば、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。
【０５３９】
（Ｑ１） 前記（Ｑ０）に記載の遊技機において、
前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が前記特定情報を示唆する特定示唆情報とならないようにする前記特定変化演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０５４０】
前記（Ｑ１）に記載の遊技機によれば、表示演出の結果への誤解が低減されれ、表示演出に対する信頼性を向上させることができるため、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。
【０５４１】
（Ｑ２） 前記（Ｑ１）に記載の遊技機において、
前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報を、前記特定情報を示唆しない非特定情報に変化させるものであることを特徴とする遊技機。
【０５４２】
前記（Ｑ２）に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。
【０５４３】
（Ｑ３） 前記（Ｑ１）に記載の遊技機において、
前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報に、前記特定情報を示唆しない非特定情報を付加させるものであることを特徴とする遊技機。
【０５４４】
前記（Ｑ３）に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。
【０５４５】
（Ｑ４） 前記（Ｑ１）から（Ｑ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記数値情報表示演出は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記所定の表示演出中に表示される数値情報を、前記操作手段の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出であることを特徴とする遊技機。
【０５４６】
前記（Ｑ４）に記載の遊技機によれば、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。
【０５４７】
（Ｑ５） 前記（Ｑ４）に記載の遊技機において、
前記数値変化演出は、前記操作手段の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであることを特徴とする遊技機。
【０５４８】
前記（Ｑ５）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。
【０５４９】

＜第１８課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、所定情報を変化させる演出を表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１１６２２９号公報（第９９－１００頁、図８３））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定情報の変化が正しく表示されず、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができない場合がある、という問題である。
下記（Ｒ０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｒ０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５５０】
（Ｒ０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
表示手段に所定情報を含む表示演出を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、または、前記操作手段の操作に基づき、前記表示制御手段に前記所定情報をある情報から別の情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力するサブ制御手段と、を備えた遊技機であって、
前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と、前記表示コマンドによって表示された前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定手段と、
前記エラーが発生している場合に、前記エラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０５５１】
前記（Ｒ０）に記載の遊技機によれば、主制御手段による判定の結果または操作手段の操作に基づき所定情報をある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御手段によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。
【０５５２】
（Ｒ１）　前記（Ｒ０）に記載の遊技機において、
前記エラーの発生を報知するエラー報知手段を備えることを特徴とする遊技機。
【０５５３】
前記（Ｒ１）に記載の遊技機によれば、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。
【０５５４】
（Ｒ２）　前記（Ｒ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記所定情報の変化を実行した場合に、前記所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンドを前記サブ制御手段に出力する手段を備え、
前記サブ制御手段は、前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と前記完了コマンドが示す前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定する前記エラー判定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０５５５】
前記（Ｒ２）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が別の情報の変化を指示している

にも関わらず、表示制御手段にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０５５６】

（Ｒ３）　前記（Ｒ１）または（Ｒ２）に記載の遊技機において、

前記所定情報は、前記主制御手段による判定の結果に基づき変化する遊技表示情報であることを特徴とする遊技機。

【０５５７】

前記（Ｒ３）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が遊技表示情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０５５８】

（Ｒ４）　前記（Ｒ３）に記載の遊技機において、

前記遊技表示情報は、前記主制御手段による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報であることを特徴とする遊技機。

【０５５９】

前記（Ｒ４）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が遊技数値情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０５６０】

遊技数値情報は、例えば、確変状態や時短状態において、残りの変動回数や、消化した変動回数である。

【０５６１】

（Ｒ５）　前記（Ｒ１）または（Ｒ２）に記載の遊技機において、

前記所定情報は、前記操作手段の操作に基づき変化する操作表示情報であることを特徴とする遊技機。

【０５６２】

前記（Ｒ５）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が操作表示情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて操作表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０５６３】

（Ｒ６）　前記（Ｒ５）に記載の遊技機において、

前記操作表示情報は、前記操作手段の操作に基づき変化する操作数値情報であることを特徴とする遊技機。

【０５６４】

前記（Ｒ６）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が操作数値情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて操作数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０５６５】

（Ｒ７）　前記（Ｒ１）ないし（Ｒ６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記エラー報知手段は、前記エラーを表示情報エラー画像として表示演出中に表示することを特徴とする遊技機。

【０５６６】

前記（Ｒ７）に記載の遊技機によれば、エラーが表示情報エラー画像として表示演出中に表示されるので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。

【０５６７】

＜第１９課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（Ｓａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５６８】
（Ｓａ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、遊技球の入球を所定条件（ヘソ入賞、電チュー入賞）の成立とする始動入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記所定条件の成立に基づいて図柄の変動表示を開始させる始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ５０３）と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示の結果が特定の結果（時短（２）付き当たり）となった後の状態を第１状態（連チャンゾーン）とすることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、
前記状態制御手段は、
前記第１状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短１）付き当たり、通常当たり）となることを、前記第１状態の終了条件とすることが可能であり、
前記第１状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態とは異なる状態（ドキドキゾーン、通常遊技状態）とすることが可能であり、
前記第１状態における変動表示の結果が前記特定の結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５６９】
前記（Ｓａ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する第１状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しないので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第１状態に係る遊技を行うことができる。
【０５７０】
（Ｓａ２）　前記（Ｓａ１）に記載の遊技機において、
前記第１状態において前記所定の結果となる前記所定の上限回数以下の回数は、最初に実行される前記変動表示の結果が前記所定の結果となる前に記憶されている前記始動情報の個数以下である
ことを特徴とする遊技機。
【０５７１】
前記（Ｓａ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ２）に記載の遊技機によれば、第１状態において所

定の結果は、予め記憶されている個数を超えることがなく、第１状態の希少性が高まる。このようにすると、第１状態に関し遊技者にプレミアム感を与えることができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

【０５７２】

（Ｓａ３）　前記（Ｓａ１）または前記（Ｓａ２）に記載の遊技機において、

前記異なる状態は、通常状態よりも有利な状態であって前記第１状態とは異なる価値が得られる第２状態である

ことを特徴とする遊技機。

【０５７３】

前記（Ｓａ３）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ３）に記載の遊技機によれば、第１状態の後の状態である異なる状態は、通常状態とも第１状態とも異なる状態であるので、遊技で発生する状態のバリエーションが増え、これにより遊技の興趣性が高まる。

【０５７４】

（Ｓａ４）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記異なる状態は、前記第１状態とは終了条件が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【０５７５】

前記（Ｓａ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ４）に記載の遊技機によれば、第１状態と第１状態と異なる状態は、終了状態が異なるので、遊技者は、第１状態のための遊技と、異なる状態のための遊技とを切り換えながら遊技に没頭することができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

【０５７６】

（Ｓａ５）　前記（Ｓａ３）または前記（Ｓａ４）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０５７７】

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

【０５７８】

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０５７９】

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

【０５８０】

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

前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第３の当たり結果（

時短（２）付き当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後、前記第１状態に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０５８１】
前記（Ｓａ７）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ７）に記載の遊技機によれば、第２状態が第１状態に昇格するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を第１状態に昇格させようとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。
【０５８２】
（Ｓａ８） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記始動入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な始動用可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）を含み、
前記第１状態において、前記所定の結果となる前記変動表示は、前記始動用可変入球手段を前記開状態とし易い状態において成立した遊技球の入球に基づいて行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０５８３】
前記（Ｓａ８）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ８）に記載の遊技機によれば、始動用可変入球手段の動作により第１状態に係る変動表示が開始されるようになっているので、始動用可変入球手段の設定によって遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。
【０５８４】
（Ｓａ９） 前記（Ｓａ８）に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過検出手段（ゲート）と、
前記通過検出手段による通過検出に基づき前記図柄とは異なる普通図柄を変動表示する普通図柄変動表示手段（第２図柄表示装置４１）と、を備え、
前記普通図柄の変動表示が当選すると、通常状態よりも前記始動用可変入球手段が前記開状態となり易い
ことを特徴とする遊技機。
【０５８５】
前記（Ｓａ９）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ９）に記載の遊技機によれば、普通図柄の変動表示が当選すると始動用可変入球手段が開状態となり易いので、始動用可変入球手段は、確実に遊技機の興趣性を向上させることができるようになっている。
【０５８６】
（Ｓａ１０） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定条件の成立に基づき前記変動表示手段における変動時間を設定する変動時間設定手段（ＣＰＵ５０１）を備え、
前記第１状態において前記所定の上限回数以下の回数、前記所定の結果となる場合の前記変動表示は、少なくとも前記第１状態となる前の状態における前記変動表示の変動時間よりも短い時間が設定される
ことを特徴とする遊技機。
【０５８７】
前記（Ｓａ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ１０）に記載の遊技機によれば、第１状態において短い変動時間で連続して所定の結果を発生させることができるので、所定の結果が発生しやすくなり、確実に遊技機の興趣性が向上する。
【０５８８】

（Ｓａ１１）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果のうちの第１所定結果（時短（１）付き当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記変動表示の結果が前記第１所定結果とならないことが終了の条件である前記異なる状態とするか、または、前記第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果（通常当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０５８９】

前記（Ｓａ１１）に記載の発明によれば、第１状態における最後の変動表示の結果が第１所定結果になるか第２所定結果になるかにより、その後の状態を、再び変動表示の結果が所定の結果となる状態となるか否かを期待させることができる。

【０５９０】

（Ｓａ１２）　前記（Ｓａ１１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における変動表示の結果が第３所定結果（時短（２）付き当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態の開始時の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０５９１】

前記（Ｓａ１２）に記載の発明によれば、第１状態における変動表示の結果が第３所定結果になるか否かにより、第１状態の開始時の状態となるか否かを期待させることができる。

【０５９２】

（Ｓａ１３）　前記（Ｓａ１１）または前記（Ｓａ１２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記異なる状態における変動表示で付与された特典に応じて、前記異なる状態を維持するか、前記異なる状態を前記第１状態とするか、または前記異なる状態を前記所定条件の成立前の状態とすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０５９３】

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

【０５９４】

（Ｓａ１４）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０５９５】

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

【０５９６】

（Ｓａ１５）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態において上限が所定回数である複数回の変動表示が

可能であり、
　前記状態制御手段は、前記第１状態において変動表示の結果が、前記特定の結果となることに応じ、前記所定回数より多い回数だけ変動表示を連続させることを可能とする
　ことを特徴とする遊技機。
【０５９７】
　前記（Ｓａ１５）に記載の発明によれば、第１状態において特定の結果が出ることによって、変動表示の連続回数の上限を超えて変動表示を連続させることができる。
【０５９８】
　（Ｓａ１６）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記第１状態は、演出上の状態であって、
　前記状態制御手段は、
　前記変動表示の結果が特定の結果（時短（２）付き当たり）となった後の状態を演出上の前記第１状態（演出上の連チャンゾーン）とすることが可能であり、
　演出上の前記第１状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短１付き当たり、通常当たり、外れ）となることを、演出上の前記第１状態の終了条件とすることが可能であり、
　演出上の前記第１状態における最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、演出上の前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態とは異なる演出上の状態（演出上のドキドキゾーン）とすることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０５９９】
　前記（Ｓａ１６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ１６）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する演出上の第１状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しない場合と、最後に到るまでの所定のタイミングで終了する場合とがあるので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第１状態に係る演出を楽しむことができる。また、遊技者にとって好ましくない結果になることが先読みされているような場合は、第１状態に係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミングで、第１状態とは異なる状態に係る演出を楽しむこともできる。
【０６００】
＜第２０課題＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
　下記（Ｓｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｓｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６０１】
　（Ｓｂ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　所定条件の成立に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５

０１）と、を備え、
　前記状態制御手段は、遊技中に少なくとも第１状態（連チャンゾーン）、第２状態（ドキドキゾーン）を発生させることが可能であり、
　前記第１状態において前記変動表示の結果が第１特定結果（通常当たり）または第２特定結果（時短（１）付き当たり）に当選すると、その後、遊技者にとって不利な状態とはなり難く、
　前記第２状態において前記第２特定結果に当選すると、その後、前記不利な状態とはなり難く、
　前記第２状態において前記第２特定結果に当選した後の状態は、遊技者にとって有利な状態（ドキドキゾーン）であり、
　前記第２状態において前記第１特定結果に当選した後の状態は、前記第２状態において前記第２特定結果に当選した後の状態よりも遊技者にとって不利な状態（通常状態）である
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０２】
　前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に不利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６０３】
　（Ｓｂ２）　前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機において、
　前記第１状態において前記不利な状態とならない場合は、遊技者に有利な結果が発生することが可能となり、
　前記第２状態において前記不利な状態となる場合は、遊技者に有利な結果が発生しやすい状態から転落する状態である
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０４】
　前記（Ｓｂ２）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、遊技者に有利な結果が連続して発生することが可能な状態が維持されるか否かが異なるので、第１特定結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。
【０６０５】
　（Ｓｂ３）　前記（Ｓｂ１）または前記（Ｓｂ２）に記載の遊技機において、
　前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能な開状態と、該遊技球を入球し難い閉状態とに可変可能な可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）を備え、
　前記第２状態においては、前記可変入球手段に入球し易いという特典（時短）が付与される
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０６】
　前記（Ｓｂ３）に記載の遊技機によれば、第２状態においては、可変入球手段に入球し易いという特典が付与されるので、第２状態を遊技者にとって遊技的な価値のあるものとすることができる。
【０６０７】
　（Ｓｂ４）　前記（Ｓｂ３）に記載の遊技機において、
　前記第２状態において発生する前記不利な状態とは、前記第２状態において前記特典を失う状態である
　ことを特徴とする遊技機。
【０６０８】

前記（Ｓｂ４）に記載の遊技機によれば、第２状態において第１特定結果に当選すると、第２状態において可変入球手段に入球しにくくなるので、第１状態における第１特定結果の当選後の状態と、第２状態における第１特定結果の当選後の状態とを、確実に差を付けることができる。

【０６０９】

（Ｓｂ５）　前記（Ｓｂ４）に記載の遊技機において、

前記第２状態における変動表示の結果が前記第２特定結果である場合に前記特典が継続され、前記第２状態における変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記特典が消失される

ことを特徴とする遊技機。

【０６１０】

前記（Ｓｂ５）に記載の遊技機によれば、第２状態における変動表示の結果が第２特定結果である場合に、上述の特典が継続され、第２状態における変動表示の結果が第１特定結果である場合にこの特典が消失されるので、第２状態における変動表示の結果が第１特定結果であるか第２特定結果であるか否かに期待感を持たせることができる。

【０６１１】

（Ｓｂ６）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１状態において前記第１特定結果に当選すると、その後、遊技者に有利な状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【０６１２】

前記（Ｓｂ６）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に有利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６１３】

（Ｓｂ７）　前記（Ｓｂ６）に記載の遊技機において、

前記第１状態において発生する前記遊技者に有利な状態は、次回以降の変動表示においても遊技者に有利な結果となり易い状態が継続することである

ことを特徴とする遊技機。

【０６１４】

前記（Ｓｂ７）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選すると、次回以降の変動表示において遊技者にとって有利な結果となり易い状態が継続するので、第１状態を第２状態よりも有利にすることができる。

【０６１５】

（Ｓｂ８）　前記（Ｓｂ２）ないし前記（Ｓｂ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第２特定結果である場合は前記第１状態が継続され、第１状態における前記特定回数目の変動表示の結果が前記第２特定結果である場合は前記第１状態を前記第２状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【０６１６】

前記（Ｓｂ８）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目までに第２特定結果に当選するか、特定回数目に第２特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第２特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第１状態において、特定回数目までに第２特定結果に当選すれば、第１状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第２特定結果に当選すれば、第２状態に移行されても不利

な状態になることである。
【０６１７】
（Ｓｂ９）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第１特定結果である場合は前記第１状態が継続され、前記第１状態における前記特定回数目の変動表示の変動表示の結果が前記第１特定結果である場合は前記第１状態が終了される
ことを特徴とする遊技機。
【０６１８】
前記（Ｓｂ９）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選するか、特定回数目に第１特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第１特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選すれば、第１状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第１特定結果に当選すれば、第１状態が終了されるという不利な状態になることである。
【０６１９】
（Ｓｂ１０）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定結果は、前記第１特定結果及び第２特定結果と異なる第３特定結果を含み、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数の最後の変動表示の結果が前記第３特定結果である場合は前記第１状態を新たに発生させ、前記第１状態における前記特定回数の最後の変動表示に至るまでの変動表示の結果が前記第３特定結果である場合は現在の前記第１状態を終了させ、前記第１状態を新たに発生させる
ことを特徴とする遊技機。
【０６２０】
前記（Ｓｂ１０）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数の最後に第３特定結果に当選するか、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第３特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利さが異なるので、第１状態において第３特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利さとは、第１状態において、特定回数の最後に第３特定結果に当選すれば、その時点から第１状態が新たに発生するという有利な状態になり、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第３特定結果に当選すれば、上述よりも短い期間、第１状態を発生させるという有利な状態になることである。
【０６２１】
（Ｓｂ１１）　前記（Ｓｂ３）ないし前記（Ｓｂ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態においては、所定期間、前記特典が付与され、前記第２状態においては、前記所定期間よりも短い期間、前記特典が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【０６２２】
前記（Ｓｂ１１）に記載の発明によれば、第１状態になるか第２状態になるかによって、有利、不利が異なるので、遊技に関する状態そのものを多様なものとすることができる。なお、上述の有利、不利とは、第１状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が長いという有利な状態であり、第２状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が短いという不利な状態になることである。
【０６２３】
（Ｓｂ１２）　前記（Ｓｂ３）ないし前記（Ｓｂ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特典が付与されない第３状態を発生させることが可能であり

、前記第１状態における特定回数目の変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記第１状態を前記第３状態に移行することが可能であり、前記第１状態における前記特定回数目までの変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記第１状態を前記第３状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６２４】
前記（Ｓｂ１２）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目に第１特定結果に当選するか、特定回数目までに第１特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第１特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利とは、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選する場合に、第１状態が維持されるため、第３状態に移行されないことであり、その後の状態の不利とは、特定回数目に第１特定結果に当選する場合に、上述した特典が付与されない第３状態に移行されることである。
【０６２５】
（Ｓｂ１３）　前記（Ｓｂ１２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第３状態における変動表示の結果が前記第３特定結果である場合に、前記第３状態を前記第１状態に移行させることが可能であり、前記第３状態における変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に、前記第３状態を前記第１状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６２６】
前記（Ｓｂ１３）に記載の遊技機によれば、第３状態において、第３特定結果に当選するか、第１特定結果に当選するかに応じて、その後の状態の有利、不利を異ならせることができる。このように構成することで、例え、第１状態から第３状態に転落することがあったとしても、第１状態を復活させることができる可能性が生じる。第３状態の遊技状態が上述した特典の付与が可能な第１状態に移行する可能性があるので、第３状態の遊技に対する興趣性を向上することができる。
【０６２７】
（Ｓｂ１４）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態において前記変動表示の結果が前記不利な状態となる結果になる確率は、第２状態において前記不利な状態となる結果になる確率よりも低い
ことを特徴とする遊技機。
【０６２８】
前記（Ｓｂ１４）に記載の遊技機によれば、第１状態において不利な状態となる確率の方が、第２状態において不利な状態となる確率よりも低いので、所定結果となった後の状態の有利、不利を異ならせて、所定結果となった後の状態を多様なものとすることができる。なお、所定結果となった後の状態の有利とは、第１状態において不利な状態となる確率が低いことにより、遊技者に有利な状態が続き易いことであり、所定結果となった後の状態の不利とは、第２状態において不利な状態となる確率が高いことにより、遊技者に有利な状態が終了し易いことである。
【０６２９】
＜第２１課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（Ｓｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６３０】
（Ｓｃ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、
前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
第１所定条件または第２所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２）と、
遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第２所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いように設定し、
前記特定状態において前記第１所定条件を成立させるよりも、前記第２所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定し、
前記特定状態には、第１特定状態（時短（１））と、前記第１特定状態よりも有利な第２特定状態（時短（２））があり、
前記状態制御手段は、
前記第１特定状態において所定期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とし、前記第２特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とするように設定し、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記第２特定状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６３１】
前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態が発生し易いので、遊技者に対して、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０６３２】
（Ｓｃ２）　前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合、前記第２特定状態を発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６３３】
前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機によれば、第２特定状態が発生

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

【０６３４】

（Ｓｃ３）　前記（Ｓｃ１）または前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０６３５】

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

【０６３６】

（Ｓｃ４）　前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記特定領域を通過した場合に、前記第２特定状態が前記第１特定状態よりも発生し難く設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０６３７】

前記（Ｓｃ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ４）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第２特定状態が比較的不利な第１特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第２特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６３８】

（Ｓｃ５）　前記（Ｓｃ３）ないし前記（Ｓｃ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第２特定状態が発生するように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０６３９】

前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機によれば、第２所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第１所定条件の成立を目指す遊技と第２所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６４０】

（Ｓｃ６）　前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合も、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果

が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第２特定状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６４１】
前記（Ｓｃ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ６）に記載の遊技機によれば、第２特定状態を発生させる方法として、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の３つがある。第２特定状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６４２】
（Ｓｃ７）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６４３】
前記（Ｓｃ７）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短いので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０６４４】
（Ｓｃ８）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定状態において所定期間、前記第２始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われ、前記第２特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第２始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われるように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６４５】
前記（Ｓｃ８）に記載の遊技機によれば、第１特定状態において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、第２特定状態において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くされているので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０６４６】
（Ｓｃ９）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、
前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示開始の前から開始される所定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０６４７】

前記（Ｓｃ９）に記載の遊技機によれば、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第２所定条件が成立した回数に応じて複数回の変動表示がなされるので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【０６４８】

（Ｓｃ１０）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果により遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典の付与が可能であり、

前記特典は、前記非特定状態よりも前記特定状態の方が付与され易い

ことを特徴とする遊技機。

【０６４９】

前記（Ｓｃ１０）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果により遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典が特定状態において付与されやすく、非特定状態において付与されにくくなっている。従って、当該遊技機によれば、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【０６５０】

＜第２２課題＞

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

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

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

下記（Ｓｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｓｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０６５１】

（Ｓｄ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

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

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、

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

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

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

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

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうち前記特定状態を発生させる特定結果（時短付き当たり）となった方が、前記特定

状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となったときよりも遊技上の価値が高くなるように設定しており、
前記特定結果は、少なくとも、第１特定結果（時短（１）付き当たり）と、前記第１特定結果よりも遊技上の価値が高い第２特定結果（時短（２）付き当たり）を有し、
前記状態設定手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となった方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となったときよりも、前記第２特定結果となり易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【０６５２】
前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において所定結果のうち特定状態を発生させる特定結果となった方が、特定状態において特定結果となったときよりも遊技者に有利な状態となるので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【０６５３】
（Ｓｄ２）　前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合、前記第２特定結果を発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０６５４】
前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機によれば、第２特定結果が発生する方法として、第１所定条件の成立を目指すルートと、第２所定条件の成立を目指すルートの２つがある。したがって、遊技者が第１所定条件に係る遊技、第２所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第２特定結果を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０６５５】
（Ｓｄ３）　前記（Ｓｄ１）または前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第１特定結果と前記第２特定結果が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【０６５６】
前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機によれば、第１特定状態と第２特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。

【０６５７】
（Ｓｄ４）　前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第２特定結果が前記第１特定結果よりも発生し難く設定する

ことを特徴とする遊技機。
【０６５８】
前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第２特定状態が比較的不利な第１特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第２特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６５９】
（Ｓｄ５）　前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第２特定結果と同じ状態（時短（２）状態）が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６６０】
前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機によれば、第２所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第１所定条件の成立を目指す遊技と第２所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６６１】
（Ｓｄ６）　前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合も、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第２特定結果と同じ状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６６２】
前記（Ｓｄ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ６）に記載の遊技機によれば、第２特定結果と同じ状態を発生させる方法として、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の３つがある。第２特定結果と同じ状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０６６３】
（Ｓｄ７）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定結果は、遊技球の通過の検出を契機とする普通図柄の変動開始から前記普通図柄の変動の結果が当選結果となることによって前記第２始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものである
ことを特徴とする遊技機。
【０６６４】
前記（Ｓｄ７）に記載の遊技機によれば、特定結果が通過検出手段における遊技球の通過の検出から第２始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するも

のなので、非特定状態、特定状態のいずれにおいても特定結果は遊技者にとって有利である。その上で、非特定状態における特定結果の方が特定状態における特定結果よりも有利なので、遊技者としては、特定結果に係る利益を享受しつつ、状態により更なる利益をも得ることができる。このようにすれば、一層興趣性が高められた遊技機を提供することができる。

【０６６５】

（Ｓｄ８）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、

前記変動表示手段は、前記特定状態の移行の前から開始される所定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する

ことを特徴とする遊技機。

【０６６６】

前記（Ｓｄ８）に記載の遊技機によれば、非特定状態から特定状態に移行する際、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第２所定条件が成立した回数に応じて変動表示がなされるので、非特定状態における特定結果を確実に有利なものとすることができる。

【０６６７】

（Ｓｄ９）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記所定期間は、前記非特定状態における前記所定結果に伴う演出の終了から、特定状態における２回目の変動表示の開始までである

ことを特徴とする遊技機。

【０６６８】

前記（Ｓｄ９）に記載の遊技機によれば、第２所定条件が複数回成立するための時間を確保し、特定状態において複数の変動表示を確実に実行させることができるので、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。

【０６６９】

（Ｓｄ１０）　前記（Ｓｄ８）に記載の遊技機において、

前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する

ことを特徴とする遊技機。

【０６７０】

前記（Ｓｄ１０）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する特定期間を確実に非特定状態に関する所定期間よりも短くできるので、特定期間における第２所定条件の成立回数を所定期間における第２所定条件の成立回数よりも確実に少なくすることができる。したがって、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。

【０６７１】

（Ｓｄ１１）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第２所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０６７２】

前記（Ｓｄ１１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第２所定条件を成立させ難く、特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いので、特定結果に関して有利な非特定状態のみならず特定状態に対しても特定結果に関する遊技的価値とは異なる価値が付与されることになる。このように構成することで、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。

【０６７３】
（Ｓｄ１２）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第１所定条件を成立させるよりも、前記第２所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６７４】
前記（Ｓｄ１２）に記載の遊技機によれば、特定状態において第１所定条件を成立させるよりも、第２所定条件を成立させる方が変動表示を発生させやすいので、特定状態には、前記（Ｓｄ１）において遊技者に与えられる利益とは異なる利益が付帯することになる。これにより非特定状態だけでなく、特定状態に対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０６７５】
（Ｓｄ１３）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果において所定期間、遊技者にとって有利な状態とし、前記第２特定結果において前記所定期間よりも長い期間、遊技者にとって有利な状態とするように設定し、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６７６】
前記（Ｓｄ１３）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いので、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。
【０６７７】
（Ｓｄ１４）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果において所定期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とし、前記第２特定結果において前記所定期間よりも長い期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６７８】
前記（Ｓｄ１４）に記載の遊技機によれば、非特定状態において発生する第１特定結果において所定期間、第２所定条件を成立させ易く、特定状態において発生する第２特定結果において所定期間よりも長い期間、第２所定条件を成立させ易いので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０６７９】
（Ｓｄ１５）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、所定期間、前記可変入球手段を開状態とし、前記第２特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、前記所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【０６８０】
前記（Ｓｄ１５）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第１特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間、可変入球手段を開状態とし、非特定状態に関する第２特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定するので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０６８１】
（Ｓｄ１６）　前記（Ｓｄ１５）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６８２】
前記（Ｓｄ１６）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０６８３】
（Ｓｄ１７）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果が出た後において所定期間、前記所定結果になり易くし、前記第２特定結果が出た後において前記所定期間よりも長い期間、前記所定結果になり易くするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０６８４】
前記（Ｓｄ１７）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第１特定結果が出た後において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、特定状態に関する第２特定結果が出た後において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を前記所定結果になり易くするので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０６８５】
＜第２３課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、上述の特典が付与された状態において行われる演出が単調であるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｓｅ０）、（Ｓｅ１）、（Ｓｅ１８）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｅ０）、（Ｓｅ１）、（Ｓｅ１８）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６８６】
（Ｓｅ０）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５：１つの実行エリア、４つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

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

【０６８７】

前記（Ｓｅ０）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６８８】

（Ｓｅ１）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５：１つの実行エリア、４つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記始動情報に基づいて前記抽選の結果を先読みする先読み手段と、
前記先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、
前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が前記所定数（５）連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０６８９】

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

【０６９０】

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

前記特定状態において記憶された前記始動情報は、前記変動表示の結果が前記所定結果となり易いものである
ことを特徴とする遊技機。
【０６９１】
前記（Ｓｅ２）に記載の遊技機によれば、特定状態は、通常状態よりも始動条件が成立し易いので記憶手段に始動情報を所定数まで記憶可能であり、特定状態において記憶された始動情報は、変動表示の結果が所定結果となり易いものであるので、変動表示の結果として所定結果を連続して発生させることができる。
【０６９２】
（Ｓｅ３） 前記（Ｓｅ１）または（Ｓｅ２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６９３】
前記（Ｓｅ３）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０６９４】
（Ｓｅ４） 前記（Ｓｅ１）または（Ｓｅ２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６９５】
前記（Ｓｅ４）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の前記先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０６９６】
（Ｓｅ５） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６９７】
前記（Ｓｅ５）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０６９８】
（Ｓｅ６） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６９９】
前記（Ｓｅ６）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０７００】
（Ｓｅ７） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ６）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数を超えて前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７０１】
前記（Ｓｅ７）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０７０２】
（Ｓｅ８） 前記（Ｓｅ６）または（Ｓｅ７）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７０３】
前記（Ｓｅ８）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０７０４】
（Ｓｅ９） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７０５】
前記（Ｓｅ９）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。
【０７０６】
（Ｓｅ１０） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ９）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６、１０）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７０７】
前記（Ｓｅ１０）に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０７０８】
（Ｓｅ１１） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６、１０）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異な

る
ことを特徴とする遊技機。
【０７０９】
前記（Ｓｅ１１）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０７１０】
（Ｓｅ１２） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７１１】
前記（Ｓｅ１２）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０７１２】
（Ｓｅ１３Ａ） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１３Ａ）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７１３】
（Ｓｅ１３Ｂ） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１３Ｂ）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７１４】
（Ｓｅ１３） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０７１５】

（Ｓｅ１４）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓｅ１４）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０７１６】

（Ｓｅ１５）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７１７】

前記（Ｓｅ１５）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０７１８】

（Ｓｅ１６）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７１９】

前記（Ｓｅ１６）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【０７２０】

（Ｓｅ１７）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７２１】

前記（Ｓｅ１７）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【０７２２】

（Ｓｅ１８）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５）まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当

たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
　前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として所定結果が規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特定演出を実行することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７２３】
　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７２４】
　（Ｓｅ１９）　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７２５】
　前記（Ｓｅ１９）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０７２６】
　（Ｓｅ２０）　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７２７】
　前記（Ｓｅ２０）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０７２８】
　（Ｓｅ２１）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７２９】
　前記（Ｓｅ２１）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０７３０】
　（Ｓｅ２２）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
　前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、
　前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７３１】
　前記（Ｓｅ２２）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連

続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０７３２】

（Ｓｅ２３）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別領域記憶情報として表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７３３】

前記（Ｓｅ２３）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別領域記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０７３４】

（Ｓｅ２４）　前記（Ｓｅ２２）または（Ｓｅ２３）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７３５】

前記（Ｓｅ２４）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０７３６】

（Ｓｅ２５）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２４）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【０７３７】

前記（Ｓｅ２５）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。

【０７３８】

（Ｓｅ２６）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２５）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【０７３９】

前記（Ｓｅ２６）に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【０７４０】
（Ｓｅ２７）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７４１】
前記（Ｓｅ２７）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０７４２】
（Ｓｅ２８）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０７４３】
前記（Ｓｅ２８）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０７４４】
（Ｓｅ２９Ａ）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９Ａ）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７４５】
（Ｓｅ２９Ｂ）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９Ｂ）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７４６】
（Ｓｅ２９）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付

き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、
　前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７４７】
　（Ｓｅ３０）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
　前記（Ｓｅ３０）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７４８】
　（Ｓｅ３１）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７４９】
　前記（Ｓｅ３１）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０７５０】
　（Ｓｅ３２）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７５１】
　前記（Ｓｅ３２）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０７５２】
　（Ｓｅ３３）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０７５３】
　前記（Ｓｅ３３）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０７５４】
＜第２４課題＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典の付与中に、上述した所定の当たり結果が再び発生して、新たに時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。

下記（Ｓｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｓｆ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０７５５】

（Ｓｆ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

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

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段と、

前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を、前記第１所定条件よりも遊技者にとって有利な第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記第１所定条件に基づく第１始動情報および前記第２所定条件の成立に基づく第２始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ５０３）と、

前記第１始動情報または前記第２始動情報に基づき図柄を変動表示する変動表示手段と、

前記変動表示の結果が所定結果（時短（１）付き当たり、通常当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（可変入賞装置３２）と、

遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（ＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記状態制御手段は、

通常状態において前記第１始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）となった場合に第１の特定状態（第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、

前記第１の特定状態において前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合に第２の特定状態（第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、

前記第１の特定状態の価値と、前記第２の特定状態の価値とを異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【０７５６】

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

【０７５７】

（Ｓｆ２）　前記（Ｓｆ１）に記載の遊技機において、

前記第１の特定状態においては、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が所定回数（１～４回）、前記所定結果となり易く、

前記第２の特定状態においては、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記所定回数とは異なる回数（５回）、前記所定結果となり易い

ことを特徴とする遊技機。

【０７５８】

前記（Ｓｆ２）に記載の遊技機によれば、第１の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数と、第２の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数とが異なり易くなっているので、これが異なり難

い遊技機よりも、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。
【０７５９】
（Ｓｆ３）　前記（Ｓｆ１）または（Ｓｆ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記第１の特定状態および前記第２の特定状態において、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が特定領域（Ｖ入賞口３１ａ）に入球した場合に、前記第２の特定状態を発生させるものであり、
前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記特定領域への遊技球の入球し易さを異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率５０パーセント、第２の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率１００パーセント）
ことを特徴とする遊技機。
【０７６０】
前記（Ｓｆ３）に記載の遊技機において、第２始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球を特定領域に入球させようとするときに、第１の特定状態と第２の特定状態とで特定領域への遊技球の入球し易さが異なるので、これが異ならない遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７６１】
（Ｓｆ４）　前記（Ｓｆ１）から（Ｓｆ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１の特定状態および前記第２の特定状態は、通常状態よりも前記第２所定条件が成立し易い状態が所定期間発生する時短状態（時短（２）状態）を契機として発生するものであり、
前記状態制御手段は、前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記時短状態の終期を異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態は３回目の特図２の変動表示まで、第２の特別ＲＵＳＨ状態は２回目の変動表示まで）
ことを特徴とする遊技機。
【０７６２】
前記（Ｓｆ４）に記載の遊技機において、第１の特定状態と第２の特定状態とで、時短状態の終期が異なるので、これが異ならない遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７６３】
なお、本明細書において上述した及び後述する各手段におけるカッコ書き中の文言は、あくまで例示であり、各手段に記載した発明はこれに限定されるものではない。
【０７６４】
＜第２５課題＞
従来、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を所定状態に制御し、所定状態にて所定の当選結果が成立すると、別の所定状態に制御するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８）
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技が単調であるという問題がある。
下記（Ｔａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態が終了した後の所定状態おける遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０７６５】
（Ｔａ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口３４）と

、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（Ｖ入賞装置３１）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置２６１による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第１特別抽選手段（主制御装置２６１による特図１大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第２特別抽選手段（主制御装置２６１による特図２大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第２図柄表示装置４１）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記第１特別抽選手段での抽選の結果を表示することが可能な第１特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ１）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第２特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第２セグメント表示部４０ａ２）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記第１特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第１特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第１保留カウント手段（主制御装置２５１による特図１保留のカウント機能）と、
前記第２特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記可変入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第２特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第２保留カウント手段（主制御装置２５１による特図２保留のカウント機能）と、
前記第１特別抽選手段及び前記第２特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合、または、前記第２特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合であって前記特定可変入球手段に遊技球が入球した場合に、その後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段（主制御装置２５１）を備え、
前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第１所定状態に制御することが可能であり、
前記状態制御手段は、前記第２保留カウント手段の保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第１所定状態とは異なる第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０７６６】

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

【０７６７】

なお、上述した普通表示手段，第１特別表示手段，第２特別表示手段は、１つの表示装

置（第３図柄表示装置４２）に対して、普通図柄を動的表示する機能，第１特別図柄を動的表示する機能、第２特別図柄を動的表示する機能として備えられていてもよい。

【０７６８】

（Ｔａ２）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０７６９】

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

【０７７０】

（Ｔａ３）

前記（Ｔａ１）（Ｔａ２）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０７７１】

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

【０７７２】

（Ｔａ４）

前記（Ｔａ３）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０７７３】

前記（Ｔａ４）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

【０７７４】

（Ｔａ５）

前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０７７５】

前記（Ｔａ５）に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

【０７７６】

（Ｔａ６）

前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第２保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０７７７】

前記（Ｔａ６）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

【０７７８】

（Ｔａ７）

前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、

前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高い

ことを特徴とする遊技機。

【０７７９】

前記（Ｔａ７）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高いので、遊技が単調でなくなる。

【０７８０】

（Ｔａ８）

前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、

前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じである

ことを特徴とする遊技機。

【０７８１】

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

【０７８２】

（Ｔａ９）

前記（Ｔａ５）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０７８３】

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

【０７８４】

（Ｔａ１０）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０７８５】

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

【０７８６】

（Ｔａ１１）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、予め定められたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０７８７】
前記（Ｔａ１１）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数に応じて第２所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０７８８】
（Ｔａ１２）
前記（Ｔａ１）または（Ｔａ１１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、予め定められた複数のカウント数の中から選択されたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０７８９】
前記（Ｔａ１２）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数がいくつに設定されるかに応じて第２所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０７９０】
（Ｔａ１３）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、設定されたカウント数を前記第１所定状態における所定のタイミングで別のカウント数に変更し、変更されたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０７９１】
前記（Ｔａ１３）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるタイミングが変わるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０７９２】
（Ｔａ１４）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１３）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記抽選の結果に応じたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０７９３】
前記（Ｔａ１４）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるタイミングが抽選の結果に応じて変わるので、特定遊技状態が終了した後の遊技が単調でなくなる。
【０７９４】
（Ｔａ１５）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態において前記所定条件を遊技者に報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０７９５】
前記（Ｔａ１５）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるカウント数が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０７９６】
（Ｔａ１６）
前記（Ｔａ１５）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、前記表示手段が前記動的表示を開始すると前記所定条件を遊技者に報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０７９７】

前記（Ｔａ１６）に記載の遊技機によれば、表示手段の動的表示が開始されると、所定条件が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０７９８】

（Ｔａ１７）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定条件を示唆しない

ことを特徴とする遊技機。

【０７９９】

前記（Ｔａ１７）に記載の遊技機によれば、設定された所定条件が成立し終わった後において、遊技者が退屈を感じることがない。

【０８００】

（Ｔａ１８）

前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１７）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第１所定状態は、遊技者にとっての有利な期間が前記第２所定状態とは異なる

ことを特徴とする遊技機。

【０８０１】

前記（Ｔａ１８）に記載の遊技機によれば、第１所定状態と第２所定状態とでは遊技者にとって有利な期間が異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０８０２】

（Ｔａ１９）

前記（Ｔａ１８）に記載の遊技機において、

前記第２所定状態は、遊技者にとって前記第１所定状態よりも有利な期間が長い

ことを特徴とする遊技機。

【０８０３】

前記（Ｔａ１９）に記載の遊技機によれば、第２所定状態は、遊技者にとって第１所定状態よりも有利な期間が長いので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０８０４】

（Ｔａ２０）

前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１８）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第１所定状態は、遊技者にとって前記第２所定状態よりも有利である

ことを特徴とする遊技機。

【０８０５】

前記（Ｔａ２０）に記載の遊技機によれば、第１所定状態は、遊技者にとって第２所定状態よりも有利なので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０８０６】

（Ｔａ２１）

前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態を前記第１所定状態から前記第２所定状態に制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８０７】

前記（Ｔａ２１）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態が第１所定状態から第２所定状態に変化するので、いつまでも第１所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０８０８】

（Ｔａ２２）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、
前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８０９】
前記（Ｔａ２２）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態が第１所定状態から前記第２所定状態に変化するので、いつまでも第１所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０８１０】
（Ｔａ２３）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、
前記状態制御手段が遊技の状態を前記第１所定状態に制御すると、前記第１所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態を前記第２所定状態に制御すると、前記第２所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間が長くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０８１１】
前記（Ｔａ２３）に記載の遊技機によれば、遊技の状態が第１所定状態になると、可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態が第２所定状態になると、可変入球手段の開方頻度が更に高まる。このようにすると、遊技者は、遊技の状態を第１所定状態から早く第２所定状態にしようとするので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０８１２】
（Ｔａ２４）
前記（Ｔａ２３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段が遊技の状態を前記第２所定状態に設定すると、前記第１所定状態とは異なる態様で前記可変入球手段の開放頻度が高まる
ことを特徴とする遊技機。
【０８１３】
前記（Ｔａ２４）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度に関する振る舞いが第１所定状態と第２所定状態とで異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０８１４】
（Ｔａ２５）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、
前記表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として抽選処理の保留をカウントする保留カウント手段と、
前記抽選処理の結果が特定の結果となった後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段を備え、
前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第１所定状態に制

御することが可能であり、
　前記状態制御手段は、前記保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第１所定状態とは異なる第２所定状態に制御することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０８１５】
　前記（Ｔａ２５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第２所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０８１６】
　なお、上述した（Ｔａ１）から（Ｔａ２４）までの構成は、この（Ｔａ２５）に係る遊技機に適用してもよい。
【０８１７】
＜第２６課題＞
　従来、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、第１特典の付与中に所定の当選結果が成立すると、第２特典が付与される遊技機がある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。
　すなわち、この種の遊技機は、第２特典が付与されるルートが１つしかなく、第１特典が付与された後の遊技が単調であるという問題がある。
　下記（Ｔｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｔｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８１８】
　（Ｔｂ１）
　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、
　遊技者の操作を受ける操作手段と、
　前記抽選の結果に基づいて第１特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、
　前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
　前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第１特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Ａが終了した場合）に第１特定条件（当該変動分若しくは残保留での直撃大当たり当選）が成立すると、前記第２特典を付与する
　ことを特徴とする遊技機。
【０８１９】
　前記（Ｔｂ１）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第１特典が終了した場合に第１特定条件が成立することにより第２特典を付与するルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８２０】
　（Ｔｂ２）
　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口３４）と

、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（Ｖ入賞装置３１）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置２６１による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第１特別抽選手段（主制御装置２６１による特図１大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第２特別抽選手段（主制御装置２６１による特図２大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第２図柄表示装置４１）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第１特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ１）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第２特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第２セグメント表示部４０ａ２）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記抽選の結果に基づいて特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段（主制御装置２６１による機能）とを備え、
前記特典は、
少なくとも前記第１特別抽選手段の抽選（特図１抽選）の結果が第１特別結果（時短付き大当たり）であったことに基づいて、前記特別可変入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第１特典（時短Ａ付き大当たり）と、
少なくとも前記第２特別抽選手段の抽選（特図２抽選）の結果が第２特別結果（時短付き小当たり）であった場合に開状態中の前記特定可変入球手段に遊技球が入球することに基づいて、または、前記第２特別抽選手段の抽選の結果が前記第３特別結果（直撃大当たり）であることに基づいて、前記ラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第２特典（時短Ｂ付き大当たり）とを有し、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、前記第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第１特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Ａが終了した場合）に特定条件（直撃大当たり当選）が成立すると、前記第２特典を付与する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２１】
前記（Ｔｂ２）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第１特典が終了した場合に第１特定条件が成立することによ

り第２特典を付与するルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８２２】
（Ｔｂ３）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、
上述した「前記第２特典を付与する」は、「前記第２特典を付与し易い状態とする」でも構わない。
【０８２３】
前記（Ｔｂ３）に記載の遊技機によれば、特定条件が成立すると第２特典を付与しやすい状態とするので、遊技の興趣性が向上される。
【０８２４】
（Ｔｂ４）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、
前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０８２５】
前記（Ｔｂ４）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０８２６】
（Ｔｂ５）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０８２７】
前記（Ｔｂ５）に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０８２８】
（Ｔｂ６）
前記（Ｔｂ５）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２９】
前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生するので、遊技の興趣性が向上する。
【０８３０】
（Ｔｂ７）
前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第２特別抽選手段での抽選を保留する第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０８３１】
前記（Ｔｂ７）に記載の遊技機によれば、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第２特別抽選手段での抽選を保留する第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選の結果が第３特別結果で

あることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０８３２】
（Ｔｂ８）
前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が前記第３特別結果であることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０８３３】
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０８３４】
（Ｔｂ９）
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記第３特別結果になる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が前記第１特別結果となる確率と同じである
ことを特徴とする遊技機。
【０８３５】
前記（Ｔｂ９）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が第３特別結果になる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率と同じであるので、遊技の興趣性が向上する。
【０８３６】
（Ｔｂ１０）
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が第２特別結果とする当たりになる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率より高い
ことを特徴とする遊技機。
【０８３７】
前記（Ｔｂ１０）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が第２特別結果とする当たりになる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率より高いので、遊技の興趣性が向上する。
【０８３８】
（Ｔｂ１１）
前記（Ｔｂ１）ないし前記（Ｔｂ１０）に記載の遊技機において、
前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第１特典付与中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０８３９】
前記（Ｔｂ１１）に記載の遊技機によれば、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第１特典付与中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技の興趣性が向上する。
【０８４０】
（Ｔｂ１２）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１１）に記載の遊技機において、
前記第１特典は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、
前記第２特典は、前記第１特典よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する

ことを特徴とする遊技機。
【０８４１】
前記（Ｔｂ１２）に記載の遊技機によれば、第１特典は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第２特典は、第１特典よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技の興趣性が向上する。
【０８４２】
（Ｔｂ１３）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１２）に記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、前記遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０８４３】
前記（Ｔｂ１３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８４４】
（Ｔｂ１４）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１３）に記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、
前記所定条件は、遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することであり、前記特定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することである
ことを特徴とする遊技機。
【０８４５】
前記（Ｔｂ１４）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８４６】
（Ｔｂ１５）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１３）に記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能な可変入球手段であり、
前記所定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することであり、前記特定条件は、前記所定条件が成立しないで所定期間が経過した状態で遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することである
ことを特徴とする遊技機。
【０８４７】
前記（Ｔｂ１５）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８４８】
（Ｔｂ１６）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件は、右打ち遊技中に成立する条件であり、前記特定条件は、右打ち遊技中に成立する条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０８４９】

前記（Ｔｂ１６）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後の第２特典を付与し易い状態とするルートとして、右打ち中に成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、第１特典が付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に所定条件が成立し、右打ち遊技中に特定条件が成立するという例でもよい。

【０８５０】

（Ｔｂ１７）

前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１６）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、動的表示中に成立し得る条件である

【０８５１】

前記（Ｔｂ１７）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後の第２特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示中に成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の動的表示の単調さを低減することができる。

【０８５２】

（Ｔｂ１８）

前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１７）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、動的表示の契機となる条件である

ことを特徴とする遊技機。

【０８５３】

前記（Ｔｂ１８）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示の契機となる２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【０８５４】

（Ｔｂ１９）

前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１８）のいずれか一つに記載の遊技機において、

遊技球を発射するための遊技者の操作を受ける操作手段を備え、

前記所定期間は、前記操作に応じて決定される

ことを特徴とする遊技機。

【０８５５】

前記（Ｔｂ１９）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【０８５６】

（Ｔｂ２０）

前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１９）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記抽選の結果が所定の結果となった後の状態を特定遊技状態とし、前記特定遊技状態の終了後、遊技の状態に第１特典を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８５７】

前記（Ｔｂ２０）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の終了後、遊技に第１特典を付与することが可能なので、特定遊技状態後における遊技の単調さを低減することができる。

【０８５８】

（Ｔｂ２１）

前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な可変入球手段であり、

前記特典付与手段が前記第１特典を付与すると、前記第１特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、前記特典付与手段が前記第２特典を付与すると、前記

第２特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間を長くする
ことを特徴とする遊技機。
【０８５９】
前記（Ｔｂ２１）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度は２段階で高まるので、可変入球手段の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８６０】
（Ｔｂ２２）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、
前記所定期間は、前記第１特典が付与されてから遊技球の通過の検出が所定回数に達するまでの期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０８６１】
前記（Ｔｂ２２）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８６２】
（Ｔｂ２３）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、少なくとも第１入球手段と第２入球手段とを備え、
前記第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示中に前記第１入球手段へ入球した遊技球に基づく動的表示を、前記第１特典の付与後に実行される前記第２入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、
前記所定期間は、前記第１特典が付与されてから前記第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終了するまでの期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０８６３】
前記（Ｔｂ２３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終わるまでに遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０８６４】
（Ｔｂ２４）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、
遊技者の操作を受ける操作手段と、
前記抽選の結果に基づいて第１特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで（規定数保留が成立しないで）特定条件（規定回数普図変動）が成立すると、前記第２特典を付与し易い状態とする
ことを特徴とする遊技機。
【０８６５】
前記（Ｔｂ０００）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付

与するルートとして、所定条件が成立により第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで特定条件が成立すると第２特典を付与し易い状態とするルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【０８６６】

なお、上述した（Ｔｂ１）から（Ｔｂ２３）までの構成は、この（Ｔｂ２４）に係る遊技機に適用してもよい。

【０８６７】

＜第２７課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を時短状態や確変状態に制御し、時短状態や確変状態にて所定の当選結果が成立すると、さらに時短状態や確変状態に制御されることを示す表示演出を実行するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。

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

すなわち、この種の遊技機では、時短状態や確変状態における表示演出が単調である、という問題がある。

下記（Ｔｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｔｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０８６８】

（Ｔｃ１）

入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、

前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

前記抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第１所定状態と、前記第１所定状態よりも遊技者に有利な第２所定状態とのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さを示唆することが可能な特定示唆情報を前記表示手段に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

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

【０８７２】

（Ｔｃ３）　前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件が第１の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、前記所定条件が

前記第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが前記第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆することを特徴とする遊技機。

【０８７３】

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

【０８７４】

（Ｔｃ４）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点で前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０８７５】

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

【０８７６】

（Ｔｃ５）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点よりも後で、前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０８７７】

前記（Ｔｃ５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。

【０８７８】

（Ｔｃ６）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記第１所定状態の開始時に前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【０８７９】

前記（Ｔｃ６）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【０８８０】

（Ｔｃ７）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生する前記動的表示が実行されることに基づいて、前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【０８８１】

前記（Ｔｃ７）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生すると決まっている動的表示における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【０８８２】

（Ｔｃ８）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件を遊技者に報知しないことを特徴とする遊技機。

【０８８３】

前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した後に遊技者による操作が止められてしまい易いので、所定条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【０８８４】

（Ｔｃ９）　前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件と対応関係を有するが、前記所定条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示することを特徴とする遊技機。

【０８８５】

前記（Ｔｃ９）に記載の遊技機によれば、所定条件を成立させることを意識させることなく、遊技者による操作を行わせることができる。

【０８８６】

＜第２８課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の結果が所定の結果となった場合に遊技に関する状態を第１状態から第２状態に変化させるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。

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

すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態の終了後の表示演出の結果が所定の結果になるか否かにのみ注目が集まり易いため、特定遊技状態の終了後の表示演出が単調になるという問題がある。

下記（Ｔｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｔｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０８８７】

（Ｔｄ１）

始動条件成立に基づいて動的表示を実行した後、前記動的表示の結果を表示することが可能な表示手段と、

前記動的表示中に行われる遊技者の特定操作を受けることが可能な操作手段と、

前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

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

前記演出制御手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０８８８】

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

【０８８９】

（Ｔｄ２）　前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

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

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

記表示手段に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９０】
前記（Ｔｄ２）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合にこの所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示と、所定条件が成立していない状態で、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合にこの特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示とに異ならせて、表示手段に表示されているので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０８９１】
（Ｔｄ３）　前記（Ｔｄ１）または（Ｔｄ２）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件の成立に近付いている場合に、前記所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９２】
前記（Ｔｄ３）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、表示手段に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０８９３】
（Ｔｄ４）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記特定条件の成立に近付いている場合に、前記特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９４】
前記（Ｔｄ４）に記載の遊技機によれば、特定条件の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、特定条件成立表示に達するまでの表示手段に表示されるので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０８９５】
（Ｔｄ５）　前記（Ｔｄ４）に記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が異なることを特徴とする遊技機。
【０８９６】
前記（Ｔｄ５）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０８９７】
（Ｔｄ６）　前記（Ｔｄ５）に記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示が前記特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、前記特定条件未満表示が前記所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とを有することを特徴とする遊技機。
【０８９８】
前記（Ｔｄ６）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示が特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とがあるので、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０８９９】
（Ｔｄ７）　前記（Ｔｄ６）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。
【０９００】
前記（Ｔｄ７）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかが示唆する表示が行われるので、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０９０１】
（Ｔｄ８）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、１の前記動的表示中にそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。
【０９０２】
前記（Ｔｄ８）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、１の動的表示中にそれぞれの条件が成立に至るので、１の動的表示中に遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０９０３】
（Ｔｄ９）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、複数の前記動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。
【０９０４】
前記（Ｔｄ９）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、複数の動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至るので、複数の動的表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における複数の動的表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。
【０９０５】
＜第２９課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、所定の条件が成立した場合に遊技状態を変更するように構成されたものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の条件の成立し易さが限られるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｔｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。なお、以下では説明の便宜のためカッコ内に各構成要素の具体例を記載したが、各構成要素はこれのみに限定されるものではない。
【０９０６】
（Ｔｅ１）　始動条件の成立に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、
前記抽選処理の結果を示すための識別情報を動的表示することが可能な表示手段と、
前記抽選処理が所定の結果となった場合に、前記識別情報の動的表示の終了後に特定遊技状態に制御することが可能な状態制御手段と、を備え、
前記状態制御手段は、
前記特定遊技状態が終了した後に第１遊技状態に制御することが可能であり、
前記第１遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、前記特定遊技状態が終了した後に第２遊技状態に制御することが可能であり、
前記所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、前記第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成

立のし易さが変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０７】
　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において、第１要素と第２要素とによって所定の条件の成立のし易さが変化し第２遊技状態への移行のし易さを変化させることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９０８】
　（Ｔｅ２）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
　前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
　前記第２要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０９】
　前記（Ｔｅ２）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０９１０】
　（Ｔｅ３）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
　前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
　前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１１】
　前記（Ｔｅ３）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０９１２】
（Ｔｅ４）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
　前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まる）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
　前記第２要素は、前記第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる前記第１要素とは異なる条件（例えば規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
　一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１３】
　前記（Ｔｅ４）に記載の遊技機によれば、第１要素の第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所

定の条件が成立し易くなり、第２要素の第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる第１要素とは異なる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなる構成において、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされることにより、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【０９１４】

（Ｔｅ５）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、

前記第１要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【０９１５】

前記（Ｔｅ５）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。

【０９１６】

（Ｔｅ６）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、

前記第１要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第２要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される前記第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し難くなる

ことを特徴とする遊技機。

【０９１７】

前記（Ｔｅ６）に記載の遊技機によれば、第１要素の始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、第２要素の始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【０９１８】

（Ｔｅ７）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、

前記第１要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し難くなり、

前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される前記第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【０９１９】

前記（Ｔｅ７）に記載の遊技機によれば、第１要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなり、第２要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなるので、所定の条件を成立し易さをバランスよく設定する

ことができる。
【０９２０】
＜第３０課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。
下記（Ｕａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。
下記（Ｕａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０９２１】
（Ｕａ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
前記遊技盤に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物Ｕ）と、
前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
所定の遊技状態において前記抽選手段の抽選に基づき所定条件（特定のリーチ）が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記所定の往復動作を行う所定状態（期待演出が実行される状態）に制御する第１制御（期待演出制御）に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記所定状態において前記操作手段が操作されたことに基づき特定条件（「いまだ押せ！」のタイミングに間に合う）が成立したか否かを判定する判定手段（期待演出制御処理においてサブ制御装置２６２が遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無を判定する機能）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記特定条件が成立すると、前記特定条件の成立時点で、前記所定の往復動作を、前記可動物を現在の位置（出現位置）から前記現在の位置とは異なる位置（下限位置）に向けて動作させる所定の終了動作（落下演出の動作）に切り替えて前記所定状態を終了させる第２制御（落下演出を実行する制御）に基づいて遊技を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０９２２】
前記（Ｕａ１）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の往復動作を行う所定状態において操作手段が操作されたことに基づき特定条件が成立すると、特定条件の成立時点で、所定の往復動作を、可動物を現在の位置から現在の位置とは異なる位置に向けて動作させる所定の終了動作に切り替えて所定状態を終了させる第２制御に基づいて遊技を制御するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９２３】
（Ｕａ２）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記抽選手段の抽選の結果が第１特定結果である場合に、前記可動物は第１所定回数、前記所定の往復動作を行い、
前記抽選手段の抽選の結果が第２特定結果である場合に前記可動物は前記第１所定回数よりも多い第２所定回数、前記所定の往復動作を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０９２４】
前記（Ｕａ２）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果の如何によって可動物の往復動作の回数が異なるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることがで

きる。
【０９２５】
（Ｕａ３）　前記（Ｕａ１）（Ｕａ２）に記載の遊技機において、
　前記第２制御は、前記所定の遊技状態が終了することを報知する終了報知制御を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【０９２６】
　前記（Ｕａ３）に記載の遊技機によれば、可動物が変位する所定の遊技状態の終了が報知されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９２７】
（Ｕａ４）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ３）に記載の遊技機において、
　前記所定の遊技状態は、前記第２制御の終了後、前記所定の遊技状態とは異なる遊技状態に変更され、
　前記第２制御は、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【０９２８】
　前記（Ｕａ４）に記載の遊技機によれば、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含むので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９２９】
（Ｕａ５）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ４）に記載の遊技機において、
　前記特定条件は、前記操作手段の操作に基づき所定回数の事象（所定回数の連打）が成立することによって成立する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３０】
　前記（Ｕａ５）に記載の遊技機によれば、特定条件を成立させるには、所定回数の事象を成立させる操作が必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９３１】
（Ｕａ６）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ５）に記載の遊技機において、
　前記所定状態は、前記抽選手段の抽選に基づき前記所定条件が成立しない場合には実行されない
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３２】
　前記（Ｕａ６）に記載の遊技機によれば、所定状態は抽選手段の抽選に基づき所定条件が成立した場合のみに行われる特別な状態であるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９３３】
（Ｕａ７）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ６）に記載の遊技機において、
　前記始動入賞装置は、第１始動入賞装置と、第２始動入賞装置とを含み、
　前記抽選手段は、前記第１始動入賞装置への入球に基づき第１抽選を行う第１抽選手段と、前記第２始動入賞装置への入球に基づき第２抽選を行う第２抽選手段とを含み、
　前記第１抽選の抽選結果に基づき第１所定条件が成立する場合は、第１の態様で前記所定の往復動作が行われ
　前記第２抽選の抽選結果に基づく第２所定条件が成立する場合は、第２の態様で前記所定の往復動作が行わる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３４】
　前記（Ｕａ７）に記載の遊技機によれば、いずれの始動入賞装置に遊技球が入球するかにより可動物の往復動作が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させるこ

とができる。
【０９３５】
（Ｕａ８）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ７）に記載の遊技機において、
　前記第１制御が行われる前に前記第１制御の開始を示唆する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３６】
　前記（Ｕａ８）に記載の遊技機によれば、第１制御が行われる前に第１制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９３７】
（Ｕａ９）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ８）に記載の遊技機において、
　前記第２制御が行われる前に前記第２制御の開始を示唆する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３８】
　前記（Ｕａ９）に記載の遊技機によれば、第２制御が行われる前に第２制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９３９】
（Ｕａ１０）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ９）に記載の遊技機において、
　前記特定条件は、前記可動物の初期位置である第１位置では成立せず、前記初期位置から離れた第２位置では成立する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４０】
　前記（Ｕａ１０）に記載の遊技機によれば、特定条件は、闇雲な操作では成立せず、可動物の初期位置である第１位置ではなく、初期位置から離れた第２位置で操作するというタイミングが必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９４１】
（Ｕａ１１）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ１０）に記載の遊技機において、
　前記事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与される
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４２】
　前記（Ｕａ１１）に記載の遊技機によれば、事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９４３】
（Ｕａ１２）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ１１）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記所定状態における前記可動物の往復運動を停止させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４４】
　前記（Ｕａ１２）に記載の構成によれば、第２制御において、所定状態における可動物の往復運動が停止される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。
【０９４５】
（Ｕａ１３）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記所定状態における前記可動物の動作パターンとは異なるパターンで前記可動物を動作させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４６】
　前記（Ｕａ１３）に記載の構成によれば、第２制御において、所定状態における可動物の動作パターンとは異なるパターンで可動物が動作される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

【０９４７】
（Ｕａ１４）　前記（Ｕａ１３）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記第１位置と前記第２位置との間を往復するように前記可動物を動作させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４８】
　前記（Ｕａ１４）に記載の構成によれば、第２制御において、第１位置と第２位置との間を往復するように可動物が動作される。このように構成すれば、可動物の往復運動を通じ特定条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。
【０９４９】
（Ｕａ１５）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
　前記遊技機は、前記可動物として、少なくとも第１可動物、第２可動物を有し、
　前記遊技制御手段は、前記第１制御において前記可動物のうちの前記第１可動物のみを動作させることが可能であり、前記第２制御において前記可動物のうちの前記第２可動物のみを動作させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９５０】
　前記（Ｕａ１５）に記載の構成によれば、第１制御において第１可動物のみを動作させ、第２制御において第２可動物のみを動作させる。このように構成すれば、特定条件が成立したか否かで動作する可動物を違えることができるので、特定条件の成立を確実に遊技者に知らせることができる。
【０９５１】
（Ｕａ１６）　前記（Ｕａ１５）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記第２可動物を動作させることにより、遊技的価値が前記所定状態とは異なっていることを示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９５２】
　前記（Ｕａ１６）に記載の構成によれば、第２制御において、第２可動物を動作させることにより、遊技的価値が所定状態とは異なっているので、遊技者に特定条件を成立させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。
【０９５３】
（Ｕａ１７）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記操作手段に操作がなされ前記特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させるように遊技を制御することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９５４】
　前記（Ｕａ１７）に記載の構成によれば、所定状態において操作手段に操作がなされ特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させる。このように構成することで、特定条件を成立させた後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。
【０９５５】
（Ｕａ１８）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記駆動手段は、前記第１制御において、前記可動物を直線的に往復動作させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９５６】
　前記（Ｕａ１８）に記載の構成によれば、駆動手段は、第１制御において、可動物を直

線的に往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を遊技者に視認させやすくなるという意味で遊技者にとって利益が大きい遊技機が提供できる。

【０９５７】

（Ｕａ１９）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第１制御において、前記可動物を回動させることにより往復動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【０９５８】

前記（Ｕａ１９）に記載の構成によれば、駆動手段は、第１制御において、可動物を回動させることにより往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。

【０９５９】

（Ｕａ２０）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第２制御の開始時において、前記可動物を前記第１位置側から前記第２位置側に向けて動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【０９６０】

前記（Ｕａ２０）に記載の構成によれば、駆動手段は、第２制御の開始時において、可動物を第１位置側から第２位置側に向けて動作させる。このような構成とすることで、第２制御における可動物の駆動様式と第１制御における可動物の駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。

【０９６１】

（Ｕａ２１）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０９６２】

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

【０９６３】

（Ｕａ２２）　前記（Ｕａ２１）に記載の遊技機において、

前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段と、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０９６４】

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

【０９６５】

（Ｕａ２３）　前記（Ｕａ２２）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第２位置にあるときに判定を行う

ことを特徴とする遊技機。

【０９６６】

前記（Ｕａ２３）に記載の構成によれば、可動物が第２位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけるこ

とができるので、前記（Ｕａ２２）に係る発明を依り確実に実現できる。
【０９６７】
（Ｕａ２４）　前記（Ｕａ２２）に記載の遊技機において、
　前記判定手段は、前記可動物が前記第１位置、前記第２位置にあるときに判定を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【０９６８】
　前記（Ｕａ２４）に記載の構成によれば、可動物が第１位置、前記第２位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記（Ｕａ２２）に係る発明をより確実に実現できる。
【０９６９】
（Ｕａ２５）　前記（Ｕａ２１）ないし前記（Ｕａ２４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技制御手段は、前記特定期間でない前記所定状態中の期間である非特定期間において前記操作手段に操作がなされると、前記第１制御、前記第２制御とは異なる第３制御に基づいて遊技を制御することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９７０】
　前記（Ｕａ２５）に記載の構成によれば、特定期間でない所定状態中の期間である非特定期間において操作手段に操作がなされると、第１制御、第２制御とは異なる第３制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることで、演出の幅を広げることができるので、遊技が単調とならない遊技機が提供できる。
【０９７１】
＜第３１課題＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、可動物の可動に合わせて演出表示をするものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１８～１９頁、図１５））。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、可動物の可動に合わせて行う演出表示が単調なため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
　下記（Ｕｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｕｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９７２】
　（Ｕｂ１）
　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　前記遊技盤に設けられ所定位置に動作可能な可動物と、
　演出表示を行う表示手段と、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　操作手段の操作に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する判定手段と、
　遊技に関する制御を行う制御手段と、を備え、
　前記制御手段は、
　第１制御条件が成立した場合（スーパーリーチＥ）に行われる制御であって、前記可動物を初期位置である第１位置と動作位置である第２位置との間を所定回数繰り返し動作させ、前記可動物を動作させている間に所定演出を前記表示手段に表示させる第１制御状態（期待演出）において、前記操作に基づいて特定条件が成立した場合（エネルギー満タン）に、特定演出（復活勝利演出）を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９７３】
　前記（Ｕｂ１）に記載の遊技機によれば、可動物を初期位置である第１位置と動作位置である第２位置との間を所定回数繰り返し動作させ、可動物を動作させている間に所定演出を表示手段に表示させる第１制御状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場

合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することができるので、第１制御状態において特定条件を成立させるように操作することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０９７４】

（Ｕｂ２）　前記（Ｕｂ１）に記載の遊技機において、

前記制御手段は、

前記第１制御状態において前記可動物を前記第２位置に動作させてから所定時間（１０秒）経過した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することを特徴とする遊技機。

【０９７５】

前記（Ｕｂ２）に記載の遊技機によれば、第１制御状態において可動物を第２位置に動作させてから所定時間経過した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することができるので、第１制御状態において可動物を第２位置に動作させてから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０９７６】

（Ｕｂ３）　前記（Ｕｂ１）または（Ｕｂ２）に記載の遊技機において、

前記第１制御状態は、

前記可動物を前記第１位置から前記第２位置に動作させてから第１時間（１０秒）経過後に前記第２位置から前記第１位置に動作させる第１動作と、前記可動物を前記第１位置から前記第２位置に動作させてから前記第１時間と異なる第２時間（２秒）経過後に前記第２位置から前記第１位置に動作させる第２動作と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【０９７７】

前記（Ｕｂ３）に記載の遊技機によれば、

第１制御状態は、可動物を第１位置から第２位置に動作させてから第１時間経過後に第２位置から第１位置に動作させる第１動作と、可動物を第１位置から第２位置に動作させてから第１時間と異なる第２時間経過後に第２位置から第１位置に動作させる第２動作と、を有するので、特定条件の成立し易さが変化し、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０９７８】

（Ｕｂ４）　前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ３）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記可動物は、第１可動物と第２可動物と、を有し、

前記第１制御状態は、

前記第１可動物を動作させる第１可動物動作状態と、前記第２可動物を動作させる第２可動物動作状態と、を有し、

前記制御手段は、

前記第２可動物動作状態において、前記操作に基づいて前記特定条件が成立した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【０９７９】

前記（Ｕｂ４）に記載の遊技機によれば、

可動物は、第１可動物と第２可動物と、を有し、第１制御状態は、第１可動物を動作させる第１可動物動作状態と、第２可動物を動作させる第２可動物動作状態と、を有し、制御手段は、第２可動物動作状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を表示手段に表示させることができるので、第１可動物動作状態と第２可動物動作状態における特定条件が成立した場合の制御に差をつけることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０９８０】

（Ｕｂ５） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１制御状態において前記操作に基づいて第１所定条件（操作有効期間での長押し）が成立した場合に対応する成立情報（ポイント）を演出表示する第１所定条件成立演出表示を実行可能な第１所定条件成立演出表示実行手段を備え、
前記第１所定条件成立演出表示実行手段は、
前記第１制御状態において前記第１所定条件が成立した回数に応じて前記成立情報を更新し、前記第２制御状態において前記第１制御状態における前記第１所定条件が成立した回数に対応する前記成立情報を表示する演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０９８１】

前記（Ｕｂ５）に記載の遊技機によれば、
第１制御状態において操作に基づいて第１所定条件が成立した場合に対応する成立情報を演出表示する第１所定条件成立演出表示を実行可能な第１所定条件成立演出表示実行手段を備え、第１所定条件成立演出表示実行手段は、第１制御状態において第１所定条件が成立した回数に応じて成立情報を更新し、第２制御状態において第１制御状態における第１所定条件が成立した回数に対応する成立情報を表示する演出を実行可能であるので、第１所定条件が成立したことを報知することができる。また、第１所定条件が何回成立したのかも報知することができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０９８２】

（Ｕｂ６） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１始動口と第２始動口とを備え、
前記第１制御条件は、前記第１始動口または前記第２始動口に遊技球が入球した場合に成立可能な条件であり、
前記特定演出は、前記第１制御条件が前記第１始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第１特定演出（復活演出Ａ）と、前記第１制御条件が前記第２始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第２特定演出（復活演出Ｂ）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。

【０９８３】

前記（Ｕｂ６）に記載の遊技機によれば、
特定演出は、第１制御条件が第１始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第１特定演出と、第１制御条件が第２始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第２特定演出と、を有するので、始動口ごとに行う特定演出を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０９８４】

（Ｕｂ７） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態において前記可動物が前記第２位置に位置しているときに前記特定条件が成立した場合に前記可動物を前記第１位置に動作させてから前記第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。

【０９８５】

前記（Ｕｂ７）に記載の遊技機によれば、
制御手段は、第１制御状態において可動物が前記第２位置に位置しているときに特定条件が成立した場合に可動物を前記第１位置に動作させてから第２制御状態に移行するので、可動物を初期位置である第１位置に戻してから制御状態を変えることができる。

【０９８６】

（Ｕｂ８） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態に制御してから所定時間経過後に前記第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。

【０９８７】
前記（Ｕｂ８）に記載の遊技機によれば、
制御手段は、第１制御状態に制御してから所定時間経過後に第２制御状態に移行するので、第１制御状態に制御してから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０９８８】
＜第３２課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、可動役物が所定の部材に組み付けられるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８－１９頁、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物や所定の部材の組み付けが正しくない状態のまま可動役物を動作させても、遊技の興趣性を向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｕｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｕｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９８９】
（Ｕｃ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段（主制御装置２５１による当たり抽選機能）と、
前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段（サブ制御装置２６２）と、
所定の軸を中心に所定の動作をする可動役物（可動装飾部Ｕｃ３０）と、
前記可動役物が所定の軸を中心に動作するための駆動力を供給する駆動手段（駆動部Ｕｃ６０）と、
前記可動役物が組み付けられた状態で前記可動役物を支持する第１支持手段（第１支持部Ｕｃ４０）と、
前記第１支持手段が組み付けられた状態で前記第１支持手段を支持する第２支持手段（第２支持部Ｕｃ５０）と、
前記第２支持手段が組み付けられた状態で前記第２支持手段を支持する第３支持手段（ステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３）とを少なくとも備えた遊技手段（センターフレーム４７Ａ）と、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能）を備え、
前記可動役物は、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態で前記所定の動作を行い、
前記抽選手段による抽選に基づいて、前記遊技制御手段によって、前記所定の動作によって遊技球に接触し難い第１位置と遊技球に接触し易い第２位置とに変位するように制御され、
前記第１位置または前記第２位置のいずれか一方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与え、
前記第１位置または前記第２位置のいずれか他方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える
ことを特徴とする遊技機。
【０９９０】
前記（Ｕｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技手段が可動役物と駆動手段と第１指示手段と第２指示手段と第３指示手段とを正しく組み付けられた状態で可動役物に所定の動作

を行わせるので、遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物の所定の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０９９１】

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

【０９９２】

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

【０９９３】

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

【０９９４】

（Ｕｃ２）　前記（Ｕｃ１）に記載の遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口を備え、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【０９９５】

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

【０９９６】

（Ｕｃ３）　前記（Ｕｃ２）に記載の遊技機において、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第２位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【０９９７】

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

【０９９８】

（Ｕｃ４）　前記（Ｕｃ２）に記載の遊技機において、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第２位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【０９９９】
（Ｕｃ４）に記載の遊技機によれば、（Ｕｃ３）とは反対に、第２位置にある可動役物が遊技球に接触することによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。
【１０００】
（Ｕｃ５）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第１位置に変位させる第１の動作と、前記可動役物を前記第２位置に変位させる第１の動作とを含み、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のいずれか一方によって与えられ、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のいずれか他方によって与えられる
ことを特徴とする遊技機。
【１００１】
前記（Ｕｃ５）に記載の遊技機によれば、可動役物が第１の動作または第２の動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。
【１００２】
（Ｕｃ６）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第１位置に変位させる第１の動作と、前記可動役物を前記第２位置に変位させる第１の動作とを含み、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１の動作と前記第２の動作とを所定回数繰り返すことによって与えられ、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のうち前記遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作を行わないことによって与えられる
ことを特徴とする遊技機。
【１００３】
前記（Ｕｃ６）に記載の遊技機によれば、可動役物が第１の動作と第２の動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。
【１００４】
（Ｕｃ７）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【１００５】
前記（Ｕｃ７）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。
【１００６】
（Ｕｃ８）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第１有利結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い第１の影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第２有利結果である場合に、前記第１の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第２の影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。

【１００７】
前記（Ｕｃ８）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が第１有利結果となるか第２有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。
【１００８】
（Ｕｃ９）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記可動役物に前記所定の動作をさせない
ことを特徴とする遊技機。
【１００９】
前記（Ｕｃ９）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。
【１０１０】
（Ｕｃ１０）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１１】
前記（Ｕｃ１０）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。
【１０１２】
（Ｕｃ１１）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選の結果に基づいて表示手段に表示される識別情報の動的表示が所定条件を満たす場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【１０１３】
前記（Ｕｃ１１）に記載の遊技機よれば、識別情報の変動表示が所定条件を満したにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【１０１４】
（Ｕｃ１２）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１１）のいずれかに記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、特図１用始動入賞装置と、特図２用始動入賞装置とであって、
前記可動役物は、前記特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第１所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、前記特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第２所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５】
前記（Ｕｃ１２）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第１所定条件を満しているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。また、特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第２所定条件を満しているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【１０１６】
（Ｕｃ１３）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は複数の可動役物であって、

前記駆動手段は複数の可動役物ごとに設けられ、
前記複数の可動役物は、個別に動作する
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７】
前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、複数の可動役物が個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、遊技手段が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動役物が個別に動作するにも関わらず、複数の可動役物が同時に動作する状態となったり、片方の可動役物のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。
【１０１８】
（Ｕｃ１４） 前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、
前記複数の可動役物は、異なる契機で個別に動作することを特徴とする遊技機。
【１０１９】
前記（Ｕｃ１４）に記載の遊技機において、複数の可動役物が異なる契機で個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動役物が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。
【１０２０】
（Ｕｃ１５） 前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、
前記複数の可動役物は、第１可動役物と、第２可動役物であって、
前記始動入賞装置は、特図１用始動入賞装置と、特図２用始動入賞装置とであって、
前記第１可動役物は、前記特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第１所定条件を満たす場合に動作し、
前記第２可動役物は、前記特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第２所定条件を満たす場合に動作する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２１】
前記（Ｕｃ１５）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第１所定条件を満しており、第１可動役物が動作するときや、特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第２所定条件を満しており、第２可動役物が動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【１０２２】
（Ｕｃ１６） 前記（Ｕｃ１５）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物と前記第２可動役物との間は、遊技球が通過できる程度に離間していることを特徴とする遊技機。
【１０２３】
前記（Ｕｃ１６）に記載の遊技機において、遊技球の流れが第１可動役物によって影響を与えられる場合に、第１可動役物と第２可動役物との間が遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、第２可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。
【１０２４】
（Ｕｃ１７） 前記（Ｕｃ１６）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物と前記第２可動役物との間は、遊技球の流路で繋がっていることを特徴とする遊技機。
【１０２５】
前記（Ｕｃ１７）に記載の遊技機において、遊技球の流れが第１可動役物によって影響

を与えられる場合に、第１可動役物と第２可動役物との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、第２可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、遊技手段が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。

【１０２６】

＜第３３課題＞

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

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

下記（Ｕｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（Ｕｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【１０２７】

（Ｕｄ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

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

前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段と、

前記遊技盤における第１位置（上限位置）と前記遊技盤における第２位置（出現位置）との間を変位可能な可動物（告知役物Ｕ）と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータＵａ１）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する所定条件判定処理（ステップＵａ１００）と、

前記所定条件が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記第１位置と前記第２位置との間を複数回往復動作する所定状態とする第１制御を実行するための動作パターンを設定する動作パターン設定処理（ステップＵａ１０６）と、

前記動作パターンに基づいて前記第１制御を実行する第１制御実行処理（ステップＵａ１１３）と、

前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に特定条件成立フラグを設定する特定条件成立フラグ設定処理と、

前記可動物が往復動作を行うごとに、前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する特定条件成立フラグ判定処理（ステップＵａ１９９）と、

前記特定条件成立フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま前記第１制御を継続して実行する第１制御継続処理（ステップＵａ２０２）と、

前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には前記第１制御を第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する第２制御実行処理（Ｕａ３０４）とを行う

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８】

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

【１０２９】

（Ｕｄ２）　前記（Ｕｄ１）に記載の遊技機において、

前記特定条件成立フラグ判定処理は、前記可動物が前記第１位置から前記第２位置に変位されるごとに前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【１０３０】

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

【１０３１】

（Ｕｄ３）　前記（Ｕｄ１）または（Ｕｄ２）に記載の遊技機において、

前記第２制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記可動物が前記第２位置に維持される期間の途中であっても、前記第１制御を第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０３２】

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

【１０３３】

（Ｕｄ４）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ３）に記載の遊技機において、

前記第２制御実行処理は、前記可動物が前記第２位置に維持される期間の途中で前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記期間の終了を待たずに前記第１制御から前記第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０３４】

前記（Ｕｄ４）に記載の遊技機によれば、可動物が第２位置に維持される期間の途中で特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、期間の終了を待たずに第１制御から第２制御に切り替えて第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【１０３５】

（Ｕｄ５）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ４）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１０３６】

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

【１０３７】

（Ｕｄ６）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ５）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１０３８】

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

【１０３９】

（Ｕｄ７）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ６）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１０４０】

前記（Ｕｄ７）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回

数を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０４１】
（Ｕｄ８）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ７）に記載の遊技機において、
　前記動作回数表示処理は、前記可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【１０４２】
　前記（Ｕｄ８）に記載の遊技機によれば、可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０４３】
（Ｕｄ９）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ８）に記載の遊技機において、
　前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、前記特定条件の成立を表示する特定条件成立表示処理（ステップＵａ３０１）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０４４】
　前記（Ｕｄ９）に記載の遊技機によれば、操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、特定条件の成立を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０４５】
（Ｕｄ１０）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ９）に記載の遊技機において、
　前記可動物が前記往復動作を行う前に、前記操作手段の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示する開始前操作情報表示処理（Ｕａ１０７）を備える
【１０４６】
　前記（Ｕｄ１０）に記載の遊技機によれば、可動物が前記往復動作を行う前に、操作手段の操作に関する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０４７】
（Ｕｄ１１）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１０）に記載の遊技機において、
　前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示する操作要求表示処理（ステップＵａ１１５）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０４８】
　前記（Ｕｄ１１）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作を要求する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０４９】
（Ｕｄ１２）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１１）に記載の遊技機において、
　前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作が前記特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、前記特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示する操作不一致表示処理（Ｕａ２１５）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０５０】
　前記（Ｕｄ１２）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作が特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０５１】
（Ｕｄ１３）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１２）に記載の遊技機において、

前記可動物が正常に動作できるか状態であるか否かを判定する可動物状態判定処理（図３２７に示す役物原点位置設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５２】
前記（Ｕｄ１３）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できるか状態であるか否かが判定されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。
【１０５３】
（Ｕｄ１４）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１３）に記載の遊技機において、
前記可動物状態判定処理は、前記抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる
【１０５４】
前記（Ｕｄ１４）に記載の遊技機によれば、可動物状態判定処理が抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。
【１０５５】
（Ｕｄ１５）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１４）に記載の遊技機において、
前記可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、前記可動物が正常に動作でないエラー状態であることを示す可動物エラー表示処理（Ｕａ５９）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０５６】
前記（Ｕｄ１５）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態が示されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。
【１０５７】
＜第３４課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。
下記（Ｕｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。
下記（Ｕｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【１０５８】
（Ｕｅ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
前記遊技盤における第１位置（上限位置）と前記遊技盤における第２位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第１可動物（第１告知役物Ｕ１）と、
前記遊技盤における第３位置（上限位置）と前記遊技盤における第４位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第２可動物（第２告知役物Ｕ２）と、
前記第１可動物に駆動力を付与する第１駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
前記第２可動物に駆動力を付与する第２駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立する場合に、前記第１可動物が前記第１位置と前記第２位置との間を往復動作する第１所定状態に関する第１可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記第１可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段に操作がなされ特

定条件が成立したか否かを判定する判定手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記特定条件が成立したと判定されると、前記第１可動物制御を終了し、前記第２可動物が前記第３位置と前記第４位置との間を往復動作する第２所定状態に関する第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０５９】
前記（Ｕｅ１）に記載の遊技機によれば、２つの可動物を有し、第１可動物の動作中に操作手段を通じた操作をして特定条件が成立すると第２可動物が動作する構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０６０】
（Ｕｅ２） 前記（Ｕｅ１）に記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、第１始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と第２始動入賞装置（特図２用始動入賞装置３３ｂ）とを備え、
前記抽選手段は、前記第１始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第１抽選手段と、前記第２始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第２抽選手段とを備え、
前記遊技制御手段は、前記第１抽選手段による抽選に基づいて第１所定条件（特図１のスーパーリーチＥ）が成立する場合には、前記第１可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０６１】
前記（Ｕｅ２）に記載の遊技機によれば、第１抽選手段による抽選に基づいて第１所定条件が成立する場合には、第１可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、第２可動物の動作に特別感を持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０６２】
（Ｕｅ３） 前記（Ｕｅ２）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２抽選手段による抽選に基づいて第２所定条件（特図２のスーパーリーチＥ）が成立する場合には、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０６３】
前記（Ｕｅ３）に記載の遊技機によれば、第２抽選手段による抽選に基づいて第２所定条件が成立する場合には、第１可動物制御と第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、２つの可動物を用いて第２抽選に関する遊技を盛り上げることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０６４】
（Ｕｅ４） 前記（Ｕｅ１）または（Ｕｅ２）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２抽選手段による抽選に基づいて第３所定条件（通常当たり）が成立する場合には、前記第１可動物制御または前記第２可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０６５】
前記（Ｕｅ４）に記載の遊技機によれば、第２抽選手段による抽選に基づいて第３所定条件が成立する場合には、前記第１可動物制御または前記第２可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御する。このようにすると、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０６６】
（Ｕｅ５） 前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ４）に記載の遊技機において、
前記抽選手段の抽選の結果が第１特定結果である場合に、前記第１可動物制御と前記第

２可動物制御とを合わせて第１所定回数、往復動作を行い、
　前記抽選手段の抽選の結果が第２特定結果である場合に、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御とを合わせて前記第１所定回数よりも多い第２所定回数、往復動作を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１０６７】
　前記（Ｕｅ５）に記載の遊技機によれば、第１特定結果に係る可動物の往復動作の回数よりも、第２特定結果に係る可動物の往復動作の回数の方が多いので、特定結果の種別によって可動物の動作態様を違えるようにすることができる。このようにすれば、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０６８】
（Ｕｅ６）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ５）に記載の遊技機において、
　前記往復動作は、初期位置である前記第１位置と、前記初期位置から変位した前記第２位置とを往復する動作であり、
　前記往復動作は、前記第２位置において所定時間を経過するか、または、前記所定時間が経過する前に前記操作手段の操作に基づく所定事象が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって、前記第１位置に復帰する動作である
　ことを特徴とする遊技機。
【１０６９】
　前記（Ｕａ６）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づく所定事象を複数回発生させることにより第１可動役物を移動させる構成となっている。このようにすれば、可動物を一度移動させるのに遊技者の操作を複数回要求する構成とすることができるので、遊技者の闘争心を刺激し、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０７０】
（Ｕｅ７）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ６）に記載の遊技機において、
　前記第１可動物制御が行われる前に前記第１可動物制御の開始を示唆する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０７１】
　前記（Ｕｅ７）に記載の遊技機によれば、第１可動物制御が行われる前に第１可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０７２】
（Ｕｅ８）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ７）に記載の遊技機において、
　前記第２可動物制御が行われる前に前記第２可動物制御の開始を示唆する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１０７３】
　前記（Ｕｅ８）に記載の遊技機によれば、第２可動物制御が行われる前に第２可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０７４】
（Ｕｅ９）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ８）に記載の遊技機において、
　前記判定手段は、前記第１可動物が前記第２位置にある第１特定期間において前記操作手段に操作がなされ第１特定条件（第１告知役物Ｕ１のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第１判定手段であって、
　前記第１判定手段によって前記第１特定条件が成立したと判定され、前記第２可動物制御が行われた場合に、さらに、前記第２可動物が前記第４位置にある第２特定期間において前記操作手段に操作がなされ第２特定条件（第２告知役物Ｕ２のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第２判定手段を備え、
　前記遊技制御手段は、前記第２特定条件が成立したと判定されると、前記第２可動物制御を終了し、特別制御（復活演出制御）に基づいて遊技を制御する

ことを特徴とする遊技機。
【１０７５】
前記（Ｕｅ９）に記載の遊技機によれば、第１可動物に係る遊技を経た後に第２可動物に係る遊技を行うようになっている。このようにすれば、可動物に関する遊技に厚みを持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０７６】
（Ｕｅ１０）　前記（Ｕｅ９）に記載の遊技機において、
前記特別制御は、前記第２可動物制御とは異なる態様で前記第２可動物を動作させる制御である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７７】
前記（Ｕｅ１０）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御とは異なる態様で第２可動物を動作させるので、第２可動物の動作のバリエーションを増やすことができる。従って、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０７８】
（Ｕｅ１１）　前記（Ｕｅ９）（Ｕｅ１０）に記載の遊技機において、
前記特別制御は、前記第２可動物制御を終了し、前記第１可動物制御に基づいて遊技を制御することである
ことを特徴とする遊技機。
【１０７９】
前記（Ｕｅ１１）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が終了となり、第１可動物制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることにより、遊技の状態が変化することに応じて動作する可動物が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０８０】
（Ｕｅ１２）　前記（Ｕｅ９）ないし（Ｕｅ１１）に記載の遊技機において
前記特別制御は、前記第２可動物制御が行われた所定の遊技状態（通常状態）が終了することを報知する終了報知制御（「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」）を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１０８１】
前記（Ｕｅ１２）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が行われた所定の遊技状態が終了することが報知される。このように、可動物の制御と遊技状態の変更とを関連づけた上で、更に、遊技状態の終了を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と遊技状態の変更を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０８２】
（Ｕｅ１３）　前記（Ｕｅ１２）に記載の遊技機において、
前記特別制御は、前記第２可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことを報知する特典報知制御「復活勝利！次は確変が付くよ！」）を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１０８３】
前記（Ｕｅ１３）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことが報知される。このように、可動物の制御と特典とを関連づけた上で、更に、特典の付与を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と特典を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０８４】
（Ｕｅ１４）　前記（Ｕｅ９）から（Ｕｅ１３）に記載の遊技機において、
前記第１可動物制御において前記第１特定条件が成立した場合には第１の利益（「時短

が付くよ！」か「通常のままだよ！」）が付与され、前記第２可動物制御において前記第２特定条件が成立した場合には第２の利益（確変が付くよ！）が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【１０８５】
前記（Ｕａ１４）に記載の遊技機によれば、動作する可動物の種別によって付与される利益の種別が異なる。このようにすれば、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０８６】
（Ｕｅ１５）　前記（Ｕｅ９）から（Ｕｅ１４）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第１可動物制御では第１動作パターン（出現位置で１秒停止）で前記第１可動物を動作させ、前記第２可動物制御では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）で、前記第２可動物を動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【１０８７】
前記（Ｕｅ１５）に記載の遊技機によれば、第１可動物制御では第１動作パターンで前記第１可動物を動作させ、前記第２可動物制御では第２動作パターンで、前記第２可動物を動作させる。このようにすれば、可動物の動作のバリエーションが増えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【１０８８】
＜第３５課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第１０頁、図１０参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に改善の余地がある。
上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に改善の余地がある。
下記（Ｖａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖａ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１０８９】
（Ｖａ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情

報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１０９０】
前記（Ｖａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１０９１】
（Ｖａ２） 前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第１表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【１０９２】
前記（Ｖａ２）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１０９３】
（Ｖａ３） 前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第２表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【１０９４】
前記（Ｖａ３）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１０９５】
（Ｖａ４） 前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第１表示領域および前記第２表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【１０９６】
前記（Ｖａ４）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１０９７】
（Ｖａ５） 前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示させる際に、前記数値対応情報を前記変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０９８】
前記（Ｖａ５）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１０９９】
（Ｖａ６） 前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した

場合に表示された数値対応情報を、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１００】
前記（Ｖａ６）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１１０１】
（Ｖａ７）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を更新する際に前記付加情報を変えずに、前記数値情報を更新する
ことを特徴とする遊技機。
【１１０２】
前記（Ｖａ７）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１１０３】
（Ｖａ８）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記付加情報を前記数値情報の表示位置とは異なる位置に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【１１０４】
前記（Ｖａ８）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１１０５】
（Ｖａ９）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報と同一の数値対応情報を、または、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報とは異なる停電対応情報を、前記所定の位置に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【１１０６】
前記（Ｖａ９）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【１１０７】
＜第３６課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第１０頁、図１０参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。
上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興

趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。
下記（Ｖｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｂ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１０８】
（Ｖｂ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並び（１１．１．１等）であった場合、所定の演出を実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【１１０９】
前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１１０】
（Ｖｂ２）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、
前記特定の並びは、前記変動表示が前記所定の規則に従って定められた特定回数行われるごとに、前記所定の規則に従った順番に出る
ことを特徴とする遊技機。
【１１１１】
前記（Ｖｂ２）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１１２】
（Ｖｂ３）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、
前記特定の並びは、更新された前記数値対応情報が前記所定の規則に従った特定の規則性を持っている
ことを特徴とする遊技機。
【１１１３】
前記（Ｖｂ３）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１１４】
（Ｖｂ４）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値対応情報を変化させ、
前記変化とは、数値対応情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。

【１１１５】
前記（Ｖｂ４）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１１６】
（Ｖｂ５）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値情報を変化させる
前記変化とは、数値情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【１１１７】
前記（Ｖｂ５）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１１８】
（Ｖｂ６）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった際の付加情報を変化させる
前記変化とは、付加情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、付加情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【１１１９】
前記（Ｖｂ６）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１２０】
（Ｖｂ７）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記数値対応情報以外の表示情報、または、前記数値対応情報とそれ以外の表示情報とを用いて行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１１２１】
前記（Ｖｂ７）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１２２】
（Ｖｂ８）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、遊技盤に配設される遊技部品、または、前記数値対応情報と前記遊技部品とを用いて行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１１２３】
前記（Ｖｂ８）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１２４】
（Ｖｂ９）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記数値対応情報または前記数値対応情報以外の表示情報を、前記特定の並びとなったことを遊技者に認識され易い態様で表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１２５】
前記（Ｖｂ９）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１２６】
（Ｖｂ１０）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、演出状態を前記数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる演出状態に変える演出である
ことを特徴とする遊技機。

【１１２７】
前記（Ｖｂ１０）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１２８】
（Ｖｂ１１）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、更新された前記数値対応情報が特定の並びになったタイミングに合わせて実行され、
前記タイミングは、更新された前記数値対応情報が特定の並びになるタイミングの直前、直後、または、同じタイミングである
ことを特徴とする遊技機。
【１１２９】
前記（Ｖｂ１１）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１３０】
（Ｖｂ１２）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並びであった場合、所定の演出を実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【１１３１】
前記（Ｖｂ１２）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１３２】
＜第３７課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に次の遊技状態を示唆するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、次の遊技状態の示唆演出に十分な面白みがない。
下記（Ｖｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｃ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１３３】
（Ｖｃ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前

記次の数値対応情報が特定の並び（１１，１，１等）のときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１３４】
前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１３５】
（Ｖｃ２） 前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、遊技者の特定操作がある場合には遊技者の特定操作がない場合よりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１３６】
前記（Ｖｃ２）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１３７】
（Ｖｃ３） 前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、前記特定の並びとなった数値対応情報を前記所定の規則または前記所定の規則とは異なる規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させることによって、次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１３８】
前記（Ｖｃ３）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１３９】
（Ｖｃ４） 前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させるときに、前記特定の並びとなる場合は次の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であることを示唆し、前記特定の並びとならない場合は前記有利な遊技状態でないことを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１４０】
前記（Ｖｃ４）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１４１】
（Ｖｃ５） 前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記特定の並びに代えて、前記次の単数の数値対応情報が特定の数値対応情報であるときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１４２】
前記（Ｖｃ５）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１４３】

（Ｖｃ６）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１１４４】
　前記（Ｖｃ６）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１４５】
（Ｖｃ７）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
　前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【１１４６】
　前記（Ｖｃ７）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１４７】
（Ｖｃ８）　前記（Ｖｃ７）に記載の遊技機において、
　前記特定遊技状態は、前記特定結果の種別に応じて遊技者にとって有利さが異なり、
　前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びによって次の遊技状態がいずれの特定遊技状態となるかを示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【１１４８】
　前記（Ｖｃ８）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１４９】
＜第３８課題＞
　従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
　しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
　すなわち、この種の従来例では、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。
　下記（Ｖｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｖｄ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１５０】
（Ｖｄ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、
前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態）を示唆する数値対応情報（当たりで揃った主装飾図柄ＳＺと同じ主装飾図柄ＳＺ）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１５１】
前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１５２】
（Ｖｄ２）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記特定の結果は、前記所定の結果よりも遊技者にとって有利である
ことを特徴とする遊技機。
【１１５３】
前記（Ｖｄ２）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１５４】
（Ｖｄ３）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記所定の規則は、前記数値対応情報を増加させる規則であり、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を減少させて表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１５５】
前記（Ｖｄ３）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１５６】
（Ｖｄ４）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記所定の規則は、前記数値対応情報を減少させる規則であり、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を増加させて表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１５７】
前記（Ｖｄ４）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１５８】
（Ｖｄ５）　前記（Ｖｄ３）（Ｖｄ４）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報に隣接しない数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１５９】
前記（Ｖｄ５）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１６０】
（Ｖｄ６） 前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１６１】
前記（Ｖｄ６）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１６２】
（Ｖｄ７） 前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を表示することにより前記遊技状態が連続する期間を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１６３】
前記（Ｖｄ７）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１６４】
（Ｖｄ８） 前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記付加情報で示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１６５】
前記（Ｖｄ８）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１６６】
（Ｖｄ９） 前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記数値情報で示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１１６７】
前記（Ｖｄ９）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１６８】
＜第３９課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、当選の種別を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、当選の種別を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記（Ｖｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｖｅ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【１１６９】

（Ｖｅ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

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

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

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

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

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

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

前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、前記特定の結果の種別の各々に定められた数値対応情報の初期値（確変付き当たりであれば「８Ｇ」、時短付き当たりであれば「１Ａ」）を設定する

ことを特徴とする遊技機。

【１１７０】

前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１７１】

（Ｖｅ２）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、

前記初期値は、前記特定の結果の種別が遊技者にとって有利であるほど大きい

ことを特徴とする遊技機。

【１１７２】

前記（Ｖｅ２）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１７３】

（Ｖｅ３）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において

前記初期値は、前記所定の規則に従って表示される数値対応情報に含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【１１７４】

前記（Ｖｅ３）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１７５】

（Ｖｅ４）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記初期値に対応する数値対応情報を表示手段に表示させるか、または、前記初期値と異なる所定値を初期値に設定して対応する数値対応情報を表示手段に表示させる

ことを特徴とする遊技機。
【１１７６】
前記（Ｖｅ４）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１７７】
（Ｖｅ５） 前記（Ｖｅ４）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定値に対応する前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１７８】
前記（Ｖｅ５）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１７９】
（Ｖｅ６） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に基づいて定まる数値対応情報を所定の位置に表示させ、前記変動表示が所定の結果で再び停止することを契機として、前記初期値に基づいて定まる数値対応情報に更新させて所定の位置に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【１１８０】
前記（Ｖｅ６）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１８１】
（Ｖｅ７） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報を前記表示手段に表示させる際、前記数値対応情報を前回更新したときとは異なる態様で表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１１８２】
前記（Ｖｅ７）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１８３】
（Ｖｅ８） 前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報である初期値対応情報を前記表示手段に表示させる前に、前回更新された前記数値対応情報から前記初期値対応情報までの間の数値対応情報である中間数値対応情報を表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【１１８４】
前記（Ｖｅ８）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１８５】
（Ｖｅ９） 前記（Ｖｅ８）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記中間数値対応情報を表示させる際に、前記所定の規則に従っ

て前記数値対応情報が更新された順番と逆の順番で前記中間数値対応情報を経時的に切り替えて表示させる
　ことを特徴とする遊技機。
【１１８６】
　前記（Ｖｅ９）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１８７】
＜第４０課題＞
　従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた変動表示中に、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
　しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
　すなわち、この種の従来例では、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。
　下記（Ｖｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｖｆ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１８８】
（Ｖｆ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
　前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
　前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、前記変動表示が所定の結果で停止する前に前記変動表示を仮停止させる期間（疑似連演出を行う期間）を設定し、該期間内に、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として、遊技者に有利な遊技状態（当たり）を示唆する情報（１，２，３等）を表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【１１８９】
　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１１９０】
（Ｖｆ２）　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記期間内に前記仮停止と再変動を複数回繰り返し、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【１１９１】

前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１９２】

（Ｖｆ３）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【１１９３】

前記（Ｖｆ３）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１９４】

（Ｖｆ４）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報の表示を前記所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【１１９５】

前記（Ｖｆ４）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１９６】

（Ｖｆ５）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の並びで複数の前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【１１９７】

前記（Ｖｆ５）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１１９８】

（Ｖｆ６）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると異なる態様で前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【１１９９】

前記（Ｖｆ６）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１２００】

（Ｖｆ７）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記数値対応情報に基づく表示とは異なる表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【１２０１】

前記（Ｖｆ７）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【１２０２】

（Ｖｆ８）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記再変動中において、前記仮停止中と同じ前記数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０３】
前記（Ｖｆ８）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１２０４】
（Ｖｆ９）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって有利な特定の結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって前記特定の結果よりも不利な結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い
ことを特徴とする遊技機。
【１２０５】
前記（Ｖｆ９）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１２０６】
（Ｖｆ１０）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記付加情報の表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０７】
前記（Ｖｆ１０）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１２０８】
（Ｖｆ１１）　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選により前記期間を設定するか否かを決定し、前記期間が設定されると前記仮停止中に表示する前記数値対応情報を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１２０９】
前記（Ｖｆ１１）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【１２１０】
＜第４１課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＡ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２１１】
（ＷＡ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物（可動部材Ｗ１，Ｗ２）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、

当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１２１２】
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２１３】
（ＷＡ２）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記複数の当接手段は、前記可動物の移動経路に沿って設けられており、前記複数の当接手段の当接部の各々は、前記所定の移動経路上を移動し接近した前記可動物に接触して前記移動幅を変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２１４】
前記（ＷＡ２）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路上を移動し接近した可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２１５】
（ＷＡ３）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記所定の当接手段、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段を同時に、または、異なるタイミングで第１状態とするように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１２１６】
前記（ＷＡ３）に記載の遊技機によれば、所定の当接手段、および、特定の当接手段が第１状態となるタイミングで可動物の移動幅が変わるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２１７】
（ＷＡ４）
前記（ＷＡ１）から前記（ＷＡ３）に記載の遊技機において、
前記当接手段の状態の変化は、遊技者に視認可能となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１２１８】
前記（ＷＡ４）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を視認できるので、可

動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【１２１９】

（ＷＡ５）

前記（ＷＡ４）に記載の遊技機において、

各当接手段の状態の変化の視認性は、前記当接手段の間で互いに異なる

ことを特徴とする遊技機。

【１２２０】

前記（ＷＡ５）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を見え方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【１２２１】

（ＷＡ６）

前記（ＷＡ４）に記載の遊技機において、

各当接手段の動作態様は、前記当接手段の間で互いに異なる

ことを特徴とする遊技機。

【１２２２】

前記（ＷＡ６）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化の仕方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【１２２３】

（ＷＡ７）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２２４】

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

【１２２５】

（ＷＡ８）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２２６】

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

【１２２７】

（ＷＡ９）

前記（ＷＡ８）に記載の遊技機において、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記演出制御手段は、前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた場合と比べて前記第１特典の付与の報知または示唆をさせ難い
ことを特徴とする遊技機。
【１２２８】
前記（ＷＡ９）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない場合と、可動物が所定の移動経路を通過し終えた場合とで報知または示唆させ方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２２９】
（ＷＡ１０）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記第１特典とは異なる遊技者にとって有利な第２特典（例えば大当たり状態，時短状態）を付与することが可能な第２特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、
前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、第２特典の付与を報知または示唆させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２３０】
前記（ＷＡ１０）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第２特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２３１】
（ＷＡ１１）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
遊技者にとって有利な第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を備え、
前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記第１特典の付与を報知または示唆させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２３２】
前記（ＷＡ１１）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第１特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＷＡ１１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動を遊技者に提示した後、当該可動物が移動経路上を通過してしまわないことを遊技者に望ませることができる。このように構成することで、遊技者に可動物を注視させることができ、より面白みのある遊技が実現できる。
【１２３３】
（ＷＡ１２）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段に前記可動物を当接させなくする制御が第２駆動手段になされたにも関わらず、前記当接手段に前記可動物が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するエラー報知手段を更に備える
ことを特徴とする遊技機。
【１２３４】
前記（ＷＡ１２）に記載の遊技機によれば、当接手段に可動物を当接させなくする制御

が第２駆動手段になされたにも関わらず、当接手段に可動物が当接可能な状態が続くエラーにも対応できる。
【１２３５】
（ＷＡ１３）
前記（ＷＡ８）に記載の遊技機において、
前記所定の移動経路に沿った前記可動物の移動は、少なくとも前記第１特典が付与されることが決定された場合に実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２３６】
前記（ＷＡ１３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与されることが決定された場合の可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２３７】
（ＷＡ１４）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定の移動経路は、前記可動物の自重による落下に起因した経路である
ことを特徴とする遊技機。
【１２３８】
前記（ＷＡ１４）に記載の遊技機によれば、自重による落下にする可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２３９】
（ＷＡ１５）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記所定の移動経路と直交する方向に駆動する
ことを特徴とする遊技機。
【１２４０】
前記（ＷＡ１５）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路と直交する方向から当接される可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２４１】
＜第４２課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＢ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２４２】
（ＷＢ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物（可動部材Ｗ１，Ｗ２）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記可動物が前記所定の移動経路を移動する移動態様に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２４３】
前記（ＷＢ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２４４】
なお、前記特典付与手段は、第１特典付与手段または第２特典付与手段の少なくいずれか一方である。
【１２４５】
（ＷＢ２）
前記（ＷＢ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１２４６】
前記（ＷＢ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【１２４７】
＜第４３課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＣ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２４８】
（ＷＣ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記制御手段は、前記所定の当接手段（当接部材Ｗ１３）、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段（当接部材Ｗ１５）を同時に、または、異なるタイミングで前記第１状態とするように前記第２駆動手段を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【１２４９】
前記（ＷＣ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２５０】
（ＷＣ２）
前記（ＷＣ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１２５１】
前記（ＷＣ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【１２５２】
＜第４４課題＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＤ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＤ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２５３】
（ＷＤ１）
駆動力を付与して所定の移動経路（第３の移動経路）に沿って可動物（可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａ）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６，Ｗ７）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせることが可能な制御手段と、を備え、
前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１２５４】
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動経路が複数種類となるので、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２５５】
（ＷＤ２）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の移動距離は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。

【１２５６】
前記（ＷＤ２）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２５７】
（ＷＤ３）
前記（ＷＤ２）に記載の遊技機において、
前記移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２５８】
前記（ＷＤ３）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２５９】
（ＷＤ４）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の移動方向は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【１２６０】
前記（ＷＤ４）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２６１】
（ＷＤ５）
前記（ＷＤ４）に記載の遊技機において、
前記移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２６２】
前記（ＷＤ５）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２６３】
（ＷＤ６）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記複数の当接手段は、前記所定の移動経路に沿って設けられ、前記可動物をいずれかの別経路に移動させるものであり、
前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２６４】
前記（ＷＤ６）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２６５】
（ＷＤ７）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記第１状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第２状態となることで、前記別経路に沿って移動させる

ことを特徴とする遊技機。
【１２６６】
前記（ＷＤ７）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２６７】
（ＷＤ８）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記第２状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第１状態となることで、前記別経路に沿って移動させる
ことを特徴とする遊技機。
【１２６８】
前記（ＷＤ８）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２６９】
（ＷＤ９）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記所定の移動経路に沿って複数あり、
前記当接手段の状態が切り替わる期間が、前記複数の当接手段の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【１２７０】
前記（ＷＤ９）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２７１】
（ＷＤ１０）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記別経路は複数あり、前記別経路の種別に応じて複数の前記当接手段を有し、
複数ある別経路のうち第１別経路に関する第１当接手段の状態が切り替わるパターンと、第２別経路に関する第２当接手段の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【１２７２】
前記（ＷＤ１０）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１２７３】
（ＷＤ１１）
前記（ＷＤ１０）に記載の遊技機において、
前記可動物を前記第１別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第１別経路に通過させるように前記第１当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第２当接手段の状態の切り替えを実行せず、
前記可動物を前記第２別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第２別経路に通過させるように前記第２当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第１当接手段の状態の切り替えを実行せず、
前記可動物を前記所定の移動経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記所定の移動経路に通過させるように前記第１当接手段、前記第２当接手段の状態の切り替えを実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【１２７４】

前記（ＷＤ１１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【１２７５】

＜第４５課題＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記（ＷＥ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（ＷＥ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【１２７６】

（ＷＥ１）

駆動力を付与して所定の移動経路（第３の移動経路）に沿って可動物（可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａ）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、

当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６，Ｗ７）と、

前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、

遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２７７】

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

【１２７８】

（ＷＥ２）

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

【１２７９】

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

【１２８０】

＜第４６課題＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＦ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＦ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２８１】
（ＷＦ１）　駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように第２駆動手段を制御する制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
前記制御手段が前記第１状態を発生させるように前記第２駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２８２】
前記（ＷＦ１）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることできる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。
【１２８３】
（ＷＦ２）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように前記可動物の移動態様が変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１２８４】
前記（ＷＦ２）に記載の遊技機によれば、可動物のどの部分に当接部が当接するかによって可動物の移動態様が変化する。したがって、遊技者は、可動物の移動態様の違いからも有利さの違いを認識することができる。
【１２８５】
（ＷＦ３）　前記（ＷＦ２）に記載の遊技機において、
前記可動物が前記当接部に当接した場合において、前記可動物が前記移動経路の下流側に進むか否かによって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２８６】
前記（ＷＦ３）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部した場合に移動経路の下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。
【１２８７】
（ＷＦ４）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の前記当接部に当接する対応箇所（被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒ）は、第１箇所（下側当接面Ｗｆ３ｂ）と第２箇所（上側当接面Ｗｆ３ａ）を少なくとも備え、
前記第１箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、
前記第２箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。

【１２８８】
前記（ＷＦ４）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の第１箇所に当接部が当接するか、可動物の第２箇所に当接部が当接するかによって有利となるか、不利となるかを認識することができる。
【１２８９】
（ＷＦ５）　前記（ＷＦ４）に記載の遊技機において、
前記第１箇所は、前記第２箇所よりも鉛直下側にある
ことを特徴とする遊技機。
【１２９０】
前記（ＷＦ５）に記載の遊技機によれば、遊技者に有利となる第１箇所は、遊技者に不利となる第２箇所よりも鉛直下側にあるので、第２箇所よりも鉛直下側にある第１箇所に当接部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動物が当接部した場合に第２箇所よりも鉛直下側にある第１箇所か否かによって有利さを認識することができる。
【１２９１】
（ＷＦ６）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物に対する前記当接部の移動距離（移動幅ｆ，ｇまたは移動幅ｈ，ｉ）に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２９２】
前記（ＷＦ６）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部が移動した移動距離に応じて有利さを認識することができる。
【１２９３】
（ＷＦ７）　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機において、
前記当接部の移動距離が短い場合（移動幅ｇである場合）は、前記当接部の移動距離が長い場合（移動幅ｆである場合）と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２９４】
前記（ＷＦ７）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。
【１２９５】
（ＷＦ８）　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機において、
前記可動物に当接する前記当接部の移動距離が最も短い場合（最も短い移動幅ｉである場合）、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２９６】
前記（ＷＦ８）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が最も短い場合は不利であることを認識することができる。
【１２９７】
（ＷＦ９）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典（大当たり状態，時短状態，確変状態）が付与されることを認識させることが可能となる
ことを特徴とする遊技機。
【１２９８】
前記（ＷＦ９）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部の位置関係によって定まる可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。

【１２９９】
（ＷＦ１０）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆（有利画像Ｗｆ６ａ，Ｗｆ６ｂの表示）を行うか否かが異なる
　ことを特徴とする遊技機。
【１３００】
　前記（ＷＦ１０）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の移動態様によっては、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を認識することもできる。
【１３０１】
　（ＷＦ１１）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物と前記当接部との当接よりも、前記可動物と前記当接部とが当接するときの前記可動物の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１３０２】
　前記（ＷＦ１１）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部とが当接するときの可動物の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。
【１３０３】
　（ＷＦ１２）　前記（ＷＦ１１）に記載の遊技機において、
　前記可動物と前記当接部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１３０４】
　前記（ＷＦ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部との当接も楽に見ることができる。
【１３０５】
＜第４７課題＞
　従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
　しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
　下記（ＷＧ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
　下記（ＷＧ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３０６】
（ＷＧ１）　駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
　前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
　前記当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
　前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように第２駆動手段を制御する制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
　前記制御手段が前記第１状態を発生させるように前記第２駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となり、

前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３０７】
前記（ＷＧ１）に記載の遊技機によれば、前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されているので、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。
【１３０８】
（ＷＧ２）
前記（ＷＧ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＦ２）乃至（ＷＦ１０）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１３０９】
前記（ＷＧ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＦ２）乃至（ＷＦ１０）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【１３１０】
＜第４８課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。また、この種の遊技機は、遊技状態の移行に関する抽選とは無関係の特別抽選を行うものがある。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来の遊技機では、第２遊技状態における特別抽選を用いた遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
下記（ＸＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特別抽選を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＸＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３１１】
（ＸＡ１）　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、
前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態よりも有利度の高い第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図２変動開始処理）と、
前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における所定段階（消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記第１遊技状態に移行させることが可能であり、
前記第２遊技状態における特定段階（蓄積モードｏｒ消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態（特殊時短状態）に移行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３１２】
前記（ＸＡ１）に記載の遊技機によれば、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。
【１３１３】
（ＸＡ２）　前記（ＸＡ１）に記載の遊技機において、
前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る

ことを特徴とする遊技機。
【１３１４】
前記（ＸＡ２）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。
【１３１５】
（ＸＡ３）　前記（ＸＡ１）に記載の遊技機において、
前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利である
ことを特徴とする遊技機。
【１３１６】
前記（ＸＡ３）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。
【１３１７】
（ＸＡ４）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記所定段階において前記特別条件が成立しない場合、前記第１遊技状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３１８】
前記（ＸＡ４）に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。
【１３１９】
（ＸＡ５）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段の操作により発生する段階である
ことを特徴とする遊技機。
【１３２０】
前記（ＸＡ５）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、所定段階および特定段階を発生させることができる。
【１３２１】
（ＸＡ６）　前記（ＸＡ５）に記載の遊技機において、
前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、
前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する段階である
ことを特徴とする遊技機。
【１３２２】
前記（ＸＡ６）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階および特定段階を発生させることができる。
【１３２３】
（ＸＡ７）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記入球手段として、第１入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第２入球手段があり、
前記特別抽選手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１３２４】
前記（ＸＡ７）に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行すること

ができる。
【１３２５】
（ＸＡ８）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における前記特定段階において、前記特別条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果（当たり）となった場合、前記第３遊技状態に移行させずに、前記第２遊技状態を新たに発生させることが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１３２６】
　前記（ＸＡ８）に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。
【１３２７】
（ＸＡ９）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する
　ことを特徴とする遊技機。
【１３２８】
　前記（ＸＡ９）に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。
【１３２９】
＜第４９課題＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行した場合にある条件が成立すると特典が付与されるものがある。（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、従来の遊技機では、第２遊技状態における特典の付与に関する遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
　下記（ＸＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第２遊技状態における特典の付与に関する遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
　下記（ＸＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３３０】
（ＸＢ１）　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、
　前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
　前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
　第１の確率にて前記当否抽選を実行する第１遊技状態（通常状態）と、前記第１の確率よりも前記特定結果とする確率が高い第２の確率にて前記当否抽選を実行する第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図２変動開始処理）と、
　前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選とは異なる特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、
　前記遊技状態制御手段（特図２変動開始処理）は、前記第２遊技状態のうち所定期間（保留が貯められない状態）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記所定期間とは異なる特定期間（保留が貯められる状態）において前記特別条件が成立した場合よりも、特定の特典（時短１００００回）を付与することなく前記第１遊技状態に移行する割合を高くし、
　前記第２遊技状態のうち前記特定期間において前記特別条件が成立した場合、前記所定期間において前記特別条件が成立した場合よりも前記特定の特典が付与される割合を高く

し、
　前記所定期間および前記特定期間において前記特別抽選の結果として前記特別条件とは異なる所定条件（転落落選）が成立した場合、次に実行される前記当否抽選が前記第２の確率にて実行される
　ことを特徴とする遊技機。
【１３３１】
　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機によれば、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短１００００回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。
【１３３２】
（ＸＢ２）　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の特典が付与されている状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る
　ことを特徴とする遊技機。
【１３３３】
　前記（ＸＢ２）に記載の遊技機によれば、時短１００００回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。
【１３３４】
（ＸＢ３）　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の特典が付与されている状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利である
　ことを特徴とする遊技機。
【１３３５】
　前記（ＸＢ３）に記載の遊技機によれば、時短１００００回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。
【１３３６】
（ＸＢ４）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記所定期間において前記特別条件が成立しない場合、前記第１遊技状態に移行させないことが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１３３７】
　前記（ＸＢ４）に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。
【１３３８】
（ＸＢ５）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
　前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段の操作により発生する期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１３３９】
　前記（ＸＢ５）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。
【１３４０】
（ＸＢ６）　前記（ＸＢ５）に記載の遊技機において、
　前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、
　前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する期間である

ことを特徴とする遊技機。
【１３４１】
前記（ＸＢ６）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。
【１３４２】
（ＸＢ７） 前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記入球手段として、第１入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第２入球手段があり、
前記特別抽選手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１３４３】
前記（ＸＢ７）に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。
【１３４４】
（ＸＢ８） 前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における前記特定期間において、前記特別条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果（当たり）となった場合、前記特定の特典を付与しないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３４５】
前記（ＸＢ８）に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。
【１３４６】
（ＸＢ９） 前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【１３４７】
前記（ＸＢ９）に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。
【１３４８】
＜第５０課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行するものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５公報）。このような遊技機としては、第２遊技状態中にある段階から他の段階に移行するものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、第２遊技状態中の段階の移行に関する演出が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
下記（ＸＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第２遊技状態中の段階の移行に関する演出の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＸＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３４９】
（ＸＣ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態よりも有利度の高い第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段と、
前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における所定段階（３１回転目以降の消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当たり）が成立した場合、前記第１遊技状態に移行することが可能であり、前記第２遊技状態における特定段階（１回転目から第３０回転目までの蓄積モードもしくは３０回転目での保留分に基づく消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態（時短１００００回）に移行することが可能であり、
前記抽選手段の抽選結果の表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記表示手段を制御して前記段階の移行に伴って所定の表示（モード移行情報ｘｃ８の表示）を実行し、前記段階が移行する前に前記段階の移行を示唆することが可能な特定の表示（モード移行示唆情報ｘｃ９の表示）を実行する表示制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による表示制御機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３５０】
（ＸＣ２）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記所定段階から前記特定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【１３５１】
（ＸＣ３）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記特定段階から前記所定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させない
ことを特徴とする遊技機。
【１３５２】
（ＸＣ４）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記所定段階から前記特定段階へ移行する第１移行の場合、前記段階の移行時点を含んだ所定期間において前記特定の表示を表示手段に実行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３５３】
（ＸＣ５）
前記（ＸＣ４）に記載の遊技機において、
前記特定段階から前記所定段階へ移行する第２移行の場合、前記所定期間において前記特定の表示を前記第１移行よりもより気付きにくく実行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３５４】
（ＸＣ６）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記段階の移行は、複数回の前記当否抽選が実行されると発生し、
前記特定の表示は、前記当否抽選が実行される毎に、前記段階の移行が近づいていることを示す
ことを特徴とする遊技機。

【１３５５】
（ＸＣ７）
前記（ＸＣ６）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記段階の移行の前後に実行され、前記段階の移行前においては、前記段階の移行時点に近づくのに応じて前記特定の表示を変化させ、
前記特定の表示は、前記段階の移行後においては、前記段階の移行が完了したことを示す
ことを特徴とする遊技機。
【１３５６】
（ＸＣ８）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記段階の移行は、複数回（例えば３０回）の前記当否抽選が実行されると発生し、
前記特定の表示は、複数回（例えば移行前の３変動）の前記当否抽選に亘り実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１３５７】
（ＸＣ９）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示を前記所定の表示よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【１３５８】
＜第５１課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３５９】
（Ｙａ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、

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

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

前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、所定の条件（例えばリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合）が成立することを条件に、前記複数の設定の中の所定の設定（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）を、前記所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定（例えば６０％の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様（例えば「少し多い」の魚群発生頻度）で前記情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１３６０】

前記（Ｙａ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この受付状態において、情報の出力態様の変更が行われた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【１３６１】

（Ｙａ２）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

所定事象（リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力）を検出する所定事象検出手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能）を備え、

前記所定事象が発生した場合に前記所定の条件（特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合）が成立する

ことを特徴とする遊技機。

【１３６２】

前記（Ｙａ２）に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって検出できる所定事

象が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。

【１３６３】

（Ｙａ３）　前記（Ｙａ２）に記載の遊技機において、

前記所定事象は時間の経過（リーチ停止の０．５秒前）である

ことを特徴とする遊技機。

【１３６４】

前記（Ｙａ３）に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって時間の経過に合わせて検出される所定事象（リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力）が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。

【１３６５】

（Ｙａ４）　前記（Ｙａ２）に記載の遊技機において、

前記所定事象は前記所定の設定への変更に対応する出力態様における前記情報の出力が妨げられる事象（所定事象は、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象）である

ことを特徴とする遊技機。

【１３６６】

前記（Ｙａ４）に記載の遊技機によれば、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力が妨げられるときでも、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力とは異なる出力態様で情報の出力を行うことができる。

【１３６７】

（Ｙａ５）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

前記識別情報は、複数列の図柄が所定方向に遊技者に識別しがたい態様（装飾図柄ＳＺの高速変動）で変動可能であり、

前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能（例えばリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能）である

ことを特徴とする遊技機。

【１３６８】

前記（Ｙａ５）に記載の遊技機によれば、複数列の図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の変更を受け付けることができる。

【１３６９】

（Ｙａ６）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能（例えばリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能）である

ことを特徴とする遊技機。

【１３７０】

前記（Ｙａ６）に記載の遊技機によれば、図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の再変更を受け付けることができる。

【１３７１】

（Ｙａ７）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、遊技者による所定のグループ（魚群発生頻度）に属する設定情報（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」の入力データ）のうちの１つを受け付けることにより前記変更情報を認識する

ことを特徴とする遊技機。

【１３７２】
前記（Ｙａ７）に記載の遊技機によれば、遊技者による所定のグループごとに設定の変更をすることが可能である。
【１３７３】
（Ｙａ８）　前記（Ｙａ７）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、複数のグループ（例えば魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッション）の各々について遊技者の選択を受け付ける
ことを特徴とする遊技機。
【１３７４】
前記（Ｙａ８）に記載の遊技機によれば、複数のグループそれぞれにおいて設定の変更をすることができる。
【１３７５】
（Ｙａ９）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、遊技者からの変更の受け付けの完了を報知（設定完了魚群Ｙｓの表示）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１３７６】
前記（Ｙａ９）に記載の遊技機によれば、設定の変更が正常に行われたことを確認することができる。
【１３７７】
（Ｙａ１０）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、所定の遊技（例えば変動中、ラウンド中）になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の種別（例えば魚群カスタマイズ、遊技結果の記録）を選別する
ことを特徴とする遊技機。
【１３７８】
前記（Ｙａ１０）に記載の遊技機によれば、所定の遊技になるときとならないときで設定の変更できる種別を変えることができる。
【１３７９】
（Ｙａ１１）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記対象物を少なくとも所定方向（ＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側）から前記被接近部材に接近させた場合に接近操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１３８０】
前記（Ｙａ１１）に記載の遊技機によれば、近接操作が検出されるときに所定方向ではない方向からの近接操作を検出し難いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【１３８１】
（Ｙａ１２）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を所定方向から接近させ易く、前記対象物を所定方向以外から接近させ難いように配置（ＮＦＣ通信部Ｙ１のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン８１が配置）されている
ことを特徴とする遊技機。
【１３８２】
前記（Ｙａ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者に対象物を被接近部材に接近させるときに所定方向から接近させ易いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【１３８３】

（Ｙａ１３）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、所定時間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための時間（例えば１秒間））、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【１３８４】
前記（Ｙａ１３）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物を被接近部材に接近させるという簡易な操作で、受付状態とさせることができる。
【１３８５】
（Ｙａ１４）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記変動表示手段が所定の表示（デモ画面（通常画面）、主装飾図柄ＳＺの変動表示）を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とし、前記変動表示手段が特定の表示（発展図柄ＨＺの変動表示（リーチ演出表示））を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力不可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【１３８６】
前記（Ｙａ１４）に記載の遊技機によれば、変動表示手段に所定の表示が実行されているか特定の表示が実行されているかに応じて、受付状態とさせることができるか否かが変わるので、受付状態とさせることができる状態か否かを容易に見分けることができる。
【１３８７】
（Ｙａ１５）
前記（Ｙａ１３）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、所定時間、前記対象物が前記被接近部材に接近したとしても、特定条件（ペアリング済みでないこと）が成立していなければ前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力しない
ことを特徴とする遊技機。
【１３８８】
前記（Ｙａ１５）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物が被接近部材に接近していさえすれば受付状態とさせてしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。
【１３８９】
（Ｙａ１６）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記被接近部材に対する前記対象物の接近を検出し難く、前記接近操作を検出できなかった場合（携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１から離れ過ぎている場合，携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた時間が短すぎる場合，ＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合）においても、所定期間（リトライ回数１０回ｏｒ検出時間経過後さらに１秒間）、前記接近操作の検出を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【１３９０】
前記（Ｙａ１６）に記載の遊技機によれば、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるので、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。
【１３９１】

（Ｙａ１７）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物に対して放射される電磁波（ＮＦＣ通信用電波，赤外線通信用赤外線）を発することにより前記対象物の接近操作を示す信号（ＮＦＣの応答信号，赤外線通信の応答信号）を前記接近検出手段に送信する
ことを特徴とする遊技機。
【１３９２】
前記（Ｙａ１７）に記載の遊技機によれば、対象物の接近操作は、対象物に対して放射される電磁波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。
【１３９３】
（Ｙａ１８）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材の接近方向の奥側には、前記対象物に対して電磁波を送信する送信手段（アンテナとＮＦＣ制御部の送信回路）と、電磁波を受信する受信手段（アンテナとＮＦＣ制御部の受信回路）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３９４】
前記（Ｙａ１８）に記載の遊技機によれば、送信手段や受信手段を気にすること無く、円滑に、対象物を被接近部材の接近方向に接近させることができる。
【１３９５】
（Ｙａ１９）
前記（Ｙａ１８）に記載の遊技機において、
電磁波を介して送信される送信情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード）または受信される受信情報（携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報）を記憶する記憶手段（ＲＯＭ，ＲＡＭ）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１３９６】
前記（Ｙａ１９）に記載の遊技機によれば、所定の送信情報と受信情報を電磁波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。
【１３９７】
（Ｙａ２０）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を接触もしくは非接触にさせる部材（携帯端末を接触させても僅かに浮かせる程度に非接触にさせてもよいＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）であり、
前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触もしくは非接触による接近操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１３９８】
前記（Ｙａ２０）に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。
【１３９９】
（Ｙａ２１）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を接触させる部材（携帯端末を接触させなければＮＦＣ通信できない極近距離のＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面）であり、
前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触させる接触操作

を検出する
　ことを特徴とする遊技機。
【１４００】
　前記（Ｙａ２１）に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる接触操作でなければ検出されないので、検出エラーがないように遊技者にしっかりと操作させることもできる。
【１４０１】
＜第５２課題＞
　従来、この種の遊技機として、例えば遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
　しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更後の処理に関して未だ改良の余地がある。
　下記（Ｙｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｙｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４０２】
　（Ｙｂ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
　前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
　前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
　対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
　遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
　前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常である）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
　前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生割合を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報出力制御手段は、所定の状態（例えば高速変動中）において遊技者による前記情報の出力態様の変更が行われる（例えば「ふつう」から「多い」に設定変更される）と第１態様（例えば５０％の魚群発生頻度）で前記情報（例えば魚群演出）を出力し、
前記第１態様での前記情報の出力後、遊技者の操作によらないで（プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に）前記情報の出力態様を前記第１態様から前記第１態様とは異なる第２態様（例えば１０％の魚群発生頻度）に変更して前記情報を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４０３】
前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の状態において遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると第１態様で情報を出力するが、第１態様での情報の出力後、遊技者の操作によらないで情報の出力態様を第１態様から第２態様に変更して情報を出力することが可能であるので、上述した情報の出力態様が変更され、変更された出力態様で情報が出力された場合に、その後その情報の出力態様が変更されなければ、単にその変更された出力態様で情報が出力され続ける訳ではないので、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。
【１４０４】
（Ｙｂ２）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記第１態様と前記第２態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値（魚群発生頻度）によって規定される
ことを特徴とする遊技機。
【１４０５】
前記（Ｙｂ２）に記載の遊技機によれば、魚群発生頻度を異ならせることによって第１態様と第２態様を規定することができる。
【１４０６】
（Ｙｂ３）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際（プレミアムリーチの変動表示中）には、前記設定変更手段に前記設定の変更に関する指令が前記変更受付手段より出力されない
ことを特徴とする遊技機。
【１４０７】
前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機によれば、設定変更手段に設定の変更に関する指令によらず、出力態様を第２態様に変更することができる。
【１４０８】
（Ｙｂ４）　前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際には、前記変更受付手段に、所定期間（プレミアムリーチの変動表示における高速変動中）、遊技者からの入力がない（遊技者は携帯端末を通じて入力できない）
ことを特徴とする遊技機。
【１４０９】
前記（Ｙｂ４）に記載の遊技機によれば、変更受付手段に、所定期間、遊技者からの入力がない場合に、出力態様を第２態様に変更することができる。
【１４１０】
（Ｙｂ５）　前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機において、

前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際には、前記変更受付手段の遊技者による受け付けが無効になっている
ことを特徴とする遊技機。
【１４１１】
前記（Ｙｂ５）に記載の遊技機によれば、プレミアムリーチの変動の際に、ＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２による受け付けが無効となり、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくすることができる。
【１４１２】
（Ｙｂ６）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
少なくとも前記変更受付手段が遊技者からの前記情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示終了以降に、前記情報出力制御手段が態様を前記第２態様に変更することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４１３】
前記（Ｙｂ６）に記載の遊技機によれば、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【１４１４】
（Ｙｂ７）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、前記第１態様での前記情報の出力がされた変動表示中に、出力態様を前記第２態様に変更することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４１５】
前記（Ｙｂ７）に記載の遊技機によれば、第１態様での情報の出力がされた時の変動表示において第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【１４１６】
（Ｙｂ８）　前記（Ｙｂ２）に記載の遊技機において、
前記第１態様と前記第２態様は、共通の設定値が互いに異なること（例えば第１態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇ、第２態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇとすること）により、前記情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【１４１７】
前記（Ｙｂ８）に記載の遊技機によれば、第１態様で情報を出力する場合と、第２態様で情報を出力する場合とで、共通の設定値が互いに異なることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせているので、例えば、第１態様で出力される情報よりも、第２態様で出力される情報を認識させ易くすることや、または、第２態様で出力される情報よりも、第１態様で出力される情報を認識させ易くすることができる。
【１４１８】
（Ｙｂ９）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１４１９】
前記（Ｙｂ９）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１４２０】
＜第５３課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、遊技者の操作に基づきこの情報の出力態様の変更が受

け付けられた場合に、変更された出力態様で上述した情報が出力されるものがあるが、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４２１】
（Ｙｃ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」の設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、所定の操作態様（携帯端末での設定変更操作）で遊技者による第１の出力態様（「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度）への変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）であっても、前記所定の操作態様に依らない（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作による）第２の出力態様（「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度）への変更の要求（例えば「非常に多い」に設定変更された状態）がなされると、前記情報の出力態様を前記第２の出力態様（例えば８０％の魚群発生頻度）へ変更し、前記第２の出力態様で前記情報を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４２２】
前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も

、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の操作態様で遊技者による第１の出力態様への変更が受け付けられた状態で、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の要求がなされると、情報の出力態様を第２の出力態様へ変更し、第２の出力態様で情報を出力することが可能であるので、所定の操作態様で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に所定の操作態様で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

【１４２３】

（Ｙｃ２）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様は、第１操作手段（例えば携帯端末）の操作態様であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１４２４】

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

【１４２５】

（Ｙｃ３）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

遊技に関する第１の制御を行う第１制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、

前記第１制御手段より種々の信号を受信して、第２の制御を実行する第２制御手段（例えば表示制御装置４５）を備え、

前記要求は、前記第２操作手段の操作に基づいて出される前記種々の信号に属する所定の信号（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号）に基づいて生成される

ことを特徴とする遊技機。

【１４２６】

前記（Ｙｃ３）に記載の遊技機によれば、第２操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する所定の信号により第２操作手段の操作態様で第２の出力態様への変更の要求することができる。

【１４２７】

（Ｙｃ４）　前記（Ｙｃ３）に記載の遊技機において、

前記所定の信号は、前記第２操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変化）を生じさせる場合に生成される信号である

ことを特徴とする遊技機。

【１４２８】

前記（Ｙｃ４）に記載の遊技機によれば、第２操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化を生じさせる場合に所定の信号を生成することができる。

【１４２９】

（Ｙｃ５）　前記（Ｙｃ４）に記載の遊技機において、

前記所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な変化（例えば魚群Ｙｇにおける魚群発生頻度・色・数の変化）である

ことを特徴とする遊技機。

【１４３０】

前記（Ｙｃ５）に記載の遊技機によれば、所定の変化を遊技者に認識させることができる。

【１４３１】

（Ｙｃ６）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず（図柄変動表示の実行中（高速変動中））、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１４３２】
前記（Ｙｃ６）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行することができる。
【１４３３】
（Ｙｃ７）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、前記所定の操作態様での遊技者の操作は、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行を妨げない
ことを特徴とする遊技機。
【１４３４】
前記（Ｙｃ７）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行は所定の操作態様での遊技者の操作により妨げられないようにすることができる。
【１４３５】
（Ｙｃ８）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【１４３６】
前記（Ｙｃ８）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合に実行しないようにすることができる。
【１４３７】
（Ｙｃ９）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記第２の出力態様は、予め定められた単一の出力態様（例えば「ふつう」，「やや多い」，「非常に多い」などの魚群発生頻度）である
ことを特徴とする遊技機。
【１４３８】
前記（Ｙｃ９）に記載の遊技機によれば、第２の出力態様を予め定められた単一の出力態様で出力することができる。
【１４３９】
（Ｙｃ１０）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記第１の出力態様よりも前記第２の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４４０】
前記（Ｙｃ１０）に記載の遊技機によれば、第１の出力態様よりも第２の出力態様の方を遊技者に認識されやすい設定にすることができる。
【１４４１】
（Ｙｃ１１）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１４４２】
前記（Ｙｃ１１）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１４４３】

＜第５４課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の遊技処理を実行中にこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４４４】
（Ｙｄ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば５０％，８０％，９０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、
少なくとも第１処理（例えば第１図柄／第３図柄変動表示処理）、前記第１処理とは異なる第２処理（例えば始動入賞処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する制御手段（例えば主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、遊技者による前記情報の出力態様の変更を前記変更受付手段が受け付け可能な前記第１処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による変更の指示（例えば魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作）が行われた場合、前記情報の出力態様を第１の出力態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」な

どの魚群発生頻度）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、前記第２処理が実行されると、前記情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様（例えば「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度）とし、前記第２の出力態様で前記情報を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４４５】
前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第１処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であるが、第２処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することが可能であるので、第１処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその第１の出力態様で出力され続ける訳ではないので、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。
【１４４６】
（Ｙｄ２）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第１処理は、前記始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる処理、または、前記変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１４４７】
前記（Ｙｄ２）に記載の遊技機によれば、第１処理は、始動条件の成立を契機として変動表示を実行させる処理、または、変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることができる。
【１４４８】
（Ｙｄ３）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記変動表示の実行中に実行される処理、または、前記特定遊技の実行中に実行される処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１４４９】
前記（Ｙｄ３）に記載の遊技機によれば、第２処理は、変動表示の実行中に実行される処理、または、特定遊技の実行中に実行される処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【１４５０】
（Ｙｄ４）　前記（Ｙｄ３）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、遊技者に対する前記情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない（例えば始動入賞処理）処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１４５１】
前記（Ｙｄ４）に記載の遊技機によれば、第２処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない処理であるので、情報の出力態様の変更に関する操作

がない場合でも情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。

【１４５２】

（Ｙｄ５）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第２処理は、前記第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に前記情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理である

ことを特徴とする遊技機。

【１４５３】

前記（Ｙｄ５）に記載の遊技機によれば、第２処理は、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理であるので、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。

【１４５４】

（Ｙｄ６）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第１処理は、遊技において実行される処理（第１図柄変動表示処理、通常処理）であり、

前記第２処理は、前記第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理（始動入賞処理は、第１図柄変動表示処理の実行中の割込処理）である

ことを特徴とする遊技機。

【１４５５】

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

【１４５６】

（Ｙｄ７）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１４５７】

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

【１４５８】

（Ｙｄ８）　前記（Ｙｄ６）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１４５９】

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

【１４６０】

（Ｙｄ９）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、

前記第１の出力態様と前記第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値（例えば魚群発生頻度）によって規定される
ことを特徴とする遊技機。
【１４６１】
前記（Ｙｄ９）に記載の遊技機によれば、第１の出力態様と第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値によって規定されるので、共通の設定値によって規定される第１の出力態様と第２の出力態様とで情報の出力をすることができる。
【１４６２】
（Ｙｄ１０） 前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理が実行される場合は、前記変更受付手段に対する遊技者による前記情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない
ことを特徴とする遊技機。
【１４６３】
前記（Ｙｄ１０）に記載の遊技機によれば、第２処理が実行される場合は、変更受付手段に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていないので、第２処理が実行される場合は第１の出力態様で情報の出力がされなくすることができる。
【１４６４】
（Ｙｄ１１） 前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記第２処理の実行を契機として所定の事象が生じる（プレミアムリーチ表示がされる）まで前記更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とする
ことを特徴とする遊技機。
【１４６５】
前記（Ｙｄ１１）に記載の遊技機によれば、第２処理は、第２処理の実行を契機として所定の事象が生じるまで更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とするので、所定の事象が生じるまで受け付けを無効とすることができる。
【１４６６】
（Ｙｄ１２） 前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１４６７】
前記（Ｙｄ１２）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１４６８】
＜第５５課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われると、この情報の出力態様の変更が受け付けられ、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４６９】
（Ｙｅ１） 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処

理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
遊技者の入力（携帯端末の機種名選択・カスタマイズ等の操作）が所定の操作（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作）か否かを判定する判定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付け、変更情報を出力することが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記所定の操作がなされたと判定されると、前記変更情報に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、前記所定の操作がなされなかった（例えば「海の物語」が選択されなかった）と判定されたことを条件に、前記設定を予め定められた特定の設定（例えば鳥群頻度１００％の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様で前記情報（例えば鳥群演出）を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１４７０】
前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態において情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので所定の操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を行わないのではなく、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することで、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。
【１４７１】
（Ｙｅ２）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、
前記所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作することである

ことを特徴とする遊技機。
【１４７２】
前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機によれば、所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作することであるので、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作しなければ、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。
【１４７３】
（Ｙｅ３） 前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機において、
前記所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様（無線ＰＡＮ通信が切断された状態で正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定される
ことを特徴とする遊技機。
【１４７４】
前記（Ｙｅ３）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。
【１４７５】
（Ｙｅ４） 前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機において、
前記所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様（誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定される
ことを特徴とする遊技機。
【１４７６】
前記（Ｙｅ４）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。
【１４７７】
（Ｙｅ５） 前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、
前記特定の設定に基づいた態様とは、前記所定の操作がなされなかったと判定される前の前記情報の出力態様よりも、遊技者に前記情報を認識させ易い態様（例えば「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様や、「タッチ無効です」を表示する態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【１４７８】
前記（Ｙｅ５）に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様とは、所定の操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様よりも、遊技者に情報を認識させ易い態様であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易くすることができる。
【１４７９】
（Ｙｅ６） 前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、
前記特定の設定に基づいた態様で出力される前記情報とは、前記所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報で（例えば「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」の表示）ある
ことを特徴とする遊技機。
【１４８０】
前記（Ｙｅ６）に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報であるので、所定

の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易い情報で出力することができる。
【１４８１】
（Ｙｅ７） 前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１４８２】
前記（Ｙｅ７）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１４８３】
＜第５６課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４８４】
（Ｚａ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１４８５】
前記（Ｚａ１）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部

を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【１４８６】

（Ｚａ２）　前記（Ｚａ１）に記載の遊技機において、

前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態となってから、次に前記所定停止状態となるまで、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１４８７】

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

【１４８８】

（Ｚａ３）　前記（Ｚａ２）に記載の遊技機において、

前記回転部材が前記第１方向とは反対の第２方向に回転（左回転）中に、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第２下側流路に流下され易いが、前記第１下側流路に流下される場合もある

ことを特徴とする遊技機。

【１４８９】

前記（Ｚａ３）に記載の遊技機において、上述した所定のタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球は、第２下側流路に流下され易いが、第１下側流路に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。

【１４９０】

（Ｚａ４）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ３）のいずれかに記載の遊技機において、

再び前記所定停止状態となった場合において、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第１下側流路に流下させ易い

ことを特徴とする遊技機。

【１４９１】

前記（Ｚａ４）に記載の遊技機において、再び所定停止状態となるタイミングで第１下側流路への流下を期待することができる。

【１４９２】

（Ｚａ５）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記当接領域を形成する前記第１当接部と前記第２当接部は、遊技球１球を収容できる間隔を隔てて配設されている

ことを特徴とする遊技機。

【１４９３】

前記（Ｚａ５）に記載の遊技機において、回転部材の前記第１方向への回転に伴って、遊技球を１球ずつ第１下側流路に流下させることができる。

【１４９４】

（Ｚａ６）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第１方向に偏心した位置に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【１４９５】
前記（Ｚａ６）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第１方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をまず第２当接部に当接させ、次に第１当接部に当接させて、第１下側流路に排出することができる。したがって、第１下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。
【１４９６】
（Ｚａ７）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第２方向に偏心した位置に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１４９７】
前記（Ｚａ７）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第２方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をいきなり第１当接部に当接させ、第１下側流路に排出することができる。したがって、上側流路から第１下側流路へ迅速に流入させることができる。
【１４９８】
（Ｚａ８）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１４９９】
前記（Ｚａ８）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が上側流路の中心軸線上に設けられているので、上側流路から流下した遊技球を第１当接部と第２当接部とで受け止めてから、第１下側流路に排出することができる。したがって、第１下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ上側流路から第１下側流路へ迅速に流入させることができる。
【１５００】
（Ｚａ９）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部は、前記回転部材の回転軸方向から見たときに、前記回転部材の回転軸と一致しない１点で交わっている
ことを特徴とする遊技機。
【１５０１】
前記（Ｚａ９）に記載の遊技機において、第１当接部から第２当接部とが回転部材に深く切り込まれていない分、第１当接部から第２当接部に円滑に遊技球を受け渡すことができる。
【１５０２】
（Ｚａ１０）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記上側流路の所定部位は、前記上側流路の出口部である
ことを特徴とする遊技機。
【１５０３】
（Ｘａ１０）に記載の遊技機において、特別な構成を設けなくても、第１当接部と上側流路の出口部との位置関係を用いるだけで、次に回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成できる。
【１５０４】
（Ｚａ１１）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部との前面側は少なくとも一部が透過性を有する前面側部材（カバーＺ２１）が配設されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５０５】
前記（Ｚａ１１）に記載の遊技機において、第１当接部と第２当接とは、前面側部材の

背後で視認可能とされているので、回転部材がどのようになっているかドキドキさせながら見せることができる。
【１５０６】
（Ｚａ１２）　前記（Ｚａ１１）に記載の遊技機において、
　前記第１当接部と前記第２当接部とは、前記前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１５０７】
　前記（Ｚａ１２）に記載の遊技機によれば、第１当接部と第２当接部とは、前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されているので、前面側部材の背後で第１当接部と第２当接部とを視認し辛くすることができる。
【１５０８】
（Ｚａ１３）　前記（Ｚａ１１）または（Ｚａ１２）に記載の遊技機において、
　前記第１当接部と前記第２当接部とが着色または有色部材で形成されることで、前記前面側部材を介して前記第１当接部と前記第２当接部が視認され易くされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１５０９】
　前記（Ｚａ１３）に記載の遊技機によれば、前面側部材の背後の第１当接部と第２当接部を目立たせることができる。
【１５１０】
（Ｚａ１４）
　前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）のいずれかに記載の遊技機において
　前記第１当接部と前記第２当接部の前面側は透過性を有する所定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記第１当接部と前記第２当接部とが前記所定の装飾の背面側から視認可能とされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１５１１】
　前記（Ｚａ１４）に記載の遊技機によれば、透過性を有する所定の装飾とその背後の第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【１５１２】
（Ｚａ１５）
　前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）のいずれかに記載の遊技機によれば、
　前記第１当接部と前記第２当接部の前面側は透過性を有しない特定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記特定の装飾によって、前記第１当接部と前記第２当接部とが視認し難くされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１５１３】
　前記（Ｚａ１５）に記載の遊技機によれば、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【１５１４】
（Ｚａ１６）
　前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）に記載の遊技機によれば、
　前記第１当接部と前記第２当接部の背面側には特別の装飾が施された背面側部材があり、前記特別の装飾によって、前記第１当接部と前記第２当接部とが視認し難くされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１５１５】
　前記（Ｚａ１６）に記載の遊技機によれば、背面側の特別の装飾の混ざってしまう第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
＜球が当たり続ければ戻る例＞
【１５１６】

＜第５７課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５１７】
（Ｚｂ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、少なくとも１以上の遊技球（例えば４球）が前記回転部材に接触することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記所定停止状態に向けて戻るように、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１５１８】
前記（Ｚｂ１）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を前記上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないよ

うな所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。また、第２当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、自動的に所定停止状態に戻るわけではなく、少なくとも１以上の遊技球を回転部材に接触させなければ所定停止状態に戻らないので、自動的に所定停止状態に戻る毎に遊技球を不正に投入し第１下側流路に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【１５１９】

（Ｚｂ２）

前記（Ｚｂ１）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に当接されることで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態と前記所定停止状態との間の中間状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５２０】

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

【１５２１】

（Ｚｂ３）

前記（Ｚｂ２）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態と前記所定停止状態との間の第２中間状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５２２】

前記（Ｚｂ３）に記載の遊技機によれば、上述した中間状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、ただちには所定停止状態に戻らないので、第１当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【１５２３】

（Ｚｂ４）

前記（Ｚｂ２）または（Ｚｂ３）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記中間状態または前記第２中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態または前記第２中間状態から前記所定停止状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５２４】

前記（Ｚｂ４）に記載の遊技機によれば、上述した中間状態または第２中間状態から、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【１５２５】

（Ｚｂ５）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記所定停止状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５２６】

前記（Ｚｂ５）に記載の遊技機によれば、上述した第２当接部が所定部位に近付いた状態から、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【１５２７】

（Ｚｂ６）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ５）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態となった後、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材を前記第２方向に回転させるための第３当接部（凸部Ｚ４８）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５２８】

前記（Ｚｂ６）に記載の遊技機によれば、不正行為者に対しては上側流路から流下した遊技球を第３当接部に接触させて回転部材を所定停止状態に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には上側流路から流下した遊技球を第３当接部に接触させれば回転部材を所定停止状態に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。

【１５２９】

（Ｚｂ７）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ６）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記回転部材が前記所定停止状態であるか前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くする目隠し手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【１５３０】

前記（Ｚｂ７）に記載の遊技機によれば、目隠し手段によって、回転部材が所定停止状態であるか第１当接部が所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転部材が所定停止状態になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転部材が所定停止状態になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転部材が所定停止状態になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。

【１５３１】

（Ｚｂ８）

前記（Ｚｂ７）に記載の遊技機において、

前記目隠し手段は、前記第１当接部と前記第２当接部と第３当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾である

ことを特徴とする遊技機。

【１５３２】

前記（Ｚｂ８）に記載の遊技機によれば、目隠し手段を、第１当接部と第２当接部と第３当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾とすることによって、遊技盤の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。

【１５３３】

（Ｚｂ９）

前記（Ｚｂ７）または（Ｚｂ８）に記載の遊技機において、

前記目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１５３４】

前記（Ｚｂ９）に記載の遊技機によれば、目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されているので、第１当接部と第２当接部と

第３当接部が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。
【１５３５】
（Ｚｂ１０）
前記（Ｚｂ７）から（Ｚｂ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部と前記第３当接部は、前記目隠し手段からはみ出さないように形成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５３６】
前記（Ｚｂ１０）に記載の遊技機によれば、第１当接部と第２当接部と第３当接部が目隠し手段からはみ出すことで、第１当接部と第２当接部と第３当接部がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。
【１５３７】
（Ｚｂ１１）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第２方向への回転が前記第１方向への回転よりも遅くなるように構成されている（ワンウェイダンパーＺ５５を回転軸に備える構成とされている）
ことを特徴とする遊技機。
【１５３８】
前記（Ｚｂ１１）に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第１下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第２下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。
【１５３９】
（Ｚｂ１２）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第２下側流路へ振り分けられる遊技球の速度が前記第１下側流路へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されている（ワンウェイダンパーＺ５５を回転軸に備える構成とされている）
ことを特徴とする遊技機。
【１５４０】
前記（Ｚｂ１２）に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第１下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第２下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。
【１５４１】
（Ｚｂ１３）
前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記所定停止状態に戻る場合と、前記所定停止状態に戻らない場合とがあるように構成されている（ピンＺ７０を備える構成とされている）
ことを特徴とする遊技機。
【１５４２】
前記（Ｚｂ１３）に記載の遊技機によれば、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、所定停止状態に戻る場合と、所定停止状態に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。
【１５４３】
（Ｚｂ１４）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）に記載の遊技機において、
前記（Ｚａ２）から前記（Ｚａ１６）の構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１５４４】
前記（Ｚｂ１４）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【１５４５】
＜第５８課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５４６】
（Ｚｃ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部と前記第２当接部に当接させた状態で、遊技球を前記第２当接部から離れさせ、前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５４７】
前記（Ｚｃ１）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部と第２当接部に当接させた状態で、遊技球を第２当接部から離れさせ、第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回

転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で次に回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【１５４８】

（Ｚｃ２）

前記（Ｚｃ１）に記載の遊技機において、

前記（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。

【１５４９】

前記（Ｚｃ２）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【１５５０】

＜第５９課題＞

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

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

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

下記（Ｚｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｚｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１５５１】

（Ｚｄ１）

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

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、

前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記

第２下側流路に流下させ易いように構成され、
　前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記回転部材に接触した遊技球が前記回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１５５２】
　前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。また、第２当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転部材に接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、第１方向とは反対の第２方向に回転させるので、回転部材の動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。
【１５５３】
（Ｚｄ２）
　前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機において、
　前記運動エネルギーは、前記所定停止状態（左回転停止姿勢）で前記上側流路を流下して前記回転部材に接触した遊技球が前記第１当接部に当接したときに、前記第１当接部を介して前記回転部材に与える運動エネルギーである
　ことを特徴とする遊技機。
【１５５４】
　前記（Ｚｄ２）に記載の遊技機によれば、回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、所定停止状態で上側流路を流下して回転部材に接触した遊技球が第１当接部に当接したときに、第１当接部を介して回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第１下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。
【１５５５】
（Ｚｄ３）
　前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機において、
　前記運動エネルギーは、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に与える運動エネルギーである
　ことを特徴とする遊技機。
【１５５６】
　前記（Ｚｄ３）に記載の遊技機によれば、回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第２下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。
【１５５７】

（Ｚｄ４）
前記（Ｚｄ１）から（Ｚｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１４）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１５５８】
前記（Ｚｄ４）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１４）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【実施例１】
【１５５９】
実施例１のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図１は、本発明の実施例１のパチンコ機１０の正面図である。図２は、パチンコ機１０の前方斜視図である。図３は、パチンコ機１０の背面図である。図４は、パチンコ機１０の右側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図１のＡＡ断面で示す図である。図５は、パチンコ機１０の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図１のＢＢ断面で示す図である。図６は、パチンコ機１０の平面図である。図７は、遊技盤３０の正面図である。図８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図９は、（ａ）は第３図柄表示装置４２の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である。
【１５６０】
なお、以下の実施例において特に断りのない限り、上下左右及び前後（あるいは奥、手前）の方向は、遊技盤を正面から見た状態、すなわち遊技盤の正面視を基準にして説明する。
【１５６１】
図１，図２に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠１１と、この外枠１１の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ１として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、この内枠１２の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ２として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備えている。
【１５６２】
外枠１１は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠１１の上下方向の外寸は８０９ｍｍ（内寸７７１ｍｍ）、左右方向の外寸は５１８ｍｍ（内寸４８０ｍｍ）としている。なお、外枠１１は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。
【１５６３】
内枠１２は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース１２ａ（図２参照）と、この樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技盤３０（図７参照）とを備えている。また、内枠１２は、図１，図２に示すように、樹脂ベース１２ａの前面側で片開き自在な前面枠セット１４を備えている。
【１５６４】
具体的には、樹脂ベース１２ａは、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域３０ａ（図７参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。
【１５６５】
前面枠セット１４は、正面視左側で上下方向の開閉軸Ｊ２を軸心にして当該内枠１２に対して開閉可能に取り付けられている。詳細には、前面枠セット１４は、正面視で左側を開閉基端側とし右側を開閉先端側として前方へ回動可能とされている。
【１５６６】
遊技盤３０（図７参照）は、その遊技領域３０ａを樹脂ベース１２ａの開口部に位置させるようにして当該樹脂ベース１２ａの背面側より着脱自在に取り付けられる。
【１５６７】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット１４について説明する。

【１５６８】

前面枠セット１４は、図１に示すように、内枠１２に対して開閉可能に取り付けられており、内枠１２と同様、パチンコ機１０の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸Ｊ２を軸心にして前方側に開放可能とされている。

【１５６９】

前面枠セット１４は、図１に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部１３と、この下皿部１３の上側に位置する上皿部２１と、この上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３とに大別される。

【１５７０】

これらの下皿部１３、上皿部２１、ガラス枠部２３を、前面枠セット１４の樹脂成形部品であるベース板体１４ａの前面側各箇所にそれぞれ取り付けることで、前面枠セット１４が構成されている。

【１５７１】

下皿部１３は、図１に示すように、下皿１５を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体１４ａの正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部１３は、その前面側に、下皿１５と球抜きレバー１７とを備えている。

【１５７２】

球受皿としての下皿１５は、図１，図２に示すように、前面枠セット１４の横幅を略三等分した場合の左端から「２／３」にわたる箇所まで設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能である。球抜きレバー１７は、下皿１５内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー１７を図１で左側に移動させることにより、下皿１５の底面の所定箇所（例えば略中央箇所）が開口され、下皿１５内に貯留された遊技球を下皿１５の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。

【１５７３】

遊技球発射ハンドル１８は、遊技用操作手段として、下皿１５よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９（図３、図８参照）によって遊技球が遊技盤３０（図７参照）の方へ打ち込まれる。遊技球発射ハンドル１８は、遊技者による操作が可能となっているため、別の実施形態における別操作として採用してもよい。

【１５７４】

音出力部２４は、図１に示すように、前面枠セット１４の正面視で上部の左右２箇所に設けられ、その前面枠セット１４の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音を出力するための複数個の出力口で形成されている。この出力口は、図１では一部のみ図示し、全体図示を省略している。

【１５７５】

上皿部２１は、図１に示すように、上皿１９を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の下部箇所（前述の下皿１５の上方位置）に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体１４ａの正面視で下部箇所に固定されており、遊技球の受皿としての上皿１９を備えている。ここで、上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置２２９の方へ導出するための球受皿である。

【１５７６】

また、上皿部２１は、図１に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される各種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、複数個の押しボタンからなる枠ボタン８０が設けられている。枠ボタン８０は、決定ボタン８１と、決定ボタン８１の左右両側に配される左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を備えている。決定ボタン８１は、図４に示すように、ボタン本体８１ａと、検出部８１ｂと、ボタンケース８１ｃとを備えている。ボタン本体８１ａは、遊技者が検出部８１ｂに対して遠い位置から近か

い位置に近付ける近接対象である。ボタン本体８１ａは、その裏面から下方向に突出した突出片８１ｄを備える。検出部８１ｂは、遊技者によるボタン本体８１ａを接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段である。ここでは検出部８１ｂは、投光器と受光器とを有するフォトセンサである。なお、検出部８１ｂは、突出片８１ｄが接点を押下したことを検出するリミットスイッチでも構わない。突出片８１ｄが所定位置までしっかりと押下されたときに行われる接近操作の検知によって、接近操作が正しく行われたと判断される。ボタンケース８１ｃは、ボタン本体に倣った筒状の部材である。ボタンケース８１ｃは、遊技者の押下によってボタン本体８１ａを検出部８１ｂに接近させることができる被接近部材である。具体的には、ボタンケース８１ｃは、遊技者に押下されたときには下方向へ、遊技者の押下が終わったときにはバネの反発力によって上方向へボタン本体８１ａを移動可能に保持している。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。後述する実施形態における別操作として、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作を採用してもよい。

【１５７７】

ガラス枠部２３は、図１に示すように、上皿部２１の上側に形成された窓部１０１と、この窓部１０１の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。

【１５７８】

つまり、前面枠セット１４には、図１に示すように、上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３の中央箇所に、遊技盤３０の遊技領域３０ａ（図７参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部１０１が形成されている。詳しくは、窓部１０１は、略縦長楕円形状で中央が空洞（開口部１０１ａ）となっており、その開口部１０１ａを略縦長楕円形状等のガラス板１３７で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット１４の背面側に取り付けられたものである。ガラスユニット１４０は、二枚のガラス板１３７を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部１０１の略中央部が直線状になるようにし、ガラス板１３７もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板１３７は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【１５７９】

さらに、ガラス枠部２３は、図１に示すように、窓部１０１の周囲に各種の電飾部３００（第１電飾部３０１、第２電飾部３０２及び第３電飾部３０３）を備えている。つまり、前面枠セット１４は、図１に示すように、その正面視した状態で窓部１０１の周囲で左箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第１電飾部３０１（左側電飾部）を、窓部１０１の周囲で右箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第２電飾部３０２（右側電飾部）を、窓部１０１の周囲で上箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第３電飾部３０３（上側電飾部）を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

【１５８０】

本パチンコ機１０では、第１電飾部３０１、第２電飾部３０２及び第３電飾部３０３は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機１０の第１電飾部３０１及び第２電飾部３０２には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ１０５と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０６とが備えられている。

【１５８１】

また、窓部１０１の周縁で右斜め下箇所には、内枠１２表面や遊技盤３０表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓１０７が設けられている。この小窓１０７の所定箇所を平面状としているので、遊技盤３０の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓１０７の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【１５８２】

また、窓部１０１の右下方には貸球操作部１２０が配設されており、貸球操作部１２０には球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。パチンコ機１０の側方

に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部１２０が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン１２１は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１９に供給される。返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部１２０にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部１２０が不要となる。故に、貸球操作部１２０の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【１５８３】

次に、図７を用いて遊技盤３０の構成を説明する。遊技盤３０は、図７に示すように、正面視で四角形状の木製（例えば、合板）でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板３０ｂを備えており、その周縁部（後述するレール５１，５２の外側部分）が内枠１２の樹脂ベース１２ａの裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤３０の前面側の略中央部分たる遊技領域３０ａは、前面枠セット１４のベース板体（図示省略）の略楕円形状の図１に示した窓部１０１のガラス板１３７を通じて、当該前面枠セット１４の前方外側から視認可能である。

【１５８４】

また、遊技盤３０は、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４及び可変表示装置ユニット３５を備えている。これらは、遊技盤３０における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤３０前面側から木ネジ等により取り付けられている。

【１５８５】

特図１用始動入賞装置３３ａは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるへそタイプの始動口（スタートチャッカー）である。特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）である。普通図柄用始動口３４は、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を所定回数開放させる始動口（スルーチャッカー）である。可変入賞装置３２は、特図１始動入賞装置３３ａおよび特図２始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づいて大入賞口を開閉する電動役物（扉部材）を有する入賞装置である。電動役物の開閉は、図示の回動するタイプに限らず、前後または左右に直線的に進退するタイプであってもよい。

【１５８６】

特図１用始動入賞装置３３ａは、可変表示装置ユニット３５の左側に設けられた左側遊技領域３０ａｌを流下した遊技球のうち、ステージ部４７Ｂを転動して真上から落下した遊技球を入球可能な始動口である。特図１用始動入賞装置３３ａの上方には、左側遊技領域３０ａｌを流下した遊技球を水平方向に揺動（往復）させるステージ部４７Ｂが設けられている。ステージ部４７Ｂのうち特図１用始動入賞装置３３ａの真上箇所から落下した遊技球などが特図１用始動入賞装置３３ａに入球する。

【１５８７】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、可変表示装置ユニット３５の右側に設けられた右側遊技領域３０ａｒにおいて遊技球が入球可能な位置に設けられた始動口である。特図２用始動入賞装置３３ｂの上方には、普通図柄用始動口（スルーゲート）３４が設けられている。普通図柄用始動口３４への通過検出に基づく普通図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が開放されて、遊技球が入球可能となっている。

【１５８８】

なお、右側遊技領域３０ａｒは、右側遊技領域３０ａｒに発射された遊技球のうち一部の遊技球を普通図柄用始動口３４に通過させるように構成してもよいし、右側遊技領域３０ａｒに発射された遊技球を全部普通図柄用始動口３４に通過させるように構成してもよい。

【１５８９】

可変入賞装置３２は、特図２用始動入賞装置３３ｂの左斜め下側に設けられ、右側遊技領域３０ａｒを流下する遊技球のみが入球可能となっている。すなわち、右打ち操作により発射された遊技球は、可変入賞装置３２が開状態となっていれば、可変入賞装置３２に入球可能となっている。

【１５９０】

一般入賞口３１，可変入賞装置３２，特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４には、それぞれ遊技球の入球または通過を検出する図示省略の検出スイッチが設けられ、この特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４への入球は、それぞれの検出スイッチにより個別に検出される。

【１５９１】

また、一般入賞口３１，特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置３２への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞれに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿１９（または下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。

【１５９２】

例えば、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球の場合には、３個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口３１及び可変入賞装置３２への入球の場合には、１０個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。

【１５９３】

なお、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過し、当該通過が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該普通図柄用始動口３４へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。

【１５９４】

その他に、図７に示すように、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口３６を通って図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘３９が植設されている。この他にも風車３７等の各種部材（役物）が配設されてもよい。風車３７とその上流および下流の釘列は、遊技球の流下方向を、特図１用始動入賞装置３３ａに入球可能な流下方向（下流側の上段の釘列）か、または、一般入賞装置３１に入球可能な流下方向（下流側の下段の釘列）のいずれかに振り分ける流下方向振分機構として働いている。風車３７は、透明樹脂で形成された円盤の背面から３枚の羽根がＹ字状になって盤面に向けて突出されており、釘で支持された回転軸を中心に、遊技球の重みによって右方向・左方向に回転自在に構成されている。風車３７の回転軸は、上流側の釘列によって形成された流路に対してやや左寄りに配設されているが、真ん中もしくはやや右寄りでも構わない。風車による遊技球の方向は、上部の釘列の影響も受ける。風車３７が３本の羽根をＹの字の形となる状態で停止している場合は、上流からの遊技球はそのまま右側に方向転換され易い。右側に方向転換された遊技球は、下流側の上段の釘列に案内されて特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる。風車３７が３本の羽根をＹの字を上下逆さにした形となる状態で停止している場合は、上流側の釘列に近い垂直姿勢もしくは右上の釘列に向けて傾いた略垂直姿勢をとる羽根の影響を受けて、左側に方向転換され易くなる。左側に方向転換された遊技球は、下流側の下段の釘列に案内されて一般入賞口３１に入球し易くなる。

【１５９５】

可変表示装置ユニット３５は、図７に示すように、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、識別情報としての第１図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第１図柄表示装置４０と、普通図柄用始動口３４の通過をトリガとして、第２図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第２図柄表示装置４１と、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、第３図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第３図柄表示装置４２とを備えている。第３図柄表示装置４２は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板１３７の代わり又はガラス板１３７とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であってもよい。

【１５９６】

第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き７セグメントＬＥＤ表示器）である第１セグメント表示部４０ａを備えている。この第１セグメント表示部４０ａは、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて変動発光等する。さらに、第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、第１セグメント表示部４０ａにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ４０ｃを備えている。保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにも表示する構成とされている。

【１５９７】

具体的には、図９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、４個の保留ランプ４０ｃに対応する第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示ＴＨとが設けられている。図９（ａ）では、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示の開始時、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示における主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺからなる装飾図柄（第３図柄）の変動表示時を示している。第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４及び当該保留表示ＴＨは、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。

【１５９８】

すなわち、図９（ｂ）に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色，青色，赤色，虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図９（ａ）は、第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４及び当該保留表示ＴＨが白色であることを示している。

【１５９９】

第１セグメント表示部４０ａは、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第１図柄の変動表示状態（本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様）を発生させ、その発光変動の停止時に、その発光表示態様により、大当たりであるか外れであるかを表示する。なお、大当たりであるか外れであるかだけでなく、大当たりである場合はその大当たりの種類を表示してもよい。例えば、第１記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第１大当たりを意味し、第２記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第２大当たりを意味し、第３記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第３大当たりを意味し、第４記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると外れを意味する。なお、第１セグメント表示部４０ａによる発光表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、大当たりであるか外れであるか、

どの種類の大当たりであるか分からない（あるいは分かり難い）表示としている。

【１６００】

また、本実施例では、特定種別の大当たりに基づく大当たりラウンド終了後は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞し易いようにサポートするサポート状態となる。遊技者は、サポート状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させるために右打ちを行う。右打ちされた遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した場合、極めて短い時間内に第２図柄による当否抽選から結果表示までが行われる。第２図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が所定時間、開放される。そのため、時短状態または確変状態中、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなっている。

【１６０１】

なお、この第１図柄表示装置４０として、少なくとも２色以上の発光が可能なタイプの単一又は複数個のＬＥＤを採用してもよい。具体的には、第１図柄表示装置４０として、例えば赤色と青色に発光可能な２個のＬＥＤを採用した場合を例に挙げると、各ＬＥＤの発光色を交互に変更させることで、第１図柄（各ＬＥＤの発光色態様）の変動表示状態を発生させ、例えば、両方のＬＥＤが赤色発光状態で停止すると第１大当たりを示し、一方のＬＥＤが赤色発光状態で停止しかつ他方のＬＥＤが消灯すると第２大当たりを示し、両方のＬＥＤが青色発光状態で停止すると第３大当たりを示し、両方のＬＥＤが互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。また、第１図柄表示装置４０を構成する第１セグメント表示部４０ａ及び保留ランプ４０ｃのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。また、第１図柄表示装置４０にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【１６０２】

第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が第３の始動口３４を通過する毎に例えば表示部４１ａ，４１ｂによる表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第３の始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。なお、表示部４１ａ，４１ｂは、その内部にＬＥＤ（発光ダイオード）を有しており、このＬＥＤの発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第２図柄表示装置４１及び保留ランプ４１ｃのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

【１６０３】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第３図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第３図柄表示装置４２では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

【１６０４】

第３図柄表示装置４２は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置４５により表示内容が制御される。第３図柄表示装置４２には、例えば図９に示すように、左、中及び右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが表示される。各装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒは複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎に

スクロールされるようにして第３図柄表示装置４２に可変表示される。なお本実施の形態では、第３図柄表示装置４２（液晶表示装置）は、例えば、１１インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット３５には、正面視した状態で第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａをほぼ囲むようにしてこの第３図柄表示装置４２の前方側にセンターフレーム４７Ａが配設されている。本実施形態では第３図柄表示装置４２として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置（例えば、ＰＤＰ：プラズマ・ディスプレイ・パネルや、ＥＬ：エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機ＥＬなど）を採用してもよい。

【１６０５】

図７に示す可変入賞装置３２は、通常は遊技球が入賞できない閉状態（あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい）になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動されるものである。可変入賞装置３２が開状態となってから閉状態となる期間をラウンドと呼ぶ。大当たり状態では、このラウンド遊技が所定回数繰り返し行う。

【１６０６】

このように、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置３２が開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動され、可変入賞装置３２に多数の遊技球が入球（入賞）し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。ただし、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置３２が開状態となる期間が極めて短く、開状態であっても遊技球が入賞し難い場合もあるが、そのような大当たりラウンド遊技は終了後にサポート状態に移行されるため、遊技者の持ち玉が減りにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。つまり、本実施例のパチンコ機１０は、遊技球の投入数（発射装置２２９による遊技球の遊技領域３０ａへの発射数）の方が、遊技球の賞球払出数（一般入賞口３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂなどへの遊技球の入球に基づく賞球払出数）よりも多い通常遊技状態（遊技球消費状態）と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数よりも多いか、同数か、もしくは、通常遊技状態に比べてその差が少ない有利遊技状態（例えば、大当たりラウンド遊技状態およびその後に発生するサポート状態）とに状態変移可能なものである。

【１６０７】

より詳しくは、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに対し遊技球が入賞すると、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示に合わせて、第３図柄表示装置４２の第３図柄が変動表示させる。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動表示は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく変動表示よりも優先的に変動されるが、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞順に変動することも可能である。それぞれの変動停止後の第１セグメント表示部４０ａ及び第３図柄表示装置４２の表示が予め設定した大当たりを示す記号及び組み合わせとなることが確定した場合に、大当たりラウンド遊技状態が発生可能な状態となる。

【１６０８】

そして、可変入賞装置３２は、その大入賞口３２ａが所定の開放状態となるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を１ラウンドとして、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが所定回数（例えば２，８，１６ラウンド数）繰り返し開放される。また、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ及び特図２用始動入賞装置３３ｂを通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４（総称する場合は保留ランプ４０ｃと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｃは、４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で保留表示等される構成等であっても良い。

【１６０９】

また、遊技盤３０には、図７に示すように、発射装置２２９（図３参照）から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するための２本のレール５１，５２が取り付けられており、遊技球発射ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は２本のレール５１，５２の後述する球案内通路４９を通じて所定の遊技領域３０ａに案内される。２本のレール５１，５２は長尺状をなすステンレス製の金属帯状部材であり、内外二重に遊技盤３０に取り付けられている。内レール５１は、遊技盤３０の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール５２は、一部（主に左側部）が内レール５１に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール５１と外レール５２とにより誘導レールが構成され、これら各レール５１，５２が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路４９が形成されている。なお、球案内通路４９は、遊技盤３０との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【１６１０】

内レール５１の先端部分（図７の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、内レール５１及び外レール５２間の球案内通路４９から遊技盤３０の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路４９内に戻ってしまうといった事態が防止される。戻り球防止部材５３は、遊技領域３０ａに遊技球を送り出す方向を、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易い斜め上方向か、または、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難い鉛直下方向のいずれかに振り分ける送出方向振分機構として働いている。具体的には、遊技者が通常の強度で発射操作を行えば、遊技球歯戻り球防止部材５３を押しのけて、遊技領域３０ａに斜め上方向に送り出されるので、中央付近まで到達した遊技球は、その勢いを利用して、下流側の釘等でしっかりと弾かれ、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる。他方、遊技者が通常よりも弱く発射操作を行うと、遊技領域３０ａのやや手前側の釘に弾かれた遊技球が、戻り球防止部材５３に当ってさらに勢いが弱められて、遊技領域３０ａに鉛直下方向に送り出されるので、下流側の釘等での跳ね返りも弱くなり、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる。また、遊技盤３０が内枠１２に取り付けられた状態において、外レール５２における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図７の右上部：外レール５２の先端部に相当する部位）には、返しゴム５４が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって跳ね返されるようになっている。外レール５２は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図７に示すように、外レール５２の先端部（図７の右上部）から内レール５１の右側先端部（図７の右下部）までは、第１図柄表示装置４０での遊技領域３０ａ側の壁部５６と、内枠１２に形成された壁部５５（図７に破線で示す）とが位置することにより、遊技領域３０ａが仕切られている。

【１６１１】

なお、図７に示すように、遊技盤３０の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシールＳＬ（プレートとしてもよい）を貼着するためのスペースである。遊技盤３０の右下隅部に、証紙等のシールＳＬを貼着することで、遊技盤３０と証紙との一義性を持たせることができる。

【１６１２】

次に、遊技盤３０の遊技領域３０ａについて説明する。遊技領域３０ａは、図７に示すように、内レール５１と外レール５２との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤３０の盤面上に区画される当該遊技領域３０ａが大きく構成されている。

【１６１３】

本実施の形態では、遊技領域３０ａを、パチンコ機１０の正面から見て、内レール５１及び外レール５２によって囲まれる領域のうち、内外レール５１，５２の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域３０ａと言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域３０ａの向かって左側限界位置は外レール５２に

よってではなく内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの向かって右側限界位置は壁部５５（内枠１２の一部）によって特定される。また、遊技領域３０ａの下側限界位置は内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの上側限界位置は外レール５２によって特定される。

【１６１４】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置２２９には、前面枠セット１４の図示省略の球出口（上皿１９の最下流部より通じる球出口）から遊技球が１つずつ供給される。

【１６１５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。図３に示すように、パチンコ機１０は、その背面（実際には内枠１２及び遊技盤３０の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる（例えば、後述する図８の払出制御基板３１１ａが背面視で手前側で、電源装置３１３の電源制御基板及び発射制御装置３１２の発射制御基板が払出制御基板３１１ａよりも奥側に位置する）ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構部３５２）や樹脂製の保護カバー３５３等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図３に示す複数（３個）の取付台２３０～２３２に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠１２又は遊技盤３０の背面に装着するようにしている。具体的には、図３に示すように、主制御装置２６１を取付台２３０に搭載し、サブ制御装置２６２を取付台２３２に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２及び電源装置３１３を取付台２３１に搭載してユニット化している。

【１６１６】

また、払出機構部３５２は、図３に示すように、各種部品（後述するタンク３５５、タンクレール３５６、ケースレール３５７、払出装置３５８及び電源スイッチ基板３８２）がパチンコ機１０の背面視で逆Ｌの字状に配設されて構成されており、払出機構部３５２及び保護カバー３５３も１ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【１６１７】

裏パックユニット２０３は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠１２又は遊技盤３０の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット２０３とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

【１６１８】

また、遊技盤３０の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤３０表側の一般入賞口３１に対応する位置には入賞口スイッチ（図示省略）が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ（図示省略）が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対応する位置には特図１用始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチ（図示省略）と特図２用始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチ（図示省略）（図示省略）とがそれぞれ設けられ、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。普通図柄用始動口３４に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、普通図柄用始動口３４への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。

【１６１９】

一般入賞口３１の入賞口スイッチ（図示省略）及び普通図柄用始動口３４のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａ（図８参照）に接続されている。また、可変入賞装置３２のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省

略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板２６１ａに接続されている。これに対し、特図１用始動入賞装置３３ａ及び特図２用始動入賞装置３３ｂの各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板２６１ａに接続されている。

【１６２０】

その他図示は省略するが、可変入賞装置３２には、大入賞口３２ａを開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、特図２用始動入賞装置３３ｂには、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。なお、背面側のその他の構成として、後述するＲＡＭ消去スイッチ３２３や、設定付きパチンコ機であれば設定変更のＯＮ／ＯＦＦを切り換える設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチ，作業者による設定変更操作を受ける設定変更スイッチ，現在の設定をリセットする設定リセットスイッチなどを、他の操作手段とは異なる態様で操作者が設定変更を行う別態様操作手段として備える。

【１６２１】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａに取り込まれ、該主制御基板２６１ａよりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板３１１ａに送信される。そして、該払出制御基板３１１ａの出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【１６２２】

図３に示すように、主制御装置２６１は、パチンコ機１０の背面視における下側の取付台２３０に搭載され、サブ制御装置２６２は、パチンコ機１０の背面視における上側の取付台２３２に搭載されている。ここで、主制御装置２６１は、図８に示すように、主たる制御を司るＣＰＵ５０１と、遊技プログラムを記憶したＲＯＭ５０２と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するＲＡＭ５０３と、各種機器との連絡をとる入出力ポート５０５と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板２６１ａを具備しており、この主制御基板２６１ａが透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス２６３は、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは、封印ユニット２６１ｃによって開封不能に連結され、これにより基板ボックス２６３が封印されている。

【１６２３】

また、サブ制御装置２６２は、例えば主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａからの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置４５の制御を司るＣＰＵ５５１や、その他ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３、バスライン５５４及び入出力ポート５５５等を含むサブ制御基板２６２ａを具備しており、このサブ制御基板２６２ａが透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに収容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置２６２を介して表示制御装置４５に出力される。

【１６２４】

図３に示すように、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が取付台２３１に搭載されている。払出制御装置３１１は制御の中枢をなすＣＰＵや、その他ＲＯＭ、ＲＡＭ、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置３１２は発射制御基板を具備している。また、電源装置３１３は電源制御基板を具備している。払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａは、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置３１２の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に従い発射装置２２９（図８参照）の制御が行われ、電源装置３１３の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置２２９は、遊技球を遊技領域４２ａに移動させる駆動力を発生させる駆動手段である発射ソレノイド（図示省略）への通電／非通電に従って進退自在な発射槌部（図示省略）で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置２２９として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊

技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機前面の貸球操作部１２０（図１参照）及び図示しないカードユニットに電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置３１１に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４は不要である。

【１６２５】

上記払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置３１１では、前述した主制御装置２６１と同様、基板ボックス３１１ｂ（被包手段）を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス３１１ｂが封印されている。

【１６２６】

払出制御装置３１１には、図３に示すように、状態復帰スイッチ３１１ｃが設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３１１ｃが押下されると、払出モータ３５８ａ（図８参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られている。

【１６２７】

また、電源監視基板２６１ｂにはＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入することとしている。

【１６２８】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。裏パックユニット２０３は、図３に示すように、樹脂成形された保護カバー３５３と遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。

【１６２９】

裏パックユニット２０３は、その最上部に上方に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール３５６が連結され、さらにタンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。ケースレール３５７の最下流部には、払出装置３５８が設けられ、払出モータ３５８ａ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて上皿１９に供給される。

【１６３０】

また、タンクレール３５６には、当該タンクレール３５６に振動を付加するためのバイブレータ３６０が設けられている。例えば、バイブレータ３６０が例えば２本のネジでタンクレール３５６に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ３６０は、タンクレール３５６に面接触するのではなく、当該２本のネジの部分で接触しており、バイブレータ３６０による振動がより効果的にタンクレール３５６に伝わる。従って、仮にタンクレール３５６付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ３６０が駆動されることで球詰まりが解消される。

【１６３１】

払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器

を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮまたは電源ＯＦＦとされる。

【１６３２】

タンク３５５から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部３５２は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

【１６３３】

なお、図３に示すように、内枠１２の右上側には、内枠１２が外枠１１に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ３８８が設けられている。内枠１２が開かれると、内枠開検出スイッチ３８８からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。

【１６３４】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図８を用いて説明する。パチンコ機１０は、主制御装置２６１と、払出制御装置３１１と、発射制御装置３１２と、サブ制御装置２６２と、表示制御装置４５と、音声出力制御装置４７と、電源装置３１３などを備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

【１６３５】

パチンコ機１０の主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【１６３６】

ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、ＲＡＭ５０３には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【１６３７】

つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常処理を最後までを実行するので、ＲＡＭ５０３は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやＩ／Ｏ等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをＲＡＭ５０３に設ける必要がない。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号Ｓ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【１６３８】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、サブ制御装置２６２、第１図柄表示装置４０、第２図柄表示装置４１や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置２６１は、第１図柄表示装置４０における第１図柄の変動表示と、第２図柄表示装置４１における第２図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。

【１６３９】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、前述した主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、ＲＡＭ５１３には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【１６４０】
ＲＡＭ５１３は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、このＲＡＭ５１３の記憶保持は、ＮＭＩ割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にＲＡＭ５１３の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。
【１６４１】
かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出モータ３５８ａなどがそれぞれ接続されている。
【１６４２】
図８に示すように、発射制御装置３１２は、発射装置２２９による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置２２９は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置３１２は、払出制御装置３１１からのカードユニット接続信号Ｓ４（前述したカードユニットがパチンコ機１０に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル１８をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号Ｓ５と、遊技球発射ハンドル１８に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ１８ａが操作されていない場合に出力される発射維持信号Ｓ６との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号Ｓ７を主制御装置２６１に出力する。また、遊技球発射ハンドル１８の操作量に応じたボリューム信号Ｓ１０が当該遊技球発射ハンドル１８から発射制御装置３１２に入力されており、発射制御装置３１２はこのボリューム信号Ｓ１０を主制御装置２６１に出力する。
【１６４３】
すなわち、発射許可信号Ｓ７がＯＮ（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号Ｓ７がＯＦＦ（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置２６１は、入力される発射許可信号Ｓ７がＯＮである期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号Ｓ８（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号Ｓ９（パルス信号）とを、発射制御装置３１２に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号Ｓ８（パルス信号）の振幅値は、主制御装置２６１においてボリューム信号Ｓ１０に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル１８の操作量が大きいほど発射制御信号Ｓ８（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置３１２は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９に基づいて発射装置２２９を駆動制御し、遊技球発射ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置２６１は、入力される発射許可信号Ｓ７がＯＦＦである期間においては、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力せず、発射装置２２９によって遊技球が発射されることはない。
【１６４４】
表示制御装置４５は、第３図柄表示装置４２における第３図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、ＲＯＭ（プログラムＲＯＭ）５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、画像コントローラ５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７の入力にはサブ制御装置２６２の出力が接続され、入力ポート５２７の出力には、ＣＰＵ５２１、ＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、画像コントローラ５２６が接続されている。また、画像コントローラ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９の出力には液晶表示装置である第３図柄表示装置４２が接続されている。
【１６４５】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１からの各種コマンドがサブ制御

装置２６２で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第３図柄表示装置４２における装飾図柄表示を制御する。ＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【１６４６】

ビデオＲＡＭ５２４は、第３図柄表示装置４２に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、第３図柄表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、第３図柄表示装置４２に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４、出力ポート５２９のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを、キャラクタＲＯＭ５２５から所定のタイミングで読み出して第３図柄表示装置４２に表示させるものである。

【１６４７】

音声出力制御装置４６は、音出力部２４ａにおける音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置４６は、ＣＰＵと、ＲＯＭと、ＲＡＭなどを備え、第３図柄表示装置４２での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。また、音声出力制御装置４６は、後述するように、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作を通じて、音量を調整する制御を行う。ＲＯＭは、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音声出力部２４ａは、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

【１６４８】

また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給するための電源部５４１とを備えている。電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。

【１６４９】

図８に示すように、主制御装置２６１は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３内に、主制御基板２６１ａと、この主制御基板２６１ａとは別体の電源監視基板２６１ｂとを備えている。電源監視基板２６１ｂは、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【１６５０】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号Ｓ１を出力するための回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１で交流２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった時間が例えば２０ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号Ｓ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号Ｓ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【１６５１】

なお、電源部５４１は、電源部５４１で監視している交流２４ボルトが２２ボルト未満となった時間が２０ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている

。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【１６５２】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアするための回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号Ｓ２を主制御基板２６１ａに出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１においてＲＡＭ５０３のデータがクリアされ、払出制御装置３１１は主制御装置２６１からの初期化コマンドを受けるとＲＡＭ５１３のデータがクリアされる。

【１６５３】

ところで、第３図柄表示装置４２（液晶表示装置）には、図９に示すように、左・中・右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが設定されており、装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の３個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「０」～「９」の数字を各々付した主装飾図柄ＳＺと、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄ＦＺとにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄ＳＺが表示されると共に各主装飾図柄ＳＺの間に副装飾図柄ＦＺが配されて一連の装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄ＳＺと副装飾図柄ＦＺが上から下へと変動表示されるようになっている。

【１６５４】

かかる場合、左装飾図柄列Ｌにおいては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列Ｍ及び右装飾図柄列Ｒにおいては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列Ｌ→右装飾図柄列Ｒ→中装飾図柄列Ｍの順に変動表示が停止し、その停止時に第３図柄表示装置４２上の５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、右上がりラインＬ４、左上がりラインＬ５の何れかで主装飾図柄ＳＺが大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄ＳＺの組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

【１６５５】

主装飾図柄ＳＺは、数字が描かれた数字部ＳＺａと、人物，動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部ＳＺｂとで構成されている。例えば３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒに配設される主装飾図柄ＳＺ「１」はそれぞれ、数字部ＳＺａ「１」と、「１」を囲む枠内に同じキャラクタ（「２」～「９」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部ＳＺｂとで構成されている。主装飾図柄ＳＺ「２」～「９」も同様である。

【１６５６】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【１６５７】

本実施の形態では、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第１図柄表示装置４０の抽選（大当たり抽選：第１図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第２図柄表示装置４１の抽選（第２図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第３図柄表示装置４２の装飾図柄（第３図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【１６５８】

具体的には、本実施例のパチンコ機１０では、役物作動に係る乱数として、図１０に示すように、第１図柄表示装置４０の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２図柄表示装置４１の当たりの抽選に使用する第２図柄乱数カウンタＣ４と、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２と、を

用いている。
【１６５９】
　また、このパチンコ機１０では、遊技の用に供するその他の乱数として、図１０に示すように、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２，ＣＳ３と、第２図柄表示装置４１の外れ図柄選択に使用する第２図柄外れ図柄カウンタＣ５と、を用いている。上述した各カウンタは、ＣＰＵ５０１で実行されるプログラムにより構成されている。
【１６６０】
　例えば、「停止パターン０」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン１」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン２」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン３」は複数種類の大当たり変動パターンからなる大当たり変動パターン群を示すものである。
【１６６１】
　これら全てのカウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ１～ＣＩＮＩ２，ＣＳ１～ＣＳ３は、その更新の都度、前回値に「１」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図１０に示すＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、ＲＡＭ５０３には、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。
【１６６２】
　具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。
【１６６３】
　第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第１保留，第２保留，第３保留，第４保留とも呼ぶ。
【１６６４】
　上述した各カウンタについて図１０を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回更新されるとともに、後述する通常処理（図１９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に（本実施の形態

では後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１６６５】

大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は２個で、その値は「１５０，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は１６個で、その値は「５０～５７，３５０～３５７」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／３００であり、高確率時では大当たり確率が１６／３００である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、次回の大当たり、または、所定回数の変動が行われるまで継続される。本実施例では、確変状態は、大当たりラウンドの終了後１００回の変動が行われるまで継続されるものとする。なお、本実施例および後述する実施例では、大当たりとなる乱数の値が低確率時の値のみ設定されており、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定されるタイプのパチンコ機１０であってもよい。この種のパチンコ機１０は、時短状態中、特図２の大当たり乱数カウンタＣ１の値によって小当たり判定が行われ、低確率時の値よりも高い確率で小当たり当選し、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定され、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態および時短状態が発生する１種２種混合タイプのものが好ましい。

【１６６６】

大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの際における、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動停止時の図柄（本実施例では、第１セグメント表示部４０ａの変動表示後の最終表示記号）を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタＣ２は、例えば「０」～「９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタＣ２は、前述の大当たり乱数カウンタＣ１の場合と同様に、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１６６７】

この大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブルについて図１１を参照して説明する。図１１（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。

【１６６８】

（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【１６６９】

（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【１６７０】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通である。大当たり図柄が「７」図柄であれば、当たり種別は、１６ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く１６Ｒ確変大当たりとなる。大当たり図柄が「１」，「３」，「５」，「９」の奇数図柄であれば、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり図柄が「２」，「４」，「６」，「８」の偶数図柄であれば、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。

【１６７１】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。オープニング時間とは、大当たり遊技状態の開始から第１ラウンドの開始までのオープニング演出を行う時間である。オープニング時間は、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通である。

【１６７２】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。エンディング時間とは、最終ラウンドの終了から次の遊技状態の開始までのエンディング演出を行う時間である。特図１大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たりのエンディング時間は３５秒に設定され、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのエンディング時間は２５秒に設定されている。特図２大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たりのエンディング時間は３０秒に設定され、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのエンディング時間は２０秒に設定されている。特図２大当たりのエンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルのエンディング時間よりも５秒短い時間に設定されている。これにより、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく大当たりラウンドの終了時には、より多くの情報を遊技者に見せつつも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくような連続して２回以上の大当たりが発生する場合にはエンディング演出時間を短くすることで、遊技者には、同じ演出を１回出せば分かるところを、同じ演出を何回も出すことによる繰り返し感を与えることを低減させることができる。

【１６７３】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。サポート状態とは、大当たりラウンド遊技の終了後に、通常の遊技状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなるように、普通図柄の抽選の結果が当たりになり易くするとともに、電動役物の開放時間を長くしたり開放回数を多くしたりする状態である。サポート状態は、右打ちが行われる遊技状態である。特図１大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。特図２大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たりのサポート状態は１００回に設定されているが、８Ｒ通常大当たりのサポート状態は０回に設定されている。なお、上述した１種２種混合タイプのパチンコ機１０において、特図１の時短回数を特図２の時短回数よりも十分多くするものであってもよい。その一例は、

特図１の時短回数が１００回であり、特図２の時短回数が５回であるといった例である。このような例では、特図２の時短状態中は時短回数が少ないため時短付き小当たりに当選しない事態が生じ易いが、特図１の時短状態中は時短回数が多いため時短付き小当たりに当選し易い。つまり、特図１の大当たり時には特図２での遊技を行うことができるＲＵＳＨ状態が継続し易いが、特図２の小当たり時にはＲＵＳＨ状態が継続し難いという遊技性を実現するときには、特図１の時短回数と特図２の時短回数とに差を付けることによって実現してもよい。なお、２つの時短状態は、１００回と５回というような時短回数の違いに限らず、時短状態を契機として付与される価値に大きく差がある時短状態であってもよい。

【１６７４】

また、１種２種混合タイプのパチンコ機に替えて、特図１または特図２の大当たり乱数Ｃ１の値および大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて確変大当たりとなった場合に、通常状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球する頻度を高める特典を付与するか、または、この特典を付与しない替わりに、低頻度で開放する特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられた可変入賞装置３２とは別の可変入賞装置のアタッカーが開放することで、小当たりに基づく入賞が頻繁に発生する特別な特典を付与するパチンコ機であってもよい。この種のパチンコ機では、後述する実施例のパチンコ機と同様に、遊技者に不利益となる結果が生じる場合がある。すなわち、後者の特典は、この後者の特典状態において前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選した場合に通常状態に戻るという不利益となる結果が生じる。しかし、通常状態においては、前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選しても小当たりに当選してこの種の不利益結果となる状態は生じない。

【１６７５】

また、停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０」～「２３８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後「０」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置４２での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、Ｃ３＝０～２０１が完全外れに該当し、Ｃ３＝２０２～２０８が前後外れリーチに該当し、Ｃ３＝２０９～２３８が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタＣ３の抽選（リーチの抽通）内容は、パチンコ機１０が低確率時であるか高確率時であるか、第１図柄表示装置４０の変動時間短縮機能が未作動であるか作動であるか、第１図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタＣ３は、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１６７６】

また、３つの変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３のうち、変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～１９８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１９８」）に達した後「０」に戻る構成となっており、変動種別カウンタＣＳ２は、例えば「０～２４０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「２４０」）に達した後「０」に戻る構成となっており、変動種別カウンタＣＳ３は、例えば「０～１６２」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１６２」）に達した後「０」に戻る構成となっている。以下の説明では、変動種別カウンタＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、変動種別カウンタＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」、変動種別カウンタＣＳ３を「第３変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

【１６７７】

第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第１変動種別カウンタＣＳ１で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第２変動種別カウンタＣＳ２によって決定される。

【１６７８】

特図１用装飾図柄の変動パターンは、図１２に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。なお、特図２用の装飾図柄の変動パターンも同様である。

【１６７９】

なお、後述する実施例における遊技に関する数の情報は、特図１用装飾図柄，特図２用装飾図柄の変動パターンが選択されるごとにポイントが獲得されるような遊技機であれば、その獲得されるポイントであってもよい。これらのポイントが計数され、獲得されたポイントの数の合計に応じて、有利遊技状態の発生し易さが異なるように構成されてもよい。具体的には、変動表示演出中に１の変動毎に獲得されるポイントが計数され、獲得したポイントが第３図柄表示装置４２に表示され、大当たり抽選の当選に基づいてオープニング演出が行われる期間が選択されるが、獲得したポイントの数に応じてオープニング演出の期間の長さが異なるように設定される。このオープニング演出の期間の長さに応じて、例えば後述する実施例におけるＶ入賞確変の発生し易さが異なるような遊技機である。

【１６８０】

すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：３０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＤ（変動時間：６０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＥ（変動時間：１２０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＦ（変動時間：１２０秒）が決定される。大当たりスーパーリーチＡ，Ｃは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン８１の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することが決定され、大当たりスーパーリーチＥは、大当たり示唆情報の報知と、リーチ外れの仮停止から大当たり組み合わせに変化させる際に行われる復活演出を実行することが決定される。

【１６８１】

大当たり図柄カウンタＣ２が「１０」～「３９」または「４０」～「８９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「６６」～「１３２」または「１３３」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりノーマルリーチＢ（変動時間：２０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「６６」～「１３２」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＢが決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１３３」～「１９８」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」

～「１２１」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＤ（変動時間：６０秒）が決定される。発生頻度は、大当たりノーマルリーチＡ、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ，大当たりノーマルリーチＣ，Ｄでほぼ同じである。大当たりノーマルリーチＡ，大当たりスーパーリーチＡ，Ｃは、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知することが決定される。

【１６８２】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかであれば前後外れノーマルリートまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」から「２３８」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

【１６８３】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、完全外れＡ（変動時間：１０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、完全外れＢ（変動時間：１５秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１９８」である場合は、完全外れＣ（変動時間：２０秒）が決定される。なお、完全外れＡ，Ｂ，Ｃの場合も、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【１６８４】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、前後外れノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定される。また、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、前後外れスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１７０」である場合は、前後外れスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７１」～「１９８」である場合は、変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１９９」であれば前後外れスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間：１００秒）が決定される。前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。前後外れスーパーリーチＥ，Ｆの変動時間（１００秒）は、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆにおいて復活演出があると見せかけて外れ結果で終わるパターンに相当する。そのため、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆにおいても、復活演出が行われるまでは、大当たり示唆情報によって示唆されている場合を除き、遊技者が変動表示の結果を判別し難くなっている。

【１６８５】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」～「２３８」のいずれかである場合は、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、前後以外外れノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、前後以外外れスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定される点は、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかである場合と同様である。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１９８」である場合、前後以外外れスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定される。前後以外外れノーマルリーチＡ，前後以外外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【１６８６】

変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３のバッファ値が取得される。

【１６８７】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【１６８８】

次に、主装飾図柄ＳＺの変動表示演出の一例を説明する。図１３（ａ）は、大当たりノーマルリーチＡ，外れノーマルリーチＡの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は、大当たりスーパーリーチＡ，外れスパーリーチＡの変動表示演出の例示である。

【１６８９】

まず、大当たりノーマルリーチＡ，外れノーマルリーチＡについて説明する。第３図柄表示装置４２は、通常背景の前面に主装飾図柄ＳＺが表示されている（つまり、通常画面４３ａが表示されている）。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄ＳＺの変動表示が開始される。この変動表示は高速変動である（つまり、高速変動中画面４３ｃが表示されている）。高速変動中に、大当たり示唆情報が報知される場合がある。報知を行うか否かは、変動種別カウンタＣＳ２の値に基づき抽選によって決定してもよい。大当たり示唆情報の報知は、まず、高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示され、この画像の表示中に決定ボタン８１を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。例えば、「チャンス！」という画像が表示された場合、大当たり結果となる可能性が高いことを示唆している。これにより、高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示された場合、遊技者は、大当たり結果となる可能性が高いかを知るために、決定ボタン８１を押下する。報知画像が消去された後、右列，左列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組み合わせで停止表示され（つまり、ノーマルリーチ表示画面４３ｆが表示され）、大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが確定表示される（つまり、全図柄停止画面４３ｅが表示される）。

【１６９０】

この大当たり結果となる可能性を示唆する画像の替わりに、決定ボタン８１を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【１６９１】

次に、大当たりスーパーリーチＡ，外れスーパーリーチＡについて説明する。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄ＳＺの高速変動が開始される。高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示され、決定ボタン８１を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。主装飾図柄ＳＺがリーチ組み合わせで停止表示された後、リーチ組み合わせを示す図柄が発展図柄ＨＺに変化して、リーチ発展演出が実行される（つまり、発展リーチ表示画面４３ｇが表示される）。例えば、リーチ発展演出におけるプレイヤーＰＹがミッションをクリアすれば大当たり結果となり、プレイヤーＰＹがミッションに失敗すればリーチ外れ結果となる、というリーチ表示演出である。このような演出を経て、発展図柄ＨＺによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。

【１６９２】

変動表示演出の別の例を説明する。図１４（ａ）は、大当たりノーマルリーチＣ，外れノーマルリーチＣの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は、大当たりスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＥの変動表示演出の例示である。

【１６９３】

まず、大当たりスーパーリーチＣ，外れスーパーリーチＣについて説明する。スーパーリーチＣでは、スーパーリーチＡよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、

スーパーリーチＣでは、リーチ発展演出におけるプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの対決演出が表示される。また、スーパーリーチＣでは、ボタン示唆演出の一部として、決定ボタン８１と選択ボタン８２とを用いて所定の選択及び決定を行う選択画像が表示される。具体的には、対決演出の開始時に、決定ボタン８１と選択ボタン８２とを用いたキャラクタ選択演出が実行される。例えば、選択可能な複数のプレイヤーＰＹが表示され、選択ボタン８２によって好みのプレイヤーＰＹが選択され、決定ボタン８１によって決定される。プレイヤーＰＹの選択後に表示される敵キャラクタＴＫは、大当たり結果となる可能性（期待度）に応じた適切なキャラクタが決定される。これにより、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの関係性によって、プレイヤーＰＹが勝ちそうかどうか（大当たり結果となりそうかどうか）が示唆される。プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫが決まると、互いに攻撃を行う。大当たり結果となる場合は、プレイヤーＰＹが勝利を確信させるような画像（プレイヤーＰＹの周囲が光輝く画像）が表示される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーＰＹが敗北することを予期させるような画像（敵キャラクタＴＫの周囲が黒く光る画像）が表示される。このような演出を経て、発展図柄ＨＺによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。

【１６９４】

このプレイヤーＰＹが勝利を確信させるような画像の替わりに、可動役物を駆動させてもよい。

【１６９５】

次に、大当たりスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＥについて説明する。スーパーリーチＥでは、スーパーリーチＡよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチＥでは、リーチ発展演出においても対決演出が表示される。対決演出では、キャラクタ選択演出が実行される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーＰＹの敗北を予期させる画像が表示される。大当たり結果となる場合は、プレイヤーＰＹが敗北を予期させる画像が表示された後、決定ボタン８１の押下を促す画像が表示される。決定ボタン８１を押下すると、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す（強発光点滅画面４３ｇ－１）。表示画面４２ａの点滅後、プレイヤーＰＹの勝利を確信させる画像が表示され、発展図柄ＨＺによる大当たり組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。この第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す替わりに、決定ボタン８１を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【１６９６】

なお、上述の説明では、スーパーリーチＣ，スーパーリーチＥに対応する変動パターンコマンドと敵キャラクタＴＫとが対応しているものであったが、これに限らない。例えば、大当たり抽選とは異なるサブ制御装置２６２や表示制御装置４５が行うキャラクタを抽選するための当否外抽選によって敵キャラクタＴＫを決定するものであってもよい。また、敵キャラクタＴＫを大当たりの期待度に対応させてもよい。また、抽選によって決定された敵キャラクターＴＫをどのように出現させるかを、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う演出モードの抽選によって決定するものであってもよい。例えば、演出モードが非有利モード（プレイヤーＰＹが特定の勝利演出を見ることが難しいモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタＣ２が通常大当たりを決定している場合に、確変期待度が低い敵キャラクタＴＫ（例えばラスボスキャラ）が決定され易いように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラとのバトルに負けて通常大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置２６２が選択し易いように設定される。なおこの場合、大当たり図柄カウンタＣ２が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない別のボスキャラが決定され易いように設定される。他方、演出モードが有利モード（プレイヤーＰＹが特定の勝利演出を見ることが可能なモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタＣ２が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラが決定できるように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラに勝利して確変大当たり状

態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置２６２が選択できるように設定される。この場合、大当たり図柄カウンタＣ２が通常大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない他の敵キャラクターが決定されるように設定される。なお、規定された期間、例えば通常状態もしくは確変状態中の変動回数に応じて演出モードが切り換えられる構成であってもよい。

【１６９７】

本実施例では、１のリーチ演出の中で特定の演出が１回ずつ行われるものであったが、特定の演出が複数回連続して実行されるものであってもよい。例えば、１の変動表示遊技中に、疑似的にリーチ外れ演出を複数回連続して行う疑似連演出や、大当たり期待度を示唆するなどの予告演出を連続して行う連続予告演出を実行してもよい。後述する実施例における遊技に関する数の情報は、この疑似連回数や、連続予告回数であってもよい。この場合、疑似連回数や連続予告回数の情報を計数する機能と、疑似連回数や連続予告回数の情報を表示可能な第３図柄表示装置４２と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出を実行する機能と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出が行われる期間を選択する機能と、を備え、疑似連演出や連続予告演出の期間は、疑似連回数や連続予告回数の情報に応じて当該期間の長さが変わり、疑似連演出や連続予告演出は、その演出期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含むものであってもよい。

【１６９８】

次に、エンディング演出について説明する。図１５は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【１６９９】

大当たりラウンド遊技の終了後、第３図柄表示装置４２には、遊技者に休息を与えたり、最終ラウンドまで到達できたことを祝福したり、遊技者に遊技に有用な情報を示唆ないし報知したり、種々の注意を報知したりするための画像を表示するエンディング演出が表示される。本実施例では、エンディング演出は、演出状態が変化するときの手段として用いられ、所定のパターンで組み合わせられた画像が表示される。エンディング演出パターンを構成するエンディング情報４４ｊには、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後に確変状態又は時短状態に移行することを示唆する次遊技状態示唆情報４４ｗ（図中では「もう１回」または「チャンス」と記す）と、製造者を示す製造者情報４４ｘ（図中では「ロゴ」と示す）と、プリペイドカードの抜き忘れを注意喚起するカード抜き忘れ防止情報４４ｙ（図中では「プリペイドカード」と記す）と、パチンコ，パチスロは適度に楽しむ遊技であることを注意喚起するのめり込み防止情報４４ｚ（図中では「適度に楽しむ」と記す）とがある。次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚは、例えばそれぞれ１０秒間表示され、製造者情報４４ｘは５秒間表示される。これにより、エンディング演出は、演出状態が大当たりラウンド演出から確変状態演出又は時短状態演出に変化するときのつなぎとなるので、演出状態が変化するときの違和感が生じることを低減する。

【１７００】

特図１の１６Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、３５秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚがその順番に表示されるパターンである。特図２の１６Ｒ確変大当たりの場合、エンディング演出は、３０秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚがその順番に表示されるパターンである。

【１７０１】

特図１の８Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、２５秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙがその順番に表示されるパターンである。特図２の８Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、２０秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙがその順番に表示されるパターンである。特図１，特図２の８Ｒ通常大当たりのエンディング演出は、上述の特図１，特図２の８Ｒ

確変大当たりエンディング演出と同様であるが、次遊技状態示唆情報４４ｗが「チャンス」（次の遊技状態が時短状態となることを示唆する）である点が異なる。

【１７０２】

また、図１０に示すように、第２図柄表示装置４１の第２図柄の抽選には、第２図柄乱数カウンタＣ４が用いられる。第２図柄乱数カウンタＣ４は、例えば「０」～「２５０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。第２図柄乱数カウンタＣ４は、定期的に（後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回）更新され、遊技球が左右何れかの普通図柄用始動入賞装置３４を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は１４９個あり、その範囲は「５～１５３」である。

【１７０３】

特に、第２図柄乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。なお、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２図柄乱数カウンタＣ４と同様のループカウンタであり（値＝０～２５０）、後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回更新されるとともに、後述する通常処理（図１９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第２図柄乱数カウンタＣ４は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回）更新され、遊技球が普通図柄用始動入賞装置３４を通過したタイミングでＲＡＭ５０３の第２図柄保留格納エリアに格納される。

【１７０４】

つまり、ＲＡＭ５０３には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第２図柄保留格納エリアも有しており、１つの第２図柄用の実行エリアと４つの第２図柄用の保留エリア（第２図柄用保留第１～第４エリア）とからなる第２図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、普通図柄用始動入賞装置３４への遊技球の入賞履歴に合わせて、第２図柄乱数カウンタＣ４の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【１７０５】

また、第２図柄外れ図柄カウンタＣ５は、後述する図１９での通常処理の第２図柄制御処理が１回実行される毎に１回更新され、その値がカウンタ用バッファの第２図柄外れ図柄バッファに更新取得され、第２図柄乱数カウンタＣ４の第２図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第２図柄外れ図柄バッファに更新取得された第２図柄外れ図柄カウンタＣ５も第２図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図１０に示すように、第２図柄乱数カウンタＣ４の値が落選の場合には、第２図柄保留球格納エリアの第２図柄外れ図柄カウンタＣ５の値に基づいて、「×」が描かれた表示部４１ｂの点灯表示される。なお、第２図柄外れ図柄カウンタＣ５を備えず、第２図柄乱数カウンタＣ４のみに基づいて第２図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第２図柄乱数カウンタＣ４が当選なら「○」が描かれた表示部４１ａを点灯表示し、落選なら「×」が描かれた表示部４１ｂの点灯表示するごとくである。

【１７０６】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を図１６～図２７のフローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、ＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【１７０７】

図２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【１７０８】

図２３において、先ずステップＳ６０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【１７０９】

その後、ステップＳ６０２では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「５９９」）に達した際「０」にクリアし、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「２５０」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。

【１７１０】

また、続くステップＳ６０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「５９９」，「９」，「２５０」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。

【１７１１】

その後、ステップＳ６０４では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図２４のフローチャートにより説明する。

【１７１２】

その後、ステップＳ６０５では、発射制御処理を実行する。以下、この発射制御処理について、図２６のフローチャートを参照して説明する。

【１７１３】

具体的には、ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図８に示すように、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＳ７２２に進み、ＯＦＦである場合は本処理を終了する。ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３へ進む。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。このように発射制御処理をした後、ＣＰＵ５０１は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【１７１４】

図２４を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。

【１７１５】

ステップＳ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【１７１６】

ステップＳ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Ｎが上限値未満であればステップＳ７０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを１インクリメントする。ステップＳ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３でイン

クリメントされた作動保留球数Ｎを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【１７１７】

ステップＳ７０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【１７１８】

ステップＳ７０６では、主制御装置２６１は上述した図１９に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【１７１９】

図２５を参照して先読み抽選処理について説明する。

【１７２０】

ステップＳ７１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値は、前述した通りである。

【１７２１】

ステップＳ７１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【１７２２】

ステップＳ７１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前述した変動開始処理と同様にＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【１７２３】

ステップＳ７１１で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【１７２４】

ステップＳ７１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【１７２５】

ステップＳ７１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、演出時間加算の決定、つまり、ステップＳ７１３で決定された大当たり変動パターンまたはステップＳ７１５で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での中装飾図柄列の装飾図柄（第３図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。

【１７２６】

ステップＳ７１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【１７２７】

ステップＳ７１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２，Ｓ７１３を経てきた場合には、ステップＳ７１２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄（「第１特定当たり図柄」、「第２特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ７１４，Ｓ７１５を経てきた場合には、ステップＳ７１４で事前に決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【１７２８】

ステップＳ７１９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１６で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【１７２９】

図２７は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリアに記憶される。

【１７３０】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号Ｓ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断して図２７のＮＭＩ割込み処理を開始する。図２７のＮＭＩ割込み処理は、主制御装置２６１のＲＯＭ５０２に記憶されている。停電信号Ｓ１が出力された後所定時間は、主制御装置２６１の処理が実行可能となるように電源部５４１から電源供給がなされており、この所定時間内にＮＭＩ割込み処理が実行される。

【１７３１】

図２７のＮＭＩ割込み処理において、ステップＳ８０１では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。

【１７３２】

次に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１にて行われるメイン処理について説明する。

図１６は、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【１７３３】

先ず、ステップＳ１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップＳ１０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２、払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳ１０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭアクセスを許可する。

【１７３４】

その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳ１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源監視基板２６１ｂに設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、オフであればステップＳ１０５に進み、オンであればステップＳ１１３に進む。続くステップＳ１０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っている

か否か）を判別する。また、ステップＳ１０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ１０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【１７３５】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用ＲＡＭ領域をクリアおよびＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳ１１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の使用領域を「０」にクリアし、ＲＡＭ５０３の初期化処理を実行する。

【１７３６】

続くステップＳ１１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置２６１が初期化された時に払出制御装置３１１に出力される。

【１７３７】

また、ステップＳ１１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板２６２ａに送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板２６２ａや表示制御装置４５などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

【１７３８】

また、ステップＳ１１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。ステップＳ１１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、割込み許可を設定し、後述する通常処理（図１７参照）に移行する。

【１７３９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。ステップＳ１０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出復帰コマンドを払出制御装置３１１に送信し、払出制御開始を払出制御装置３１１に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置３１１は、主制御装置２６１から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

【１７４０】

ステップＳ１１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に複帰させるためのコマンドを送信し、ステップＳ１１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。さらに、ステップＳ１１２では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理（図１７参照）に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ（図１７に示す「ＲＡＭアクセス禁止」のステップ）まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップＳ２０１から実行されることになる。

【１７４１】

次に、通常処理の流れを図１７のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ２０１～Ｓ２０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ２１０，Ｓ

２１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【１７４２】
図１７において、先ずステップＳ２０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置３１１に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第１図柄表示装置４０の第１図柄変動表示（第１セグメント表示部４０ａの変動表示）に連動して第３図柄表示装置４２による装飾図柄（第３図柄）の変動表示も行われるのであるが、第１図柄表示装置４０の第１図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド（確定コマンド）等を外部出力処理においてサブ制御装置２６２に送信する。
【１７４３】
なお、このパチンコ機１０では、第１図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第１図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。
【１７４４】
変動パターン指定コマンドは、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第３図柄表示装置４２を制御する。
【１７４５】
装飾図柄指定コマンドは、第３図柄表示装置４２での装飾図柄（第３図柄）の変動表示演出が、第１大当たり、第２大当たり、第３大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果（第１大当たり、第２大当たり、第３大当たり）となるように第３図柄表示装置４２を表示制御する。
【１７４６】
全停止コマンドは、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第３図柄表示装置４２を制御する。
【１７４７】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常処理の外部出力処理（ステップＳ２０１）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置２６２に送信することがある。つまり、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れの時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置２６２に指示するために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第１図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ

）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることがある。

【１７４８】

次に、ステップＳ２０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では１９８，２４０，１６２）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当する図１０に示すバッファ領域に格納する。

【１７４９】

続く図１７のステップＳ２０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップＳ２０４では、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示を行うための第１図柄変動処理を実行する。この第１図柄変動処理により、大当たり判定や第１図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第１図柄変動処理の詳細は後述する。

【１７５０】

ステップＳ２０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり遊技状態の終了後、次の遊技状態における大当たり抽選確率を設定するための次回遊技状態設定処理を実行する。次回遊技状態設定処理の詳細も後述する。

【１７５１】

その後、ステップＳ２０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口３２ａを開放し、そのラウンド毎に、大入賞口３２ａの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口３２ａに遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると、最大開放時間が経過したことを示すフラグが立っているか、または、遊技者の操作が特定の操作条件を満たしたことを示すフラグがたっているので、そのフラグの有無を判断して、そのラウンドにおける大入賞口３２ａの開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口３２ａの開放を残りラウンド数繰り返し実行する。

【１７５２】

なお、後述する実施例では、変動回数やその他の遊技に関する数をカウントする機能を備え、所定のカウントになったこと基づいて、所定のカウントになるまで入球させることが難しかった所定入球部に遊技球を入球し易くする遊技機がある。この種の遊技機では、カウントする対象は、大当たりラウンド遊技の終了後の特定の有利な遊技状態（例えば潜伏確変のようなサポート状態がつかない確変状態中の変動回数）を挙げているが、特定の有利な遊技状態である否かを問わず、大当たりラウンド遊技の終了後、次に大当たり当選が発生するまでの変動回数をカウントするものであってもよい。すなわち、この種の遊技機では、大当たりラウンド遊技の終了後のハマリ回数をカウントし、所定回数（例えば９００回）に達した場合に、規定回数（例えば９０１～１０００回）に達するまで、そのときの遊技状態（例えば通常遊技状態）から時短状態を発生させるものであってもよい。これによって、規定回数に達するまでは、電チューに遊技球を入球させ易い状態となるので、ハマリ時の救済として機能させることができる。

【１７５３】

また、カウントする対象は、潜伏確変の変動回数に限らず、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態として、所定回数の時短状態と所定回数の確変状態の両方が付く場合は、その時短状態と確変状態とにおける変動回数をカウントするものであってもよい。

【１７５４】

すなわち、この種の遊技機では、時短状態中は電チューに高い頻度で且つ長く開放するため遊技球がよく拾われて、その下流の小当たり用のアタッカーへの遊技球の入球が難しい状態となっているが、変動回数が１００回を越えると時短状態が消化され、１０１回～

２００回までは確変状態のみに変更される。確変状態では、電チュー高い頻度で開放するが、開放時間は通常であるため、電チューに入球しなかった遊技球が、その下流の小当たり用のアタッカーへ流下して、小当たり用のアタッカーへ入球し易い状態となる。これにより、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態が、時短状態付き確変状態から、時短状態無しの確変状態に切り替わるタイミングに合わせて、小当たり遊技状態での賞球の獲得を機械を与えることができる。

【１７５５】

また、ステップＳ２０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が普通図柄用始動入賞装置３４を通過したことを条件に、その都度の第２図柄乱数カウンタＣ４が取得されると共に第２図柄表示装置４１の表示部４１ａ，４１ｂにて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第２図柄乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ２０８に示すように、特図２用始動入賞装置３３ｂを所定時間開放する特図２用始動入賞装置３３ｂの開放処理を行う。なお説明は省略したが、第２図柄乱数カウンタＣ４も、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と同様に、図２３に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

【１７５６】

ステップＳ２０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技すなわち左打ち遊技中に右打ち行った場合に、これをエラーとして判定するために、後述する遊技中の任意のタイミングで発生するエラーを判定する任意判定処理である右打ちエラー判定処理を行う。

【１７５７】

また、ステップＳ２０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ステップＳ２１０に進み、電源断の発生情報が設定されている場合には、ステップＳ２１３に進む。

【１７５８】

その後、ステップＳ２１０では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を繰り返し実行する（ステップＳ２１１，Ｓ２１２）。つまり、ステップＳ２１１では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「５９９」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「２５０」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１７５９】

また、ステップＳ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を実行する（ステップＳ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「１９８」，「２４０」，「１６２」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１７６０】
ここで、ステップＳ２０１～Ｓ２０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１，初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）及び初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２（すなわち、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができるようになる。
【１７６１】
また、ステップＳ２０９において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップＳ２１３に進んだ場合には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップＳ２１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップＳ２１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップＳ２１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップＳ２１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。
【１７６２】
次に、ステップＳ２０４の第１図柄変動処理を図１８のフローチャートを参照して説明する。
【１７６３】
図１８において、ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第３図柄表示装置４２で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Ｎが「０」である場合、そのまま本処理を終了する。
【１７６４】
また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数Ｎ＞０であれば、ステップＳ４０４に進む。ステップＳ４０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを「１」減算する。ステップＳ４０５では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２ユリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【１７６５】
その後、ステップＳ４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動開始処理を実行する。ここで、図１９のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタＣ１の数値「０」～「５９９」のうち「１５０，４５０」が当たり値（２個）であり、高確率時には「５０，１５０，３５０，４５０」が

当たり値（４個）である。
【１７６６】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たりであると判別した場合、ステップＳ５０２では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値と図柄との対応関係を表す特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブル（図１１参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄（「第１大当たり図柄」、「第２大当たり図柄」または「第３大当たり図柄」）を求める。
【１７６７】
次に、ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、停止パターン選択カウンタＣ３を用いることなく、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。
【１７６８】
つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での装飾図柄を通常大当たり（非特定当たり）の「停止パターン３」で表示するのか、又は第３図柄表示装置４２での装飾図柄を確変大当たり（特定当たり）の「停止パターン４」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン３」または「停止パターン４」の種別をさらに第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の数値と停止パターンとの関係、第１変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動パターンとの関係、第２変動種別カウンタＣＳ２の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。
【１７６９】
一方、ステップＳ５０１で大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ５０４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。
【１７７０】
次に、ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。
【１７７１】
つまり、停止パターン選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン１」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン２」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン０」との何れの停止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリ

ーチとなる「停止パターン１」である場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタＣ３の数値と停止パターンとの関係、第１変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動パターンとの関係、第２変動種別カウンタＣＳ２の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

【１７７２】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第１図柄表示装置４０の変動時間短縮機能の状態で、第１図柄の変動開始時の当該第１図柄の作動保留数が「０」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタＣ３の値が「０～２０１」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「２０２～２０８」が前後外れリーチに該当し、「２０９～２３８」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

【１７７３】

続いて、ステップＳ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、演出時間加算の決定、つまり、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンまたはステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での中装飾図柄列の装飾図柄（第３図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

【１７７４】

また、ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【１７７５】

続いて、ステップＳ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２，Ｓ５０３を経てきた場合には、ステップＳ５０２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄（「第１特定当たり図柄」、「第２特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４，Ｓ５０５を経てきた場合には、ステップＳ５０４で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【１７７６】

続いて、ステップＳ５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０６で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定する。

【１７７７】

図１８の説明に戻り、ステップＳ４０２がＹＥＳ、すなわち第１図柄の変動表示中である場合には、ステップＳ４０７に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第１図柄の変動時間は、図１９を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第１図柄の変動パターンに応じて当該第１図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップＳ４０７が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップＳ４０８に進み、変動時間が経過していればステップＳ４０９に進む。

【１７７８】

そして、ステップＳ４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０での第１図柄の変動表示を更新する。つまり、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示を継続し、本処理を終了する。

【１７７９】

一方、ステップＳ４０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の変動表示を停止し、第１図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図１９のステップＳ５０２で第１大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第１記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０２で第２大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第２記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０２で第３大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第３記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０４で外れ図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示する（外れを意味する）。

【１７８０】

続いて、ステップＳ４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

【１７８１】

次に、ステップＳ２０５の次回遊技状態設定処理を図２０のフローチャートを参照して説明する。

【１７８２】

ステップＳ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、確変大当たりとなったか否かを判断する。確変大当たりとなっている場合はステップＳ５６２に進み、そうでない場合はステップＳ５６４に進む。

【１７８３】

なお、確変大当たりとなったか否かの判断は、大入賞口３２ａ内の特定領域（Ｖ領域）を通過することで確変を発生させる遊技機であれば、Ｖ領域に遊技球が入球したか否かで判断してもよい。

【１７８４】

なお、後述する実施例では、操作手段の第１の態様での操作に基づく第１の計数情報を計数し、第１の数情報が第１の所定数を計数した場合に、第２の態様での操作に変更された状態で、第２の態様での操作に基づく所定条件が達成したか否かを判定し、所定条件が達成した場合に、特定の事象としてＶ領域に遊技球を入球し易くするという事象を発生させていた。この特定の事象は、実行中の変動表示演出が大当たり期待度の高い演出であることの示唆でもよい。例えば、決定ボタン８１の連打操作に基づく連打回数情報（第１の計数情報）を計数し、連打回数情報が所定の回数（第１の所定数）を計数した場合に、決定ボタン８１の長押し操作（第２の態様での操作）に変更された状態で、長押し操作に基づくエネルギー満タンチャージ（所定条件）が達成したか否かを判定し、エネルギー満タンと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを音や文字や画像で示唆ないし報知する有利報知演出を行うようにしてもよい。また、決定ボタン８１の長押し操作に変えて、例えばジョイスティックの長引き操作に変更された状態で、一撃必殺技を出すという所定条件を達成したと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。なお、特定の大当たり変動パターンである場合には、決定ボタン８１の連打操作がなされなくても、あるいは、連打が所定の連打回数に達しなかった場合でも、大当たり確定であることを知らせるために、連続操作期間の経過により大当たり期待度の高い演出であることを示唆ないし報知してもよい。このような場合に、連続操作期間は、所定回数の連続操作が行われるに十分な長さを確保し、連続操作期間の開始か

ら遅れて期間の半ば頃から連続操作を開始しても、所定回数に間に合うように設定することが好ましい。

【１７８５】

ステップＳ５６２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図１１に示す特図１，特図２大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタＣ１の値を高確率時の値にセットして、ステップＳ５６３に進む。ステップＳ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタＣ１の値として高確率時の値を参照する。

【１７８６】

ステップＳ５６４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、通常大当たりとなったか否かを判断する。通常大当たりとなっている場合はステップＳ５６５に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【１７８７】

ステップＳ５６５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタＣ１の値を低確率時の値にセットして、ステップＳ５６６に進む。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタＣ１の値として低確率時の値を参照する。

【１７８８】

ステップＳ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５６４における参照先が特図１大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図１大当たり抽選用テーブルであれば、ステップＳ５６７に進み、そうでなければステップＳ５６９に進む。ステップＳ５６７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率サポート状態移行コマンドをセットする。低確率サポート状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド遊技の終了後に１００回の時短状態の発生を示すコマンドである。

【１７８９】

ステップＳ５６８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５６４における参照先が特図２大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図２大当たり抽選用テーブルであれば、ステップＳ５６９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５６９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率状態移行コマンドをセットする。低確率状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド終了後に、時短が付かないことを示すコマンドである。

【１７９０】

次に、上述したステップＳ２０６の大入賞口開閉処理について説明する。図２１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【１７９１】

ステップＳ５７１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップＳ５７２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンド（最初であれば第１ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第ｎラウンドの開始タイミングであれば、ステップＳ５７３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【１７９２】

ステップＳ５７３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを開放し、ステップＳ５７４に進む。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、可変入賞装置３２における大入賞口３２ａの扉を開放するためにソレノイドをオンする。ステップＳ５７４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミング、すなわち大入賞口３２ａの開放時間は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて予め定められている。大当たり図柄カウンタＣ２の値が９０～９９の場合は、大入賞口３２ａの開放時間は、遊技球が入球し難い程

の短い時間に設定される。それ以外の大当たり図柄カウンタＣ２の値の場合は、上限数の遊技球が入球するために十分な時間が設定される。

【１７９３】

ステップＳ５７４にて第ｎラウンドの終了タイミングであればステップＳ５７５に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５７５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを閉鎖し、ステップＳ５７６に進む。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、可変入賞装置３２における大入賞口３２ａの扉を閉鎖するためにソレノイドをオフする。各ラウンド間の大入賞口３２ａの閉鎖時間、すなわちラウンド間のインターバル時間は予め定められている。

【１７９４】

ステップＳ５７６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ５７７に進み、そうでなければステップＳ５７２に戻る。ステップＳ５７７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグをオフにして本処理を終了する。

【１７９５】

次に、上述したステップＳ２０８Ａの右打ちエラー判定処理について説明する。図２２は、右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

【１７９６】

ステップＳ５８１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が低確率（通常）状態であるか否かを判断する。低確率状態において、左打ちによって遊技が行われるため、右打ちは、その遊技状態における正しい発射操作である所定態様操作が行われていないエラーとして扱われる。低確率状態であればステップＳ５８２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５８２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が普通図柄用始動口３４であるゲート（スルーゲート）を通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ａｒに配設されている。右打ちによって発射された遊技球は、普通図柄用始動口３４を通過するため、ゲートを通過したか否かによって右打ちが行われたか否かが判断される。ゲートを通過した場合はステップＳ５８３に進み、そうでない場合は後述するステップＳ５９０に進む。

【１７９７】

ステップＳ５８３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球をカウントするゲート通過カウンタに１を加算してステップＳ５８４に進む。後述するように、このゲート通過カウンタによって加算された数値によって、右打ちエラー報知の実行条件が成立したか否かが判断される。ステップＳ５８４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグが１であるか否かを判定する。右打ちエラーフラグが１でない場合すなわち右打ちエラーが発生していない場合はステップＳ５８５に進み、右打ちエラーフラグが１である場合すなわちすでに右打ちエラーが発生している場合はステップＳ５８９に進む。

【１７９８】

ステップＳ５８５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通図柄用始動口３４に２球目の遊技球が通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口３４に２球目の遊技球が通過することが右打ちエラー報知の実行条件である。２球目の遊技球が通過した場合はステップＳ５８６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５８６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラータイマーを起動し、ステップＳ５８７に進む。

【１７９９】

ステップＳ５８９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、起動中の右打ちエラー報知タイマーを終了し、新たに右打ちエラー報知タイマーを起動して、ステップＳ５８７に進む。すなわち、上述したステップＳ５８４にてすでに右打ちエラーが発生していると判断された場合には、１個の遊技球がゲート通過カウンタで検出された場合でも、新たに右打ちエラー報知が実行される。そのため、遊技者が低確率中に右打ちを続ける場合、右打

ちエラー報知も継続して実行される。
【１８００】
ステップＳ５８７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグを１に設定して、ステップＳ５８８に進む。ステップＳ５８８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーコマンドをセットして、本処理を終了する。
【１８０１】
ステップＳ５９０からステップＳ５９３では、右打ちエラー報知の終了条件の成否が判断される。すなわち、ステップＳ５９０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグが１であるか否かを判断する。右打ちエラーフラグが１であればステップＳ５９１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５９１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー報知タイマーが報知時間のカウントを満了しているか否かを判断する。報知時間のカウントが満了していればステップＳ５９２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１８０２】
ステップＳ５９２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラーフラグを０に設定し、ステップＳ５９３に進む。また、ステップＳ５９３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー解消コマンドをセットして、本処理を終了する。
【１８０３】
次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。図２８は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【１８０４】
先ず、ステップＳ９０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、スタックアドレスと割込みモードを設定する。また、ステップＳ９０２では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１はＲＡＭアクセスを許可し、ステップＳ９０３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は外部割込みベクタの設定を行う。
【１８０５】
その後、ステップＳ９０４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ５１３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップＳ９０５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ９０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。
【１８０６】
続いて、ステップＳ９０７では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、復電時のＲＡＭ５１３の初期設定を行う。具体的には、主制御装置２６１が初期化されるとこの主制御装置２６１から払出初期化コマンドが払出制御装置３１１に送信され、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からの払出初期化コマンドを受けると、このステップＳ９０７で復電時のＲＡＭ５１３の初期設定を行う。つまり、ＲＡＭ領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。
【１８０７】
したがって、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されている場合には、主制御装置２６１が初期化されるとともに、この主制御装置２６１から払出制御装置３１１に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からの払出初期化コマンドに基づいて、ＲＡＭ５１３の初期化処理が行われる。

【１８０８】
続いて、ステップＳ９０８では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、当該ＣＰＵ５１１の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、ＣＰＵ周辺デバイスとは、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、このＣＴＣを所定値に設定してタイマ割込みを２ミリ秒（ｍｓ）毎に発生させる。
【１８０９】
続いて、ステップＳ９０９では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、割込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。
【１８１０】
一方、ステップＳ９０４にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳ９０６にてＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１はＲＡＭ５１３の全領域を「０」にクリア（ステップＳ９１０）し、初期化処理を行う（ステップＳ９１１）。
【１８１１】
次に、払出制御処理の流れを図２９のフローチャートを参照しながら説明する。
【１８１２】
図２９において、ステップＳ１００１では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、１５種類の賞球コマンド（１個～１５個の払出しを指示するための１５種類の賞球コマンド）や、払出制御装置３１１への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置３１１への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて１７種類のコマンドが挙げられる。
【１８１３】
ステップＳ１００２では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、払出許可を受信済みか否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップＳ１００３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、状態復帰スイッチ（図示省略）をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。
【１８１４】
その後、ステップＳ１００４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。
【１８１５】
また、ステップＳ１００５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。
【１８１６】
その後、ステップＳ１００６では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置３１１に設けた７セグメントＬＥＤにより報知する。
【１８１７】
ステップＳ１００７～Ｓ１００９では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つステップＳ１００１で記憶した総賞球個数が「０」でなければ（ステップＳ１００７，Ｓ１００８が共にＮＯ）、ステップＳ１００９に進み、賞球制御処理（後述する図３０）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が０であれば（ステップＳ１００７，Ｓ１００８の何れかがＹＥＳ）、貸球払出の処理に移行す

る。
【１８１８】
その後、ステップＳ１０１０～Ｓ１０１２では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップＳ１０１０がＮＯ、Ｓ１０１１がＹＥＳ）、ステップＳ１０１２に進み、貸球制御処理（後述する図３１）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップＳ１０１０がＹＥＳ又はＳ１０１１がＮＯ）、後続のバイブモータ制御（ステップＳ１０１３）を実行する。
【１８１９】
ステップＳ１０１３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、バイブレータ３６０（図３参照）の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、ステップＳ１０１４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップＳ１０１５に進み、そうでなければステップＳ１００１に戻る。ステップＳ１０１５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、電源断の発生情報を設定し、ステップＳ１０１６では、ＲＡＭ判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。
【１８２０】
ここで、図３０に示す賞球制御処理において、ステップＳ１１０１では、払出モータ３５８ａを駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップＳ１１０２では、払出モータ３５８ａの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ３５８ａの回転が正常でなければ、ステップＳ１１０３に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。
【１８２１】
また、払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、ステップＳ１１０４に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップＳ１１０５に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。
【１８２２】
さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップＳ１１０６に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップＳ１１０７で払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。
【１８２３】
また、図３１に示す貸球制御処理において、ステップＳ１２０１では、払出モータ３５８ａを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップＳ１２０２では、払出モータ３５８ａの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ３５８ａの回転が正常でなければ、ステップＳ１２０３に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。
【１８２４】
また、払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、ステップＳ１２０４に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップＳ１２０５に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。
【１８２５】
さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップＳ１２０６に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（２５個）に達して払出が完了した

か否かを判別する。払出が完了していれば、ステップＳ１２０７で払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【１８２６】

なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置３１１の状態がＲＡＭ５１３のバックアップエリアに記憶される。停電信号Ｓ１が出力された後所定時間は、払出制御装置３１１の処理が実行可能となるように電源部５４１から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号Ｓ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断して図２７のＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は図２７で説明した通りである。

【１８２７】

次に、サブ制御装置２６２のメイン処理と通常処理とについて図３２及び図３３を用いて説明する。図３２は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図３３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。

【１８２８】

先ず、ステップＳ２００１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定（ポートＩ／Ｏ切り替えおよび初期値出力）と、タイマの設定（１ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストローブ出力タイマ）と、割込み設定（サブコマンドストローブ割込み）とを行う。

【１８２９】

また、ステップＳ２００２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機１０の前面枠セット１４の各種ランプ（環状電飾部１０２や中央電飾部１０３等）が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップＳ２００４に進み、そうでなければステップＳ２００３に進む。

【１８３０】

続いて、ステップＳ２００３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭが破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップＳ２００４に進み、そうでなければステップＳ２００７に進む。ステップＳ２００４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭ領域読み書きチェックを行う。そして、ステップＳ２００５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭは正常か否かを判別する。サブ制御装置２６２のＲＡＭが正常であればステップＳ２００６に進み、異常であればステップＳ２０１２に進む。ステップＳ２００６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３のエリア毎にＲＡＭ破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するためのＲＡＭ破壊チェックデータの設定を行う。

【１８３１】

そして、ステップＳ２００７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源断後の電源投入であるのか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップＳ２００８に進み、そうでなければステップＳ２００９に進む。

【１８３２】

ステップＳ２００８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、未処理化ＲＡＭ領域以外のＲＡＭ領域をクリアする。具体的には、未処理化ＲＡＭ領域は、データをクリアするとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、ＲＡＭ領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置２６１が電源断して、サブ制御装置２６２がリセットした場合（主制御装置２６１から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理化ＲＡＭ領域以外の

ＲＡＭ領域をクリアする。
【１８３３】
ステップＳ２００９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、割込み許可を設定する。ステップＳ２０１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭの初期値設定を行う。ステップＳ２０１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出用初期化フラグを「１」に設定し、図３３に示す通常処理に移行する。
【１８３４】
なお、ステップＳ２０１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ異常報知を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。
【１８３５】
図３３に示すように、ステップＳ２１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ２１０２に進み、経過していなければステップＳ２１１０に進む。
【１８３６】
ステップＳ２１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄（第３図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。
【１８３７】
ステップＳ２１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる３０秒間の報知を行う。具体的には、電源投入報知は、第３図柄標示装置４２にて電源投入を知らせる画像を表示したり、電飾部３００にて電源投入を知らせるパターンでのランプ点灯が行われる。
【１８３８】
ステップＳ２１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル／静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。
【１８３９】
ステップＳ２１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１図柄変動の保留個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第１図柄表示装置４０の保留ランプ４０ｃに対応した表示を第３図柄表示装置４２でも行うための処理である。
【１８４０】
ステップＳ２１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図１に示した上選択ボタン７１，下選択ボタン７２，枠ボタン８０など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。
【１８４１】
ステップＳ２１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した電飾部３００でのランプ点灯パターンを編集する処理を行う。
【１８４２】
ステップＳ２１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した音を鳴らす（音声、音楽、効果音などを音声出力する）処理を行う。
【１８４３】
ステップＳ２１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出（第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動

パターン演出）とを同期させる時間管理等を行う。
【１８４４】
この液晶演出（例えば大当たり／外れスーパーリーチＡ～Ｅのリーチ表示演出）を、後述する遊技盤３０内の動作可能な電飾部を可動役物として動作させる演出と同期させる場合は、表示用変動パターン指定コマンドに相当する役物動作パターン指定コマンドがセットされ、可動役物を動作させる駆動制御部に送信される。
【１８４５】
ステップＳ２１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「０」～「３２７６７」の値をとるものであって、上限値「３７２６８」に達すると「０」に戻るものが挙げられる。
【１８４６】
ステップＳ２１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。
【１８４７】
具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままスルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置４５に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの全停止コマンド（確定コマンド）を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置４５に送信する。
【１８４８】
また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換したランプ点灯コマンドを、電飾部３００を制御する電飾制御装置に送信する。また、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した音声出力コマンドを、音出力部２４を制御する音出力制御装置４６に送信する。
【１８４９】
ステップＳ２１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置４５に送信する。
【１８５０】
ステップＳ２１１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭが破壊されているか否かを判別する。ＲＡＭ破壊されていなければステップＳ１４０１に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。
【１８５１】
ここで、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０４の客待演出処理について、図３４を用いて説明する。図３４は、サブ制御装置２６２による客待演出処理を示すフローチャートである。
【１８５２】
ステップＳ２２２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入から３０秒以上経過したか否かを判断する。３０秒経過した場合はステップＳ２２２２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるためのコマンドをセットしてス

テップＳ２２２３に進む。ステップＳ２２２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグを１にする。

【１８５３】

ステップＳ２２２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。受信していない場合はステップＳ２２２５に進み、受信した場合はステップＳ２２２９に進む。

【１８５４】

ステップＳ２２２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面を表示してから待機時間（例えば６０秒）を経過したか否かを判定する。６０秒を経過した場合はステップＳ２２２６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にデモ画面を表示させるためのデモ画面表示コマンドをセットして、ステップＳ２２２７，Ｓ２２２８に進む。

【１８５５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２２２７にてデモ画面表示フラグを１にするとともに、ステップＳ２２２８にて通常画面表示フラグを０にして、本処理を終了する。

【１８５６】

上述したステップＳ２２２９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、デモ画面表示フラグが１であるか否かを判断する。１であればステップＳ２２３０に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２２３０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットして、ステップＳ２２３１，Ｓ２２３２に進む。

【１８５７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２２３１にて通常画面表示フラグを１にするとともに、ステップＳ２２３２にてデモ画面表示フラグを０にして本処理を終了する。

【１８５８】

ここで、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０６の枠ボタン入力監視・演出処理について、図３５を用いて説明する。図３５は、サブ制御装置２６２による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【１８５９】

サブ制御装置２６２は、図３５に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、先ず、ステップＳ２３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面４２ａにおいて遊技者が決定ボタン８１を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による決定ボタン８１の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。例えば、決定ボタン８１の押下を要求する場合に、決定ボタン８１に相当する画像と「押せ！」の文字画像が表示される。なお、所定の演出実行を指示するための後述する特定の操作条件は、決定ボタン８１の押下に限らず、遊技球発射ハンドル１８の操作であってもよい。例えば、大当たりラウンド中でなければ特図１用始動入賞装置３３ａに３球入球（入球検出）させるという条件や、特図２用始動入賞装置３３ｂに１０球入球させるという条件や、大当たりラウンド中であれば大入賞口３２ａに遊技球を１０球入球させるという条件である。遊技球発射ハンドル１８の操作を要求する「打て！」の文字画像の表示と、そのように遊技球発射ハンドル１８が操作されたことに応じて、所定の演出実行が指示されるものであってもよい。

【１８６０】

ステップＳ２３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面４２ａにおいて遊技者が選択ボタン８２，８３を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン８２，８３の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。

例えば、選択ボタン８２，８３の押下を要求する場合に、選択ボタン８２，８３を押下することを促す選択対象となる画像（例えば複数のキャラクタ画像）と「キャラクタを選択して下さい」のような文字画像が表示される。

【１８６１】

次に、上述した決定ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図３６は、決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【１８６２】

ステップＳ２３１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の入力を監視している。ステップＳ２３１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下が検出された場合はステップＳ２３１２Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下の検出が有効であるか否かを判断する。例えば、通常画面表示中、デモ画面表示中，図柄の高速変動表示中などのタイミングで決定ボタン８１の押下が検出されたことや、決定ボタン８１の押下が例えば２０ｍｓｅｃの期間検出されたなどの押下有効条件が成立した場合、押下の検出が有効であると判断される。ステップＳ２３１２Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下の検出が有効であったことを示す押下検出有効フラグをＯＮする。この決定ボタン８１の押下検出有効フラグがＯＮになることによって、通常画面表示中，デモ画面表示中，図柄の高速変動表示中，などのタイミングで、選択ボタンを用いた音量の変更に関する音量変更情報の受付けが可能となる変更可能状態（音量変更可能状態）を確立する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この音量変更可能状態において音量の変更の受付けを実行可能とする変更受付実行手段としての機能を有する。その後、ステップＳ２３１３以下の判別ステップに進み、ステップＳ２３１２Ａにおいて検出が有効でない場合は本処理を終了する。

【１８６３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１３）、デモ画面表示フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１４）、高速変動中フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１５）、大当たりオープニングフラグが１であるか否か（ステップＳ２３１６）、大当たりエンディングフラグが１であるか否かを判断し、いずれも１でない場合はステップＳ２３２１に進む。

【１８６４】

ステップＳ２３２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン示唆演出フラグは、ボタン示唆演出において決定ボタン８１の押下を要求する画像が表示されている期間は１にされ、当該期間が終わる（決定ボタン８１の押下要求が終わる）ことによって０にされる。ボタン示唆演出フラグが１である場合は、ステップＳ２３２２に進む。そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下要求画像の表示期間中に決定ボタン８１が押下されたと判断して、ボタン示唆演出実行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【１８６５】

ステップＳ２３１３に戻る。ステップＳ２３１３からステップＳ２３１８までの判別ステップでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量変更操作を実行できるタイミングであるか否かを判別している。

【１８６６】

具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３１３にて通常画面表示フラグが１（通常画面が表示中）であるか、ステップＳ２３１４にてデモ画面表示フラグが１（デモ画面が表示中）であるか、ステップＳ２３１５にて高速変動中フラグが１（主装飾図柄ＳＺが高速変動中）である場合は、ステップＳ２３２０に進む。ステップＳ２３２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定操作画面を表示させるための表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。特定操作画面とは、音出力部２４から出力される音声の音量を操作するための画面である。

【１８６７】
　また、ステップＳ２３１６にて大当たりオープニングフラグが１（オープニング演出中）である場合は、ステップＳ２３１７に進む。ステップＳ２３１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オープニング演出中に特定操作画面を表示できるタイミングになったか否かを判断するために、オープニング演出の開始から５秒を経過したか否かを判断する。５秒を経過した場合は、ステップＳ２３２０に進み、そうでない場合はステップＳ２３１８に進む。
【１８６８】
　また、ステップＳ２３１８にて大当たりエンディングフラグが１（エンディング演出中）である場合は、ステップＳ２３１９に進む。ステップＳ２３１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、エンディング演出中に特定操作画面（例えば音量操作画面）を表示できなくなるタイミングになったか否かを判断するために、エンディング演出の終了前３秒を経過したか否かを判断する。エンディング演出の終了前３秒を経過していない場合は、上述したステップＳ２３２０に進み、表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。そうでない場合は上述したステップＳ２３２１に進むが、否の判定となるため、そのまま本処理が終了される。
【１８６９】
　次に、上述した選択ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図３７は、選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【１８７０】
　ステップＳ２３３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン８２，８３の入力を監視している。ステップＳ２３３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン８２，８３の押下が検出されたか否かを判断する。押下が検出された場合はステップＳ２３３３のステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【１８７１】
　ステップＳ２３３３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に特定操作画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合はステップＳ２３３４に進み、そうでなければステップＳ２３３５に進む。ステップＳ２３３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、音量のレベルが増減される。
【１８７２】
　ステップＳ２３３５では、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出選択画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合は、ステップＳ２３３４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３３４では、上述と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、選択肢（図１４を用いて上述したプレイヤーＰＹの選択など）が示された示唆演出画面においていずれかの選択肢が選ばれる。以上で本処理を終了する。
【１８７３】
　次に、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０８の音編集・出力管理処理について図３８を用いて説明する。図３８は、サブ制御装置２６２による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
【１８７４】
　ステップＳ２３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からコマンドを受信したか否かを判断する。コマンドを受信した場合は、ステップＳ２３４２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３４２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドであればステップＳ２３４３に進み、そうでなければステップＳ２３４７に進む。なお、音編集の必要があるコマンドであれば、変動パターンコマンド以外のコマンド、例えば大当たりラウンドの開始時のオープニングコマンド等であって

もよい。
【１８７５】
ステップＳ２３４３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出において出力する演出音を設定するための演出音設定処理を行い、ステップＳ２３４４に進む。演出音設定処理によって演出音の種類が設定される。ステップＳ２３４４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、現在の音量を読み込むための音量変更操作読込処理を行い、ステップＳ２３４５に進む。演出の音量は、遊技者に操作によって変更可能であるので、音量変更操作によって設定された現在の音量が読み込まれる。もちろん、遊技者が音量変更操作を行っていない場合は現在の音量のままでよいので、遊技者が音量変更操作を行ったという変更操作条件が成立している場合に音量変更操作読込処理を行い、変更操作条件が成立していない場合は音量変更操作読込処理を飛ばすようにしてもよい。ステップＳ２３４５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、読み込まれた現在の音量に基づき演出音の音量設定を行い、ステップＳ２３４６に進む。ステップＳ２３４６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定された演出音と音量でスピーカーを駆動する音主力処理を行い、本処理を終了する。
【１８７６】
ステップＳ２３４７からステップＳ２３５２までは上述した変動パターンコマンド等に基づいて設定される演出音以外の演出音を設定する処理である。ステップＳ２３４７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１から右打ちエラーコマンド（上述したステップＳ５８８参照）を受信したか否かを判断する。右打ちエラーコマンドを受信した場合は、ステップＳ２３４８に進み、そうでない場合はステップＳ２３５１へ進む。ステップＳ２３４８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報としての右打ちエラー報知音を設定する右打ちエラー報知音設定処理を行い、ステップＳ２３４９へ進む。右打ちエラー報知音設定処理によって右打ちエラー報知音の種類が設定される。右打ちエラー報知音の種類は、例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ音である。右打ちエラーコマンドを受信した回数に応じて右打ちエラー報知音の種類を分けることができる。なお、エラー報知音は、右打ち遊技中に左打ちを行った場合の「右狙って下さい」のような左打ちエラー報知音や、遊技者が遊技機本体に衝撃を与えるなど不正を検知して遊技エラーコマンドを発生させ、これを受信した場合に出力される遊技エラー報知音など複数種類あってもよい。
【１８７７】
ステップＳ２３４９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３４４と同様に、設定音量を読み込み、ステップＳ２３５０に進む。音量は、変動表示演出の開始後に変更される場合もあるので、右打ちエラー報知を実行する時点での設定音量が読み込まれる。ステップＳ２３５０では、設定音量を反映させることが不可能な設定発生不能条件（言い換えれば、遊技者が操作を行っていなくても設定音量を変更できる無変更操作条件）が成立した場合の処理であって、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量よりも例えば１つレベルが高い音量を設定して、上述したステップＳ２３４６の音出力処理へ進む。もちろん、１以上の高いレベルで音量を上げる、あるいは遊技者が変更可能な音量設定には含まれない程の高いレベルまで音量を上げる方が、エラー音が演出音とは異なる態様の音であることを遊技者に容易に識別させることができる。これにより、右打ちエラー報知時に実行されている変動表示演出の演出音よりも大きい音量で右打ちエラー報知を行うことができる。
【１８７８】
ステップＳ２３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー解消コマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンド（上述したステップＳ５９３参照）を受信していれば、遊技者は低確率状態において右打ちを止めていると判断されているので、ステップＳ２３５２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２３５２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知を終了するた

め、右打ちエラー報知音停止処理を行い、本処理を終了する。
【１８７９】
次に、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０９の演出実行管理処理について図３９を用いて説明する。
【１８８０】
ステップＳ２４０１において、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図４０は、サブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【１８８１】
ステップＳ２４１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１８８２】
ステップＳ２４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１８８３】
ステップＳ２４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３には、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第１～第４保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第１～第４保留エリアのいずれかに格納する。
【１８８４】
ステップＳ２４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。
【１８８５】
＜開閉モード（大当たり）表示設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図４１を用いて以下に説明する。
【１８８６】
ステップＳ２４３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オープニングコマンドを受信していればステップＳ２４３２に進み、そうでなければステップＳ２４３４に進む。
【１８８７】
ステップＳ２４３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オープニングコマンドをセットする。
【１８８８】
ステップＳ２４３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、エンディングコマンドを受信していればステップＳ２４３５に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１８８９】
ステップＳ２４３５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用エンディングコマンドをセットし、本処理を終了する。

【１８９０】
＜変動表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図４２を用いて以下に説明する。
【１８９１】
ステップＳ２４７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４７２に進み、受信していなければステップＳ２４８０に進む。
【１８９２】
ステップＳ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第１～第４保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留ユリア、第４保留エリア→第３保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。
【１８９３】
ステップＳ２４７３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップＳ２４７４に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、大当たりノーマルリーチＡ，Ｂや大当たりスーパーリーチＡ～Ｅや前後外れノーマルリーチＡ，Ｂや前後外れスーパーリーチＡ～Ｄや前後以外外れノーマルリーチＡ，Ｂや前後以外外れスーパーリーチＡ～Ｄや完全外れＡ～Ｆといった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。
【１８９４】
ステップＳ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドがボタン示唆演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、変動種別カウンタＣＳ２の値と主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとを用いてボタン示唆演出の有無が定められている。ボタン示唆演出がある場合はステップＳ２４７５に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【１８９５】
ステップＳ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出を表示させるための表示用ボタン示唆演出指定コマンドを設定し、ステップＳ２４７６に進む。ステップＳ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラグを１に設定する。
【１８９６】
ステップＳ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップＳ２４７８に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドを受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。
【１８９７】
ステップＳ２４７８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に表示されている装飾図柄の変動表示を停止（確定）させるための停止表示コマンド（確定コマンド）をセットし、本処理を終了する。
【１８９８】

＜変動表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次回遊技状態表示態様設定処理を行う。この次回遊技状態表示態様設定処理について、図４３を用いて以下に説明する。
【１８９９】
ステップＳ２４９１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、高確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９２に進み、そうでない場合はステップＳ２４９３に進む。
【１９００】
ステップＳ２４９２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に高確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用高確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【１９０１】
ステップＳ２４９３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９４に進み、そうでない場合はステップＳ２４９５に進む。
【１９０２】
ステップＳ２４９４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に低確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【１９０３】
ステップＳ２４９５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、低確率状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。低確率状態移行コマンド受信している場合は、ステップＳ２４９６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【１９０４】
ステップＳ２４９６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に低確率状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【１９０５】
＜右打ちエラー報知表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知表示態様設定処理を行う。この右打ちエラー報知表示態様設定処理について、図４４を用いて以下に説明する。図４４は、サブ制御装置２６２による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【１９０６】
ステップＳ２５０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラーコマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラーフラグを受信した場合はステップＳ２５０２に進み、そうでない場合は、ステップＳ２５０４に進む。ステップＳ２４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知の表示態様を決定し、ステップＳ２５０３に進む。すなわち、右打ちエラー報知の表示内容，表示優先度を読み出す。右打ちエラー報知の表示内容は、上述した右打ちエラー報知音に対応する例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ表示である。右打ちエラー報知の表示優先度は、最も高く設定されているため、右打ちエラー報知は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの最前面に表示される。
【１９０７】
ステップＳ２５０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に右打ちエラー報知を表示させるための表示用右打ちエラー表示コマンドを設定し、本処理を終了する。
【１９０８】
ステップＳ２５０４およびステップＳ２５０５は、右打ちエラー報知の表示を終了する

ための処理である。ステップＳ２５０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー解消コマンドを受信しているか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンドを受信していたらステップＳ２５０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。右打ちエラー解消コマンドを受信するタイミングは、一の変動表示の変動時間中である場合もあるが、遊技者が一の変動表示の変動時間内で右打ちを止めない場合は、次の変動表示の変動時間にまたがって場合もある。ステップＳ２５０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知の表示を終了するために、右打ちエラー表示を停止し、本処理を終了する。

【１９０９】

次に、表示制御装置４５の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図４５及び図４６を用いて説明する。図４５は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図４６は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【１９１０】

図４５に示すように、ステップＳ３００１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップＳ３００２に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

【１９１１】

ステップＳ３００２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示モード等（図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示）の切り替え処理を行い、ステップＳ３００３に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図４６を用いて説明する。

【１９１２】

図４６に示すように、ステップＳ３１０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。通常画面表示コマンドを受信していればステップＳ３１０２に進み、そうでなければステップＳ３１０３に進む。表示コマンドは、サブ制御装置２６２から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第３図柄表示装置４２への通常画面の表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第３図柄表示装置４２の表示モードを、通常画面を表示する通常モードに戻すためのコマンドである。

【１９１３】

ステップＳ３１０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示する。通常画面は、図９に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄ＳＺや副装飾図柄ＦＺが大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。

【１９１４】

ステップＳ３１０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップＳ３１０４に進み、そうでなければステップＳ３１０５に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置２６２から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

【１９１５】

ステップＳ３１０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。

【１９１６】

ステップＳ３１０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用変動パターン指

定コマンドを受信しているか否か判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップＳ３１０６に進み、そうでなければステップＳ３１０７に進む。

【１９１７】

ステップＳ３１０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、図９に示す３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒの主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。具体的には、主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの変動表示制御は、後述するステップＳ３００３～ステップＳ３００７を実行する制御である。このステップＳ３１０６にて実行される図柄列変動表示処理については後述する。

【１９１８】

ステップＳ３１０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ２３２０で設定された表示用特定操作画面表示コマンドを受信したか否かを判定する。表示用特定操作画面表示コマンドを受信していれば、ステップＳ３１０８に進み、そうでなければステップＳ３１０９に進む。

【１９１９】

ステップＳ３１０８では、表示制御装置のＣＰＵ５２１は、後述する特定操作画面表示処理を行う。

【１９２０】

ステップＳ３１０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用オープニングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップＳ３１１０に進み、そうでなければステップＳ３１１１に進む。

【１９２１】

ステップＳ３１１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができる特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。このステップＳ３１１０にて実行される大当たりオープニング・ラウンド表示処理については後述する。

【１９２２】

ステップＳ３１１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用エンディングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップＳ３１１２に進み、そうでなければステップＳ３１１３に進む。ステップＳ３１１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭに記憶されている。このステップＳ３１１２にて実行される大当たりエンディング表示処理については後述する。

【１９２３】

ステップＳ３１１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１４に進み、そうでなければステップＳ３１１５に進む。

【１９２４】

ステップＳ３１１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する高確率・サポート状態移行表示処理を実行する。

【１９２５】

ステップＳ３１１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用低確率・サポー

ト状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１６に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【１９２６】

ステップＳ３１１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する表示用低確率・サポート状態移行処理を実行する。以上で本処理を終了する。

【１９２７】

図４５に戻って、ステップＳ３００３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止図柄を決定し、ステップＳ３００４に進む。具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。

【１９２８】

ステップＳ３００４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップＳ３００５に進む。

【１９２９】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチＡを示す場合は大当たりノーマルリーチＡに対応する変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表示制御装置４５のプログラムＲＯＭに記憶されている。

【１９３０】

ステップＳ３００５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップＳ３００６に進む。示唆画像は、第３図柄表示装置４２で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。

【１９３１】

ステップＳ３００６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２の表示画像制御を行う。

【１９３２】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、ステップＳ３００４にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒにおける主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの図柄変動表示を、ステップＳ３００３にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。

【１９３３】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中に表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第３図柄表示装置４２に表示する表示画像制御も行う。

【１９３４】

ステップＳ３００７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２において保留表示を実行する保留表示制御を行う。

【１９３５】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表

示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラムＲＯＭ５５２から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、第１～第４保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パターンとが予め定められている。

【１９３６】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第１保留表示エリア→実行表示エリア、第２保留表示エリア→第１保留表示エリア、第３保留表示エリア→第２保留表示エリア、第４保留表示エリア→第３保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が０の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。

【１９３７】

ステップＳ３００８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて音量変更のような特定操作を実行可能な期間を報知する特定操作期間報知処理を実行する。特定操作期間報知処理については後述する。

【１９３８】

ステップＳ３００９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に右打ち操作を実行させるための右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理については後述する。

【１９３９】

ステップＳ３０１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて次の遊技状態が近付いている状況であることを報知する次遊技状態近接状況報知処理を実行する。次遊技状態近接状況報知処理については後述する。

【１９４０】

ステップＳ３０１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ表示などのその他の処理を行う。

【１９４１】

ステップＳ３０１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ３００１に戻り、経過していなければステップＳ３００８に戻る。

【１９４２】

次に、ステップＳ３１０６にて上述した図柄列変動処理について図４７を用いて説明する。図４７は、図柄列変動処理を示すフローチャートである。

【１９４３】

ステップＳ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて右、中、左の主装飾図柄Ｓｚの高速変動を所定時間表示させる。ステップＳ３２０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中であることを示す高速変動中フラグを１に設定する。高速変動中フラグはＲＡＭ５２３に設定される。

【１９４４】

ステップＳ３２０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の変動表示がリーチを含むものか否かを判断する。具体的には、受信した表示用変動パターン指定コマンドに基づき判断される。リーチを有る場合はステップＳ３２０４に進み、リーチが無い場合はステップＳ３２１１に進む。

【１９４５】

ステップＳ３２０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップＳ３２０５に進み、そうでなければステップＳ３２０８に進む。ステップＳ３２０５では、左右の主装飾図柄Ｓｚを所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の主装飾図柄Ｓｚを変動させ続ける。高速変動はこのリーチ表示時に終わったので、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ステップＳ３２０６にて、高速変動中フラグを０に設定するとともに、ステップＳ３２０７にて、リーチ変動中

であることを示すリーチ変動中フラグを１に設定する。
【１９４６】
ステップＳ３２０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＳ３２０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ３２０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中の主装飾図柄Ｓｚを停止させて、右、中、左の主装飾図柄Ｓｚを所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップＳ３２１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中フラグを０に設定する。
【１９４７】
ステップＳ３２１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、非リーチの変動表示において、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＳ３２１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ３２１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、右、中、左の主装飾図柄Ｓｚを所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップＳ３２１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。
【１９４８】
次に、上述したステップＳ３１０８に示す特定操作画面表示処理について図４８を用いて説明する。図４８は、特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。
【１９４９】
ステップＳ３２２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１０７にて表示用特定操作画面表示コマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に特定操作画面を表示する。特定操作画面は、遊技者が選択ボタン８２，８３を操作して音量を上げたり下げたりする画面である。
【１９５０】
ステップＳ３２２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、遊技者が選択ボタン８２，８３を押下したことに基づく選択操作コマンドを受信したか否かを判断する。選択操作コマンドを受信した場合はステップＳ３２２３に進み、そうでない場合はステップＳ３２２４に進む。ステップＳ３２２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、選択ボタン８２，８３いずれが操作されたかに応じて、第３図柄表示装置４２にて音量を変更する表示を行う。
【１９５１】
ステップＳ３２２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、遊技者が決定ボタン８１を押下したことに基づく決定コマンドを受信したか否かを判断する。決定コマンドを受信した場合はステップＳ３２２５に進み、そうでない場合はステップＳ３２２６に進む。ステップＳ３２２５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作画面の表示を消去する。すなわち、特定操作画面の表示中に選択ボタン８２，８３を押下せずに決定ボタン８１が押下された場合は、特定操作画面の表示が終了される。
【１９５２】
ステップＳ３２２６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作画面の表示開始から３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過していればステップＳ３２２５に進み特定操作画面の表示が終了される。そうでなければステップＳ３２２７に進む。
【１９５３】
ステップＳ３２２７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動停止の５秒前であるか否かを判断する。高速変動停止の５秒前であればステップＳ３２２５に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、高速変動の停止５秒前に強制的に終了される。
【１９５４】
ステップＳ３２２８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出の終

了３秒前であるか否かを判断する。エンディング演出の終了３前であればステップＳ３２２５に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、エンディング演出の終了３秒前に強制的に終了される。

【１９５５】

次に、上述したステップＳ３１１０に示す大当たりオープニング・ラウンド表示処理について図４９を用いて説明する。図４９は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。

【１９５６】

ステップＳ３２３１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１０９にて表示用オープニングコマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に大当たりオープニング画像を表示する。続いて、ステップＳ３２３２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、このオープニング演出の期間中に、次のラウンド遊技における遊技方法を説明するオープニング中右打ち説明情報を第３図柄表示装置４２に表示する。

【１９５７】

続いて、ステップＳ３２３３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、オープニング演出の終了タイミングが到来したか否かを判断する。オープニング演出の終了タイミングであればステップＳ３２３４に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【１９５８】

ステップＳ３２３４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、オープニング画像の表示を終了するとともに、大当たりラウンド画像を表示する。ステップＳ３２３５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンド画像の表示とともに、大当たりラウンド中は右打ちを行うことを遊技者に報知するためのラウンド中右打ち情報を表示する。このラウンド中右打ち情報の表示態様は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に目立つ態様で表示される。ここでは、後述する非ラウンド中に表示される右打ち情報よりも大きく表示されているので、拡大表示と呼ぶ。

【１９５９】

ステップＳ３２３６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、１のラウンド中に大入賞口３２ａ（その検出スイッチ）にて１０球の入賞（入賞検出）があったか、または、大入賞口３２ａの開放期間が３０秒を経過したかを判断する。１０球の入賞または３０秒の開放があれば、ステップＳ３２３７に進み、そうでなければステップＳ３２３４に戻る。ステップＳ３２３７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ３２３８に進み、そうでなければステップＳ３２３４に戻る。

【１９６０】

ステップＳ３２３８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンド画像の表示を終了する。続いて、ステップＳ３２３９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ラウンド中右打ち情報の表示（拡大表示）を終了する。以上で本処理を終了する。

【１９６１】

次に、上述したステップＳ３１１２に示す大当たりエンディング表示処理について図５０を用いて説明する。図５０は、大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。

【１９６２】

ステップＳ３２４１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１１にて表示用エンディングコマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に大当たりエンディング画像を表示する。また、ステップＳ３２４２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング演出が実行中であることを示す大当たりラウンドフラグを１に設定する。

【１９６３】

また、ステップＳ３２４３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、このエンディング期間中に特定操作を受け付けていることを示すエンディング中特定操作受付フラグを１

に設定し、ステップＳ３２４４に進む。特定操作は、エンディング期間中に決定ボタン８１を押下することで実行される音量変更の操作である。

【１９６４】

ステップＳ３２４４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であればステップＳ３２４５に進み、そうでなければステップＳ３２５１へ進む。

【１９６５】

ステップＳ３２４５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出後に移行する高確率・サポート状態等における遊技方法が右打ちであることを遊技者に報知する、エンディング中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。このエンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも遊技者に目立ち難い態様で表示される。例えば、エンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも十分に小さく縮小表示される。また、エンディング中右打ち情報の表示とともに、エンディング期間をカウントダウンするカウントダウン表示も行う。

【１９６６】

ステップＳ３２４６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了３秒前になったか否かを判断する。エンディング期間の終了３秒前になった場合はステップＳ３２４７に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【１９６７】

ステップＳ３２４７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング中右打ち情報を用いて、次の遊技状態が近付いていることを遊技者に知らせる次遊技状態近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。次の遊技状態とは、エンディング演出の終了後に移行する遊技状態であり、ここでは高確率・サポート状態である。

【１９６８】

また、ステップＳ３２４８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了３秒前になったことを受けて、エンディング期間中の特定操作の受け付けが終わったことを示すエンディング中特定操作受付フラグを０に設定し、ステップＳ３２４９に進む。

【１９６９】

ステップＳ３２４９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了タイミングになったか否かを判断する。エンディング期間の終了タイミングになった場合はステップＳ４２５０に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【１９７０】

ステップＳ４２５０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング中右打ち情報を用いた次遊技状態近接情報の表示を終了する。同時に、エンディング期間のカウントダウン表示がカウント時間満了により終了する。ステップＳ４２５１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【１９７１】

次に、上述したステップＳ３１１４に示す高確率・サポート状態移行表示処理について図５１を用いて説明する。図５１は、高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【１９７２】

ステップＳ３２６１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１３にて表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが０であるか否かを判断する。つまり、確変大当たりに当選した時点での遊技状態が高確率・サポート状態であったか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが０である（すなわち確変大当たりへの当選時が低確率状態である）場合はステップＳ３２６２に進み、そうでない場合はステップＳ３２６３に進む。

【１９７３】
ステップＳ３２６２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを１にセットする。ステップＳ３２６３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグが０であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが０であればステップＳ３２６４に進み、そうでなければステップＳ３２６６に進む。
【１９７４】
ステップＳ３２６４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に高確率・サポート状態移行時の背景画面を表示する。ステップＳ３２６５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立たせ易い態様で表示される。例えば、高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報より拡大表示される。
【１９７５】
ステップＳ３２２６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態の終了タイミングか否かを判断する。本実施例では、高確率・サポート状態は、変動回数：１００回で終了するものとしている。高確率・サポート状態の終了タイミングであればステップＳ３２６７に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１９７６】
ステップＳ３２６７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態中右打ち情報の拡大表示を終了する。ステップＳ３２６８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。
【１９７７】
次に、上述したステップＳ３１１６に示す低確率・サポート状態移行表示処理について図５２を参照して説明する。図５２は、低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【１９７８】
ステップＳ３２７１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１５にて低確率・サポート状態移行フラグを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが１であればステップＳ３２７２に進み、そうでない場合はステップＳ３２７４に進む。
【１９７９】
ステップＳ３２７２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを０に設定し、ステップＳ３２７３に進む。ステップＳ３２７３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態移行フラグを１に設定する。
【１９８０】
ステップＳ３２７４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグが０であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが０である場合は、ステップＳ３２７５に進み、そうでない場合はステップＳ３２７６に進む。
【１９８１】
ステップＳ３２７５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中の画面を第３図柄表示装置４２に表示する。また、ステップＳ３２７６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。低確率・サポート状態中右打ち情報は、高確率・サポート状態中右打ち情報と同様に、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立ち易い態様で表示される。
【１９８２】
ステップＳ３２７７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態の終了タイミングが到来したか否かを判断する。低確率・サポート状態の終了タイミングであればステップＳ３２７８に進み、そうでなければステップＳ３２７９に進む。

【１９８３】
ステップＳ３２７８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２から消去する。ステップＳ３２７９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態移行フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。
【１９８４】
次に、上述したステップＳ３００８に示す特定操作期間報知処理について図５３を用いて説明する。図５３は、特定操作期間報知処理を説明するフローチャートである。
【１９８５】
ステップＳ３３０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。通常画面表示コマンドを受信した場合はステップＳ３３０２に進み、そうでない場合はステップＳ３３０３に進む。
【１９８６】
ステップＳ３３０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間中情報を第３図柄表示装置４２に表示する。特定操作期間中情報とは、決定ボタン８１を用いた特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知する情報である。特定操作は、例えば音量変更の操作画面を表示するために決定ボタン８１を押下する操作である。
【１９８７】
ステップＳ３３０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。デモ画面表示コマンドを受信した場合はステップＳ３３０２に進んで特定操作期間中情報の表示を行い、そうでない場合はステップＳ３３０４に進む。
【１９８８】
ステップＳ３３０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用オープニングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信した場合はステップＳ３３０５に進み、そうでない場合はステップＳ３３０６に進む。
【１９８９】
ステップＳ３３０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニング演出において上述した特定操作期間中情報の表示タイミングとなったか否かを判断する。大当たりオープニング演出における特定操作期間中情報の表示タイミングは、大当たりオープニング演出の開始から５秒後のタイミングである。表示タイミングとなっている場合はステップＳ３３０２に進み、そうでない場合はステップＳ３３０６に進む。
【１９９０】
ステップＳ３３０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する。表示用変動パターン指定コマンドを受信している場合はステップＳ３３０７に進み、そうでない場合はステップＳ３３１１に進む。
【１９９１】
ステップＳ３３０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが１である場合は、高確率・サポート状態中であるため音量変更のような特定操作を行えないので、本処理を終了し、そうでない場合はステップＳ３３０８に進む。
【１９９２】
ステップＳ３３０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。特定操作期間終期近接情報は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。特定操作は、例えば音量変更のための操作である。
【１９９３】
ステップＳ３３０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報の表示の終了タイミングとなったか否かを判断する。終了タイミングとなった場合はステップＳ３３１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【１９９４】
ステップＳ３３１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２から消去して、本処理を終了する。
【１９９５】
ステップＳ３３１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用エンディングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信した場合はステップＳ３３１２に進むみ、そうでない場合は本処理を終了する。
【１９９６】
ステップＳ３３１２では、表制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。つまり、エンディング演出の次に移行される遊技状態が高確率・サポート状態または低確率・サポート状態であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１である場合は、ステップＳ３３０８に進み、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態のいずれも１でない（０である）場合は、ステップＳ３３１３に進む。
【１９９７】
ステップＳ３３１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出の終了後、通常の低確率状態に移行するので、エンディング期間中も大当たりラウンド中と同じく特定操作期間中情報を第３図柄表示装置４２に表示する。以上で本処理を終了する。
【１９９８】
次に、第３図柄表示装置４２における特定操作期間中の表示態様について図５４を用いて説明する。図５４（ａ）～（ｅ）は、第３図柄表示装置４２における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【１９９９】
第３図柄表示装置４２に通常画面が表示されている期間は、遊技者が決定ボタン８１を押下することによって、音出力部２４から出力される音声の音量を変更するなどの特定操作が行われる期間である。音出力部２４から出力される音声は、第３図柄表示装置４２における変動表示の開始に伴って出力される、変動表示中、大当たり遊技状態中、大当たり終了後の有利遊技状態中などの音声である。
【２０００】
第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すように通常画面４３ａが表示されている期間において、音量変更などの特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知するための特定操作期間中情報４４ａが表示されている。例えば、第３図柄表示装置４２の通常画面４３ａの右上に表示される「音量変更可」の文字情報である。
【２００１】
また、第３図柄表示装置４２には、（ｄ）に示すようにデモ画面４３ｂが表示されている期間においても、特定操作期間中情報４４ａが表示されている。デモ画面４３ｂは、静止画でもよいし、動画でもよい。
【２００２】
通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂに特定操作期間中情報４４ａが表示されている期間中に、遊技者が決定ボタン８１を押下した場合、第３図柄表示装置４２には、（ｂ）に示すように音量変更操作のための特定操作画面４４ｂが表示される。特定操作画面４４ｂは、通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂに替えて表示してもよいし、通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂの一部に重ねて表示してもよい。
【２００３】
特定操作画面４４ｂは、特定操作によって変更可能な情報が表示される変更情報表示部４４ｃと、特定操作の方法を遊技者に示す操作方法表示部４４ｄとを含む。変更情報表示部４４ｃは、例えば音量変更操作画面であれば現在の音量と音量の変更可能な範囲とを示す音量表示部である。操作方法表示部４４ｄは、例えば決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３を用いた音量変更の操作方法を図示する音量変更方法表示部である。操作方法表

示部４４ｄでは、音量変更方法として、決定ボタン８１を押下すれば音量が決定され、左選択ボタン８２を押下すれば音量が下げられ、右選択ボタン８３を押下すれば音量が上げられることが図示されている。

【２００４】

遊技者が右選択ボタン８３を押下した場合、変更情報表示部４４ｃには、（ｃ）に示すように現在の音量（五段階の３段階目の音量）が一つ上の音量に変更される様子が表示される。遊技者が左選択ボタン８２を押下した場合、変更情報表示部４４ｃには、現在の音量から一つ下の音量に変更される様子が表示される。

【２００５】

遊技者が決定ボタン８１を押下した場合、第３図柄表示装置４２には、（ｅ）に示すように特定操作画面４４ｂに替えて通常画面４３ａが表示される。

【２００６】

次に、主装飾図柄Ｓｚの高速変動中における特定操作期間中の表示態様について図５５を参照して説明する。図５５（ａ）～（ｈ）は、主装飾図柄Ｓｚの高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【２００７】

（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常画面４３ａが表示され、その右上に「音量変更可」と示された特定操作期間中情報４４ａが表示されている。始動条件が成立すると、（ｂ）に示すように、表示画面４２ａには、通常画面４３ａに替えて高速変動中画面４３ｃが表示される。通常画面４３ａが高速変動中画面４３ｃに切り替わると同時に、特定操作期間中情報４４ａが特定操作期間終期近接情報４４ｆに切り替わる。特定操作期間終期近接情報４４ｅは、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、特定操作期間中情報４４ａに対して特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを示唆するような情報を付加する。具体的には、例えば（ｂ）～（ｄ）に示すように「音量変更可」の文字画像の周囲が所定の時間間隔で異なる色に点滅表示して、終了タイミングが近付いていることを示唆する。点滅表示は、一定の時間間隔でもよいが、終了タイミングが近付くに従って短い間隔で点滅表示してもよい。これにより、遊技者は、特定操作を行える期間中であるが、その終了タイミングが近付いていることを実感できる。

【２００８】

（ｅ）に示すように、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、高速変動が終わる前の所定のタイミングで消去される。つまり、音量変更の操作（決定ボタン８１の押下）は、高速変動中も可能であるが、遅くても特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示されている期間中に実行されなければならない。特定操作期間終期近接情報４４ｅが消去されるタイミングは、高速変動中画面４３ｃが左図柄停止画面４３ｄに切り替わる直前のタイミングである（（ｅ）（ｆ）参照）。これにより、遊技者に、高速変動中の変動表示が完全外れになるか、リーチになるかを確実に見せることができる。

【２００９】

左図柄停止画面４３ｄは、所定の時間後、全図柄停止画面４３ｅとなる。全図柄停止画面４３ｅにおいて停止図柄が完全外れとなる場合、（ｇ）に示すように始動条件成立の保留がなければ、（ｉ）に示すように、全図柄停止画面４３ｅは通常画面４３ａに戻る。（ｉ）に示すように、通常画面４３ａは、全図柄停止画面４３ｅと同様であるが、再び特定操作期間中情報４４ａが表示される。他方、全図柄停止画面４３ｅにおいて停止図柄が完全外れとなる場合でも、（ｈ）に示すように始動条件成立の保留があれば、（ｊ）に示すように、全図柄停止画面４３ｅから高速変動中画面４３ｃに替わるとともに、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示され、上述した（ｂ）以降の表示態様をくり返す。

【２０１０】

このように、遊技者は特定操作期間終期近接情報４４ｅを見ることで、高速変動中のどのタイミングまで音量変更などの特定操作が可能であるかを認識することができる。

【２０１１】

次に、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図５６を用いて説明する。図５６（ａ）～（ｏ）は、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【２０１２】

（ａ）に示すノーマルリーチ表示画面４３ｆ及び（ｂ）に示す発展リーチ表示画面４３ｇでは、リーチ表示期間中は音量変動が不可であるので、特定操作期間中情報４４ａは非表示とされている。（ｃ）に示す全図柄停止画面４３ｅでは、リーチ表示の結果が大当たり組み合わせとなることを示している。全図柄停止画面４３の表示中も特定操作期間中情報４４ａは非表示とされている。大当たり組み合わせの確定後、全図柄停止画面４３からオープニング画面４３ｈに替わる。オープニング画面４３には、（ｄ）に示す遊技者に大当たり成立を知らせるオープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような遊技者を祝福する文字情報）が表示された後、（ｅ）に示すラウンド遊技中の操作方法をオープニング中に遊技者に説明する、オープニング中右打ち説明情報４４ｇ（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）が表示される。オープニング画面４３の表示中であっても（ｄ）（ｅ）の期間中は特定操作期間中情報４４ａが表示されない。これらの情報を確実に遊技者に見せるためである。

【２０１３】

特定操作期間中情報４４ａは、（ｅ）に示すオープニング中右打ち情報４４ｇの表示期間の終盤のタイミングから、大当たりラウンド状態の終了まで表示され続ける。つまり、オープニング中右打ち情報４４ｇの表示期間の終盤の期間と、（ｆ）に示す大当たりラウンド状態の開始から（ｇ）に示す大当たりラウンド状態の終了までの期間とにおいて、特定操作期間中情報４４ａが表示される。

【２０１４】

具体的には、（ｇ）に示すラウンド画面４３ｉでは、大当たりラウンド状態中は右打ちであることを遊技者に視認し易い態様で示すラウンド中右打ち情報４４ｈと、大当たりラウンド状態の進行状況を示すラウンド数情報４４ｉとともに、特定操作期間中情報４４ａが表示される。ラウンド中右打ち情報４４ｈは、例えば、大きな文字や図示ではっきりと右打ちであることを表示する情報である。ラウンド数情報４４ｉは、第１ラウンドであることが表示されている。

【２０１５】

また、（ｈ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終ラウンド（第１６ラウンド）を示すラウンド数情報４４ｉとともに、特定操作期間中情報４４ａが表示される。

【２０１６】

最終ラウンドの終了後、ラウンド画面４３ｉは（ｉ）に示すエンディング画面４３ｊに替わる。エンディング画面４３ｊには、エンディング期間であることを示すエンディング情報４４ｊが表示される。また、エンディング画面４３ｊには、エンディング時間をカウントダウンするカウントダウン情報が表示される。

【２０１７】

エンディング情報４４ｊは、例えば、（ｉ）～（ｏ）に示すエンディングカウントダウン情報４４ｖと、（ｉ）に示す次遊技状態示唆情報４４ｗと、（ｊ）に示す製造者情報４４ｘと、（ｋ）（ｌ）に示すカード抜き忘れ防止情報４４ｙと、（ｍ）～（ｏ）に示すのめり込み防止情報４４ｚとからなる。

【２０１８】

エンディングカウントダウン情報４４ｖは、エンディング時間をカウントダウンする表示である。エンディングカウントダウン情報４４ｖは、時間の経過に沿って例えば１秒ずつカウントダウンされる。例えば、（ｉ）はエンディング期間の開始直後であるため「エンディング時間：後３５秒」と表示され、（ｊ）ではエンディング開始から１０秒を経過したため「エンディング時間：後２５秒」と表示され、（ｋ）ではエンディング開始から１５秒を経過したため「エンディング時間：後２０秒」と表示され、（ｌ）ではエンディ

ング開始からエンディング開始から１６秒を経過したため「エンディング時間：後１９秒」と表示され、（ｍ）ではエンディング開始から３２秒を経過したため「エンディング時間：後３秒」と表示され、（ｎ）ではエンディング開始から３３秒を経過したため「エンディング時間：後２秒」と表示され、（ｏ）ではエンディング開始から３４秒を経過したため「エンディング時間：後１秒」と表示されている。

【２０１９】

次遊技状態示唆情報４４ｗは、エンディング期間の終了後の遊技状態が確変状態であることを示唆したり、サポート状態付きの通常状態であることを示唆したりする。ここでは、「もう１回」という文字情報によって次に高確率・サポート状態が発生することが示唆される。次に低確率・サポート状態が発生する場合は、「チャンス！」という文字情報が表示される。次遊技状態示唆情報４４ｗは例えば１０秒間表示される。

【２０２０】

製造者情報４４ｘは、例えば製造者を示すロゴ（例えば「ＳＡＮＹＯ」おいう文字情報）である。製造者情報４４ｘは例えば５秒間表示される。カード抜き忘れ防止情報４４ｙは、例えばプリペイドカードを示す図示と「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」のような文字画像である。カード抜き忘れ防止情報４４ｙは例えば１０秒間表示される。のめり込み防止情報４４ｚは、例えば「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」というような文字情報である。のめり込み防止情報４４ｚは例えば１０秒間表示される。

【２０２１】

このように、エンディング画面４３ｊには、一連のエンディング情報４４ｊが３５秒間表示される。

【２０２２】

エンディング画面４３ｊには、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも遊技者に目立ち難い態様で表示されるエンディング中右打ち情報４４ｋが表示される。例えば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも十分に縮小された大きさで表示される。その結果、遊技者は、ラウンド中の右打ち遊技が終わったのではないか、という錯覚を引き起こされる。これにより、遊技者がエンディング期間中に右打ちすることを抑止し易くなる。

【２０２３】

エンディング画面４３ｊには、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示される。特定操作期間近接情報４４ｅは、例えばエンディング演出の（ｉ）に示すエンディング演出の開始タイミングから、（ｌ）に示すエンディング演出の終盤のタイミングまで表示される。当該エンディング期間が含まれる大当たりが確変大当たりやサポート状態付きの通常大当たりである場合、エンディング期間の終了後に移行される高確率または低確率のサポート状態中は特定操作を行えなくなる。例えば、高確率または低確率のサポート状態において音出力部２４から出力される音声が、遊技者の興趣性を煽るために、その前までの遊技状態よりも大きくなる場合に、エンディング期間が音声変更の最後の機会となるので、音声変更操作の終了タイミングが近付いていることを表示することは遊技者の快適な遊技を助けることができる。

【２０２４】

エンディング画面４３ｊには、次遊技状態近接情報４４ｌが表示される。次遊技状態近接情報４４ｌは、次の遊技状態に移行するタイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、次遊技状態近接情報４４ｌは、エンディング中右打ち情報４４ｋの周辺を点滅表示させる情報である。次遊技状態近接情報４４ｌは、（ｍ）から（ｏ）に示すのめり込み防止表示４４ｚの表示中のうち、エンディング期間の終了前３秒間に表示される。これにより、遊技者は、右打ち表示が再開されるのではないか、と認識することができる。

【２０２５】

次に、図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図５７を用いて説明する。図５７（ａ）～（ｏ）は、図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の

表示態様を説明する図である。

【２０２６】

（ａ）に示すように、確変大当たり状態のエンディング演出の終了後、表示画面４２ａには、高確率状態画面４３ｋが表示される。高確率状態画面４３ｋは、主装飾図柄Ｓｚが表示される点で通常画面４３ａと同じであるが、背景画像は色や表示内容が通常画面４３ａと明確に区別できるような態様で表示されている。高確率状態画面４３ｋでは、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍが表示されている。高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、エンディング中右打ち情報４４ｋよりも、遊技者に目立つ態様（拡大された態様）で表示される。

【２０２７】

上述のエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌおよびエンディングカウントダウン情報４４ｖによって、遊技者はエンディング演出中の不必要なタイミングで誤って右打ち操作を行い、その遊技球が無駄玉になることを低減することができる。また、これらの情報によって、この（ａ）に示す高確率・サポート状態の開始タイミングに合わせて、遊技球を発射することができる。

【２０２８】

（ｂ）～（ｆ）に示すように、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、高確率・サポート状態に移行後、高速変動中画面４３ｃ、高確率状態中リーチ表示画面４３ｆおよび全図柄停止画面４３ｅにおいても表示され続けている。高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、（ｇ）に示すオープニング画面４３ｈに合わせて非表示とされる。（ｊ）に示すオープニング中右打ち説明情報４４ｇの表示後は、ラウンド中右打ち情報４４ｈが表示される。

【２０２９】

ここで、（ｆ）に示すように、高確率状態中のリーチ変動は、サポート状態無し（０回）の８Ｒ通常大当たりを示す組み合わせ（例えば「６６６」）で確定されている。そのため、次の遊技状態がサポート状態無しの低確率状態であるので、（ｋ）～（ｍ）に示すエンディング画面４３ｌでは、エンディング中右打ち情報４４ｋや次遊技状態近接情報４４ｌは表示されないが、エンディングカウントダウン情報４４ｖは表示される。このエンディングカウントダウン情報４４ｖにより、エンディング演出の期間中に遊技者が次の遊技状態ための左打ち遊技を開始することによるデメリットを低減することができる。すなわち、エンディング演出の期間中に左打ち遊技を行う場合、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させることで賞球が払い出されるが、入賞せずにアウト口にも入球するので、持ち玉を減らす可能性がある。エンディングカウントダウン情報４４ｖによってエンディング時間の終了タイミングを適切に把握できれば、そのような事態も低減することができる。

【２０３０】

エンディング画面４３ｌでは、次遊技状態近接情報４４ｌが表示されないで、特定操作期間中情報４４ａが表示され続ける。

【２０３１】

（ｎ）に示すように、エンディング演出が終わると、サポート状態無しの低確率状態である通常画面４３ａが表示される。特定操作期間中情報４４ａは、このタイミングまで表示され続ける。（ｏ）に示すように、通常画面４３ａが高速変動中画面４３ｃに替わると、保留がある場合は特定操作期間中情報４４ａが特定操作期間終期近接情報４４ｅとして表示される。これ以降は、図５５（ｃ）以降に示す画面表示と同様になる。

【２０３２】

このように、エンディング演出の終了後に発生する遊技状態が、高確率・サポート状態（低確率・サポート状態も同様）となるか、サポート状態無しの低確率状態となるかに応じて、適切な態様で右打ち情報や特定操作期間中情報４４ａが表示されるので、遊技者は右打ち操作の必要なタイミングや音声変更可能なタイミングを分かりやすくなる。

【２０３３】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１が押下されたまま放置された場合

の表示態様について図５８を用いて説明する。図５８（ａ）～（ｇ）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１が押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。

【２０３４】

（ａ）に示すように、高速変動中画面４３ｃの表示中は、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示されており、「音量変更可」の文字画像が点滅表示されている。遊技者がこのタイミングで決定ボタン８１を押下すると、（ｂ）に示すように特定操作画面４４ｂが表示される。高速変動中画面４３ｃを特定操作画面４４ｂの背後に透けて表示させてもよい。高速変動中であることを確認しながらであれば、安心して特定操作を行える。

【２０３５】

特定操作画面４４ｂの表示後、に示すように遊技者が選択ボタン８２，８３を操作しないまま放置している場合、（ｃ）（ｄ）に示すように、特定操作画面４４ｂの表示中も特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示される。これにより、音量変更などの特定操作をしなければ特定操作期間が終わってしまうことを遊技者に示唆することができる。

【２０３６】

それでもなお、遊技者が選択ボタン８２，８３を操作しないまま放置している場合は、（ｅ）に示すように左図柄停止画面４３ｄになる前に特定操作画面４４ｂは非表示とされる。これにより、遊技者は、特定操作画面４４ｂを表示させたまま放置している場合でも、確実に（ｆ）に示す全図柄停止画面４３ｅや（ｇ）に示すノーマルリーチ表示画面４３ｆを見せることができる。

【２０３７】

なお、特定操作画面４４ｂは、一の変動表示期間内で表示されるに留まらず、連続する複数の変動表示期間に亘って表示されてもよい。複数の変動表示期間に亘る特定操作画面４４ｂの表示時間を設定して音量変更の操作を行えるようにしてもよい。特定操作画面４４ｂの表示終了を決定する遊技者の操作を受けるまでの間に複数の変動表示が行われるような構成でもよい。この場合、特定操作画面４４ｂは、変動表示の結果が分かるように縮小されて表示してもよいし、特定操作画面４４ｂを縮小せずに、変動表示を縮小して表示してもよい。

【２０３８】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３が押下された場合の表示態様について図５９を用いて説明する。図５９（ａ）～（ｇ）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３が押下された場合の表示態様を説明する図である。

【２０３９】

（ａ）に示すように、高速変動中画面４３ｃの表示中に、遊技者が決定ボタン８１を押下すると、特定操作画面４４ｂが表示される。（ｂ）に示すように特定操作画面４４ｂの表示中に、選択ボタン８２，８３が操作されると、変更情報表示部４３ｃにおいて音量変更が表示される。この状態で遊技者が決定ボタン８１を押下すると、（ｄ）に示すようにそのタイミングで高速変動中画面４３ｃに戻る。これにより、高速変動中画面４３ｃから、（ｅ）に示す左図柄停止画面４３ｄ、（ｆ）に示す全図柄停止画面４３ｅまたは（ｇ）に示すノーマルリーチ画面４３ｆに至る変動表示を十分に見せることができる。

【２０４０】

なお、高速変動中画面４３ｃの表示中に特定操作が行われる場合は、一度特定操作を行った後の期間は特定操作をできないように設定してもよい。高速変動の時間が短いため、仮に再び特定操作画面４４ｂを表示させても、特定操作を実行できる十分な時間が残されていない可能性が高いからである。他方、ラウンド画面４３ｉの表示中に特定操作が行われる場合は、再び特定操作を行う十分な時間が残されているので、再び特定操作画面４４ｂを表示してもよい。

【２０４１】

上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、

遊技状態が大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態に移行する場合に、該大当たりラウンド遊技状態のラウンド遊技の終了タイミングから該次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにエンディング画面４３ｊを表示する大当たりエンディング演出を実行する、表示制御装置４５が大当たりエンディング処理においてステップＳ３２４１の処理を行う機能と、

大当たりエンディング演出の実行中に、次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態など右打ちが必要な遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖを表示する、表示制御装置４５が大当たりエンディング処理においてステップＳ３２４４～ステップＳ３２５１の処理を行う機能とを備える。

【２０４２】

このような構成によれば、遊技状態が大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態に移行する場合に、該大当たりラウンド遊技状態のラウンド遊技の終了タイミングから該次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、表示制御装置４５は、大当たりエンディング処理においてステップＳ３２４１の処理にて、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにエンディング画面４３ｊを表示する大当たりエンディング演出を実行する。この大当たりエンディング演出の実行中に、表示制御装置４５は、大当たりエンディング処理においてステップＳ３２４７の処理にて、次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態など右打ちが必要な遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖを表示する。これにより、遊技者は、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が大当たりラウンド遊技状態であること、言い換えれば、大当たりエンディング演出が実行されている現時点がまだ次の高確率・サポート状態等ではないことを認識し易くなる。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ａ１）に記載の遊技機である。

【２０４３】

また、大当たりラウンド遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であって、

高確率・サポート状態等は、大当たりラウンド遊技状態とは別の遊技者にとって有利な遊技状態であって、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を操作することを契機として有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報である。

【２０４４】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な大当たりラウンド遊技状態から移行する次の高確率・サポート状態等は、大当たりラウンド遊技状態とは別の有利な遊技状態であって、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を操作することを契機として有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態である。そのため、遊技者は、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であるとの誤認に基づき、有利な遊技価値を獲得するための遊技球発射ハンドル１８を操作し易いが、この操作は大当たりラウンド遊技状態中に行われているため、遊技者はこの有利な遊技価値を獲得できない。しかしながら、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖが報知されるので、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認し難くなる。また、この別の有利な遊技価値を獲得できると誤認して遊技球発射ハンドル１８を操作することを抑制できるので、操作が無駄になることも低減できる。したがって

、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記（Ａ２）に記載の遊技機である。

【２０４５】

また、大当たりラウンド遊技状態は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を契機とする主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせる遊技状態であり、

大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが閉状態となった時点以降のエンディング期間の終了３秒前のタイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である。

【２０４６】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技状態は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を契機とする主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせる遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが閉状態となった時点以降のエンディング期間の終了３秒前のタイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに所定の画像を表示する演出である。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記（Ａ３）に記載の遊技機である。

【２０４７】

また、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の契機となる特図２用始動入賞装置３３ｂと、

遊技球が入球する入球手段であってその入球が特図２用始動入賞装置３３ｂを作動させる普通図柄抽選の契機となる普通図柄用始動口３４と、を備え、

高確率・サポート状態等は、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づく普通図柄抽選の結果が特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を作動させる当選結果となり易くするサポート遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【２０４８】

このような構成によれば、特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の契機となる。普通図柄用始動口３４は、遊技球が入球する入球手段であってその入球が特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を作動させる普通図柄抽選の契機となる。高確率・サポート状態等は、普通図柄用始動口３４の入球に基づく普通図柄抽選の結果が特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を作動させる当選結果となり易くするサポート遊技状態である。エンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、遊技者は、高確率・サポート状態等において早く普通図柄用始動口３４に遊技球を入球させたいために、高確率・サポート状態等に移行する前の大当たりエンディング演出の実行中に誤って遊技球を発射させてしまい易い。この点

、大当たりエンディング演出の実行中に次遊技状態近接情報４４ｌ等を見ることで、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記（Ａ４）に記載の遊技機である。

【２０４９】

また、高確率・サポート状態は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【２０５０】

このような構成によれば、高確率・サポート状態は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態である。次遊技状態近接情報４４ｌ等は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記（Ａ５）に記載の遊技機である。

【２０５１】

また、高確率・サポート状態は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率と、作動抽選手段による作動抽選の結果が特定結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなるサポート付き高確率遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【２０５２】

このような構成によれば、高確率・サポート状態は、抽選手段による抽選の結果が特定結果となる確率と、普通図柄用始動口３４による普通図柄抽選の結果が当選結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態である。次遊技状態近接情報４４ｌ等は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記（Ａ６）に記載の遊技機である。

【２０５３】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行されるものであって、

エンディング演出パターンは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果の種類に応じて異なるパターンで表示され、

エンディング中右打ち情報４４ｋ，次遊技状態近接情報４４ｌ，エンディングカウントダウン情報４４ｖは、複数種類の画像がエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【２０５４】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行される。エンディング演出パターンは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果の種類に応じて異なるパターンで表示される。そのため、従来であれば、遊技者は、大当たりエンディング演出におけるある画像（例えば、製造者情報を示す画像）の表示時間の終了タイミングが一連の大当たりエンディング演出の終了タイミングであると誤

認している場合、その後に続く画像（例えば、カード抜き忘れ防止情報を示す画像やのめり込み防止情報を示す画像）の表示時間を次の高確率・サポート状態等に移行されているとご誤認して、それによって不利益を受ける恐れがある。しかし、本発明では、次遊技状態近接情報４４ｌ等は、複数種類の画像がエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する。これにより、大当たりエンディング演出中は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次遊技状態近接情報４４ｌによって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、上述の不利益を受ける恐れが低減される。例えば、上記（Ａ７）に記載の遊技機である。

【２０５５】

また、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報を表示してもよい。例えば、ラウンド中右打ち情報４４ｈは、大当たりラウンド状態における最終ラウンドの終了の直後に、エンディング中右打ち情報４４ｋに替わる。エンディング中右打ち情報４４ｋが表示されている期間は、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されている。

【２０５６】

このような構成によれば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであるので、ラウンド遊技状態における最終ラウンド終了の直後から次の高確率・サポート状態等に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ａ１５）に記載の遊技機である。

【２０５７】

また、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報を表示してもよい。例えば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されている。

【２０５８】

このような構成によれば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであるので、大当たりエンディング演出の実行と同時次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ａ１６）に記載の遊技機である。

【２０５９】

また、次遊技状態近接情報４４ｌは、大当たりエンディング演出の実行中であって大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後（エンディング期間の終了前３秒の時点。例えば１６Ｒ確変（特１）大当たりのエンディング演出であればエンディング演出の開始から３２秒後）に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【２０６０】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出の実行中であって大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであるので、大当たりエンディング演出の実行中であるが大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後には次の高確率・サポート状態等に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ａ１７）に記載の遊技機である。

【２０６１】

また、上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、

所定期間内（例えば識別情報変動表示の高速変動中画面４３ｃの表示開始から高速変動

の停止５秒前までの期間や、エンディング期間において終了３秒前までの期間など）に遊技者による決定ボタン８１の操作が行われた場合に、少なくとも決定ボタン８１を用いた音量調節操作を行わせるための音量調節用の特定操作画面４４ｂを表示し、該識別情報変動表示中の高速変動中画面４３ｃの表示中所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に決定ボタン８１の操作が行われた場合には、音量調節用の特定操作画面４４ｂを表示しない、表示制御装置４５の特定操作画面表示処理におけるステップＳ３２２１の処理と、

所定の期間中に、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間終期近接情報４４ｅを遊技者に報知する、表示制御装置４５の特定操作期間報知処理におけるステップＳ３３０８の処理とを備える。

【２０６２】

このような構成によれば、表示制御装置４５は、特定操作画面表示処理におけるステップＳ３２２１の処理にて、所定期間内（例えば識別情報変動表示の高速変動中画面４３ｃの表示開始から高速変動の停止５秒前までの期間や、エンディング期間において終了３秒前までの期間など）に遊技者による決定ボタン８１の操作が行われた場合に、少なくとも決定ボタン８１を用いた音量調節操作を行わせるための音量調節用の特定操作画面４４ｂを表示し、所定の期間外（例えばリーチ表示期間やエンディング期間の終了３秒を過ぎた後の期間）に決定ボタン８１の操作が行われた場合には、音量調節用の特定操作画面４４ｂを表示しない。表示制御装置４５は、特定操作期間報知処理におけるステップＳ３３０８の処理にて、所定の期間中に、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間終期近接情報４４ｅを遊技者に報知する。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の現時点が音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示可能期間の終了タイミングがまだ到来していないこと、言い換えれば、識別情報変動表示中の現時点が音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示が可能であることを認識し易くなる。したがって、現時点が音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示が可能であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ｂ１）に記載の遊技機である。

【２０６３】

また、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像（例えば「音量変更可」のような文字情報）を含む。

【２０６４】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報４４ａは、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像（例えば「音量変更可」のような文字情報）を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の高速変動中画面４３ｃの表示中の所定の期間が音量調節操作を行うことが可能な期間であることを認識し易くなる。例えば上記（Ｂ２）に記載の遊技機である。

【２０６５】

また、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、例えば識別情報変動表示中の高速変動中画面４３ｃの表示中の所定の期間内に音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示があった場合は、その後、特定操作期間終期近接情報４４ｅを報知しない非報知期間が設けてもよい。

【２０６６】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、識別情報変動表示中の高速変動中画面４３ｃの表示中の所定の期間内に音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示があった場合は、その後、特定操作期間終期近接情報４４ｅを報知しない非報知期間が設けられる。これにより、識別情報変動表示中の高速変動中画面４３ｃの表示中の所定の期間内に頻繁に音量調節用の特定操作画面４４ｂが表示されて（つまり、遊技者が音量調節用の特定操作画面４４ｂを表示させる操作を行って）、識別情報変動表示が遊技者に十分に見られなくなることを低減できる。例えば上記（Ｂ４）に記載の遊技機である。

【２０６７】

また、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、例えば大当たりエンディング期間内に音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示があった場合に、引き続き報知してもよい。

【２０６８】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、例えば大当たりエンディング期間内に音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示があった場合に、引き続き報知してもよい。大当たりエンディング期間を長くとった場合、遊技者は、音量調節用の特定操作画面４４ｂを表示させる特定操作を行った後であっても、その内容を修正することが容易になる。例えば上記（Ｂ５）に記載の遊技機である。

【２０６９】

また、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示中も表示される。

【２０７０】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示中も表示される。これにより、遊技者は、特定操作期間終期近接情報４４ｅを見て、決定ボタン８１を操作した後、特定操作画面４４ｂを見ているときも、特定操作画面４４ｂの表示可能期間の終了タイミングを認識し易くなる。例えば上記（Ｂ６）に記載の遊技機である。

【２０７１】

また、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示中も、所定の期間に表示中の画像（例えば高速変動中画面４３ｃ）が視認可能とされる。

【２０７２】

このような構成によれば、音量調節用の特定操作画面４４ｂの表示中も、所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる。これより、遊技者は、特定操作画面４４ｂの表示中も所定の期間に表示中の画像（例えば高速変動中画面４３ｃ）がどのようになるかを認識し易くなる。例えば上記（Ｂ７）に記載の遊技機である。

【２０７３】

また、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、識別情報変動表示期間中の高速変動中画面４３ｃの表示期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動中画面４３ｃの表示期間を経過した後は表示不可とされる。

【２０７４】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、識別情報変動表示期間中の高速変動中画面４３ｃの表示期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動中画面４３ｃの表示期間を経過した後は表示不可とされる。これにより、識別情報変動表示期間中であっても高速変動期間の終了後は遊技者に見せたい／遊技者が見たい（変動表示の結果表示やリーチ演出）期間となるので、特定操作画面４４ｂが表示されることによる、不都合を低減できる。例えば上記（Ｂ８）に記載の遊技機である。

【２０７５】

また、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行する場合であって、該次の高確率・サポート状態等において特定操作画面４４ｂが表示不可となる場合に、大当たりラウンド遊技状態におけるエンディング演出中に表示可能とされる。

【２０７６】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行する場合であって、該次の高確率・サポート状態等において特定操作画面４４ｂが表示不可となる場合に、大当たりラウンド遊技状態におけるエンディング演出中に表示可能とされる。これにより、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行した後に音量調節操作ができないことによる不都合を低減できる。例えば上記（Ｂ９）に記載の遊技機である。

【２０７７】

また、上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、

大当たりラウンド遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う、表示制御装置４５の大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップＳ３２３５の処理と、
大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う、表示制御装置４５の高確率・サポート状態移行表示処理におけるステップＳ３２６５の処理または低確率・サポート状態移行表示処理におけるステップＳ３２７６の処理と、
大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにエンディング情報４４ｊを表示する大当たりエンディング演出を実行する、表示制御装置４５の大当たりエンディング処理におけるステップＳ３２４１の処理を備え、
表示制御装置４５は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップＳ３２３５の処理にて、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中、第１態様（例えば拡大表示されたラウンド中右打ち情報４４ｈ）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング表示処理におけるステップＳ３２４４の処理にて、大当たりエンディング演出の実行中、該第１態様とは異なる態様に変化した第２態様（縮小表示されたエンディング中右打ち情報４４ｋ）で右打ち報知を行う。

【２０７８】

このような構成によれば、表示制御装置４５は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップＳ３２３５の処理にて、大当たりラウンド遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。表示制御装置４５は、高確率・サポート状態移行表示処理におけるステップＳ３２６５の処理または低確率・サポート状態移行表示処理におけるステップＳ３２７６の処理にて、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する次の高確率・サポート状態等において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。表示制御装置４５は、大当たりエンディング処理におけるステップＳ３２４１の処理にて、大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにエンディング情報４４ｊを表示する大当たりエンディング演出を実行する。表示制御装置４５は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップＳ３２３５の処理にて、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中、第１態様（拡大表示）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング表示処理におけるステップＳ３２４４の処理にて、大当たりエンディング演出の実行中、該第１態様とは異なる態様に変化した第２態様（縮小表示）で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、大当たりラウンド遊技状態において大当たりエンディング演出を実行するまで行われる右打ち報知と大当たりエンディング演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中ではなく大当たりエンディング演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ｃ１）に記載の遊技機である。

【２０７９】

また、大当たりラウンド遊技状態は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１での大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の高確率・サポート状態等は、大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態から

高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで実行されるものである。表示制御装置４５は、大当たりラウンド遊技中、第１態様（拡大表示されたラウンド中右打ち情報４４ｈ）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング演出の実行中、第２態様（縮小表示されたエンディング中右打ち情報４４ｋ）で右打ち報知を行う。

【２０８０】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技状態は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１での大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の高確率・サポート状態等は、大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態から高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで実行されるものである。表示制御装置４５は、大当たりラウンド遊技中、第１態様（拡大表示）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング演出の実行中、第２態様（縮小表示）で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、大当たりラウンド遊技中の右打ち報知と大当たりエンディング演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が大当たりラウンド遊技中ではなく大当たりエンディング演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ｃ２）に記載の遊技機である。

【２０８１】

また、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様（第２様）は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様（第１態様）よりも遊技者に目立ち難い態様である。例えば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも縮小された表示態様である。

【２０８２】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様（第２態様）は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様（第１態様）よりも遊技者に目立ち難い態様である。これにより、大当たりエンディング演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであると認識しにくくなるので、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（Ｃ４）に記載の遊技機である。

【２０８３】

また、表示制御装置４５は、大当たりエンディング表示処理におけるステップＳ３２４７の処理にて、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了３秒前から終了時までの期間）において、第２態様から第１態様へ戻ることを示唆する第３態様で右打ち報知を行う。例えば、エンディング中右打ち情報４４ｊを点滅表示させた次遊技状態近接情報４４ｌを表示する。

【２０８４】

このような構成によれば、表示制御装置４５は、大当たりエンディング表示処理におけるステップＳ３２４７の処理にて、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了３秒前から終了時までの期間）において、第２態様から第１態様へ戻ることを示唆する第３態様で右打ち報知を行う。これにより、大当たりエンディング演出が次の高確率・サポート状態等に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。例えば上記（Ｃ５）に記載の遊技機である。

【実施例２】

【２０８５】
本実施例２のパチンコ機１０は、第３電飾部（トップランプ）３０３を、異なる大きさ・形状の別第３電飾部（別トップランプ）６０４に交換できるように構成されている。また、第３電飾部３０３を別第３電飾部６０４に交換した場合でも、その装飾効果を最適化できるように構成されている。以下、具体的な構成を説明する。
【２０８６】
図６０は、図１とは異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態の実施例２のパチンコ機の正面図である。図６１は、図６０に示すパチンコ機の右側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＣＣ断面で示す図である。図６２は、図６０に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＤＤ断面で示す図である。図６３（ａ）（ｂ）は、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。
【２０８７】
第３電飾部３０３は、前面枠セット１４に固定される構成と、前面枠セット１４側に着脱可能な構成から成る。
【２０８８】
具体的には、第３電飾部３０３は、前面枠セット１４に固定される構成として、光を照射する光照射装置６０７と、光照射装置６０７から照射される光の態様を制御する制御機構６０８とを備え、前面枠セット１４側に着脱可能な構成として、光照射装置６０７の前面側を覆う第３電飾カバー６０９を備える。第３電飾カバー６０９は、第３電飾カバー６０９と異なる大きさ・形状の別第３電飾カバー６１０に交換することができる。
【２０８９】
第３電飾カバー６０９は、光透過性の合成樹脂で形成されている。第３電飾カバー６０９は、無色であっても有色であってもよいし、すりガラス状の表面処理が施されてもよい。第３電飾カバー６０９は、光照射装置６０７からの光を拡散するための凹凸を有する拡散部材（拡散板）を備えられたり、光照射装置６０７からの光を拡散するための凹凸部が第３電飾カバー６０９の内側面に施されたりしている。これにより、第３電飾カバー６０９は、光照射装置６０７を遊技者に視認し難くすることができる。なお、第３電飾カバー６０９（すなわち第３電飾部３０３）だけでなく、別第３電飾カバー６１０や第１電飾部３０１や第２電飾部３０２も同様に構成されている。
【２０９０】
第３電飾カバー６０９は、第３電飾部３０３のカバーを構成しており、前面枠セット１４の音出力部２４に挟まれた箇所に取り付けられ、上端が内枠１２の上辺の内側に沿って水平に形成され、前端が音出力部２４よりもやや前方に突出している。第３電飾カバー６０９は、その前面を中心として左右側面、上面、下面などが発光する第１の発光領域６０５として形成されている。
【２０９１】
別第３電飾カバー６１０は、別第３電飾部６０４のカバーを構成しており、前面枠セット１４の音出力部２４に挟まれた箇所に取り付けられるが、上端が内枠１２の上辺よりも上方に形成され、前端が第３電飾カバー６０９の取り付け時よりもやや前方に突出している。つまり、別第３電飾カバー６１０は、第３電飾カバー６０９と同じ箇所に取り付け可能であるが、第３電飾カバー６０９よりも大型の電飾カバーとして形成されている。別第３電飾カバー６１０は、その前面を中心として左右側面、上面、下面などが第１の発光領域６０５よりも広い範囲の第２の発光領域６０６として形成されている。別第３電飾カバー６１０は、その形状に応じて第２の発光領域６０６が変化する。
【２０９２】
別第３電飾カバー６１０は、別第３電飾カバー６１０を前後方向にスライドさせるスライド機構６０２によって、前面枠セット１４の音出力部２４に挟まれた箇所に取り付けられる。スライド機構６０２は、音出力部２４のカバーの内側面の上側と下側に形成されたスライド溝６０３によって構成される。

【２０９３】
スライド溝６０３は、前後に形成されることで、第３電飾カバー６０９と別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に対して垂直に取り付けるように形成されているが、第３電飾カバー６０９と別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に対して斜め下に差し込むように取り付けるものであってもよい。また、スライド溝６０３は、第３電飾カバー６０９と別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に対して上下方向に取り付け・取り外しできるものであってもよい。
【２０９４】
制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９が取り付けられている場合（つまり、第３電飾カバー６０９の前面が第１の位置に位置する場合）は、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する第３電飾カバー６０９の前面を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行する。第１の制御とは、光照射装置６０７から照射される光が第１の発光領域６０５を好適に発光させるための光照射装置６０７の傾き、位置、発光強度、発光面積などの制御である。本実施例では、第１の制御は、光照射装置６０７の垂直な姿勢に維持もしくは変移する姿勢制御である。
【２０９５】
制御機構６０８は、別第３電飾カバー６１０が取り付けられている場合（つまり、別第３電飾カバー６１０の前面が第２の位置に位置する場合）は、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する別第３電飾カバー６１０の前面を第２の発光領域６０６として発光させる第２の制御を実行する。第２の制御とは、光照射装置６０７から照射される光が第２の発光領域６０６を好適に発光させるための光照射装置６０７の傾き、位置、発光強度、発光面積などの制御である。本実施例では、第２の制御は、光照射装置６０７がやや上向きに傾斜する姿勢に維持もしくは変移する姿勢制御である。
【２０９６】
これにより、光照射装置６０７から照射される光が第１の発光領域６０５（つまり、第３電飾カバー６０９）を発光させる場合でも、光照射装置６０７から照射される光が第２の発光領域６０６（つまり、別第３電飾カバー６１０）を発光させる場合でも、光照射装置６０７から照射される光の照射を最適化することで対応できるので、発光領域を好適に変化させることができる。遊技機本体の前面枠セット１４に配設される第３電飾カバー６０９が別第３電飾カバー６１０に交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。別第３電飾カバー６１０の形状が変更前の第３電飾カバー６０９の形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。
【２０９７】
制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態（または、第２の制御を実行できる状態から第１の制御を実行できる状態。以下、同様。）に変化する。これにより、遊技機本体の前面枠セット１４に配設される第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。
【２０９８】
第３電飾カバー６０９及び別第３電飾カバー６１０は、工具を使用せずに前面枠セット１４に係止及び交換可能な係止機構６２２が備えられている。係止機構６２２は、例えば、前面枠セット板１４ａに備えられた爪部６２３と、第３電飾カバー６０９及び別第３電飾カバー６１０に備えられた爪孔部６２４とで構成される。係止機構６２２は、爪部６２３が爪孔部６２４に強固に入り込んでいるので、営業中に遊技者や不正行為者等によって容易に外されないようになっている。
【２０９９】
制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９及び別第３電飾カバー６１０の交換作業に合わせて、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する。これにより、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行う

ことができる。
【２１００】
次に、制御機構６０８が行う第１の制御、第２の制御について具体的に説明する。
【２１０１】
光照射装置６０７は、ＬＥＤ６１２が配設された発光基板６１１と、発光基板６１１を支持する基板支持部６１３とを備える。基板支持部６１３は、前面枠セット１４に固定された本体側固定部６２０に回動可能に支持されている。
【２１０２】
光照射装置６０７は、基板支持部６１３と本体側固定部６２０によって、発光基板６１１を傾倒可能に構成されている。制御機構６０８は、発光基板６１１を傾倒させることで、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する。これにより、照射角度を容易に調整することができる。
【２１０３】
制御機構６０８は、発光基板６１１を傾倒可能に構成するために、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で生じる力を入力する入力部６１４と、入力された力に基づいて光照射装置６０７から照射される光の態様を変化させる出力部６１５とを備える。
【２１０４】
入力部６１４は、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で、別第３電飾カバー６１０に光照射装置６０７を押し込ませる機構である。具体的には、入力部６１４は、別第３電飾カバー６１０に設けられた押し込み部６１６と、光照射装置６０７に設けられた押し込み受け部６１７とを備える。
【２１０５】
押し込み部６１６は、別第３電飾カバー６１０の正面視で左端部の内面に配設された突起状の部位である。押し込み部６１６の突起は、別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で、装着箇所に装着される前に、基板支持部６１３の正面視で左上端部に設けられた押し込み受け部６１７に接触して基板支持部６１３を奥側に傾倒するように形成されている。
【２１０６】
押し込み部６１６は、別第３電飾カバー６１０の内側に形成された凹凸部によって、遊技者に視認し難くなっているが、押し込み部６１６をよりし難くするためには、別第３電飾カバー６１０の側面に形成してもよい。この場合は、押し込み受け部６１７も、光照射装置６０７の側面に形成される。
【２１０７】
押し込み部６１６，押し込み受け部６１７は、別第３電飾カバー６１０を取り付ける構造の違いによっては、別第３電飾カバー６１０，光照射装置６０７の異なる箇所に配設されてもよい。上述したスライド溝６０３が、第３電飾カバー６０９と別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に対して斜め下に差し込むように取り付ける構成であれば、押し込み受け部６１７を光照射装置６０７の裏面側に突出させて、押し込み部６１６を、この光照射装置６０７の裏面側に突出した押し込み受け部６１７を押し込むことができる箇所（別第３電飾カバー６１０の内面）に形成してもよい。これにより、第３電飾カバー６０９の取り付け状態では、押し込み受け部６１７は光照射装置６０７の背面に隠れており、別第３電飾カバー３１０の取り付け状態では、押し込み部６１６と押し込み受け部６１７の両方が光照射装置６０７の背面に隠れるので、遊技者に視認されないだけでなく、光照射装置６０７の発光領域をより広くとることができる。
【２１０８】
出力部６１５は、入力部６１４から入力された力に基づいて、光照射装置６０７を傾倒させることによって、発光基板６１１を傾倒させて、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する機構である。具体的には、出力部６１５は、基板支持部６１３と、本体側固定部６２０と、軸６１８と、軸６１８に取

り付けられるコイルばね６１９と、基板支持部６１３の姿勢を規制する姿勢規制部６２１とで構成されている。

【２１０９】

軸６１８は、本体側固定部６２０に対して基板支持部６１３が傾倒できるように、基板支持部６１３と本体側固定部６２０とを連結している。コイルばね６１９は、軸６１８に取り付けられた状態で、基板支持部６１３と本体側固定部６２０とに付勢力を発生させている。コイルばね６１９は、別第３電飾カバー６１０を取り付ける過程で、押し込み部６１６が押し込み受け部６１７に接触して基板支持部６１３を奥側に傾倒するに従って付勢力を増加させ、押し込み部６１６の押し込みが終わる位置で最も付勢力が大きくなる。

【２１１０】

姿勢規制部６２１は、基板支持部６１３に備えられるストッパーである。コイルばね６１９の付勢力は、第３電飾カバー６０９が取り付けられた状態で、姿勢規制部６２１によって、基板支持部６１３が垂直になる姿勢で規制される。

【２１１１】

これにより、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で別第３電飾カバー６１０が光照射装置６０７を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

【２１１２】

上述したように、本実施例２のパチンコ機１０によれば、遊技機本体の前面側に配設される第３電飾部３０３（第３電飾カバー６０９）と、第３電飾部３０３の裏面側に向けて光を照射する光照射装置６０７と、を備えている。パチンコ機１０は、変移機構６０２によって光照射装置６０７から照射された光を受ける第３電飾部３０３の所定面（例えば前面）を、異なる位置に変移させることが可能であるので、第３電飾部３０３の所定面の位置の変化に応じてパチンコ機１０の前面側の印象を異ならせることができる。所定面が第１の位置に位置するときは、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行し、所定面が第２の位置に位置するときは、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域６０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構６０８を備えるので、第３電飾部３０３の所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１３】

また、第３電飾部３０３は、パチンコ機１０本体の前面側に配設される交換可能な第３電飾カバー６０９であり、第１の発光領域６０５は、第３電飾カバー６０９の所定面に備えられ、第２の発光領域６０６は、第３電飾カバー６０９と交換される別第３電飾カバー６１０の所定面に備えられるので、パチンコ機１０本体の前面側に配設される第３電飾カバー６０９が別第３電飾カバー６１０に交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ２）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１４】

また、光照射装置６０７は、前面枠セット１４に搭載された発光基板６１１である。これにより、遊技機本体の前面枠セット１４に配設される第３電飾カバー６０９が別第３電飾カバー６１０に交換された場合で、発光基板６１１が第３電飾カバー６０９側ではなく前面枠セット１４側に備えられている場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ３）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１５】

また、第１の制御は、光照射装置６０７から照射される光を、第１の発光領域６０５に

対する光照射装置６０７から照射される光の照射角度を直角（第１の照射角度）にすることと、第１の発光領域６０５に対して光照射装置６０７から照射される光の照射面積を第１の照射面積（第３電飾カバー６０９の前面）とすることであり、第２の制御は、第１の照射角度とは異なる（第１の照射角度よりも傾斜した）第２の照射角度とすることと、第１の照射面積とは異なる（第１の照射面積よりも広い）第２の照射面積とすることである。これにより、照射角度、照射面積を変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ４）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１６】

また、別第３電飾カバー６１０は、その形状に応じて第２の発光領域６０６が変化する。これにより、別第３電飾カバー６１０の形状が変更前の第３電飾カバー６０９の形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ５）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１７】

また、第３電飾カバー６０９及び別第３電飾カバー６１０は、工具を使用せずに交換可能である。これにより、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。これは、上述した（Ｈ６）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１８】

また、光照射装置６０７は、傾倒可能である。これにより、光照射装置６０７から照射される光が第１の発光領域６０５を発光させる場合でも、光照射装置６０７から照射される光が第２の発光領域６０６を発光させる場合でも、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｈ７）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１１９】

また、制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化するので、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ９）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２０】

また、制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で生じる力を入力する入力部６１４と、入力された力に基づいて、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化させる出力部６１５とを備えるので、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１０）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２１】

また、入力部６１４は、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、別第３電飾カバー６１０に光照射装置６０７を押し込ませる押し込み部６１６，押し込み受け部６１７であるので、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で別第３電飾カバー６１０が光照射装置６０７を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１１）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２２】

また、出力部６１５は、入力された力に基づいて、光照射装置６０７を傾倒させることによって、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化させる。これにより、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｈ１２）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２３】

また、パチンコ機１０本体は、パチンコ機１０本体の外殻を形成する外枠１１と、外枠１１の一側部を開閉軸として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、内枠１

２の一側部を開閉軸として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備え、内枠１２は、その外形を形成する樹脂ベース１２ａと、樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０とを備え、遊技盤３０は、第３図柄の変動表示中及び第３図柄の変動表示が大当たりを示す結果となった場合に発生する大当たり遊技状態中の表示演出が表示される表示画面４２ａを有する図柄表示装置４２と、表示画面４２ａを視認可能とする開口部とを備え、前面枠セット１４は、遊技領域３０ａ及び表示画面４２ａを視認可能とするガラス板１３７を囲むガラス枠部２３を備えて、第３電飾部３０３は、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４の前面側から視認可能とされるものである。これにより、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ２）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２４】

また、第３電飾部３０３は、パチンコ機本体の前面枠のガラス枠部２３に取り付けられているので、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４のガラス枠部２３における発光箇所の変移を容易なものとし、ガラス枠部２３における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、ガラス枠部２３における発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ３）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２５】

また、第３電飾部３０３は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構６０８が視認し難いように構成されているので、制御機構６０８を目立たせないことができる。これは、上述した（Ｊ４）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１２６】

また、制御機構６０８は、光照射装置６０７の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ４）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例３】

【２１２７】

上述した実施例２では、制御機構６０８は、光照射装置６０７を傾倒させることによって光照射装置６０７から照射される光の態様を変化させていたが、光照射装置６０７を固定したままで光照射装置６０７から照射される光の態様を変化させる構成を採用してもよい。以下、具体的な構成について説明する。

【２１２８】

図６４（ａ）（ｂ）は実施例３における発光領域の調整を説明する図である。

【２１２９】

本実施例では、光照射装置６０７は、前面枠セット１４に固定され、光照射装置６０７から照射された光を第１の発光領域６０５または第２の発光領域６０６に透光する透光部６３０を備えている。透光部６３０は、光照射装置６０７から照射された光を透光して前面側に出力する透光板６３１と、透光板６３１を支持する透光板支持部６３２と、実施例２と同様の制御機構６０８を備えている。透光板６３１は、無色または有色の透明なものであってもよいし、光を拡散させる性質を有するものであってもよい。

【２１３０】

透光板支持部３３２の構成は、実施例２の発光基板６１１を傾倒させる基板支持部６１３の構成と同じである。つまり、透光板支持部６３２は、制御機構６０８によって、第３電飾カバー６０９が取り付けられる場合は、垂直の姿勢のままで、光照射装置６０７から照射された光を透光して第１の発光領域６０５が位置する前面側に出力するが、別第３電飾カバー６１０の交換があった場合は、傾倒姿勢で、光照射装置６０７から照射された光を、第２の発光領域６０６が位置する斜め上方に屈折して透光する。

【２１３１】

これにより、光照射装置６０７を傾倒可能な構成だけでなく、透光部６３０を傾倒可能

な構成であっても、照射角度を容易に調整して、発光領域を好適に変化させることができる。

【２１３２】

上述したように、本実施例３のパチンコ機１０によれば、光照射装置６０７は、前面枠に固定され、光照射装置６０７から照射された光を第１の発光領域６０５または第２の発光領域６０６に透光する透光部６３０を備え、透光部６３０は、傾倒可能である。これにより、光照射装置６０７を傾倒可能な構成だけでなく、透光部６３０を傾倒可能な構成であっても、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｈ８）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例４】

【２１３３】

上述した実施例２，実施例３では、制御機構６０８の入力部６１４，出力部６１５は、押し込み部６１６が発光基板３１３を押し込む力によって、発光基板３１３を傾倒させていたが、制御機構６０８の入力部６１４，出力部６１５は異なる構成であってもよい。以下では、実施例２，実施例３と異なる構成について具体的について説明する。

【２１３４】

図６５は、実施例４のパチンコ機の正面図である。図６６は、図６５に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態をＥＥ断面で示す図である。図６７は、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。図６８は、図６７に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＦＦ断面で示す図である。図６９（ａ）（ｂ）は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。図７０は、サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【２１３５】

制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０が前面枠セット１４に取り付けられたことを検出する別カバー検出センサ６４１と、別カバー検出センサ６４１の検出に基づいて光照射装置６０７から照射される光の態様を変化させる傾倒用モータ６４２とを備える。これにより、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付けられたことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【２１３６】

別カバー検出センサ６４１は、第３電飾カバー６０９の内面と対向する箇所、例えば遊技機正面視で本体側固定部６２０の左上に、取り付けられている。別カバー検出センサ６４１は、例えばリミットスイッチである。別カバー検出センサ６４１は、第３電飾カバー６０９が取り付けられている時は、ヒンジが接点を押し込まないので、別第３電飾カバー６１０が取り付けられていないことを検出する。別カバー検出センサ６４１は、別第３電飾カバー６１０に交換された時に、そのヒンジが別第３電飾カバー６１０の一部（例えば後述する別カバー検出用突起６４３）に押し込まれてスイッチが押されて、別第３電飾カバー６１０が取り付けられたことを検出する。

【２１３７】

別第３電飾カバー６１０には、遊技機正面視で、その右側の内側面の別カバー検出センサ６４１に対応する位置に、別カバー検出用突起６４３が設けられている。別カバー検出用突起６４３は、別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付けた時に、別カバー検出センサ６４１に確実に接触する。なお、別カバー検出センサ６４１の構成は、上記の構成に限定されず、例えば非接触のセンサでもよい。

【２１３８】

別第３電飾カバー６１０に替えて第３電飾カバー６０９が取り付けられる場合、別カバー検出センサ６４１は、別第３電飾カバー６１０が取り外された時に、ヒンジがスイッチから離れるので、別第３電飾カバー６１０が取り外されたことを検出する。これにより、別第３電飾カバー６１０に替えて第３電飾カバー６０９が前面枠セット１４に取り付けら

れたことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。
【２１３９】
別カバー検出センサ６４１と傾倒用モータ６４２とは、サブ制御装置２６２に電気的に接続されている。別カバー検出センサ６４１によって別第３電飾カバー６１０が取り付けられたことが検出された場合は、サブ制御装置２６２は、傾倒用モータ６４２を所定角度になるまで回転させて、光照射装置６０７が垂直姿勢から傾倒姿勢になるように基板支持部６１３を傾倒させる。別カバー検出センサ６４１によって別第３電飾カバー６１０が取り外されたことが検出された場合は、サブ制御装置２６２は、傾倒用モータ６４２を所定角度になるまで逆回転させて、光照射装置６０７が傾倒姿勢から垂直姿勢になるように基板支持部６１３を起立させる。傾倒用モータ６４２の制御は、ポテンショメータまたはエンコーダによる回転角度の検出によって行ってもよいし、ステッピングモータを利用して所定の回転角度分のパルス電圧を印加することによって行ってもよい。
【２１４０】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う通常処理について、上述した実施例と異なる点を説明する。ステップＳ２１０３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２１０３の電源投入報知を行った後、発光領域調整を行う。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、別カバー検出センサ６４１からのＯＮ信号（別第３電飾カバー６１０が取り付けられたことの検出信号）を受信した場合、傾倒用モータ６４２を所定角度になるまで回転させて、光照射装置６０７が垂直姿勢から傾倒姿勢になるように基板支持部６１３を傾倒させる発光領域調整を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この発光領域調整を行った後、ステップＳ２１０４の客待ち演出を行う。なお、電源投入報知、発光領域調整、客待ち演出のステップは、異なる順序でもよいし、同時に行われてもよい。これにより、別第３電飾カバー６１０が取り付けられた場合に、遊技が開始される前に、発光領域の変化を確認することができるので、遊技中の不具合が低減され、好適に発光領域を変化することができる。
【２１４１】
ステップＳ２１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、当該機種における第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）したランプ点灯パターンを編集する処理を行う。このランプ点灯パターンは、第３電飾カバー６０９が取り付けられている場合と、別第３電飾カバー６１０が取り付けられている場合とで、異なる点灯パターンが採用されてもよい。異なる点灯パターンが採用される契機は、別第３電飾カバー６１０の交換に限らず、別第３電飾カバー６１０の取り付けに伴う主制御装置２６１，サブ制御装置２６２の交換であってもよい。これにより、別第３電飾カバー６１０が取り付けられた場合に、第３電飾カバー６０９の取り付け時とは異なるランプ点灯パターンを見せることができる。
【２１４２】
上述したように、本実施例４のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される第３電飾部３０３（第３電飾カバー６０９）と、第３電飾部３０３に光を照射する光照射装置６０７と、を備えている。パチンコ機１０は、変移機構６０２によって、光照射装置６０７から照射された光によって発光させる第３電飾部３０３の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能であるので、第３電飾部３０３の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機１０は、第３電飾部３０３の所定面の変移を検出することが可能な別カバー検出センサ６１４を備えるので、第３電飾部３０３の所定面の変移を認識できる。パチンコ機１０は、所定面が第１の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行し、所定面が第２の位置に変移されたときは、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御機構６０８を備えるので、第３電飾部３０３の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これ

は、上述した（Ｊ１）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１４３】
　また、制御機構６０８は、第３電飾部３０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力部６１４と、入力された力に基づき、第３電飾部３０３の所定面が前記第１の位置から第２の位置に変移したことを検出可能な接触型の別カバー検出センサ６４１と、所定面が第１の位置から第２の位置に変移したことが検出されたときは、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する出力部６１５とを備えるので、第３電飾部３０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ２）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１４４】
　また、入力部６１４は、第３電飾部３０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の別カバー検出センサ６４１を押し込ませる別カバー検出用突起６４３であるので、第３電飾部３０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の別カバー検出センサ６１４を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ３）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１４５】
　また、第３電飾部３０３は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構６０８が視認し難いように構成されているので、制御機構６０８を目立たせないことができる。これは、上述した（Ｊ４）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１４６】
　また、制御機構６０８は、光照射装置６０７の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ５）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１４７】
　また、制御機構６０８は、光照射装置６０７の背面側に設けられているので、変移される発光領域を遮ることなく、制御機構６０８の前面側に発光領域を十分に確保した状態で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ８）に記載の遊技機の一例でもある。
【実施例５】
【２１４８】
　上述した実施例２～実施例４において、電飾カバーが異なるサイズの電飾カバーに交換されられた際に、発光基板６１３または透光板６３１の角度を調整するものであったが、これらとは異なる要素を調整するものであってもよい。以下に上述した実施例と異なる構成について具体的に説明する。
【２１４９】
　図７１は、実施例５のパチンコ機の正面図である。図７２は、図７１に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態をＧＧ断面で示す図である。図７３は、発光領域が異なる電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。図７４は、図７３に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をＨＨ断面で示す図である。図７５は、サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【２１５０】
　実施例２～実施例４の別第３電飾カバー６５０は、第３電飾カバー６０９の第１の発光領域６０５と横幅が同じで高さが高くなった第２の発光領域６０６Ａを備えるものであったが、本実施例の別第３電飾カバー６５０の第２の発光領域６０６Ａは、第１の発光領域６０５に相当する領域内において、その一部が発光する部分発光領域６５１と、残りの部分が発光しない非発光領域６５２とを備えている。例えば、部分発光領域６５１は、光透過性の樹脂で形成されているが、非発光領域６５２は、遮光性の樹脂で形成されている。

これにより、別第３電飾カバー６５０は、例えば海中をイメージした非発光領域６５２の真ん中に宝物をイメージした部分発光領域６５１を光らせるような装飾や、夜空をイメージした非発光領域６５２の真ん中に月をイメージした部分発光領域６５１を光らせるような装飾を実現できる。

【２１５１】

制御機構６０８は、別カバー検出センサ６４１と、別カバー検出センサ６４１の検出に基づいて光照射装置６０７の照射面積を変化させる機構とを備える。光照射装置６０７は、第３電飾カバー６０９が取り付けられている場合は、第１の発光領域６０５に対応する発光基板６１１の全領域を発光させる。また、制御機構６０８は、別第３電飾カバー６５０が取り付けられている場合は、発光基板６１１のうち部分発光領域６５１のみに対応する領域を第２の発光領域６０６Ａとして発光させる。

【２１５２】

これにより、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６５０を前面枠セット１４に取り付けられたかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。なお、変化させる対象は、照射面積に限らず、発光強度、発光色であってもよい。このような第３電飾カバー６０９と別第３電飾カバー６５０との電飾効果の違いによって、大当たり確率の高低や設定の有り無しのような遊技機のタイプの違いを表現することもできる。

【２１５３】

次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う通常処理では、上述した図７０と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、別第３電飾カバー６５０が取り付けられたことに対応した発光領域・非発光領域調整（ステップＳ２１０３Ｂ）を行う。例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、別カバー検出センサ６４１から受信する検出信号がＯＦＦ信号である場合は、第３電飾カバー６０９が取り付けられていると判断するので、第１の発光領域６０５に対応する発光基板６１１の全てのＬＥＤ６１２を発光対象として設定する。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、別カバー検出センサ６４１から受信する検出信号がＯＮ信号である場合は、別第３電飾カバー６５０が取り付けられていると判断するので、第２の発光領域６０６Ａに対応する発光基板６１１の中央部分のＬＥＤ６１２を発光対象として設定する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定対象となったＬＥＤ６１２を電源投入時の所定パターンで発光させる。これにより、別第３電飾カバー６５０が取り付けられた場合に、遊技が開始される前に、別第３電飾カバー６５０が取り付けられたことに対応した発光領域・非発光領域の点灯状況を確認できるので、好適に発光領域を変化することができる。

【２１５４】

また、ステップＳ２１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン演出に対応（同期）して、別第３電飾カバー６１０が取り付けられたことに応じたランプ点灯パターンを編集する処理が行われる。例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、別カバー検出センサ６４１から受信する検出信号がＯＦＦ信号である場合は、第３電飾カバー６０９が取り付けられていると判断するので、第１の発光領域６０５に対応する発光基板６１１の全てのＬＥＤ６１２を発光対象として設定された場合のランプ点灯パターンを編集する。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、別カバー検出センサ６４１から受信する検出信号がＯＮ信号である場合は、別第３電飾カバー６５０が取り付けられていると判断するので、第２の発光領域６０６Ａに対応する発光基板６１１の中央部分のＬＥＤ６１２を発光対象として設定された場合のランプ点灯パターンを編集する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン演出に対応して、設定対象となったＬＥＤ６１２を編集されたランプ点灯パターンで発光させる。これにより、別第３電飾カバー６５０が取り付けられた後も不要な部分まで発光させ続けることによる無駄な電力消費を抑えることができる。

【２１５５】

上述したように、本実施例５のパチンコ機１０によれば、制御機構６０８は、第３電飾

カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０が前面枠セット１４に取り付けられたことを検出する別カバー検出センサ６４１と、別カバー検出センサ６４１の検出に基づいて光照射装置６０７の照射面積、発光強度、発光色を変化させる手段とを備える。これにより、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６５０を前面枠セット１４に取り付けられたかどうかの検出によって、照射面積、発光強度、発光色を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

【実施例６】

【２１５６】

上述した実施例２～実施例５では、光の態様の制御が行われる電飾部（第３電飾部３０３）は、ガラス枠部２３に設けられていたが、本実施例では、光の態様の制御が行われる電飾部が遊技盤３０に配設されている点が上述した実施例２～実施例５とは異なる。本実施例６のパチンコ機１０は、遊技盤３０に配設される電飾部として、例えば可動電飾部７０３を備えている。可動電飾部７０３は、可動電飾部７０３が動作した場合に、その動作の前後における位置での装飾効果を最適化できるように構成されている。以下、具体的な構成を説明する。

【２１５７】

図７６は、実施例６の遊技盤の正面図である。図７７は、図７６で示す遊技盤のＩＩ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図７８は、可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。図７９は、図７８で示す遊技盤のＪＪ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【２１５８】

可動電飾部７０３は、センターフレーム４７Ａ内で受動的に動く構成と、センターフレーム４７Ａ内で能動的に動く構成から成る。

【２１５９】

具体的には、可動電飾部７０３は、受動的に動く構成として、光を照射する光照射装置７０７と、光照射装置７０７から照射される光の態様を制御する制御機構７０８とを備え、能動的に動く構成として、可動電飾部７０３の前面側を覆う可動電飾部カバー７０９と、可動電飾部カバー７０９を動作させる駆動機構７１０とを備えている。

【２１６０】

可動電飾部カバー７０９は、光透過性の樹脂で形成されている。図示では、可動電飾部カバー７０９は平板状であるが、所定の人物，動物，道具を模した立体的な模型であってもよい。可動電飾部カバー７０９は、裏面側からの光を受けて、前面側で当該人物，動物，道具を強調するように発光するものである。

【２１６１】

可動電飾部カバー７０９は、光透過性の合成樹脂で形成されている。可動電飾部カバー７０９は、無色であっても有色であってもよいし、すりガラス状の表面処理が施されてもよい。可動電飾部カバー７０９は、背後の位置する光照射装置７０７からの光を拡散するための凹凸を有する拡散部材（拡散板）を備えられたり、光照射装置７０７からの光を拡散するための凹凸部が可動電飾部カバー７０９の内側面に施されたりしている。これにより、可動電飾部カバー７０９は、光照射装置７０７を遊技者に視認し難くすることができる。

【２１６２】

駆動機構７１０は、光照射装置７０７から照射された光によって発光させる可動電飾部カバー７０９の所定面（例えば前面）を変移する変移機構である。具体的には、駆動機構７１０は、可動電飾部カバー７０９の前面を直線方向に動作させる機構であれば、ソレノイドでもよいし、ボールネジを用いてモータの回転運動を直線運動に変換する機構であってもよいし、その他の機構であってもよい。

【２１６３】

可動電飾部カバー７０９の前面は、遊技機正面視において、駆動機構７１０の非動作時は、センターフレーム４７Ａの開口の例えば右縁部の背後箇所（すなわち、第１の位置）

に位置し、駆動機構７１０の動作時は、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した箇所（すなわち、第２の位置）に動作される。センターフレーム４７Ａの開口の右縁部も、可動電飾部７０３と同様に透過性を有する樹脂で形成されている。センターフレーム４７Ａの開口の右縁部と可動電飾部カバー７０９との形状を統一して、一つの電飾役物を構成してもよい。このような電飾役物は、例えば、非動作時にはセンターフレーム４７Ａの右縁部の背後に隠れているが、動作時にはセンターフレーム４７Ａの右縁部の背後から強く発光されながら現れるように動作させてもよい。これにより、可動電飾部７０３は、非動作時と動作時とで発光の強弱により印象の異なる発光装飾として見せることができる。

【２１６４】

上述した構成では、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部の背後箇所（第１の位置）に位置する可動電飾部カバー７０９の前面（または可動電飾部カバー７０９とセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部）は、第１の発光領域７０５とされ、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した箇所（第２の位置）に位置する可動電飾部カバー７０９の前面は、第２の発光領域７０６とされる。

【２１６５】

なお、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部を光透過性を有しない樹脂で形成してもよい。この場合は、可動電飾部カバー７０９は、非動作時には、遊技者から見えないか見え難い箇所に位置し、動作時には、遊技者から見え易い箇所に位置するように動作させてもよい。これによっても、可動電飾部７０３は、非動作時と動作時とで異なる発光の有無が異なる発光装飾を見せることができる。

【２１６６】

制御機構７０８は、可動電飾部７０３の前面が駆動機構７１０によって第１の位置に変移されたときは、光照射装置７０７から照射された光が第１の位置に位置する可動電飾部７０３の前面を第１の発光領域７０５として発光させる第１の制御を実行し、可動電飾部７０３の前面が駆動機構７１０によって第２の位置に変移されたときは、光照射装置７０７から照射された光が第２の位置に位置する可動電飾部７０３の前面を第２の発光領域７０６として発光させる第２の制御を実行する。

【２１６７】

これにより、光照射装置７０７から照射される光が第１の発光領域７０５を発光させる場合でも、光照射装置７０７から照射される光が第２の発光領域７０６を発光させる場合でも、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【２１６８】

次に、制御機構７０８が行う光の態様の制御について具体的に説明する。

【２１６９】

光照射装置７０７は、ＬＥＤ７１２が配設された発光基板７１１と、発光基板７１１を支持する基板支持部７１３とを備える。基板支持部７１３は、センターフレーム４７Ａに一端が固定された状態で、発光基板７１１を回動可能となるように支持している。

【２１７０】

光照射装置７０７は、基板支持部７１３によって、発光基板７１１を回動可能に構成されている。制御機構７０８は、発光基板７１１を回動させることで、光照射装置７０７から照射される光を第１の態様から第２の態様に制御する。これにより、照射角度を容易に調整することができる。

【２１７１】

制御機構７０８は、可動電飾部７０３がセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部の背面側の箇所（第１の位置）から、可動電飾部７０３がセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した箇所（第２の位置）に移動する動作によって、光照射装置７０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する。これにより、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって、発光領域を好適に変化させることが

できる。
【２１７２】
制御機構７０８は、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって生じる力を入力する入力部７１４と、入力された力に基づいて光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させる出力部７１５とを備える。これにより、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【２１７３】
入力部７１４は、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー７０９に光照射装置７０７を第１回動位置から第２回動位置に押し込ませる（すなわち回動させる）機構である。具体的には、入力部７１４は、可動電飾部カバー７０９に設けられた押し込み部７１６と、光照射装置７０７に設けられた押し込み受け部７１７とを備える。
【２１７４】
押し込み部７１６は、可動電飾部カバー７０９の上面に配設され、可動電飾部カバー７０９の背面側に突出した部位である。押し込み部７１６は、可動電飾部カバー７０９を第２の位置に移動させる過程で、基板支持部７１３の上面に配設された押し込み受け部７１７に接触して基板支持部７１３が第２回動位置を向くように回動するように形成されている。例えば、押し込み受け部７１７は、回転体（ころ）を備え、押し込み部７１６は、基板支持部７１３の回動に合わせてその回転体を転動させる傾斜面を備えるものである。これにより、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー７０９が光照射装置７０７を押し込む（すなわち第２回動位置に回動させる）力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。
【２１７５】
出力部７１５は、入力部７１４から入力された力に基づいて、光照射装置７０７を回動させることによって、発光基板７１１を回動させて、光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させる機構である。具体的には、出力部７１５は、基板支持部７１３と、軸７１８と、軸７１８に取り付けられるコイルばね７１９と、基板支持部７１３の姿勢を規制する姿勢規制部７２１とで構成されている。これにより、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。
【２１７６】
入力部７１４（押し込み部７１６及び押し込み受け部７１７）は、それぞれ可動電飾部カバー７０９及び基板支持部７１３の上面に配設されており、出力部７１５は、基板支持部７１３の軸７１８の周囲に配設されており、いずれも光照射装置７０７の発光部搭載面の前面に重ならないので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。
【２１７７】
軸７１８は、基板支持部７１３が回動できるように、基板支持部７１３とセンターフレーム４７Ａとを連結している。コイルばね７１９は、軸７１８に取り付けられた状態で、基板支持部７１３に付勢力を発生させている。コイルばね７１９は、可動電飾部カバー７０９を第２の位置に移動させる過程で、押し込み部７１６が押し込み受け部７１７に接触して基板支持部７１３が第２回動位置を向くように回動するに従って付勢力を増加させ、押し込み部７１６の押し込みが終わる位置で最も付勢力が大きくなる。可動電飾部カバー７０９が第２の位置から第１の位置に復帰すると、基板支持部７１３は、この付勢力によって第２回動位置から元の第１回動位置に復帰する。
【２１７８】
姿勢規制部７２１は、基板支持部７１３に備えられるストッパーである。コイルばね７１９の付勢力は、可動電飾部７０３がセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部の裏面に位置した状態で、姿勢規制部７２１によって、基板支持部７１３が可動電飾部７０３に正面

で向かい合う姿勢で規制される。
【２１７９】
　これにより、可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー７０９が光照射装置７０７を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。可動電飾部７０３が第２の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。
【２１８０】
　次に、可動電飾部７０３の駆動について説明する。可動電飾部７０３は、第３図柄表示装置４２に表示される枠ボタン８０の操作を求める操作要求画像に応じて枠ボタン８０（例えば決定ボタン８１）を押下することによって、駆動させることができる。操作要求画像の表示タイミングは、例えば、第３図柄表示装置４２において客待ち演出中（待機表示中）である。操作要求画像の表示内容は、例えば「キャラクタＡを目立たせる？（目立たせる場合は、枠ボタンを押してね。）」のような画像である。ここで、キャラクタＡは、可動電飾部７０３に施されたキャラクタを示す装飾である。操作要求画像に対して枠ボタン８０を押下した場合、キャラクタＡを模した可動電飾部７０３は、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部の背面側の目立ちにくい位置（第１の位置）から、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した目立ち易い位置（第２の位置）に変移される。
【２１８１】
　これにより、遊技者の操作に基づく可動電飾部７０３の変移に対応して好適に照射領域を変化させることができるので、遊技者の好みに応じたパチンコ機１０本体の前面側の装飾が作り易くなる。
【２１８２】
　上述したように、本実施例６のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される可動電飾部７０３と、可動電飾部７０３の裏面側に向けて光を照射する光照射装置７０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置７０７から照射された光を受ける可動電飾部７０３の前面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、可動電飾部７０３の前面の位置の変化に応じてパチンコ機１０の前面側の印象を異ならせることができる。可動電飾部７０３の前面が第１の位置に位置するときは、光照射装置７０７から照射された光が第１の位置に位置する可動電飾部７０３の前面を第１の発光領域７０５として発光させる第１の制御を実行し、可動電飾部７０３の前面が第２の位置に位置するときは、光照射装置７０７から照射された光が第２の位置に位置する可動電飾部７０３の前面を第２の発光領域７０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構７０８を備えるので、可動電飾部７０３の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１８３】
　また、上述したように、本実施例６のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される可動電飾部７０３と、可動電飾部７０３に光を照射する光照射装置７０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置７０７から照射された光によって発光させる可動電飾部７０３の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能な駆動機構７１０を備えるので、可動電飾部７０３の発光箇所は一様でなく、可動電飾部７０３の所定面の変移が容易である。パチンコ機１０は、所定面が駆動機構７１０によって第１の位置に変移されたときは、光照射装置７０７から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域７０５として発光させる第１の制御を実行し、所定面が駆動機構７１０によって第２の位置に変移されたときは、光照射装置７０７から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域７０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構７０８を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１８４】
　また、パチンコ機１０本体は、パチンコ機１０本体の外殻を形成する外枠１１と、外枠１１の一側部を開閉軸として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、内枠１２の一側部を開閉軸として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備え、内枠１２は、その外形を形成する樹脂ベース１２ａと、樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０とを備え、遊技盤３０は、第３図柄の変動表示中及び第３図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に発生する大当たり遊技状態中の表示演出が表示される表示画面４２ａを有する第３図柄表示装置４２と、表示画面４２ａを視認可能とする開口部とを備え、前面枠セット１４は、遊技機正面視で遊技領域３０ａ及び表示画面４２ａを視認可能とするガラス板１３７が背面側に取り付けられるガラス枠部２３を備えて、可動電飾部７０３は、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４の前面側から視認可能とされるものである。これにより、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ２）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１８５】
　また、可動電飾部７０３は、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４のガラス板１３７よりも背後に取り付けられ、ガラス板１３７を介して視認可能とされるので、パチンコ機１０本体のガラス板１３７の背後における発光箇所の変移を容易なものとし、ガラス板１３７の背後における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、ガラス板１３７の背後における発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ４）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１８６】
　また、可動電飾部７０３は、遊技盤３０の遊技領域３０ａ内の右側に配設されているので、遊技盤３０の遊技領域３０ａ内の右側においても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ５）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１８７】
　また、可動電飾部７０３は、遊技盤３０の開口部内の右側に配設されているので、遊技盤３０の開口部内の右側においても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ６）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１８８】
　また、光照射装置７０７は、発光基板７１１と、可動電飾部７０３の所定面に対する発光基板７１１の姿勢を変化させる駆動機構７１０とを備えるので、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ７）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１８９】
　また、第１の制御は、第１の発光領域７０５に対する光照射装置７０７から照射される光の照射角度を第１の照射角度にするものであり、第２の制御は、第２の発光領域７０６に対する光照射装置７０７から照射される光の照射角度を第１の照射角度とは異なる第２の照射角度とするものである。これにより、可動電飾部７０３が動作する構成で、照射角度を変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ８）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１９０】
　また、遊技者の操作を受ける枠ボタン８０（例えば決定ボタン８１）を備え、可動電飾部７０３は、枠ボタン８０の操作に応じて動作するので、可動電飾部７０３が枠ボタン８０の操作に応じて動作する場合でも、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ９）に記載の遊技機の一例でもある。
【２１９１】
　また、可動電飾部７０３は、第３図柄表示装置４２における表示演出の表示中に、枠ボタン８０の操作に応じて動作するので、可動電飾部７０３が第３図柄表示装置４２におけ

る表示演出の表示中に動作する場合でも、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１１）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９２】

また、光照射装置７０７は、可動電飾部７０３の動作に応じて回動するので、可動電飾部７０３の動作に応じて、光照射装置７０７から照射される光が第１の発光領域７０５を発光させる場合でも、光照射装置７０７から照射される光が第２の発光領域を発光させる場合でも、光照射装置７０７を回動させることによって照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｉ１２）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９３】

また、制御機構７０８は、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で、光照射装置７０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化するので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１３）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９４】

また、制御機構７０８は、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を入力する入力部７１４と、入力された力に基づいて、光照射装置７０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する出力部７１５とを備えるので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１４）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９５】

また、入力部７１４は、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で、光照射装置７０７に対して、回動させるための力を与える押し込み部７１６，押し込み受け部７１７であるので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で光照射装置７０７に与えられる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１５）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９６】

また、出力部７１５は、入力された力に基づいて、光照射装置７０７を回動させることによって、光照射装置７０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化するので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｉ１６）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９７】

また、可動電飾部７０３は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構７０８が視認し難いように構成されているので、可動電飾部７０３は、透過性を有する樹脂部材であるが、制御機構７０８が視認し難いように構成されているので、制御機構７０８を目立たせないことができる。これは、上述した（Ｊ４）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９８】

また、制御機構７０８は、光照射装置７０７の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ５）に記載の遊技機の一例でもある。

【２１９９】

また、入力部７１４は、可動電飾部７０３の所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に変移される場合に、光照射装置７０７の上側面（上面）側に設けられているので、左右方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ７）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例７】

【２２００】

上述した実施例６では、制御機構７０８は、光照射装置７０７を傾倒させることによって光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させていたが、実施例３と同様に、光照射装置７０７を固定したままで光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させる構成を採用してもよい。

【２２０１】

図８０は、実施例７の可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【２２０２】

本実施例では、光照射装置７０７は、センターフレーム４７Ａの裏面側で遊技盤３０の裏面に取り付けられる可変表示装置ユニット３５の前面側に固定され、光照射装置７０７から照射された光を第１の発光領域７０５または第２の発光領域７０６に透光する透光部７３０を備えている。透光部７３０は、光照射装置７０７から照射された光を透光して前面側に出力する透光板７３１と、透光板７３１を支持する透光板支持部７３２と、実施例６と同様の制御機構７０８を備えている。

【２２０３】

透光板支持部４３２の構成は、実施例２の発光基板７１１を傾倒させる基板支持部７１３の構成と同じである。つまり、透光板支持部７３２は、制御機構７０８によって、可動電飾部カバー７０９が第１位置に位置する場合は、センターフレーム４７Ａの開口の右側面の裏面に対応した姿勢のままで、光照射装置７０７から照射された光を透過して第１の発光領域７０５が位置する前面側に出力するが、可動電飾部カバー７０９が第２位置に移動した場合は、センターフレーム４７Ａの開口の右側面から露出した箇所を向いた姿勢で、光照射装置７０７から照射された光を、第２の発光領域７０６が位置する斜め方向に向けて屈折して透光する。

【２２０４】

これにより、光照射装置７０７を回動可能な構成だけでなく、透光部７３０を回動可能な構成であっても、照射角度を容易に調整して、発光領域を好適に変化させることができる。

【２２０５】

上述したように、本実施例７のパチンコ機１０によれば、光照射装置７０７は、可変表示装置ユニット３５に固定され、光照射装置７０７から照射された光を第１の発光領域７０５または第２の発光領域７０６に透光する透光部７３０を備え、透光部７３０は、回動可能である。これにより、光照射装置７０７を回動可能な構成だけでなく、透光部７３０を回動可能な構成であっても、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｈ８）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例８】

【２２０６】

上述した実施例６，実施例７では、制御機構７０８の入力部７１４，出力部７１５は、押し込み部７１６が光照射装置７０７を押し込む力によって、光照射装置７０７を回動させていたが、制御機構７０８の入力部７１４，出力部７１５は異なる構成であってもよい。以下、具体的な構成について説明する。

【２２０７】

図８１は、実施例８の遊技盤の正面図である。図８２は、図８１で示す遊技盤のＫＫ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図８３は、図８１で示す遊技盤のＫＫ断面図であって、可動電飾部が突出した状態での発光領域の調整を示す図である。

【２２０８】

制御機構７０８は、可動電飾部７０３がセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部の背面側の箇所（第１の位置）から、可動電飾部７０３がセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した箇所（第２の位置）に移動したことを検出する変位検出センサ７４１と、変位検出センサ７４１の検出に基づいて光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させる回動用モータ７４２とを備える。これにより、可動電飾部７０３が第１の位置から

第２の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。
【２２０９】
変位検出センサ７４１は、遊技機正面視で、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部の背面の上側に取り付けられている。変位検出センサ７４１は、例えば、リミットスイッチである。変位検出センサ７４１は、可動電飾部７０３（可動電飾部カバー７０９）が第１の位置に位置している時は、ヒンジが押し込まれることがない（スイッチが押されることがない）ので、可動電飾部７０３が第２の位置に移動していないことを検出する。変位検出センサ７４１は、可動電飾部７０３が第２の位置に移動した時に、その過程でヒンジが可動電飾部７０３に押し込まれてスイッチが押されて、可動電飾部７０３が第２の位置に移動したことを検出する。なお、変位検出センサ７４１の構成は、上記の構成に限定されず、例えば非接触のセンサでもよい。
【２２１０】
可動電飾部７０３が第２の位置から第１の位置に移動した場合、変位検出センサ７４１は、可動電飾部７０３が第１の位置に戻る過程で、ヒンジがスイッチから離れるので、可動電飾部７０３が第１の位置に移動したことを検出する。これにより、可動電飾部７０３が第２の位置から第１の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。
【２２１１】
変位検出センサ７４１と回動用モータ７４２とは、サブ制御装置２６２に電気的に接続されている。変位検出センサ７４１によって可動電飾部７０３が第１の位置から第２の位置に移動したことが検出された場合は、サブ制御装置２６２は、回動用モータ７４２を所定角度になるまで回転させて、光照射装置７０７が第１の位置の正面を向く姿勢から第２の位置を向く姿勢になるように基板支持部７１３を回動させる。変位検出センサ７４１によって可動電飾部７０３が第２の位置から第１の位置に移動したことが検出された場合は、サブ制御装置２６２は、回動用モータ７４２を所定角度になるまで逆回転させて、光照射装置７０７が第２の位置を向く姿勢から第１の位置の正面を向く姿勢になるように基板支持部７１３を逆回動させる。回転用モータ７４２の制御は、ポテンショメータまたはエンコーダによる回転角度の検出によって行ってもよいし、ステッピングモータを利用して所定の回転角度分のパルス電圧を印加することによって行ってもよい。
【２２１２】
可動電飾部カバー７０９とこれに接触する変移検出センサ７４１のヒンジとは、上述した実施例における入力部７１４に相当する。また、回動用モータ７４２は、上述した実施例における出力部７１５に相当する。
【２２１３】
上述したように、本実施例８のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される可動電飾部７０３（例えば可動電飾部７０３）と、可動電飾部７０３に光を照射する光照射装置７０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置７０７から照射された光によって発光させる可動電飾部７０３の所定面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能であるので、可動電飾部７０３の所定面の位置の変化に応じてパチンコ機１０の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機１０は、可動電飾部７０３の所定面の変移を検出することが可能な変位検出センサ７４１を備えるので、可動電飾部７０３の所定面の変移を認識できる。パチンコ機１０は、所定面が第１の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置７０７から照射された光が第１の位置に位置する所定面を第１の発光領域７０５として発光させる第１の制御を実行し、所定面が第２の位置に変移されたときは、光照射装置７０７から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域７０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構７０８を備えるので、可動電飾部７０３の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ１）に記載の遊技機の一例でもある。
【２２１４】

また、制御機構７０８は、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力部７１４と、入力された力に基づき、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移したことを検出可能な接触型の変位検出センサ７４１と、所定面が第１の位置から第２の位置に変移したことが検出されたときは、光照射装置７０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化する出力部７１５とを備えるので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ２）に記載の遊技機の一例でもある。

【２２１５】

また、入力部７１４は、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の変位検出センサ７４１を押し込ませる可動電飾部カバー７０９，変位検出センサ７４１のヒンジであるので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の変位検出センサ７４１を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ３）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例９】

【２２１６】

上述した実施例６～実施例８において、制御機構７０８の出力７１５は、光照射装置７０７の照射角度を調整するものであったが、光照射装置７０７の照射に関する異なる要素を調整するものであってもよい。以下に具体的に説明する。

【２２１７】

図８４は、実施例９の遊技盤の正面図である。図８５は、図８４で示す遊技盤のＬＬ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図８６は、可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。図８７は、図８６で示す遊技盤のＭＭ断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【２２１８】

本実施例の可動電飾部７５０は、透明樹脂性のアクリルパネルに所定の絵柄や文字を発光させるよう加工された導光板であって、導光板の側面に導光板発光部７５３が備えられている。可動電飾部７５０の発光領域は、その一部が発光する部分発光領域７５１と、残りの部分が発光しない非発光領域７５２とを備えている。可動電飾部７５０の発光領域は、例えば、６つの部分に分かれており、それぞれに文字（「げ」「き」「あ」「つ」「い」「！」）が発光できるように構成されている。導光板発光部７５３も、これに合わせて６つの部分に分かれており、その一部を部分発光部７５４として発光させたり、残りの部分を非発光部７５５として発光させなかったりするよう制御される。

【２２１９】

制御機構７０８は、変位検出センサ７４１と、変位検出センサ７４１の検出に基づいて光照射装置７０７の照射面積を変化させる機構とを備える。具体的には、制御機構７０８は、変位検出センサ７４１によって可動電飾部７５０が第１の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部７５３は６文字全てを発光させない非発光部７５５とする。

【２２２０】

また、制御機構７０８は、変位検出センサ７４１によって可動電飾部７５０が第２の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部７５３は、遊技者の操作に従って、４文字（「あ」「つ」「い」「！」），５文字（「げ」「き」「あ」「つ」「！」）に相当する箇所を部分発光部７５４として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部７５５とする。

【２２２１】

これにより、可動電飾部７５０が第２の位置に移動したかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。なお、変化させる対象は、照射面積に限らず、発光強度、発光色であってもよい。このような第１の位置

と第２の位置との電飾効果の違いによって、大当たり抽選の結果の期待度の違いを表現することもできる。

【２２２２】

次に、可動電飾部７０３の駆動について説明する。可動電飾部７０３は、第３図柄表示装置４２に表示される枠ボタン８０の操作を求める操作要求画像に応じて枠ボタン８０（例えば決定ボタン８１，左選択ボタン８２，右選択ボタン８３）を押下することによって、駆動させることができる。操作要求画像の表示タイミングは、例えば、第３図柄表示装置４２において第３図柄の変動表示に係る表示演出中である。操作要求画像の表示内容は、所定のリーチ演出中に、例えば「このリーチは、あつい、それとも、げきあつ？」のような変動表示の結果の予想を促す選択肢を有する画像である。この他にも、「あなたが好きなキャラクタは、Ａ、それとも、Ｂ？」のような遊技者の好みを問う選択肢でもよい。操作要求画像に対して、遊技者が右選択ボタン８３を押下して「げきあつ」を選択し、決定ボタン８１を押下して決定した場合、可動電飾部７５０が第１の位置から第２の位置に変移し、可動電飾部７５０が第２の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部７５３は、５文字（「げ」「き」「あ」「つ」「！」）に相当する箇所を部分発光部７５４として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部７５５とする。また、操作要求画像に対して、遊技者が左選択ボタン８２を押下して「あつい」を選択し、決定ボタン８１を押下して決定した場合、可動電飾部７５０が第１の位置から第２の位置に変移し、可動電飾部７５０が第２の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部７５３は、４文字（「あ」「つ」「い」「！」）に相当する箇所を部分発光部７５４として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部７５５とする。

【２２２３】

これにより、遊技者の操作に基づく可動電飾部７０３の変移に対応して好適に照射面積を変化させることができるので、遊技者の好みに応じたパチンコ機１０本体の前面側の装飾が作り易くなる。

【２２２４】

上述したように、本実施例９のパチンコ機１０によれば、制御機構７０８は、可動電飾部７５０が第２の位置に移動したことを検出する変位検出センサ７４１と、変位検出センサ７４１の検出に基づいて光照射装置７０７の照射面積を変化させる機構とを備える。これにより、可動電飾部７５０が第２の位置に移動したかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

【実施例１０】

【２２２５】

上述した実施例２～実施例５では、第３電飾部３０３と別第３電飾部６０４は、パチンコ機１０の前後方向に取り付け及び取り外しする構成であったが、パチンコ機１０の斜め方向に取り付け及び取り外しする構成であってもよい。以下、図８８を参照して説明する。

【２２２６】

図８８（ａ）（ｂ）は実施例１０の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０の取り付け方向を説明する図である。

【２２２７】

本実施例の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０は、パチンコ機１０の正面視では、実施例２～実施例５の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０と概ね同じ形状であるが、本実施例の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０は、取り付け及び取り外し構造が実施例２～実施例５の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０とは異なっている。

【２２２８】

第３電飾部６０３及び別第３電飾部６０４は、第３電飾カバー６０９及び別第３電飾カバー６１０を斜め方向にスライドさせるスライド機構６０２によって取り付けられている。スライド機構６０２は、パチンコ機１０本体側に形成されたパチンコ機１０の前方に向かうに従って上り傾斜しているスライド溝６０３と、第３電飾カバー６０９及び別第３電

飾カバー６１０に形成されたこのスライド溝６０３に嵌まり合う部位とによって構成される。なお、図示では、スライド機構６０２を構成する各部の形状は省略している。

【２２２９】

本実施例の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０は、制御機構６０８の構造も実施例２～実施例５の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０とは異なっている。すなわち、入力部６１４が押し込み部６１６と押し込み受け部６１７とで構成される点は同じであるが、押し込み部６１６と押し込み受け部６１７の取り付け場所及び形状が異なっている。

【２２３０】

押し込み部６１６の突起は、別電飾カバー６１０の挿入方向先端側の斜め方向に傾斜した上面の内面に配設されている。押し込み部６１６の突起の形状は、小片であってもよいし、パチンコ機１０の横方向に延出された平板状であってもよい。押し込み受け部６１７は、光照射装置６０７の背面からパチンコ機１０の後側に延出している点が実施例２～実施例５と大きくことなっている。押し込み受け部６１７の形状は、押し込み部６１６の形状に対応すればよいので、棒状であっても、平板状であってもよい。

【２２３１】

第３電飾部３０３をガラス枠部２３に取り付ける場合は、第３電飾カバー６０９の開口の周囲壁部は、斜め方向に形成されたスライド機構６０２に案内されて、音出力部２４の間に装着される。第３電飾カバー６０９には、押し込み部６１６が形成されていないので、光照射装置６０７は垂直な姿勢のまま第１の発光領域６０５が形成される。別第３電飾部６０４をガラス枠部２３に取り付ける場合は、別第３電飾カバー６１０の開口側の周囲へ基部は、斜め方向に形成されたスライド機構６０２に案内されて、音出力部２４の間に装着される。別第３電飾カバー６１０には、押し込み部６１６が形成されているので、光照射装置６０７の背面の押し込み受け部６１７に接触して、光照射装置６０７をパチンコ機１０の後側に傾倒させて、第１の発光領域６０５よりも上方に第２の発光領域６０６が形成される。

【２２３２】

上述したように、本実施例１０のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される第３電飾部３０３と、第３電飾部３０３の裏面側に向けて光を照射する光照射装置６０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置６０７から照射された光を受ける第３電飾部３０３の前面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、第３電飾部３０３の前面の位置の変化に応じてパチンコ機１０の前面側の印象を異ならせることができる。第３電飾部３０３の前面が第１の位置に位置するときは、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する第３電飾部３０３の前面を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行し、第３電飾部３０３の前面が第２の位置に位置するときは、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する第３電飾部３０３の前面を第２の発光領域６０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構６０８を備えるので、第３電飾部３０３の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１）に記載の遊技機の一例でもある。

【２２３３】

また、入力部６１４は、第３電飾部３０３の前面がパチンコ機１０正面視で上下方向に変移される場合に、光照射装置６０７の左右いずれかの側面側に設けられているので、上下方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ６）に記載の遊技機の一例でもある。

【２２３４】

また、入力部６１４は、第３電飾部３０３の前面がパチンコ機１０の前面側に向かうに従って上り傾斜する斜め方向に変移される場合に、光照射装置６０７の背面側であって、第３電飾部３０３の前面が斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられているので、第３電飾部３０３の変移の邪魔にならず、変移される発光領域を遮ること

なく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ９）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例１１】

【２２３５】

上述した実施例２～実施例５では、第３電飾部３０３を別第３電飾部６０４に交換する過程で生じる力を利用して発光領域を変化する構成であったが、第３電飾部３０３のまま第３電飾部３０３の発光領域を変化させる構成であってもよい。以下、図８９を参照して説明する。

【２２３６】

図８９（ａ）（ｂ）は実施例１１の電飾カバー６０９の発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。本実施例のパチンコ機１０の正面図は、図１と同様であるので、図１を参照する。なお、図１における第３電飾部３０３は、本実施例では、図８９（ａ）に示す可動電飾部３０５の変化前の第３電飾カバー６０９に相当し、図１における別第３電飾部６０４は、本実施例では、図８９（ｂ）に示す可動電飾部３０５の変化後の第３電飾カバー６０９に相当する。

【２２３７】

本実施例の第３電飾部３０３は、パチンコ機１０の正面視では、実施例２～実施例５の第３電飾部３０３と概ね同じ形状であるが、本実施例の第３電飾部３０３は、別第３電飾部６０４との交換を要せずに、電飾の一部を動作させることができる可動電飾部３０５として構成されている点で、実施例２～実施例５の第３電飾部３０３と異なっている。

【２２３８】

第３電飾部３０３（可動電飾部３０５）は、第３電飾カバー６０９が先端部６５８と基端部６５９とに分割されており、先端部６５８が基端部６５９から斜め方向に突出及び退避されるスライド式の駆動機構６６０を備えている。スライド機構としては、実施例１０と同様に、第３電飾カバー６０９の基端部６５９にスライド溝６０３が形成され、スライド溝６０３は、パチンコ機１０の前方に向かって上り傾斜している。第３電飾カバー６０９の先端部６５８には、このスライド溝６０３に嵌まり合う部位が形成されており、第３電飾部３０３の基端部６５９に第３電飾部３０３の先端部６５８が取り付けられている。

【２２３９】

駆動機構６６０としては、第３電飾カバー６０９の先端部６５８にラック６６１が形成されており、第３電飾カバー６０９の基端部６５９にピニオン（円形歯車）６６２が形成されている。このピニオン６６２には、基端部６５９の所定箇所に固定されたモータ６６３が接続されている。モータ６６３を駆動させることで、第３電飾カバー６０９の先端部６５８が突出及び待避するように構成されている。なお、この第３電飾カバー６０９の先端部６５８が最も上側に突出したときの位置を第２の位置とし、第３電飾カバー６０９の先端部６５８が最も下側に退避したときの位置を第１の位置とする。

【２２４０】

本実施例の電飾カバー６０９は、制御機構６０８の構造も実施例２～実施例５の電飾カバー６０９及び別電飾カバー６１０とは異なっている。すなわち、入力部６１４が押し込み部６１６と押し込み受け部６１７とで構成される点は同じであるが、押し込み部６１６と押し込み受け部６１７の構造が異なっている。

【２２４１】

押し込み部６１６は、第３電飾カバー６０９の先端部６５８の内面（パチンコ機１０の正面視で左側面の内面）から突出した突起（軸）６６４と、この軸６６４が一端側に回転自在に嵌合されたスライド部材（スライダー）６６５とによって構成されている。スライダー６６５の他端側には長孔６６６が形成され、光照射装置６０７の左側面から突出した突起（軸）６６７がこの長孔６６６をスライド自在に連結されている。押し込み受け部６１７は、この光照射装置６０７の左側面から突出した軸６６７に相当する。

【２２４２】

第３電飾カバー６０９の先端部６５８を第２の位置へ突出させる場合は、モータ６６３

を所定方向（例えばピニオン６６２と同軸上に接続されているモータ６６３であれば紙面上の左回り）に回転させると、第３電飾カバー６０９の先端部６５８の第２の位置への上昇に伴って、スライダー６６５が光照射装置６０７を押し込んで、光照射装置６０７がパチンコ機１０の後側に傾倒されて、この先端部６５８と基端部６５９との前面に第２の発光領域６０６が形成される。第３電飾カバー６０９の先端部６５８を第１の位置へ退避させる場合は、モータ６６３を反対方向（例えば紙面上の右回り）に回転させると、第３電飾カバー６０９の先端部６５９の第１の位置への下降に伴って、スライダー６６５が光照射装置６０７を持ち上げて、光照射装置６０７がパチンコ機１０の前側に起立されて、この先端部６５８の前面（これは前側に重なった基端部６５９の前面でもある）に第１の発光領域６０５が形成される。

【２２４３】

制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９の先端部６５８が第１の位置から第２の位置に移動したことを検出する変位検出センサ６６８を備えている。変位検出センサ６６８は、先端部６５８が第１の位置もしくは第２の位置に位置することを検出するリミットスイッチでもよいし、先端部６５８が第１の位置もしくは第２の位置に位置するときのモータ６６３の回転角度を検出するポテンショメータまたはエンコーダでもよい。これにより、第３電飾カバー６０９の先端部６５８が第１の位置から第２の位置に移動したこと、及び、第２の位置から第１の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【２２４４】

上述したように、本実施例１１のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される第３電飾部３０３（先端部６５８と基端部６５９とで構成された分割駆動式の可動電飾部３０５）と、第３電飾部３０３に光を照射する光照射装置６０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置６０７から照射された光によって発光させる第３電飾部３０３の先端部６５８の前面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能な駆動機構６６０を備えるので、第３電飾部３０３の発光箇所は一様でなく、第３電飾部３０３の発光箇所の変移が容易である。遊技機は、先端部６５８の前面が駆動機構６６０によって第１の位置に変移されたときは、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する先端部６５８の前面を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行し、先端部６５８の前面が駆動機構６６０によって第２の位置に変移されたときは、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する先端部６５８及び基端部６５９の前面を第２の発光領域６０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構６０８を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１）に記載の遊技機の一例でもある。

【２２４５】

また、上述したように、本実施例１１のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される第３電飾部３０３（先端部６５８と基端部６５９とで構成された分割駆動式の可動電飾部３０５）と、第３電飾部３０３に光を照射する光照射装置６０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置６０７から照射された光によって発光させる第３電飾部３０３の先端部６５８の前面を、第１の位置と第２の位置とに変移させることが可能であるので、第３電飾部３０３の先端部６５８の前面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機１０は、第３電飾部３０３の先端部６５８の前面の変移を検出することが可能な変位検出センサ６６８を備えるので、第３電飾部３０３の先端部６５８の前面の変移を認識できる。パチンコ機１０は、先端部６５８の前面が第１の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する先端部６５８の前面を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行し、先端部６５８の前面が第２の位置に変移されたときは、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する先端部６５８及び基端部６５９の前面を第２の発光領域６０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構６０８を備え

るので、第３電飾部３０３の先端部６５８の前面の変移を認識し、先端部６５８の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ１）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例１２】

【２２４６】

上述した実施例２～実施例５では、第３電飾部３０３を別第３電飾部６０４に交換する過程で発光領域を変化する構成であったが、第３電飾部３０３または別第３電飾部６０４を交換しなくても発光領域を変化することができる構成であってもよい。以下、図９０を参照して説明する。以下では、別第３電飾部６０４を例に挙げて説明する。

【２２４７】

図９０（ａ）（ｂ）は実施例１２の別第３電飾カバー６１０の発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。

【２２４８】

別第３電飾カバー６１０は、実施例２～実施例５の別電飾カバー６１０と同じ形状であるが、光照射装置６０７から照射される光を受ける別第３電飾カバー６１０の前面における所定領域（受光領域）を変化させることで、別第３電飾カバー６１０の前面における発光領域を変化させることができる点で、実施例２～実施例５の別電飾カバー６１０とは異なっている。

【２２４９】

別第３電飾カバー６１０は、制御機構６０８の構造が実施例２～実施例５の別第３電飾カバー６１０とは異なっている。具体的には、押し込み部６１６と押し込み受け部６１７の構造が異なっており、とくに押し込み部６１６がその押し込み量を調整できるようになっている。

【２２５０】

押し込み部６１６の突起６１６ａは、その先端部６７１と基端部６７２とに分割され、基端部６７２は、別第３電飾カバー６１０の内側面に沿ってパチンコ機１０の前後方向に移動可能に取り付けられている。先端部６７１は、基端部６７２から上下方向にスライドできるように構成されている。具体的には、押し込み部６１６の基端部６７２は、別第３電飾カバー６１０の内側面に形成された前後スライドレール６７３に取り付けられ、前後方向にスライドできるように構成されている。また、押し込み部６１６の先端部６７１は、基端部６７２の外側面に形成された上下スライドレール６７４に取り付けられ、上下方向にスライドできるように構成されている。これにより、押し込み部６１６の突起６１６ａは、別第３電飾カバー６１０を取り付ける前に、ホール等の作業者によってその突出量（高さ）と前後方向の位置を変更（調節）できる。

【２２５１】

押し込み受け部６１７も、この変更可能な押し込み部６１６の突起６１６ａの突出量と前後方向の位置に応じて、実施例２よりも広い範囲で押し込み部６１６の押し込みを受けることができるように形成されている。これにより、押し込み部６１６の突起６１６ａの突出量を大きくして前後方向の位置をより後側に調節するに従って、光照射装置６０７の傾倒角度が大きくなり、第２の発光領域６０６の位置が高くなるように構成されている。

【２２５２】

これにより、別第３電飾カバー６１０を用いるにあたって、あるホールでは、別第３電飾カバー６１０の前面側のより高い箇所を中心に発光させることを望む場合は、別第３電飾カバー６１０の押し込み部６１６の突出量を大きくしたり、前後方向の位置をより後側に調節することによって、光照射装置６０７の傾倒角度を大きくして、第２の発光領域６０６の位置を高くすることで、ホール毎の細かい要望に応えることができる。

【２２５３】

上述したように、本実施例１２のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０本体の前面側に配設される別第３電飾部６０４と、別第３電飾部６０４の裏面側に向けて光を照射する光照射装置６０７と、を備えている。パチンコ機１０は、光照射装置６０７から照射さ

れた光を受ける別第３電飾部６０４の所定領域（受光領域）を、異なる位置に変移させることが可能であるので、別第３電飾部６０４の所定領域の位置の変化に応じてパチンコ機１０の前面側の印象を異ならせることができる。所定領域が第１の位置に位置するときは、光照射装置６０７から照射された光が第１の位置に位置する所定領域を第１の発光領域６０５として発光させる第１の制御を実行し、所定領域が第２の位置に位置するときは、光照射装置６０７から照射された光が第２の位置に位置する所定領域を第２の発光領域６０６として発光させる第２の制御を実行する制御機構６０８を備えるので、別第３電飾部６０４の所定領域（受光領域）の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ００）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例１３】

【２２５４】

上述した実施例では、特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）を構成する予め定めることが可能なオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間（以下、これらを総称して大当たり時間と呼ぶ。）は、当たり種別によって決定されていたが、大当たり当選時の変動回数を考慮して、決定しても構わない。また、上述した実施例では、特図１大当たりの場合と特図２大当たりの場合とで、当たり種別が同じでもエンディング時間を異ならせていたが、本実施例では、当たり種別が同じであれば、エンディング時間を同じ時間としている。

【２２５５】

以下、図９１～図９４を参照して本実施例の基本的な特徴を説明する。なお、遊技盤３０の構成や遊技に関する制御は、上述までの実施例と同様であるので、そちらも参照する。

【２２５６】

図９１は、実施例１３の特図１大当たり抽選用テーブルである。図９２は、特図２大当たり抽選用テーブルである。図９３は、特図１大当たりエンディング演出用テーブルである。図９４は、特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。

【２２５７】

本実施例では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり時間を変化させる機能（後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能）を備えている。大当たり時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間と、大当たりラウンド遊技状態の終了を報知するエンディング時間との少なくともいずれか一つである。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。また、遊技の状況を、大当たり時間を変化させるという形で、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【２２５８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数に応じて、大当たり時間を変化させる。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態または通常遊技状態よりも抽選の結果が明示されるまでの変動時間が短い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り時短状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間を変化させる。つまり、直前の大当たり結果とは、１００回の確変継続及びサポート状態が付く大当たりであり、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数は、１～１００回の変動回数である。これにより、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映さ

せることができる。また、通常遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【２２５９】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＯＭ５０２に記憶された特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブルを参照することで、大当たり時間を決定する。上述した実施例と同様に、特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１用始動入賞装置３３ａでの入球検出に基づく抽選に用いられ、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２用始動入賞装置３３ｂでの入球検出に基づく抽選に用いられる。

【２２６０】

特図１大当たり抽選用テーブルでは、図９１に示すように、１６Ｒ確変大当たりの場合、オープニング時間が１０秒であり、インターバル時間が３秒であり、エンディング時間が３５秒に設定されている。８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりの場合、オープニング時間が１０秒であり、インターバル時間が３秒であり、エンディング時間が２５秒に設定されている。特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり時間は大当たり種別に応じて決定されている。

【２２６１】

特図１大当たりエンディング演出用テーブルでは、図９３に示すように、１６Ｒ確変大当たりの場合には、エンディング時間が３５秒であり、次遊技状態示唆情報４４ｗ（１０秒）と、製造者情報４４ｘ（５秒）と、カード抜き忘れ防止情報４４ｙ（１０秒）と、のめり込み防止情報４４ｚ（１０秒）とが表示される。８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりの場合には、エンディング時間が２５秒であり、次遊技状態示唆情報４４ｗ（１０秒）と、製造者情報４４ｘ（５秒）と、カード抜き忘れ防止情報４４ｙ（１０秒）とが表示される。

【２２６２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における所定の変動回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ないか、あるいは等しい第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、基準となる大当たり時間よりも短い第１時間に変化させることが可能な機能（オープニング・エンディング時間設定処理機能）を備える。基準となる大当たり時間としては、例えば、特図１の８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのオープニング時間１０秒、インターバル時間３秒、エンディング時間２５秒を基準とする。本実施例では、第１時間は、この基準となる大当たり時間よりも十分に短いことが遊技者に認識される程度の長さとする。これにより、大当たりラウンド遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【２２６３】

具体的には、図９２に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルは、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数１００回のうちの前半１～５０回（上述した第１状態の期間）は、大当たり時間が非常に短い時間（上述した第１時間）に設定され易く構成されている。すなわち、変動回数１００回のうちの前半の１～３０回及び３６～５０回のうちに１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が３秒，インターバル時間が１秒，エンディング時間が５秒に設定される。これにより、大当たり当選結果が確定した時点から非常に短い時間で第１ラウンドが開始され、各ラウンド間のインターバル時間も非常に短く、最終ラウンドの終了後非常に短い時間で高確率遊技状態での通常遊技が開始されるので、短い時間で次の大当たり当選結果を獲得しうる状態となる。つまり、特図２大当たり抽選用テーブルが用いられる変動回数１００回のうちの前半１～５０回は、いわゆる即連ゾーンとして機能させることができる。

【２２６４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１状態（例えば１～５０回）において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間よりも短い第１変動表示時間（例えば５秒）に設定することが可能な機能（第１図柄変動処理機能）を備える。基準となる変動表示としては、例えば、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂの変動時間２０秒を基準とする。本実施例では、第１変動表示時間は、この基準となる変動表示時間よりも十分に短いことが遊技者に認識される程度の長さとする。これにより、変動表示にかかる時間を短くし、大当たり遊技状態が連続して発生する即連ゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。

【２２６５】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＯＭ５０２に記憶された特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図示省略）を参照することで、第１変動表示時間の設定を行っている。具体的には、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選した場合に、変動回数が１～３０回及び３６～５０回のうちのいずれかであれば、変動種別カウンタＣ１，Ｃ２の値に関わらず第１変動表示時間（例えば５秒）に対応する短変動の変動パターンが選択される。このように、変動時間が短く大当たり時間が短い即連ゾーンを設けることで、短期間で大当たり当選が連続して発生する期待感を高めることができる。

【２２６６】

第１変動表示時間は、例えば５秒のような特定の時間に限らず、例えば５秒，１０秒，１５秒のような比較的短い時間の中から変動種別カウンタＣ１，Ｃ２の値に応じて選択される時間であってもよい。短変動の変動パターンでは、主装飾図柄Ｓｚのリーチ組合せを経由して大当たり組合せで停止表示させてもよいし、このリーチ組合せを経由せずに大当たり組合せで停止表示させてもよい。

【２２６７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、少なくとも第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）よりも長い第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒または３０秒のいずれか）に変化させることが可能な機能を備える。これにより、第１状態において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。

【２２６８】

具体的には、図９２に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルは、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における変動回数１００回の前半１～５０回のうち例えば３１～３５回にて、１６Ｒ確変大当たりに当選した場合は、オープニング時間が１０秒，インターバル時間が３秒，エンディング時間が３０秒に設定され、８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりのいずれかに当選した場合は、オープニング時間が１０秒，インターバル時間が３秒，エンディング時間が２０秒に設定される。これにより、変動回数１００回のうちの前半１～５０回を即連ゾーンとして機能させた場合にも、大当たり当選結果が発生し過ぎることを防止し、バランスを取ることができる。

【２２６９】

また、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選した場合であって、変動回数が３１～３５回のいずれかである場合には、変動種別カウンタＣ１，Ｃ２の値に応じて、第１変動表示時間よりも長い時間、例えば大当たりノーマルリーチＡ，Ｂ（２０秒）、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ（３０秒）、大当たりスーパーリーチＣ，Ｄ（６０秒）、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆ（１２０）秒のいずれかに対応する変動パターンが選択される。これにより、即連ゾーンの中に、変動時間が長く大当たり時間が長いゾーンを設けることで、バランスを取ることができる。

【２２７０】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、所定の遊技回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残

りの変動回数よりも長い第２状態（例えば５１～１００回）において、大当たり時間を、少なくとも第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）よりも長い第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒または３０秒のいずれか）に変化させる。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。

【２２７１】

具体的には、図９２に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルは、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における変動回数１００回のうちの後半５１～１００回は、原則的に、大当たり時間が前半１～５０回よりも長く設定されている。具体的には、１００回のうちの後半の５１～８０回及び８６～１００回のうちに１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が１０秒，インターバル時間が２秒，エンディング時間が２０秒もしくは３０秒（８Ｒ確変及び８Ｒ通常大当たりは２０秒、１６Ｒ確変大当たりは３０秒）に設定される。これにより、前半の即連ゾーンとのバランスを取ることができる。

【２２７２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動処理機能において、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における所定の変動回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い第２状態（例えば５１～１００回）において、変動表示時間を、少なくとも第１変動表示時間（例えば１０秒）よりも長い第２変動表示時間（例えば３０秒、６０秒、１２０秒）に設定され易くすることが可能な機能を備えている。具体的には、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選する場合であって、変動回数が５１～８０回及び８６～１００回のいずれかである場合には、上述した図１２に示す特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルと同様に、変動種別カウンタＣ２の値に応じて、大当たりノーマルリーチＡ，Ｂ（２０秒）、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ（３０秒）、大当たりスーパーリーチＣ，Ｄ（６０秒）、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆ（１２０）秒のいずれかに対応する変動パターンが選択される。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）においてあっさりと高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。

【２２７３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、第２状態（例えば５１～１００回）において、大当たり時間を、少なくとも第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒または３０秒のいずれか）よりも短い時間（例えばオープニング時間３秒、エンディング時間５秒）に変化させる。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）での大当たりラウンド遊技状態の間延び感を低減することができる。

【２２７４】

具体的には、図９２に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルは、変動回数１００回のうちの後半８１～８５回のうちに１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が３秒，インターバル時間が１秒，エンディング時間が５秒に設定される。これにより、変動回数１００回の後半において大当たりラウンド遊技状態が、開始（オープニング）期間，インターバル期間，終了（エンディング）期間において単調になることを防ぐことができる。

【２２７５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動処理機能において、第２状態（例えば５１～１００回）において、変動表示時間を、少なくとも第２変動表示時間（例えば３０秒、６０秒、１２０秒）よりも短い変動表示時間（例えば５秒）に設定することが可能な機能を備えている。具体的には、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりのいずれかが発生する場合であって、変動回数が８１～８５回のいずれかである場合には、変動種別カウンタＣ１，Ｃ２の値に関わらず第２変動表示時間よりも短い変動表示時間（例えば５秒）に対応す

る短変動の変動パターンが選択される。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。

【２２７６】

特図２大当たりエンディング演出用テーブルは、図９４に示すように、変動回数１００回のうちの前半の１～３０回，３６～５０回，８１～８５回のうちに１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、短時間用に設定された、次遊技状態示唆情報４４ｗ（５秒）と、製造者情報４４ｘ（５秒）と、カード抜き忘れ防止情報４４ｙ（５秒）と、のめり込み防止情報４４ｚ（５秒）のうちのいずれか一つが設定される。本実施例では、次遊技状態示唆情報４４ｗが設定されている。情報が表示される時間は、エンディング時間に対応して５秒に設定されている。変動回数が３１～３５回，５１～８０回，８６～１００回のうちに１６Ｒ確変大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、のめり込み防止情報４４ｚが設定される。変動回数が３１～３５回，５１～８０回，８６～１００回のうちに８Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ通常大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙが設定される。

【２２７７】

次に、図９５～図９７を参照して、本実施例の制御処理が上述した実施例と異なる点について説明する。図９５は、主制御装置２６１による通常処理を示すフローチャートである。図９６は、主制御装置２６１によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図９７は、主制御装置２６１による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【２２７８】

本実施例では、図９５に示すように、主制御装置２６１による通常処理に、オープニング・エンディング時間設定処理（ステップＳ２０５Ａ）が追加されている点と、大入賞口開閉処理（ステップＳ２０６Ａ）とが上述した実施例と異なっている。

【２２７９】

図を参照してオープニング・エンディング時間設定処理について説明する。

【２２８０】

ステップＳ４００１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の１６Ｒ確変大当たりか否かを判別する。特図１の１６Ｒ確変大当たりであれば、ステップＳ４００２に進み、そうでなければ、ステップＳ４００３に進む。ステップＳ４００２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間を１０秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒に設定する。

【２２８１】

ステップＳ４００３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の８Ｒ確変もしくは８Ｒ通常大当たりか否かを判別する。特図１の８Ｒ確変もしくは８Ｒ通常大当たりであれば、ステップＳ４００４に進み、そうでなければ、ステップＳ４００５に進む。ステップＳ４００４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間を１０秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒に設定する。

【２２８２】

ステップＳ４００７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の１６Ｒ確変大当たりか否かを判断する。特図２の１６Ｒ確変大当たりであれば、ステップＳ４００８に進み、そうでなければステップＳ４０１３に進む。ステップＳ４００８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の記憶領域ｎに、大当たり当選時の遊技回数（回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における大当たり当選時の遊技回数）のカウント値を記憶させて、ステップＳ４００９に進む。ステップＳ４００９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、記憶領域ｎの遊技回数のカウント値が１～３０回，３６～５０回，８１～８５回であるか否かを判別する。１～３０回，３６～５０回，８１～８５回

であればステップＳ４０１０に進み、そうでなければステップＳ４０１１に進む。ステップＳ４０１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間を３秒、インターバル時間を１秒、エンディング時間を５秒に設定する。これにより、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の１～５０回では、大当たり時間も短く、よりスピード感のある即連ゾーンを実現でき、５１～１００回では、大当たりラウンド遊技状態が間延びすることを低減できる。

【２２８３】

ステップＳ４０１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、記憶領域ｎの遊技回数のカウント値が３１～３５回，５１～８０回，８６～１００回であるか否かを判別する。３１～３５回，５１～８０回，８６～１００回であればステップＳ４０１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４０１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間を１０秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒に設定する。このように、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の１～５０回では、短時間に大当たり当選が連続して発生し過ぎることを低減でき、５１～１００回では、ハマった状態から大当たりラウンド遊技状態を終えた遊技者に一呼吸置かせることができる。

【２２８４】

ステップＳ４０１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の８Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ通常大当たりか否かを判断する。特図２の８Ｒ確変大当たりであれば、ステップＳ４０１４に進み、そうでなければステップＳ４０１９に進む。ステップＳ４０１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の記憶領域ｎに、大当たり当選自の遊技回数（回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における大当たり当選自の遊技回数）のカウント値を記憶させて、ステップＳ４０１５に進む。ステップＳ４０１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、記憶領域ｎの遊技回数のカウント値が１～３０回，３６～５０回，８１～８５回であるか否かを判別する。１～３０回，３６～５０回，８１～８５回であればステップＳ４０１６に進み、そうでなければステップＳ４０１７に進む。ステップＳ４０１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間を３秒、インターバル時間を１秒、エンディング時間を５秒に設定する。これにより、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の１～５０回では、大当たり時間も短く、よりスピード感のある即連ゾーンを実現でき、５１～１００回では、大当たりラウンド遊技状態が間延びすることを低減できる。

【２２８５】

ステップＳ４０１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、読み出した時点の遊技回数のカウント値が３１～３５回，５１～８０回，８６～１００回であるか否かを判別する。３１～３５回，５１～８０回，８６～１００回であればステップＳ４０１８に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４０１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間を１０秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒に設定する。このように、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の１～５０回では、短時間に大当たり当選が連続して発生し過ぎることを低減でき、５１～１００回では、高確率遊技状態や時短状態からあっさりと抜けてしまうことを低減できる。

【２２８６】

図９７を参照して本実施例の大入賞口開閉処理について説明する。

【２２８７】

ステップＳ４１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップＳ４１０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ラウンド開始フラグは、例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１での抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、大当たりラウンド遊技に移行するタイミング（例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１でにて上述したステップＳ４０７にて第１図柄の変動時間を経過し、ステップＳ４０９にて第１図柄の停止図柄が表示図柄として設定され、ステップＳ４１０にて装飾図柄の変動パターンの停止

を指示する全停止コマンドが設定されたタイミング）で０から１に立ち上がることで、大当たりラウンド遊技状態の開始を示す。

【２２８８】

ステップＳ４１０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたオープニング時間を読み出し、ステップＳ４１０３に進む。ステップＳ４１０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、タイマー機能を用いて決定されたオープニング時間の計測を開始し、ステップＳ４１０４に進む。ステップＳ４１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング時間の計測を終了するタイミング、すなわち、第ｎラウンド（最初であれば第１ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第ｎラウンドの開始タイミングであれば、ステップＳ４１０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２２８９】

ステップＳ４１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを開放し、ステップＳ４１０６に進む。ステップＳ４１０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミングは、大入賞口３２ａの最大開放時間（例えば３０秒）の経過または大入賞口３２ａ内の入賞検出スイッチによる最大入賞数（例えば１０球）への到達によって判断される。

【２２９０】

ステップＳ４１０６にて第ｎラウンドの終了タイミングであればステップＳ４１０７に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４１０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを閉鎖し、ステップＳ４１０８に進む。ステップＳ４１０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ４１１１に進み、そうでなければステップＳ４１０９に進む。

【２２９１】

ステップＳ４１０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたインターバル時間を読み出し、ステップＳ４１１０に進む。ステップＳ４１１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、タイマー機能を用いて決定されたオープニング時間の計測を開始し、ステップＳ４１０４に戻る。ステップＳ４１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、インターバル時間の計測を終了するタイミング、すなわち、第ｎラウンド（ｎは１を除く整数）の開始タイミングであるか否かを判断する。ステップＳ４１０５（大入賞口開放）からステップＳ４１０８（大入賞口閉鎖）については上述の通りである。

【２２９２】

ステップＳ４１１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたエンディング時間を読み出し、ステップＳ４１１２に進む。ステップＳ４１１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、タイマー機能を用いて決定されたエンディング時間の計測を開始し、ステップＳ４１１３に進む。ステップＳ４１１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、エンディング時間を経過したか否かを判別する。エンディング時間を経過した場合は、ステップＳ４１１４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４１１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグをオフにして大入賞口開閉を終了する。

【２２９３】

上述したように、本実施例１３のパチンコ機１０によれば、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置３２と、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する特図１用始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチ，特図２用始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチと、特図１用始動入賞装置３３ａ用の作動口

スイッチ，特図２用始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の抽選機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として第３図柄表示装置４２に表示させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理，サブ制御装置２６２のＣＰＵ２６２の変動表示態様設定処理，表示制御装置４２のＣＰＵ５５１の図柄列変動表示処理機能（変動表示制御機能）と、主制御装置２６１での抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置３２が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置３２が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）と、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能なオープニング時間・エンディング時間等の大当たり時間を変化させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）と、を備える。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ１）に記載の遊技機の一例である。

【２２９４】

また、大当たり時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間と、大当たりラウンド遊技状態の終了を報知するエンディング時間との少なくともいずれか一つである。これにより、遊技の状況を、大当たり時間を変化させるという形で、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ２）に記載の遊技機の一例である。

【２２９５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数に応じて、大当たり時間を変化させる。これにより、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ３）に記載の遊技機の一例である。

【２２９６】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間を変化させる。これにより、通常遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ４）に記載の遊技機の一例である。なお、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態として、回数切り高確率遊技状態を例に挙げて説明したが、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が次に大当たり結果となるまで続く高確率遊技状態や、大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行われ易くする時短状態や、これらを組合せた状態であってもよい。

【２２９７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、所定の変動回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ないか、あるいは等しい第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、基準となる大当たり時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒、３０秒）よりも短い第１時間（例えばオープニング時間が３

秒、エンディング時間が５秒）に変化させる。これにより、大当たりラウンド遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ５）に記載の遊技機の一例である。

【２２９８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第１状態（例えば１～５０回）において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間（例えば２０秒、３０秒、６０秒、１００秒、１２０秒のいずれか）よりも短い第１変動表示時間（例えば１０秒）に設定する。これにより、変動表示にかかる時間を短くし、大当たり遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。これは、例えば（Ｋ６）に記載の遊技機の一例である。

【２２９９】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、少なくとも第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）よりも長い第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が４０秒、４５秒、５０秒、５５秒のいずれか）に変化させる。これにより、第１状態において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。これは、例えば（Ｋ７）に記載の遊技機の一例である。

【２３００】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、所定の遊技回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第２状態（例えば５１～１００回）において、大当たり時間を、少なくとも第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）よりも長い第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒、３０秒のいずれか）に変化させる。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。これは、例えば（Ｋ８）に記載の遊技機の一例である。

【２３０１】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第２状態（例えば５１～１００回）において、変動表示時間を、少なくとも第１変動表示時間（例えば１０秒）よりも長い第２変動表示時間（例えば３０秒、６０秒、１２０秒）に設定する。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）においてあっさりと高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。これは、例えば（Ｋ９）に記載の遊技機の一例である。

【２３０２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、第２状態（例えば５１～１００回）において、大当たり時間を、少なくとも第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒、３０秒のいずれか）よりも短い時間（例えばオープニング時間５秒、エンディング時間１０秒）に変化させる。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）での大当たりラウンド遊技状態の間延び感を低減することができる。これは、例えば（Ｋ１０）に記載の遊技機の一例である。

【２３０３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第２状態（例えば５１～１００回）において、変動表示時間を、少なくとも第２変動表示時間（例えば３０秒、６０秒、１２０秒）よりも短い変動表示時間（例えば２０秒）に設定する。これにより、第２状態（例えばいわゆるハマり状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。これは、例えば（Ｋ１１）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１４】
【２３０４】
上述した実施例では、エンディング演出は、所定のエンディング時間内に所定の情報を表示するに留まるものであったが、エンディング演出は、ゲーム性をもった演出であってもよい。以下、図９８～図１０３を参照して説明する。なお、上述までの実施例と同じ構成は、そちらも参照する。
【２３０５】
図９８は、実施例１４のパチンコ機１０の背面図である。図９９は、特図１大当たり抽選用テーブルである。図１００は、特図２大当たり抽選用テーブルである。図１０１は、特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。図１０２は、図１０１に続く特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。図１０３は、図１０２に続く特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【２３０６】
本実施例の主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、実施例１３と同様に、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１での抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて大当たり時間を変化させる機能を備える。
【２３０７】
具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、大当たり結果となった時点の図柄の種類（大当たり図柄が７か７以外の奇数図柄か偶数図柄かといった種類）と変動回数（前半（１～５０回）であるか、後半（５１～１００回）であるか等の種類）に応じて、大当たり時間を変化させる機能を備える。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【２３０８】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、図柄の種類が第１の種類（例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第１時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での２０秒）に変化させることが可能であって、図柄の種類が第２の種類（例えば特図２で「７」）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第１時間よりも長い第２時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での３０秒）に変化させることが可能である。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる大当たり時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【２３０９】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば６１～７０回，７１～８０回，８１～１００回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第１時間（例えば５１～６０回での２０秒）よりも長い時間（例えば６１回～７０回では２５秒、７１～８０回では３０秒、８１～１００回では３５秒）に変化させる。これにより、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。
【２３１０】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば８１～１００回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第２時間（例えば後半の７１回～８０回では３０秒）より

も長い時間（例えば８１～１００回では３５秒）に変化させる。これにより、図柄の種類が第２の種類ではない（第１の種類である）場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２３１１】

また、本実施例の表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、この大当たり時間に対応付けられた大当たり時間対応画像（後述するエンディング時間対応画像，設定当て演出画像）の表示を制御する機能（大当たりエンディング表示処理機能）を備える。この表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の大当たりエンディング表示処理機能は、エンディング時間対応画像の表示時間に応じて、大当たり時間対応画像の表示中に、遊技者にとって有利な有利情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。以下、これらの構成について説明する。

【２３１２】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）は、エンディング時間が長いほど表示時間の長い設定示唆演出画像を表示し、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な有利情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２３１３】

本実施例では、大当たり時間に対応付けられた大当たり時間対応画像として、大当たり時間、すなわち予め定めることが可能なオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間のうち、エンディング時間に対応付けられたエンディング時間対応画像を例に挙げて説明する。また、大当たり時間対応画像の表示中に表示される遊技者にとって有利な有利情報として、設定情報を例に挙げて説明する。

【２３１４】

本実施例のパチンコ機１０は、設定機能付きパチンコ機である。パチンコ機１０の主制御装置２６１には、図９８に示すように、設定変更のＯＮ／ＯＦＦを切り換える設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチ２６４と、設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチのＯＮ時に、作業者による設定変更操作を受ける設定変更スイッチ２６５と、設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチのＯＮ時に現在の設定をリセットする設定リセットスイッチ２６６とを備える。設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチ２６４は、鍵を差し込んで回転させることで、ＯＮ／ＯＦＦを切り換えるスイッチである。設定変更スイッチ２６５は、押しボタンスイッチである。作業者が設定変更スイッチ２６５を押す度に設定が１段階ずつ上がる。

【２３１５】

本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル及び特図２大当たり抽選用テーブルは、設定１～設定６の６段階の設定が設けられている。特図１大当たり抽選用テーブルは、図９９に示すように、通常（低確率）遊技状態では、設定１は、大当たり確率が１／３２０に設定され、設定２は、大当たり確率が１／３１０に設定され、設定３は、大当たり確率が１／３００に設定され、設定４は、大当たり確率が１／２９０に設定され、設定５は、大当たり確率が１／２８０に設定され、設定６は、大当たり確率が１／２７０に設定されている。高確率遊技状態では、設定１は、大当たり確率が１／４５に設定され、設定２は、大当たり確率が１／４０に設定され、設定３は、大当たり確率が１／３５に設定され、設定４は、大当たり確率が１／３０に設定され、設定５は、大当たり確率が１／２５に設定され、設定６は、大当たり確率が１／２０に設定されている。

【２３１６】

特図１大当たり抽選用テーブルの大当たり時間は、上述した実施例１３と同じ特図１大当たり抽選用テーブルの大当たり時間と同じ時間が採用されている。すなわち、１６Ｒ確変大当たりの場合は、オープニング時間（１０秒）、インターバル時間（３秒）、エンディング時間（３５秒）であり、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりの場合は、オープニング時間（１０秒）、インターバル時間（３秒）、エンディング時間（２５秒）である

。
【２３１７】
本実施例の特図２大当たり抽選用テーブルは、図１００に示すように、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数１００回のうちの前半１～５０回は、実施例１３と同様に、大当たり種別にかかわらず、大当たり時間が非常に短い時間（オープニング時間３秒、インターバル時間１秒、エンディング時間５秒）に設定されている。変動回数１００回のうちの後半５１～１００回は、変動回数が多くなるほど、大当たり時間が長くなるように設定されている。
【２３１８】
特図２の１６Ｒ確変大当たりに当選した場合、変動回数１００のうち後半の５１～６０回は、オープニング時間１０秒、インターバル時間２秒、エンディング時間３０秒に設定され、６１～７０回は、オープニング時間１５秒、インターバル時間３秒、エンディング時間３５秒に設定され、７１～８０回は、オープニング時間２０秒、インターバル時間４秒、エンディング時間４０秒に設定され、８１～１００回は、オープニング時間２５秒、インターバル時間５秒、エンディング時間４５秒に設定されている。このように、特図２の１６Ｒ確変大当たりに当選した場合は、５１～６０回の大当たり時間を基準として、６１～７０回、７１～８０回、８１～１００回のように変動回数の増加に応じて、大当たり時間を段階的に長くしている。
【２３１９】
特図２の８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりに当選した場合、変動回数１００のうち後半の５１～６０回は、オープニング時間１０秒、インターバル時間２秒、エンディング時間２０秒に設定され、６１～７０回は、オープニング時間１５秒、インターバル時間３秒、エンディング時間２５秒に設定され、７１～８０回は、オープニング時間２０秒、インターバル時間４秒、エンディング時間３０秒に設定され、８１～１００回は、オープニング時間２５秒、インターバル時間５秒、エンディング時間３５秒に設定されている。このように、特図２の８Ｒ確変大当たりに当選した場合は、５１～６０回の大当たり時間を基準として、６１～７０回、７１～８０回、８１～１００回のように変動回数の増加に応じて、大当たり時間を段階的に長くしている。
【２３２０】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たり時間が長いほど表示時間の長い大当たり時間対応画像を表示し、大当たり時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示する機能を備える。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。具体的には、大当たり時間対応画像としてエンディング時間対応画像を例に挙げて説明する。
【２３２１】
具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ＲＯＭ５２２に記憶された特図２大当たりエンディング演出用テーブルを参照して、エンディング演出パターンに対応するエンディング時間対応画像を決定する。特図２大当たりエンディング演出用テーブルは、エンディング時間が長いほど表示時間の長いエンディング時間対応画像に対応するエンディング演出パターンが決定されるように設定されている。また、表示時間の長いエンディング時間対応画像には、表示時間の長い設定示唆演出画像が含まれている。設定示唆演出画像は、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な有利情報が表示され易くなっている。上述のようにエンディング時間は、変動回数が多いほど長くなるように設定されている。つまり、エンディング時間対応画像は、変動回数が多いほど、有利情報が表示され易くなるように設定されている。
【２３２２】
有利情報は、それを見ることが遊技者にとって遊技上の利益と繋がる情報である。例えば、有利情報は、設定付きパチンコ機１０において設定がいくつであるかを示す設定情報や、大当たり当選時に確変であるか否かが明示されない場合に、確変であるか通常であるかを示す確変情報である。設定情報は、設定値が高い場合は、より多くの遊技価値が得ら

れる可能性がある点で遊技上の利益となる。また、設定情報は、設定値が低い場合は、遊技価値の喪失を少なくできる可能性がある点で遊技上の利益となる。つまり、設定情報は、設定値がいくつであるかを知ることができる点で有利情報としての価値がある。

【２３２３】

エンディング時間対応画像は、後述するように、次遊技状態示唆情報４４ｗやカード抜き忘れ防止情報４４ｙが表示された後、設定示唆演出画像や、特典映像４４ｎが表示される一連の画像である。設定示唆演出画像は、後述するように、設定演出の開始を示唆する設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６を示唆する設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５を示唆する設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４を示唆する設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３を示唆する設定３示唆情報４４ｒ５と、設定２を示唆する設定２示唆情報４４ｒ６とが順番に表示される一連の画像である。設定示唆演出画像は、設定演出示唆情報４４ｒ１から開始されれて、エンディング演出パターンに応じてどの設定の示唆情報まで表示されるかが異なっている。また、特典映像４４ｎは、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３と、第４特典映像４４ｎ４とが順番に表示される一連の画像であり、第１特典映像４４ｎ１から開始されて、エンディング演出パターンに応じてどの特典映像まで表示されるかが異なっている。製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，各示唆情報，各特典映像は、いずれも５秒間の動画像として構成されている。

【２３２４】

図１０１，図１０２を参照して、特図２大当たりエンディング演出用テーブルＡ（特図２の１６Ｒ確変大当たり）に関して、大当たり当選時の変動回数が多いハマった状態になるほど有利な有利情報が表示され易くなっている点を説明する。

【２３２５】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が１～５０回の場合、エンディング時間が５秒であり、設定値が１～６のいずれであっても、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，めり込み防止情報４４ｚのうちのいずれか一つで構成されるエンディング演出パターンが設定される。ここでは、次遊技状態示唆情報４４ｗが設定されている。このように、変動回数が１～５０回で１６Ｒ確変大当たり当選している場合は、即連ゾーンの最中であり、遊技者は設定値を気に掛ける必要がないため、設定情報の示唆はない。

【２３２６】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合、エンディング時間が３０秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＡ１が設定される。また、設定値が５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＡ２が設定される。また、設定値が１～４であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４とで構成されるエンディング演出パターンＡ３が設定される。エンディング演出パターンＡ１は、実際に設定６の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ２は、実際に設定５の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ３は、実際に設定４の場合に有利情報となる。

【２３２７】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合、エンディング時間が３５秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３とで構成されるエンディング演出パターンＡ４が設定される。また、設定値が５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４

ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＡ５が設定される。また、設定値が４であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＡ６が設定される。また、設定値が１～３であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５とで構成されるエンディング演出パターンＡ７が設定される。エンディング演出パターンＡ４は、実際に設定６の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ５は、実際に設定５の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ６は、実際に設定４の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ７は、実際に設定３の場合に有利情報となる。

【２３２８】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合、エンディング時間が４０秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３と、特典映像４とで構成されるエンディング演出パターンＡ８が設定される。設定値が５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３とで構成されるエンディング演出パターンＡ９が設定される。また、設定値が４であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＡ１０が設定される。また、設定値が３であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＡ１１が設定される。また、設定値が１または２であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、設定２示唆情報４４ｒ６とで構成されるエンディング演出パターンＡ１２が設定される。エンディング演出パターンＡ８は、実際に設定６の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ９は、実際に設定５の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１０は、実際に設定４の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１１は、実際に設定３の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１２は、実際に設定２の場合に有利情報となる。

【２３２９】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合、エンディング時間が４５秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３と、第４特典映像４４ｎ４と、第５特典映像４４ｎ５とで構成されるエンディング演出パターンＡ１３が設定される。また、設定値が５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３と、第４特典映像４４ｎ４とで構成されるエンディング演出パターンＡ１４が設定される。また、設定値が４であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３

特典映像４４ｎ３とで構成されるエンディング演出パターンＡ１５が設定される。また、設定値が３であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＡ１６が設定される。また、設定値が２であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、設定２示唆情報４４ｒ６と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＡ１７が設定される。また、設定値が１であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、設定２示唆情報４４ｒ６と、設定１示唆情報４４ｒ７とで構成されるエンディング演出パターンＡ１８が設定される。エンディング演出パターンＡ１３は、実際に設定６の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１４は、実際に設定５の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１５は、実際に設定４の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１６は、実際に設定３の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１７は、実際に設定２の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＡ１８は、実際に設定１の場合に有利情報となる。

【２３３０】

このように、エンディング演出パターンＡ１～エンディング演出パターンＡ１８では、大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。有利情報は、設定６示唆情報４４ｒ２～設定１示唆情報４４ｒ７だけでなく、第１特典映像４４ｎ１～第６特典映像４４ｎ６を用いてもよい。例えば、エンディング演出パターンＡ１であれば、最初の第１特典映像４４ｎ１において「いまので設定分かったかな？」などの補助情報（図１０４（ｊ）参照）を表示することで、直前の設定６示唆情報４４ｒ２が正しい情報であることを示唆することができる。また、例えば、エンディング演出パターンＡ１５であれば、最後の第３特典映像４４ｎ３において「いまので設定分かったかな？」などの補助情報を表示することで、設定示唆画像の最後に表示された設定４示唆情報４４ｒ４が正しい情報であることを示唆することができる。

【２３３１】

以下では、図１０４，図１０５を参照して、特図２の１６Ｒ確変大当たりに当選した場合のエンディング演出の表示態様を説明する。図１０４は、エンディング演出の表示態様を説明する図である。図１０５は、エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【２３３２】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合で、エンディング時間対応画像（３０秒）がエンディング演出パターンＡ１の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１（例えば「設定はいくつくらいかな・・・」という文字情報。以下同じ。）→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２（例えば「設定６！？」という文字情報。以下同じ。）→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２の順に表示される。その後、（ｏ）に示す大当たり当選時の大当たり組合せを示す通常画面に戻り、図柄の変動表示が再開される。なお、（ｏ）については他のエンディング演出パターンの表示態様でも同様である。また、エンディング演出パターンＡ２の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３（例えば「ではなくて、設定５！？」という文字情報。以下同じ。）→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ３の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情

報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４（例えば「ではなくて、設定４！？」という文字情報。以下同じ。）の順に表示される。

【２３３３】

これにより、特図２の１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合には、エンディング演出パターンＡ１であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ２であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ３であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定４かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定４で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。

【２３３４】

１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合で、エンディング時間対応画像（３５秒）がエンディング演出パターンＡ４の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１，（ｋ）第２特典映像４４ｎ２→（ｌ）第３特典映像４４ｎ３の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ５の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ６の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ７の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５の順に表示される。

【２３３５】

これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合には、エンディング演出パターンＡ４であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ５であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ６であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定４かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定４で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ７であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定３かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定３で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図２大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【２３３６】

大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合で、エンディング時間対応画像（４０秒）がエンディング演出パターンＡ８の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２→（ｌ）第３特典映像４４ｎ３→（ｍ）第４特典映像４４ｎ４の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ９の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出

示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２→（ｌ）第３特典映像４４ｎ３の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１０の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１１の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５（例えば「ではなくて、設定３！？」という文字情報。以下同じ。）→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１２の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５→（ｈ）設定２示唆情報４４ｒ６（例えば「ではなくて、設定２！？」という文字情報。以下同じ。）の順に表示される。

【２３３７】

これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合には、エンディング演出パターンＡ８であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ９であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１０であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定４かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定４で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１１であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定３かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定３で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１２であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定２かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定２で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図２大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【２３３８】

大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合で、エンディング時間対応画像（４５秒）がエンディング演出パターンＡ１３の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２→（ｌ）第３特典映像４４ｎ３→（ｍ）第４特典映像４４ｎ４→（ｍ）第５特典映像４４ｎ５の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１４の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２→（ｌ）第３特典映像４４ｎ３→（ｍ）第４特典映像４４ｎ４の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１５の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２→（ｌ）第３特典映像４４ｎ３の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１６の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆

情報４４ｒ５→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１→（ｋ）第２特典映像４４ｎ２の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１７の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５→（ｈ）設定２示唆情報４４ｒ６→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＡ１８の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５→（ｈ）設定２示唆情報４４ｒ６→（ｉ）設定１示唆情報４４ｒ７（例えば「ではなくて、設定１！？」という文字情報。以下同じ。）の順に表示される。

【２３３９】

これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合には、エンディング演出パターンＡ１３であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１４であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１５であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定４かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定４で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１６であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定３かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定３で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１７であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定２かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定２で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＡ１８であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定１かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定１で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図２大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【２３４０】

このように、エンディング演出パターンＡ１～エンディング演出パターンＡ１８では、特図２の１６Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなる表示態様となっている。

【２３４１】

図１０３を参照して、特図２大当たりエンディング演出用テーブルＢ（特図２の８Ｒ確変大当たり）に関して、大当たり当選時の変動回数が多いハマった状態になるほど有利な有利情報が表示され易くなっている点を説明する。

【２３４２】

大当たり当選時の変動回数が１～５０回の場合、１６Ｒ確変大当たりと同様に即連ゾーンであるので、例えば次遊技状態示唆情報４４ｗが設定される。

【２３４３】

大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合、エンディング時間が２０秒であり、設定値が１～６のいずれであっても、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２とで構成されるエンディング演出パターンＢ１が設定される。エンディング演出パターンＢ１は、実際に設定６の場合に有利情報となる。

【２３４４】

大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合、エンディング時間が２５秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＢ２が設定される。また、設定値が１～５であれば、

次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３とで構成されるエンディング演出パターンＢ３が設定される。エンディング演出パターンＢ２は、実際に設定６の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＢ３は、実際に設定５の場合に有利情報となる。

【２３４５】

大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合、エンディング時間が３０秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＢ４が設定される。また、設定値が５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＢ５が設定される。また、設定値が１～５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４とで構成されるエンディング演出パターンＢ６が設定される。エンディング演出パターンＢ４は、実際に設定６で確変大当たりの場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＢ５は、実際に設定５の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＢ６は、実際に設定４の場合に有利情報となる。

【２３４６】

大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合、エンディング時間が３５秒であり、設定値が６であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２と、第３特典映像４４ｎ３とで構成されるエンディング演出パターンＢ７が設定される。また、設定値が５であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＢ８が設定される。また、設定値が４であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＢ９が設定される。また、設定値が１～３であれば、次遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５とで構成されるエンディング演出パターンＢ１０が設定される。エンディング演出パターンＢ７は、実際に設定６で確変大当たりの場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＢ８は、実際に設定５の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＢ９は、実際に設定４の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＢ１０は、実際に設定３の場合に有利情報となる。

【２３４７】

なお、８Ｒ通常大当たり当選時のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報４４ｗが次遊技状態が高確率状態であることを示す「もう１回」の文字情報ではなく、次遊技状態が低確率状態（１００回のサポート状態が付いた低確率遊技状態）であることを示す「チャンス」の文字情報である点を除き、８Ｒ確変大当たり当選時のエンディング演出パターンと同じである。

【２３４８】

このように、エンディング演出パターンＢ１～エンディング演出パターンＢ１０では、８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。また、大当たり当選時の当たり種別毎の変動回数を比較すると、エンディング演出パターンＡ１～エンディング演出パターンＡ１８（１６Ｒ確変大当たり当選時のエンディング演出）の方が、エンディング演出パターンＢ１～エンディング演

出パターンＢ１０（８Ｒ確変大当たり当選時のエンディング演出）よりも、有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。

【２３４９】

以下では、図１０５を参照して、特図２の８Ｒ確変大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンＢ１～エンディング演出パターンＢ１０に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【２３５０】

大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合で、エンディング時間対応画像（２０秒）がエンディング演出パターンＢ１の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２の順に表示される。これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合には、エンディング演出パターンＢ１であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。

【２３５１】

大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合で、エンディング時間対応画像（２５秒）がエンディング演出パターンＢ２の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＢ３の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３の順に表示される。

【２３５２】

これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合には、エンディング演出パターンＢ２であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＢ３であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図２大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【２３５３】

大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合で、エンディング時間対応画像（３０秒）がエンディング演出パターンＢ４の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）第１特典映像４４ｎ１→（ｉ）第２特典映像４４ｎ２の順に表示される。また、エンディング演出パターンＢ５の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｈ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＢ６の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４の順に表示される。

【２３５４】

これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合には、エンディング演出パターンＢ４であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＢ５であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エ

ンディング演出パターンＢ６であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定４かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定４で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図２大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【２３５５】

大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合で、エンディング時間対応画像（３５秒）がエンディング演出パターンＢ７の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）第１特典映像４４ｎ１→（ｉ）第２特典映像４４ｎ２→（ｊ）第３特典映像４４ｎ３の順に表示される。また、エンディング演出パターンＢ８の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｈ）第１特典映像４４ｎ１→（ｉ）第２特典映像４４ｎ２の順に表示される。また、エンディング演出パターンＢ９の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｈ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＢ１０の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）次遊技状態示唆情報４４ｗ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５の順に表示される。

【２３５６】

これにより、特図２大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合には、エンディング演出パターンＢ７であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定６かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定６で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＢ８であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定５かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定５で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＢ９であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定４かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定４で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンＢ１０であれば、遊技者はこのパチンコ機１０は設定３かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定３で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図２大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【２３５７】

このように、エンディング演出パターンＢ１～エンディング演出パターンＢ１０では、特２大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなる表示態様となっているが、大当たり当選時の当たり種別毎の変動回数を比較すると、エンディング演出パターンＡ１～エンディング演出パターンＡ１８（１６Ｒ確変大当たり当選時のエンディング演出）の方が、エンディング演出パターンＢ１～エンディング演出パターンＢ１０（８Ｒ確変大当たり当選時のエンディング演出）よりも、有利な有利情報が表示され易くなっている。

【２３５８】

なお、有利情報は、設定６示唆情報４４ｒ２～設定３示唆情報４４ｒ５だけでなく、第１特典映像４４ｎ１～第３特典映像４４ｎ３を用いてもよい。例えば、エンディング演出パターンＢ１であれば、最初の第１特典映像４４ｎ１において「いまので設定分かったかな？」などの補助情報（図１０５（ｈ）参照）を表示することで、直前の設定６示唆情報４４ｒ２が正しい情報であることを示唆することができる。また、例えば、エンディング演出パターンＢ８であれば、最後の第２特典映像４４ｎ２において「いまので設定分かったかな？」などの補助情報を表示することで、設定示唆画像の最後に表示された設定５示

唆情報４４ｒ３が正しい情報であることを示唆することができる。
【２３５９】
上述したように、本実施例１４のパチンコ機１０によれば、
サポート遊技中の変動回数（遊技に関する数情報）を計数する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、
サポート遊技中の変動回数を表示可能な第３図柄表示装置４２と、
サポート遊技中の大当たり当選の発生（特定事象の発生）に基づいて、大当たりエンディング演出（所定の演出）を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の大入賞口開閉処理におけるエンディング時間計測を行うエンディング演出実行機能と、
サポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、大当たりエンディング演出が行われるエンディング期間を選択する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理におけるエンディング時間選択機能と、を備え、
エンディング期間は、サポート遊技中の変動回数に応じて当該期間の長さが変わり、
大当たりエンディング演出は、エンディング期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含む。これにより、サポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて選択される大当たりエンディング演出の長さが遊技に関する数情報に応じて変わるので、サポート遊技中の変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ００）に記載の遊技機の一例である。
【２３６０】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第３図柄表示装置４２に表示されて実行される変動遊技に関する数情報を計数する。これにより、第３図柄表示装置４２に表示されて実行される変動遊技に関する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０１）に記載の遊技機の一例である。
【２３６１】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第３図柄表示装置４２に表示される変動遊技の実行にともない増加または減少する数情報を計数する。これにより、第３図柄表示装置４２に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０２）に記載の遊技機の一例である。
【２３６２】
また、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、サポート状態中に遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図２用始動入賞装置３３ｂと、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置３２と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における抽選機能と、を備え、第３図柄表示装置４２は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに数情報を表示可能である。これにより、第３図柄表示装置４２に表示される、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、数情報の計数状況とに応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０３）に記載の遊技機の一例である。
【２３６３】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報を計数し、第３図柄表示装置４２は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに回数情報を表示可能である。これにより、第３図柄表示装置４２に表示される、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０４）に記載の遊技機の一例である。
【２３６４】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１によるエンディング演出実行機能は、抽選機能

による抽選に基づきサポート遊技中の大当たり当選の発生が発生したことに基づいて、エンディング演出を実行する。これにより、抽選機能による抽選に基づくサポート遊技中の大当たり当選の発生に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０５）に記載の遊技機の一例である。

【２３６５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１におけるエンディング時間選択機能は、抽選機能による抽選に基づきサポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、エンディング演出が行われるエンディング期間を選択する。これにより、抽選機能による抽選に基づくサポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、エンディング演出が行われるエンディング期間としてどの期間が選択されたかによって、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０６）に記載の遊技機の一例である。

【２３６６】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１での抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たり時間（オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）と、大当たり時間（例えばエンディング時間）に対応付けられたエンディング時間対応画像の表示を制御する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）とを備え、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の大当たりエンディング表示処理機能は、エンディング時間対応画像の表示時間に応じて、エンディング時間対応画像の表示中に、遊技者にとって有利な有利情報（例えば設定付きパチンコ機での設定情報）を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０７）に記載の遊技機の一例である。

【２３６７】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）は、エンディング時間が長いほど表示時間の長い設定示唆演出画像を表示し、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な設定情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０６）（Ｌ１０）に記載の遊技機の一例である。

【２３６８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、大当たり結果となった時点の図柄の種類（特図２の大当たり図柄が７か７以外の奇数図柄か偶数図柄かといった種類）と変動回数（前半（１～５０回）であるか、後半（５１～１００回）であるか等の種類）に応じて、大当たり時間を変化させる。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１４）に記載の遊技機の一例である。

【２３６９】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第１時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での２０秒）に変化させることが可能であって、図柄の種類が第２の種類（例えば特図２で「７」）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第１時間よりも長い第２時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での３０秒）に変化させることが可能である。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる大当たり時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１５）に記載の遊技機の一例である。

【２３７０】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間（例えばエンディング時間）を変化させる。これにより、回数切り高確率遊技状態にて大当たり結果に当選した場合の大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１６）に記載の遊技機の一例である。
【２３７１】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば６１回～７０回，７１～８０回，８１～１００回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第１時間（例えば５１～６０回での２０秒）よりも長い時間（例えば６１回～７０回では２５秒、７１～８０回では３０秒、８１～１００回では３５秒）に変化させる。これにより、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１７）に記載の遊技機の一例である。
【２３７２】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば８１～１００回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第２時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での３０秒）よりも長い時間（例えば８１～１００回では３５秒）に変化させる。これにより、図柄の種類が第２の種類ではなく第１の種類である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１８）に記載の遊技機の一例である。
【２３７３】
　また、抽選の結果が大当たり結果となり易さを、複数の設定値によって段階的に定めることが可能な設定変更スイッチを備え、有利情報は、設定値を示す設定情報である。これにより、設定情報が表示されるかどうかによって、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１９）に記載の遊技機の一例である。
【実施例１５】
【２３７４】
　上述した実施例１４では、エンディング演出（エンディング時間対応画像）において設定情報を示唆する設定示唆画像を含むに留まっていたが、本実施例では、大当たり当選時に確変大当たりか通常大当たりかを明示しない場合に、確変大当たりか通常大当たりかを示唆する確変示唆画像を含む点が異なっている。以下、この点を図１０６，図１０７を参照して説明する。図１０６は、実施例１５の特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。図１０７は、図１０６に続く特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。
【２３７５】
　特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たり種別が８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりである場合には、第３図柄は、７を除く奇数図柄（「１」「３」「５」「９」）及び偶数図柄（「２」「４」「６」「８」）の中から選ばれる。これにより、大当たり図柄が７を除く奇数図柄や偶数図柄である場合には、この大当たり当選時において、確変大当たりか通常大当たりか遊技者が理解し難くなっている。第３図柄が「７」である場合は、１

６Ｒ確変大当たりだけであるので、確変大当たりであることが明示されている。以下では、本実施例の確変大当たりか通常大当たりかを明示しない８Ｒ確変大当たりを「非明示の８Ｒ確変大当たり」と呼び、確変大当たりか通常大当たりかを明示しない８Ｒ通常大当たりを「非明示の８Ｒ通常大当たり」と呼ぶ。

【２３７６】

図１０６に示すように、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が１～５０回の場合は、上述した実施例１４と異なり、次遊技状態示唆情報４４ｗではなく製造者情報４４ｘが設定される。これは、以下のエンディング演出パターンＣ１～Ｃ１０でも同じである。

【２３７７】

非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合、エンディング時間が２０秒であり、設定値が１～６である場合は、エンディング演出パターンＢ１と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンＣ１が設定される。

【２３７８】

非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合、エンディング時間が２５秒であり、設定値が６であれば、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、当該大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを示唆もしくは報知する演出が行われることを示唆する確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＣ２が設定される。エンディング演出パターンＣ２では、遊技者は当該大当たりが確変か通常かを理解できない。エンディング演出パターンＣ２は、この確変大当たりであるか通常大当たりであるかに関する有利情報を含んでいない。設定値が１～５である場合は、エンディング演出パターンＢ３と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンＣ３が設定される。

【２３７９】

非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合、エンディング時間が３０秒であり、設定値が６であれば、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、当該大当たりが確変大当たりであることを示唆もしくは報知する確変示唆情報４４ｓ２とで構成されるエンディング演出パターンＣ４が設定される。また、設定値が５であれば、遊技状態示唆情報４４ｗと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＣ５が設定される。また、設定値が１～４であれば、エンディング演出パターンＢ６と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンＣ６が設定される。エンディング演出パターンＣ４は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

【２３８０】

大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合、エンディング時間が３５秒であり、設定値が６であれば、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＣ７が設定される。また、設定値が５であれば、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２とで構成されるエンディング演出パターンＣ８が設定される。また、設定値が４であれば、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＣ９が設定される。また、設定値が１～３であれば、エンディング演出パターンＢ１０と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演

出示唆画像を含まないエンディング演出パターンＣ１０が設定される。エンディング演出パターンＣ７，Ｃ８は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

【２３８１】

このように、エンディング演出パターンＣ１～エンディング演出パターンＣ１０では、有利情報として、設定示唆情報だけでなく確変示唆情報を含んでおり、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報（確変示唆情報４４ｓ２）が選択され易くなるように設定されている。

【２３８２】

図１０７に示すように、非明示の８Ｒ通常大当たり当選時の変動回数が１～５０回の場合は、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時のエンディング演出パターンと同じく、製造者情報４４ｘが設定される。

【２３８３】

非明示の８Ｒ通常大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合、エンディング時間が２０秒であり、設定値が１～６である場合は、エンディング演出パターンＣ１と同じエンディング演出パターンであるエンディング演出パターンＤ１が設定される。

【２３８４】

非明示の８Ｒ通常大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合、エンディング時間が２５秒であり、設定値が６であれば、エンディング演出パターンＣ２と同じエンディング演出パターンＤ２が設定される。設定値が１～５である場合は、エンディング演出パターンＣ３と同じエンディング演出パターンＤ３が設定される。

【２３８５】

非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合、エンディング時間が３０秒であり、設定値が６であれば、エンディング演出パターンＣ４と同じエンディング演出パターンＤ４が設定される。また、設定値が５であれば、エンディング演出パターンＣ５と同じエンディング演出パターンＤ５が設定される。設定値が１～４であれば、エンディング演出パターンＣ６と同じエンディング演出パターンＤ６が設定される。エンディング演出パターンＣ４では、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となったが、エンディング演出パターンＤ４では、実際には当該大当たりが通常大当たりであるので、有利情報とはならない。

【２３８６】

大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合、エンディング時間が３５秒であり、設定値が６であれば、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２と、当該大当たりが通常大当たりであることを示唆あるいは報知する通常示唆情報４４ｓ３とで構成されるエンディング演出パターンＤ７が設定される。また、設定値が５であれば、エンディング演出パターンＣ８と同じエンディング演出パターンＤ８が設定される。また、設定値が４であれば、エンディング演出パターンＣ９と同じエンディング演出パターンＤ９が設定される。また、設定値が１～３であれば、エンディング演出パターンＣ１０と同じエンディング演出パターンＤ１０が設定される。エンディング演出パターンＤ７は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

【２３８７】

このように、エンディング演出パターンＤ１～エンディング演出パターンＤ１０では、有利情報として、設定示唆情報だけでなく確変示唆情報及び通常示唆情報を含んでおり、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報（通常示唆情報４４ｓ３）が選択され易くなるように設定されている。

【２３８８】

以下では、図１０８，図１０９を参照して、エンディング演出の表示態様を説明する。図１０８は、エンディング演出の表示態様を説明する図である。図１０９は、エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【２３８９】
まず、図１０８を参照して、非明示の特図２の８Ｒ確変大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンＣ１～Ｃ１０に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。
【２３９０】
非明示の確変大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合で、エンディング時間対応画像（２０秒）がエンディング演出パターンＣ１の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２の順に表示される。このように、非明示の確変大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合には、エンディング演出パターンＣ１では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。
【２３９１】
非明示の確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合で、エンディング時間対応画像（２５秒）がエンディング演出パターンＣ２の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１（例えば当該大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを示唆あるいは報知する演出が行われることを示唆する「確変かな、通常かな・・・」という文字情報）との順に表示される。また、エンディング演出パターンＣ３の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３の順に表示される。このように、非明示の確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合にも、エンディング演出パターンＣ２，Ｃ３では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。
【２３９２】
非明示の確変大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合で、エンディング時間対応画像（３０秒）がエンディング演出パターンＣ４の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１→（ｉ）確変示唆情報４４ｓ２（例えば当該大当たりが確変大当たりであることを示唆もしくは報知する「確変！？」）の順に表示される。また、エンディング演出パターンＣ５の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＣ６の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４の順に表示される。
【２３９３】
これにより、非明示の特図２大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合には、エンディング演出パターンＣ４では、確変示唆情報４４ｓ２によって当該大当たりが確変大当たりであることが示唆されるので、確変大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンＣ５，Ｃ６では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。
【２３９４】
非明示の確変大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合で、エンディング時間対応画像（３５秒）がエンディング演出パターンＣ７の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１→（

ｉ）確変示唆情報４４ｓ２→（ｊ）第１特典映像４４ｎ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＣ８の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１→（ｉ）確変示唆情報４４ｓ２の順に表示される。また、エンディング演出パターンＣ９の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１の順に表示される。また、エンディング演出パターンＣ１０の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｅ）設定５示唆情報４４ｒ３→（ｆ）設定４示唆情報４４ｒ４→（ｇ）設定３示唆情報４４ｒ５の順に表示される。

【２３９５】

これにより、非明示の特図２の確変大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合には、エンディング演出パターンＣ７，Ｃ８であれば、確変示唆情報４４ｓ２によって当該大当たりが確変大当たりであることが示唆されるので、確変大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンＣ９，Ｃ１０では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【２３９６】

次に、図１０９を参照して、非明示の特図２の８Ｒ通常大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンＤ１～Ｄ１０に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【２３９７】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合で、エンディング時間対応画像（２０秒）がエンディング演出パターンＤ１の場合は、エンディング演出パターンＣ１と同じ表示順に表示され、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【２３９８】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合で、エンディング時間対応画像（２５秒）がエンディング演出パターンＤ２の場合は、エンディング演出パターンＣ２と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ３の場合は、エンディング演出パターンＣ３と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ２，Ｄ３は、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【２３９９】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合で、エンディング時間対応画像（３０秒）がエンディング演出パターンＤ４の場合は、第３図柄表示装置４２には、エンディング演出パターンＣ４と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ５の場合は、第３図柄表示装置４２には、エンディング演出パターンＣ５と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ６の場合は、第３図柄表示装置４２には、エンディング演出パターンＣ６と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ４～Ｄ５は、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【２４００】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合で、エンディング時間対応画像（３５秒）がエンディング演出パターンＤ７の場合は、第３図柄表示装置４２には、（ａ）製造者情報４４ｘ→（ｂ）カード抜き忘れ防止情報４４ｙ→（ｃ）設定演出示唆情報４４ｒ１→（ｄ）設定６示唆情報４４ｒ２→（ｈ）確変演出示唆情報４４ｓ１→（ｉ）確変示唆情報４４ｓ２→（ｊ）当該大当たりが確変であることを示唆あるいは報知する通常示唆情報４４ｓ３（例えば「ではなくて、通常！？」のような文字情報）の順に表

示される。また、エンディング演出パターンＤ８の場合は、第３図柄表示装置４２には、エンディング演出パターンＣ８と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ９の場合は、第３図柄表示装置４２には、エンディング演出パターンＣ９と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンＤ１０の場合は、第３図柄表示装置４２には、エンディング演出パターンＣ１０と同じ表示順に表示される。

【２４０１】

これにより、非明示の特図２の通常大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合には、エンディング演出パターンＤ７であれば、通常示唆情報４４ｓ３によって当該大当たりが通常大当たりであることが示唆されるので、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンＤ８～Ｄ１０では、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【２４０２】

上述したように、本実施例１５のパチンコ機１０によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理機能，サブ制御装置２６２のＣＰＵ２６２の変動表示態様設定処理機能は、抽選の結果が大当たり結果となる場合に、大当たりラウンド遊技状態後に発生する次遊技状態において、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態となるか否かを、変動表示中から大当たり結果の表示時点まで遊技者に報知しないものであって、有利情報は、次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かを示す情報（確変示唆情報４４ｓ２、通常示唆情報４４ｓ３）であってもよい。これにより、次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かに関して、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ２０）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１６】

【２４０３】

上述した実施例では、一の当たり種別に対応するエンディング演出パターンを構成する表示画像は、変動回数に応じて表示態様が変化する設定示唆演出画像や確変示唆演出画像を構成する表示画像を除いて、一の表示態様で表示されるものであったが、表示態様は複数あっても構わない。以下、図１１０を参照して説明する。図１１０は、実施例１６の特図２大当たりエンディング演出用テーブルである。

【２４０４】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述した大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング時間対応画像において設定示唆情報や確変示唆情報とは異なる別情報（例えばエンディング情報４４ｊに含まれる次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ、カード抜き忘れ防止情報４４ｙ等）を表示可能であり、ある特定のエンディング情報（例えば製造者情報４４ｘ）が表示された場合には、設定示唆情報や確変示唆情報が表示され難くすることができる。これにより、ある特定のエンディング情報（例えば製造者情報４４ｘ）が表示されるかどうかに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２４０５】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述した大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング情報４４ｊが表示される時間が長いほど、設定示唆情報や確変示唆情報が表示され難くなるようにしている。これにより、エンディング情報４４ｊが表示される時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２４０６】

さらに詳細に説明すると、例えば、上述した非明示の８Ｒ確変大当たり及び非明示の８Ｒ通常大当たりに対応するエンディング演出パターンは、製造者情報４４ｘとカード抜き忘れ防止情報４４ｙとが表示された後、設定示唆演出画像が表示されるパターンであったが、本実施例では、製造者情報４４ｘを省略して、カード抜き忘れ防止情報４４ｙのみが表示された後、設定示唆演出画像が表示されるパターンとしている。すなわち、一の当た

り種別に対応するエンディング演出パターンであっても、一の情報（例えば製造者情報４４ｘ）が表示されるパターンと、一の情報（例えば製造者情報４４ｘ）が表示されないパターンとがある。

【２４０７】

本実施例では、非明示の特図２の８Ｒ確変大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の値（２０～４９）のうち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４であるものと、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９であるものとに分けられる。前者（Ｃ２の値が２０～３４）のエンディング演出パターンは、図１０６に示した実施例１５の特図２大当たりエンディング演出用テーブルＣ１～Ｃ１０に相当する。後者（Ｃ２の値が３５～４９）のエンディング演出パターンＥ１～Ｅ１４の詳細を以下に説明する。

【２４０８】

非明示の８Ｒ確変大当たり（大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９）当選時の変動回数が１～５０回の場合は、上述したエンディング演出パターンＣ１と異なり、製造者情報４４ｘではなく、カード抜き忘れ防止情報４４ｙが設定される。これは、以下のエンディング演出パターンＥ１～Ｅ１４でも同じである。

【２４０９】

非明示の８Ｒ確変大当たり（大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９）当選時の変動回数が５１～６０回の場合、エンディング時間が２０秒であり、設定値が６であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＥ１が設定される。また、設定値が１～５であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３とで構成されるエンディング演出パターンＥ２が設定される。エンディング演出パターンＥ１は、実際に設定６である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ２は、実際に設定５である場合に有利情報となる。

【２４１０】

このように、非明示の８Ｒ確変大当たりであっても、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合（上述したエンディング演出パターンＣ１）は、製造者情報４４ｘと、カード抜き忘れ防止情報４４ｙとが設定されていたため、残りの時間で、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２とが設定されるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９である場合（エンディング演出パターンＥ１，Ｅ２）は、製造者情報４４ｘが省略されてカード抜き忘れ防止情報４４ｙのみが設定されているため、残りの時間で、エンディング演出パターンＣ１よりも長い設定示唆演出画像，確変示唆演出画像を表示できる。つまり、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が５１～６０回の場合であっても、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合（エンディング演出パターンＣ１）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９である場合（エンディング演出パターンＥ１，Ｅ２）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２か設定５示唆情報４４ｒ３を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【２４１１】

非明示の８Ｒ確変大当たり（大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９）当選時の変動回数が６１～７０回の場合、エンディング時間が２５秒であり、設定値が６であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２とで構成されるエンディング演出パターンＥ３が設定される。設定値が５であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＥ４が設定される。設定値が１～４であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４とで構成されるエンディング演出パターンＥ５が設定される。エンディング演出パターン

Ｅ３は、実際に設定６で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ４は、実際に設定５である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ５は、実際に設定４である場合に有利情報となる。

【２４１２】

つまり、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が６１～７０回の場合であっても、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合（エンディング演出パターンＣ２，Ｃ３）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２か設定５示唆情報４４ｒ３を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９である場合（エンディング演出パターンＥ３～Ｅ５）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２と確変示唆情報４４ｓ２か、設定５示唆情報４４ｒ３か、設定４示唆情報４４ｒ４を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【２４１３】

非明示の８Ｒ確変大当たり（大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９）当選時の変動回数が７１～８０回の場合、エンディング時間が３０秒であり、設定値が６であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＥ６が設定される。また、設定値が５であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２とで構成されるエンディング演出パターンＥ７が設定される。また、設定値が４であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＥ８が設定される。また、設定値が１～３であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５とで構成されるエンディング演出パターンＥ９が設定される。エンディング演出パターンＥ６は、実際に設定６で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ７は、実際に設定５で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ８は、実際に設定４である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ９は、実際に設定３である場合に有利情報となる。

【２４１４】

つまり、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が７１～８０回の場合であっても、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合（エンディング演出パターンＣ４～Ｃ５）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２と確変示唆情報４４ｓ２か、設定５示唆情報４４ｒ３か、設定４示唆情報４４ｒ４を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９である場合（エンディング演出パターンＥ６～Ｅ９）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２と確変示唆情報４４ｓ２か、設定５示唆情報４４ｒ３と確変示唆情報４４ｓ２か、設定４示唆情報４４ｒ４か、設定３示唆情報４４ｒ５を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【２４１５】

非明示の８Ｒ確変大当たり（大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９）当選時の変動回数が８１～１００回の場合、エンディング時間が３５秒であり、設定値が６であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２と、第１特典映像４４ｎ１と、第２特典映像４４ｎ２とで構成されるエンディング演出パターンＥ１０が設定される。また、設定値が５であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２と、第１特典映像４４ｎ１とで構成されるエンディング演出パターンＥ１１が設定される。また、設定値が４であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４

ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、確変演出示唆情報４４ｓ１と、確変示唆情報４４ｓ２とで構成されるエンディング演出パターンＥ１２が設定される。また、設定値が３であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、確変演出示唆情報４４ｓ１とで構成されるエンディング演出パターンＥ１３が設定される。また、設定値が１～２であれば、カード抜き忘れ防止情報４４ｙと、設定演出示唆情報４４ｒ１と、設定６示唆情報４４ｒ２と、設定５示唆情報４４ｒ３と、設定４示唆情報４４ｒ４と、設定３示唆情報４４ｒ５と、設定２示唆情報４４ｒ６とで構成されるエンディング演出パターンＥ１４が設定される。エンディング演出パターンＥ１０は、実際に設定６で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ１１は、実際に設定５で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ１２は、実際に設定４で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ１３は、実際に設定３である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンＥ１４は、実際に設定３である場合に有利情報となる。

【２４１６】

つまり、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合であっても、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合（エンディング演出パターンＣ７～Ｃ１０）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２と確変示唆情報４４ｓ２か、設定５示唆情報４４ｒ３と確変示唆情報４４ｓ２か、設定４示唆情報４４ｒ４か、設定３示唆情報４４ｒ５を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９である場合（エンディング演出パターンＥ１０～Ｅ１４）は、有利情報として設定６示唆情報４４ｒ２と確変示唆情報４４ｓ２か、設定５示唆情報４４ｒ３と確変示唆情報４４ｓ２か、設定４示唆情報４４ｒ４と確変示唆情報４４ｓ２か、設定３示唆情報４４ｒ５か、設定２示唆情報４４ｒ６を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【２４１７】

このように、非明示の８Ｒ確変大当たり当選時の変動回数が８１～１００回の場合であって、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９である場合（エンディング演出パターンＥ１～Ｅ１４）は、エンディング情報のうち一部の情報を省略して（製造者情報４４ｘを省略してカード抜き忘れ防止情報４４ｙのみを表示して）、設定示唆演出画像や確変示唆演出画像の表示時間を長くすることで、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合（エンディング演出パターンＣ１～Ｃ１０）よりも、有利情報を得られ易くなっている。つまり、エンディング時間対応画像が製造者情報４４ｘから始まるか、カード抜き忘れ防止情報４４ｙから始まるかで、有利情報の得られ易さが異なるので、遊技者に対して、エンディング時間対応画像が製造者情報４４ｘまたはカード抜き忘れ防止情報４４ｙのどちらから始まるかに興味を持たせることができる。

【２４１８】

また、非明示の８Ｒ通常大当たりである場合も同様に、大当たり図柄カウンタＣ２の値が２０～３４である場合と、大当たり図柄カウンタＣ２の値が３５～４９場合とで、有利情報（設定示唆情報、通常示唆情報）の得られ易さを異ならせることができる。

【２４１９】

上述したように、本実施例１６のパチンコ機１０によれば、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、設定示唆演出画像において設定示唆情報とは異なる別情報（例えばエンディング情報４４ｊに含まれる次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ、カード抜き忘れ防止情報４４ｙ等）を表示可能であり、例えば製造者情報４４ｘが表示された場合には、設定示唆情報が表示され難い。これにより、製造者情報４４ｘが表示されるかどうかに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１２）に記載の遊技機の一例である。

【２４２０】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング情報４４ｊが表示される時間が長いほど、設定示唆情報が表示され難い。これにより、エンディング情報４４ｊが表示される時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１３）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１７】

【２４２１】

上述した実施例では、大当たり当選時の変動回数に応じてオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間などの大当たり時間を異ならせることで、大当たり時間対応画像の表示内容（有利情報の得られ易さ）を異ならせるものであったが、大当たり当選時の変動回数に応じて大当たり時間を異ならせることで、Ｖ領域３２ｂへの入球率を異ならせるものであってもよい。以下、この点を図１１１～図１１３を参照して説明する。図１１１は、実施例１７の特図１大当たり抽選用テーブルである。図１１２は、特図２大当たり抽選用テーブルである。図１１３は、大入賞口開閉部材とＶ領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【２４２２】

本実施例の可変入賞装置３２の大入賞口３２ａの内部には、遊技球が転動可能な領域と、該領域を転動する遊技球を外部に排出する排出口と、大入賞口３２ａに入球した遊技球のうち特定のタイミングで入球した遊技球が通過可能なＶ領域３２ｂが備えられている。排出口には、大入賞口カウントスイッチが設けられ、Ｖ領域３２ｂにはＶ入賞検出スイッチが設けられている。なお、Ｖ領域３２ｂは、上述の構成に限らず、遊技盤３０に２つ設けられた第１可変入賞装置及び第２可変入賞装置のうち、第２可変入賞装置にその機能を持たせるものであってもよい。この場合、第１可変入賞装置は、大当たりラウンド遊技状態における各ラウンド毎に開閉する開閉部材として機能する。

【２４２３】

本実施例のパチンコ機１０は、特図１始動入賞装置３３ａまたは特図２始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が大当たり結果であった場合に大当たりラウンド遊技状態に移行され、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置３２に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、例えば変動回数１００回のサポート状態が付く高確率遊技状態または１００回のサポート状態が付く低確率遊技状態に移行される、いわゆる１種２種混合タイプの遊技機として構成されている。

【２４２４】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の抽選機能での抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり図柄の組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置３２が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置３２が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させたり、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置３２に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、所定の期間、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）を備える。

【２４２５】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のＲＯＭ５０２に記憶された特図１大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、図１１１に示すように、上述までの実施例における１６Ｒ確変，８Ｒ確変，８Ｒ通常とは異なり、１６Ｒ（Ｖ確），８Ｒ（Ｖ確），８Ｒ通常となっている。具体的には、大当たり図柄が「７」の場合は、Ｖ領域３２ｂに入賞し易い（後述するようにオープニング時間が短いためＶ入賞し易い。以下同じ。）ため、当たり種別を１６Ｒ（Ｖ確）としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄の場合も、Ｖ領域３２ｂに入賞し易いため、当たり種別を８Ｒ（Ｖ確）としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合は、Ｖ領域３２ｂに入賞し難い（後述するようにオープニング時間が長いためＶ入賞

し難い。以下同じ。）ため、当たり種別を８Ｒ通常としている。また、１６Ｒ（Ｖ確）では、オープニング時間が３秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が３５秒に設定されている。８Ｒ（Ｖ確）では、オープニング時間が３秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が２５秒に設定されている。８Ｒ通常では、オープニング時間が６秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が２５秒に設定されている。

【２４２６】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のＲＯＭ５０２に記憶された特図２大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、図１１２に示すように、１６Ｒ（Ｖ確），８Ｒ（Ｖ確），８Ｒ通常となっているが、大当たり時点の変動回数に応じて異なっている。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、大当たり図柄が「７」の場合は大当たり時点の変動回数が１～５０回であればＶ領域３２ｂに入賞し易いため１６Ｒ（Ｖ確）としている。大当たり時点の変動回数が５１～１００回であればＶ領域３２ｂに入賞し難いため１６Ｒ通常としている。また、大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄の場合は、大当たり時点の変動回数が１～５０回であればＶ領域３２ｂに入賞し易いため８Ｒ（Ｖ確）としているが、大当たり時点の変動回数が５１～１００回であればＶ領域３２ｂに入賞し難いため８Ｒ通常としている。また、大当たり図柄が偶数図柄の場合は、大当たり時点の変動回数が１～１００回のいずれであってもＶ領域３２ｂに入賞し難いため８Ｒ通常としている。また、１６Ｒ（Ｖ確）では、オープニング時間が３秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が５秒に設定されおり、１６Ｒ（通常）では、オープニング時間が６秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が変動回数に応じて３０秒～４５秒に設定されいる。８Ｒ（Ｖ確）では、オープニング時間が３秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が５秒に設定されおり、８Ｒ（通常）では、オープニング時間が６秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が変動回数に応じて５秒，２０秒～３５秒に設定されいる。

【２４２７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述の大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開閉させる大入賞口開閉部材３２ａ１を、所定の大入賞口開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させる大入賞口開閉処理機能（大入賞口開閉制御機能）に加えて、大当たりラウンド遊技状態においてＶ領域３２ｂを開閉させるＶ領域開閉部材３２ｂ１を、所定のＶ領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能なＶ領域開閉処理機能（特定領域開閉制御機能）を備える。

【２４２８】

また、大入賞口開閉パターンとＶ領域開閉パターンとは、大当たり結果となった時点変動回数に応じて次の様な関連姓を有している。すなわち、大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第１の変動回数（例えば１００回転のうち１～５０回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易く、大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第２の変動回数（例えば１００回転のうち５１～１００回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し難くなっている。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２４２９】

図１１３を参照して、大入賞口開閉パターンとＶ領域開閉パターンについて説明する。

【２４３０】

図１１３の横軸は、大当たりラウンド遊技状態の開始時点からの経過時点を示す。大当たりラウンド遊技状態の開始時点は、オープニング時間の開始時点である。（ａ）は、Ｖ確大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉タイミングを示す。すなわち、大当

たり図柄が特図１の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いである場合か、特図２の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が１～５０回転である場合の大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉タイミングである。（ｂ）は、通常大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉タイミングを示す。すなわち、大当たり図柄が特図２の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が５１～１００回転である場合か、特図１及び特図２の偶数図柄揃いである場合の大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉タイミングである。（ｃ）は、確変大当たり及び通常大当たりにおけるＶ領域開閉部材３２ｂ１の開閉タイミングを示す。Ｖ領域開閉部材３２ｂ１は、大入賞口開閉部材３２ａの開閉タイミングが（ａ）（ｂ）いずれを採る大当たりの場合でも、（ｃ）に示す開閉タイミングで動作する。

【２４３１】

（ａ）に示すＶ確大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉タイミングでは、大入賞口開閉部材３２ａ１は、大当たりラウンド遊技状態の開始から３秒間のオープニング時間を経過後、１秒間、大入賞口開閉部材３２ａ１が開放し、その後２秒閉鎖する。これが第１ラウンドである。この第１ラウンドは、開放時間が１秒間という非常に短い時間であるので、実質的に大入賞口３２ａに遊技球を入球させることは難しい期間である。

【２４３２】

大入賞口開閉部材３２ａ１は、開始から６秒後に開放し、その後最大で３０秒間（本実施例では通常に遊技球が発射されていることを想定して１０秒間（開始から１６秒後になるまで））開放し続け、開始から１６秒後に、２秒間閉鎖する。これが第２ラウンドである。この第２ラウンドは、最大開放時間内に１０球の遊技球を大入賞口３２ａに入賞させることができれば、終了する。遊技者が１０球の遊技球を大入賞口３２ａに入賞させることができるまでの時間は、遊技者の操作態様や遊技球発射装置の性能にも依存するが、少なくとも第２ラウンドの開始から１０秒間程度を要するものする。

【２４３３】

（ｃ）に示すＶ領域開閉部材３２ｂ１の開閉タイミングでは、Ｖ領域開閉部材３２ｂ１は、大当たり開始から６秒後になるまでは閉鎖し続け、大当たり開始から６秒後に２秒間開放し、その後閉鎖し続ける。すなわち、（ａ）に示すＶ確大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開放タイミングは、第２ラウドの開放時間のうち開始７秒後から９秒後までの２秒間において、（ｃ）に示すＶ領域開閉部材３２ｂ１の開放タイミングと一致する。これにより、大当たりラウンド遊技状態の開始時点から遊技球を発射し続けていれば、第２ラウンドの前半のタイミングで、Ｖ領域３２ｂに遊技球を入賞させることができる。

【２４３４】

（ｂ）に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉タイミングでは、大入賞口開閉部材３２ａ１は、大当たりラウンド遊技状態の開始から６秒間のオープニング時間を経過後、１秒間、大入賞口開閉部材３２ａ１が開放し、その後２秒閉鎖する。これが第１ラウンドである。次に、大入賞口開閉部材３２ａ１は、開始から９秒後に開放し、その後最大で１０秒間（開始から１９秒後になるまで）開放し続け、開始から最大で１９秒後に、２秒間閉鎖する。これが第２ラウンドである。（ｃ）に示すＶ領域開閉部材３２ｂ１の開閉タイミングでは、上述と同じ開閉タイミングである。すなわち、（ａ）に示すＶ確大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開放タイミングは、（ｃ）に示すＶ領域開閉部材３２ｂ１の開放タイミングと一致しない。これにより、大当たりラウンド遊技状態の開始時点から遊技球を発射し続けていても、Ｖ領域３２ｂに遊技球を入賞させることができない。

【２４３５】

これにより、大当たり図柄が特図１の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いである場合か、特図２の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が１～５０回転である場合には、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中（例えば、第２ラウンドの開始１秒後から３秒後、すなわち、大当たりラウンド遊技状態の開始

７秒後から９秒後までの期間）に、Ｖ領域３２ｂに遊技球を入賞させることが容易となる。また、大当たり図柄が特図２の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が５１～１００回転である場合か、特図１及び特図２の偶数図柄揃いである場合には、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に、Ｖ領域３２ｂに遊技球を入賞させることが難しくなる。

【２４３６】

次に、図１１４，図１１５を参照して本実施例の制御処理について説明する。図１１４は、主制御装置２６１による通常処理を示すフローチャートである。図１１５は、主制御装置２６１によるＶ入賞領域開閉処理を示すフローチャートである。

【２４３７】

図１１４に示すように、本実施例の通常処理では、上述したステップＳ２０５Ａのオープニング・エンディング時間設定処理に加えて、ステップＳ２０６ＡにてＶ領域開閉処理が行われる。

【２４３８】

図１１５に示すＶ領域開閉処理は、ステップＳ４２０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグがオンになっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンになっていれば、ステップＳ４２０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２４３９】

ステップＳ４２０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ領域開閉部材４２ｂ１の開放開始時間を読み込み、ステップＳ４２０３に進む。上述した通り、Ｖ領域開閉部材４２ｂ１の開放開始時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始から６秒後である。ステップＳ４２０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、タイマーによるＶ領域開閉部材４２ｂ１の開放開始時間の計測を開始し、ステップＳ４２０４に進む。

【２４４０】

ステップＳ４２０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ領域開閉部材４２ｂ１の開放タイミングになったか否かを判断する。Ｖ領域開閉部材４２ｂ１の開放タイミングになっていれば、ステップＳ４２０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４２０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ領域開閉部材４２ｂ１を駆動する駆動機構に電力を供給し（例えばソレノイドを励磁し）、Ｖ領域４２ｂを開放する。Ｖ領域４２ｂの開放時間は、上述したタイマーによって計測されている。

【２４４１】

ステップＳ４２０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ領域開閉部材４２ｂ１の閉鎖タイミングになったか否かを判断する。Ｖ領域開閉部材４２ｂ１の閉鎖タイミングになっていれば、ステップＳ４２０７に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４２０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した駆動機構への電力の供給を停止し、Ｖ領域４２ｂを閉鎖する。これにより、本処理を終了する。

【２４４２】

なお、本実施例では、Ｖ領域４２ｂの入賞可能期間は、実質的に大入賞口４２ａに遊技球を入球させることが可能となる最初のラウンド（例えば上述した第２ラウンド）中に設けたが、実質的に大入賞口４２ａに遊技球を入球させることが可能となる最初のラウンドより後のラウンド中に設けてもよい。この場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ４２０１において、ラウンド開始フラグ（大当たりラウンド遊技状態の開始を示すフラグ）がオンであるか否かを判断する代わりに、各ラウンド（例えば第２ラウンド以降の所定のラウンド）の開始を示すフラグがオンであるか否かを判断すればよい。

【２４４３】

また、本実施例では、Ｖ領域４２ｂの入賞可能期間は、大入賞口３２ａの開放時間中に設けたが、Ｖ領域４２ｂが可変入賞装置３２とは別の可変入賞装置に設けられている場合は、Ｖ領域４２ｂの入賞可能期間のうち少なくとも一部の期間が、大入賞口３２ａの閉鎖時間中（つまり、インターバル時間中）に設けられてもよい。

【２４４４】
上述したように、本実施例１７のパチンコ機１０によれば、サポート状態中の変動回数（遊技に関する数情報）を計数する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、サポート状態中の変動回数を表示可能な第３図柄表示装置４２と、サポート状態中の大当たり当選（特定事象の発生）に基づいてオープニング演出（所定の演出）を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の大入賞口開閉処理におけるオープニング時間計測機能（演出実行機能）と、サポート状態中の大当たり当選に基づいて大当たりオープニング演出が行われるオープニング期間を選択する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における選択機能と、オープニング期間は、サポート状態中の変動回数に応じて長さが異なり、オープニング期間の長さに応じて、Ｖ入賞確変（遊技者にとって有利な有利遊技状態）の発生し易さが異なる。これにより、サポート状態中の大当たり当選に基づいて選択される大当たりオープニング演出の長さに応じて、Ｖ入賞確変の発生し易さが変わるので、サポート状態中の変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ００）に記載の遊技機の一例である。
【２４４５】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第３図柄表示装置４２に表示されて実行されるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数を計数する。これにより、第３図柄表示装置４２に表示されて実行されるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０１）に記載の遊技機の一例である。
【２４４６】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第３図柄表示装置４２に表示されるサポート状態中の変動遊技の実行にともない増加または減少する変動回数を計数する。これにより、第３図柄表示装置４２に表示されるサポート状態中の変動遊技の実行にともない増加または減少する変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０２）に記載の遊技機の一例である。
【２４４７】
また、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、サポート状態中に遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図２用始動入賞装置３３ｂと、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置３２と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における抽選機能と、を備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、サポート遊技中に大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報を計数する。これにより、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０３）に記載の遊技機の一例である。
【２４４８】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１におけるオープニング時間計測機能（演出実行機能）は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における抽選機能による抽選に基づきサポート状態中の大当たり当選が発生したことに基づいて、オープニング演出を実行する。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における抽選機能による抽選に基づくサポート状態中の大当たり当選に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０４）に記載の遊技機の一例である。
【２４４９】
また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における選択機能は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における抽選機能による抽選に基づきサポート状態中の大当たり当選したことに基づいて、オープニング演出が行われるオープニング期間を選択する。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における抽選機

能による抽選に基づくサポート状態中の大当たり当選が発生したことに基づいて、オープニング演出が行われるオープニング期間としてどの期間が選択されたかによって、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０５）に記載の遊技機の一例である。

【２４５０】

上述した実施例の構成に加えて、可変入賞装置３２に入球した遊技球が入球可能なＶ領域３２ｂと、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の抽選機能での抽選の結果が上述の特定事象の発生を示す大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり図柄の組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置３２が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置３２が遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させたり、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置３２に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、所定の期間、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）と、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間（例えばオープニング時間・エンディング時間）を変化させるオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）と、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開閉させる大入賞口開閉部材３２ａ１を、所定の大入賞口開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（大入賞口開閉制御機能）と、大当たりラウンド遊技状態においてＶ領域３２ｂを開閉させるＶ領域開閉部材３２ｂ１を、所定のＶ領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のＶ領域開閉処理機能（特定領域開閉制御機能）とを備え、大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第１の変動回数（例えば１００回転のうち１～５０回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易く、大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第２の変動回数（例えば１００回転のうち５１～１００回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し難い。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０６）に記載の遊技機の一例である。

【２４５１】

また、大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第１の変動回数（例えば１００回転のうち１～５０回転）である場合は、大当たり特定期間が第２の変動回数（例えば１００回転のうち５１～１００回転）での大当たり特定期間（例えばオープニング時間）と異なることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易くなる。これにより、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間を異ならせるというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０７）に記載の遊技機の一例である。

【２４５２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）は、抽選の結果が大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の種類（例えば７を含む奇数図柄であるか、偶数図柄であるか）と図柄の変動回数（例えば１００回転のうち前半の１

～５０回転であるか、後半の５１～１００回転であるか）に応じて、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間とを含む大当たり特定期間を変化させ、第１の変動回数では、図柄の種類が特定図柄（例えば７を含む奇数図柄）であり且つ第１の変動回数（例えば１００回転のうち前半の１～５０回転）であるときの大当たり特定期間（例えばオープニング時間）が、図柄の種類が特定図柄であり且つ第２の変動回数（例えば１００回転のうち後半の５１～１００回転）であるときの大当たり特定期間（例えばオープニング時間）と異なることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易くなる。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類が同じ特定図柄であっても変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０８）に記載の遊技機の一例である。

【２４５３】

また、大当たり結果（例えば特図２大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第１の変動回数（例えば１００回転のうち前半の１～５０回転）である場合は、大当たり特定期間（例えばオープニング時間）が第２の変動回数（例えば１００回転のうち後半の５１～１００回転）での大当たり特定期間よりも短くなることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易くなる。これにより、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間を短くするというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ０９）に記載の遊技機の一例である。

【２４５４】

また、大当たり特定期間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間である。これにより、オープニング時間を短くするというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ１０）に記載の遊技機の一例である。

【２４５５】

また、第１の変動回数は、通常遊技状態よりも抽選の結果が特定結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から大当たりラウンド遊技状態が移行した場合において、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数（例えば１００回転のうち前半の１～５０回転）であり、第２の変動回数は、回数切り高確率遊技状態から大当たりラウンド遊技状態が移行した場合において、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数（例えば１００回転のうち後半の５１～１００回転）である。これにより、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が少ない方がＶ領域３２ｂへの入球率が高くなるという点で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｍ１３）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１８】

【２４５６】

本実施例のパチンコ機１０は、上述した実施例１７と同じく、１種２種混合タイプのパチンコ機１０であるが、上述した実施例１７では、大当たり時間を変更するために考慮される大当たり当選時の変動回数を、特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数とで、ぞれぞれ別々に計数したが、本実施例では、この大当たり時の変動回数を、特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数との合計として計数する点が異なる。以下、この点について図１１６～図１１７を参照して説明する。

【２４５７】

図１１６は、実施例１８の特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ａ）は通常遊技状態で参照されるテーブル、（ｂ）は低確率サポート遊技状態で参照されるテーブルを示す。図１１７は、低確率サポート遊技状態で参照される特図２大当たり抽選用テーブルである。図１１８は、高確率遊技状態で参照される特図２大当たり抽選用テーブルである。図１１９は、大入賞口開閉部材とＶ領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。図１２０は、主制御装置２６１によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図１２１は、図１２０に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図１２２は、図１２１に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

【２４５８】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述したオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり時間を変化させる機能を備える。

【２４５９】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、このオープニング・エンディング時間設定処理機能において、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数と、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数との合計を、所定の変動回数（例えば１００回）として計数する機能（変動回数計数機能（計数機能））を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動回数計数機能（計数機能）を用いて、高確率遊技状態において、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）行われ、且つ、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば９０回）行われた場合に、所定の変動回数（例えば１００回）に達したと判断する。

【２４６０】

また、大入賞口開閉パターンとＶ領域開閉パターンとは、大当たりとなった時点の特図１始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動表示の回数と特図２始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動表示の回数とに応じて、次の様な関連性を有している。

【２４６１】

すなわち、大当たり結果となった時点の特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材４２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し難くなっている。また、大当たり結果となった時点の特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば特図２のみで計数すれば１～９０回。特図１との合計の計数であれば１１～１００回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材４２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易くする。これにより、大当たり結果となった時点の特図１始動入賞装置３３ａ，特図２始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく図柄の変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【２４６２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、オープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）において、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内で大当たり結果とならなかった場合に特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば９０回）となるまでの計数を開始する。これにより、特図１始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動表示が第１

の変動回数に到達しても、特図２始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【２４６３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値と、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値とが異なるように設定している。具体的には、特図１始動入賞装置３３ａの入球を契機に付与される遊技価値には、確変（Ｖ確）大当たりを含まないが、特図２始動入賞装置３３ｂへの入球を契機に付与される遊技価値には、確変（Ｖ確）大当たりを含む。これにより、特図１始動入賞装置３３ａへの入球狙いから特図２始動入賞装置３３ｂへの入球狙いへの切り替わりによって、その後の抽選の結果付与され得る遊技価値に優劣が生じるので、高確率遊技状態たはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【２４６４】

特図１大当たり抽選用テーブル（低確率通常遊技状態）は、図１１６（ａ）に示すように、大当たり図柄の種類にかかわらず、通常大当たりとなる。大当たり図柄が「７」の場合は、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を１６Ｒ通常としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄の場合も、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を８Ｒ通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合も、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を８Ｒ通常としている。ただし、いずれの大当たり種別でも１００回のサポート状態中、特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達すると、確変の権利を取得する点が上述した実施例と異なる。１６Ｒ通常では、オープニング時間が６秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が３５秒に設定されている。８Ｒ通常は、オープニング時間が６秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が２５秒に設定されている。

【２４６５】

特図１大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）も、図１１６（ｂ）に示すように、大当たり図柄の種類にかかわらず、通常大当たりとなる。大当たり図柄が「７」の場合はＶ領域３２ｂに入賞し難いため１６Ｒ通常としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄の場合もＶ領域３２ｂに入賞し難いため８Ｒ通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合もＶ領域３２ｂに入賞し難いため８Ｒ通常としている。また、いずれの大当たり種別でも１００回のサポート状態中、特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達すると、確変の権利を取得する。１６Ｒ通常、８Ｒ通常ともに、オープニング時間は６秒であるが、大当たり当選時の変動回数に応じてインターバル時間とエンディング時間が異なる。すなわち、１６通常では、大当たり時点の特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１～１０回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒としているが、この変動回数が１１回以上であれば、本来は特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を狙う期間であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３５秒としている。８Ｒ通常では、大当たり時点の特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１～１０回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒としているが、この変動回数が１１回以上であれば、本来は特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を狙う期間であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２５秒としている。

【２４６６】

特図２大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）は、図１１７に示すように、大当たり時点での変動回数に応じて当たり種別が異なる。大当たり図柄が「７」の場合は、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していれば、Ｖ領域３２ｂに入賞し易いため、当たり種別を１６Ｒ（Ｖ確）としているが

、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していなければ、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を１６Ｒ通常としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄の場合も、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していれば、Ｖ領域３２ｂに入賞し易いため、当たり種別を８Ｒ（Ｖ確）としているが、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していなければ、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を８Ｒ通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合も、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していれば、Ｖ領域３２ｂに入賞し易いため、当たり種別を８Ｒ（Ｖ確）としているが、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していなければ、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を８Ｒ通常としている。

【２４６７】

また、特図２大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）は、１６Ｒ（Ｖ確）及び８Ｒ（Ｖ確）では、オープニング時間が３秒に設定され、１６Ｒ通常及び８Ｒ通常では、オープニング時間が６秒に設定されているが、大当たり当選時の変動回数に応じてインターバル時間とエンディング時間が異なる。すなわち、大当たり図柄が「７」の場合は、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達しており、かつ、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が１～４０回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒としているが、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が４１～９０回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒としている。また。大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していない場合も、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄及び偶数図柄の場合は、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達しており、かつ、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が１～４０回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒としているが、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が４１～９０回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒としている。また、大当たり時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していない場合も、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒としている。

【２４６８】

特図２大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）は、図１１８に示すように、大当たり図柄の種類に応じて当たり種別が異なる。大当たり図柄が「７」の場合は、Ｖ領域３２ｂに入賞し易いため、当たり種別を１６Ｒ（Ｖ確）としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄の場合は、Ｖ領域３２ｂに入賞し易いため、当たり種別を８Ｒ（Ｖ確）としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合は、Ｖ領域３２ｂに入賞し難いため、当たり種別を８Ｒ通常としている。

【２４６９】

また、特図２大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）は、１６Ｒ（Ｖ確）及び８Ｒ（Ｖ確）では、オープニング時間が３秒に設定され、８Ｒ通常では、オープニング時間が６秒に設定されているが、大当たり当選時の変動回数に応じてエンディング時間が異なる。すなわち、大当たり図柄が「７」の場合は、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が１～５０回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒としているが、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が５１～１００回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒としている。大当たり図柄が「７」を除く奇数図柄及び偶数図柄の場合は、大当たり時点で特図

２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が１～５０回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒としているが、当該大当たり時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数が５１～１００回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒としている。

【２４７０】

図１１９を参照して、大入賞口開閉パターンとＶ領域開閉パターンについて説明する。本実施例の大入賞口開閉パターンとＶ領域開閉パターンは、基本的に図１１３に示した大入賞口開閉パターンとＶ領域開閉パターンと同じである。異なる点は、Ｖ確大当たりの大入賞口開閉パターンとなる条件と、通常大当たりの大入賞口開閉パターンとなる条件である。以下、この点を説明する。

【２４７１】

（ａ）に示すＶ確大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉パターンは、低確率サポート状態中であれば大当たり図柄が特図２の図柄であって大当たり結果となった時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達している場合か、高確率遊技状態中であれば大当たり図柄が特図２の「７」及び「７」を除く奇数図柄揃いである場合に設定される。（ｂ）に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉パターンは、大当たり図柄が特図１の図柄である場合か、低確率サポート状態中であれば特図２の図柄であって大当たり結果となった時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１～９回転である場合か、高確率遊技状態中であれば大当たり図柄が特図２の偶数図柄揃いである場合に設定される。（ｃ）は、Ｖ確大当たり及び通常大当たりにおけるＶ領域開閉部材３２ｂ１の開閉パターンである。

【２４７２】

上述した図１１３と同様に、（ａ）に示すＶ確大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉パターンにおける、大当たりラウンド遊技状態の開始（すなわちオープニング時間の開始）７秒後（これは第２ラウンドの開始１秒後に相当）から、開始９秒後（これは第２ラウンドの開始３秒後に相当）までの２秒間が、（ｃ）に示すＶ領域開閉部材３２ｂ１の開放タイミングと一致するＶ入賞可能期間となっている。（ｂ）に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材３２ａ１の開閉パターンでは、（ｃ）に示すＶ領域開閉部材３２ｂ１の開放タイミングと一致する期間がない。

【２４７３】

このように、低確率サポート遊技状態中は、特図２大当たりであっても大当たり結果となった時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達している場合に限って、Ｖ領域３２ｂに遊技球の入賞を容易にさせることができ、特図２大当たりであっても大当たり結果となった時点で特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数が１０回に達していない場合には、Ｖ領域３２ｂに遊技球の入賞を容易にさせにくくすることができる。

【２４７４】

本実施例のオープニング・エンディング時間設定処理について図１２０～図１２２を参照して説明する。

【２４７５】

図１２０に示すように、ステップＳ４３００では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、当該大当たり結果が特図１によるものか否かを判断する。特図１大当たりであればステップＳ４３０１に進み、そうでなければ（すなわち特図２大当たりであれば）図１２１に示すステップＳ４４０１に進む。

【２４７６】

ステップＳ４３０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かを判断する。大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かは、例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が図２０に示す次回遊技状態設定処理のステップＳ５６７にて低確率サポート状態移行コ

マンドをセットするとともに低確率サポート遊技状態フラグを立てることで、当該フラグの有無で判断できる。低確率サポート遊技状態でない場合（すなわち低確率通常遊技状態である場合）は、図１１６（ａ）に示す特図１大当たり抽選用テーブル（低確率通常遊技状態）を参照するため、ステップＳ４３０２に進む。低確率サポート遊技状態である場合は、図１１６（ｂ）に示す特図１大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）を参照するため、ステップＳ４３１０に進む。

【２４７７】

ステップＳ４３０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第３大当たり（１６Ｒ）であるか否かを判断する。第３大当たりであれば、ステップＳ４３０３に進み、そうでなければステップＳ４３０５に進む。ステップＳ４３０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技状態中の１６Ｒ通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３５秒に設定する。

【２４７８】

ステップＳ４３０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第２大当たり（８Ｒ）であるか否かを判断する。第２大当たりであればステップＳ４３０６に進み、そうでなければステップＳ４３０７に進む。ステップＳ４３０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技状態中の８Ｒ通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２５秒に設定する。

【２４７９】

ステップＳ４３０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第１大当たり（８Ｒ）であるか否かを判断する。第１大当たりであれば、ステップＳ４３０８に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４３０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技状態中の８Ｒ通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２５秒に設定する。

【２４８０】

上述したステップＳ４３０１にて特図１大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であると判断された場合、ステップＳ４３１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に設けられた記憶領域ｎ１に、低確率サポート遊技状態中に当該大当たり結果となった時点の特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップＳ４３１１に進む。ステップＳ４３１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ１が１０回以下であれば、ステップＳ４３１２に進み、ｎ１が１０以下でなければ（すなわち１１以上であれば）ステップＳ４３１３に進む。ステップＳ４３１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、当該大当たり結果となった時点が即連ゾーン期間中であるが後述する確変の権利を取得していない期間中であるため、第３大当たり（１６Ｒ），第２大当たり（８Ｒ），第１大当たり（８Ｒ）のいずれであっても、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒に設定する。

【２４８１】

ステップＳ４３１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３大当たり（１６Ｒ）であるか否かを判断する。第３大当たりであればステップＳ４３１４に進み、そうでなければステップＳ４３１５に進む。ステップＳ４３１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述する確変の権利を取得しているが本来狙うべき特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動表示の結果ではないため、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３５秒に設定する。ステップＳ４３１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２大当たり（８Ｒ）または第１大当たり（８Ｒ）であるか否かを判断する。第２大当たりまたは第１大当たりであればステップＳ４３１６に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４３１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述する確変の権利を取得しているが本来狙うべき特図２用始動入賞装置３

３ｂへの入球に基づく変動表示の結果ではないため、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２５秒に設定する。

【２４８２】

上述したステップＳ４３００にて当該大当たり結果が特図１によるものでない（すなわち特図２によるもの）と判断された場合、図１２１に示すように、ステップＳ４４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かを判断する。低確率サポート遊技状態であればステップＳ４４０２に進み、そうでなければ図１２２に示すステップＳ４４２０に進む。

【２４８３】

ステップＳ４４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に設けられた記憶領域ｎ１に、低確率サポート遊技状態の開始から現時点（特図２大当たり結果となった時点）までの特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動回数を読み込み、記憶領域ｎ２に、当該大当たり結果となった時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップＳ４４０３に進む。

【２４８４】

ステップＳ４４０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第３大当たり（１６Ｒ）であるか否かを判断する。第３大当たり（１６Ｒ）であればステップＳ４４０４に進み、そうでなければステップＳ４４０９に進む。ステップＳ４４０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ１が１０回転以上であるか否かを判断する。ｎ１が１０回転以上であれば、後述する確変の権利を取得しているので、ステップＳ４４０５に進み、そうでなければ（すなわちｎ１が１０回転未満であれば）、後述する確変の権利を取得していないので、ステップＳ４４０８に進む。

【２４８５】

ステップＳ４４０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１はｎ２が１～４０回であるか否かを判断する。ｎ２が１～４０回であればステップＳ４４０６に進み、そうでなければ（すなわちｎ２が４１～９０回であれば）ステップＳ４４０７に進む。ステップＳ４４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーンであり且つ後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒に設定する。ステップＳ４４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーンを抜けているが、後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒に設定する。ステップＳ４４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述する確変の権利を取得していないので、オープニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒に設定する。

【２４８６】

ステップＳ４４０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第２大当たり（８Ｒ）または第１大当たり（８Ｒ）であるか否かを判断する。第２大当たりまたは第１大当たりであればステップＳ４４１０に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ１が１０回転以上であるか否かを判断する。ｎ１が１０回転以上であればステップＳ４４１１に進み、そうでなければ（すなわち１０回転未満であれば）ステップＳ４４１４に進む。

【２４８７】

ステップＳ４４１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ２が１～４０回転であるか否かを判断する。ｎ２が１～４０回転であればステップＳ４４１２に進み、そうでなければ（すなわちｎ２が４１～９０回転であれば）ステップＳ４４１３に進む。ステップＳ４４１２では、即連ゾーンであり且つ後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒に設定する。ステップＳ４４１３では、即連ゾーンを抜けているが、後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒に設定する。ステップＳ４４１４では、後述する確変の権利を取得していないので、オープ

ニング時間を６秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒に設定する。
【２４８８】
上述したステップＳ４４０１にて当該特図２大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態でないと判断された場合、図１２２に示すように、ステップＳ４４２０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、当該特図２大当たり結果となった時点が高確率遊技状態であるか否かを判断する。高確率遊技状態であればステップＳ４４２１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４４２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に設けられた記憶領域ｎ２に、当該大当たり結果となった時点の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップＳ４４２２に進む。
【２４８９】
ステップＳ４２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第３大当たり（１６Ｒ）であるか否かを判断する。第３大当たりであればステップＳ４４２３に進み、そうでなければステップＳ４４２６に進む。ステップＳ４４２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ２が１～５０回転であるか否かを判断する。ｎ２が１～５０回転であればステップＳ４４２４に進み、そうでなければステップＳ４４２５に進む。
【２４９０】
ステップＳ４４２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーン内で１６ＲのＶ確大当たりが確定しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒に設定する。ステップＳ４４２５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーンを抜けているが１６ＲのＶ確大当たりが確定しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を３０秒に設定する。
【２４９１】
ステップＳ４４２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第２大当たり（８Ｒ）であるか否かを判断する。第２大当たりであればステップＳ４４２７に進み、そうでなければステップＳ４４３０に進む。ステップＳ４４２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ２が１～５０回であるか否かを判断する。ｎ２が１～５０回転であればステップＳ４４２８に進み、そうでなければ（すなわちｎ２が５１回転以上）ステップＳ４４２９に進む。
【２４９２】
ステップＳ４４２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーン内であり且つ８ＲのＶ確大当たりが確定しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒に設定する。ステップＳ４４２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーンを抜けているが、８ＲのＶ確大当たりが確定しているので、オープニング時間を３秒、インターバル時間を２秒、エンディング時間を２０秒に設定する。
【２４９３】
ステップＳ４４３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄が第１大当たり（８Ｒ）であるか否かを判断する。第１大当たりであればステップＳ４４３２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４４３２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ｎ２が１～５０回転であるか否かを判断する。ｎ２が１～５０回転であればステップＳ４４３３に進み、そうでなければ（５１回転以上であれば）ステップＳ４４３４に進む。
【２４９４】
ステップＳ４４３３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーン内であるが、８Ｒ通常大当たりが確定しているので、オープニング時間を６秒に、インターバル時間を２秒、エンディング時間を５秒に設定する。ステップＳ４４３４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、即連ゾーンを抜けており、８Ｒ通常大当たりが確定しているので、オープニング時間を６秒に、インターバル時間を２秒に、エンディング時間を２０秒に設

定する。以上で本処理を終了する。

【２４９５】

次に、本実施例の大当たりラウンド遊技状態からその後の高確率遊技状態もしくは低確率サポート遊技状態において、確変の権利を取得する遊技を含む第３図柄表示装置４２での表示態様について図１２３～図１２７を参照して説明する。図１２３は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。図１２４は、図１２３に続く大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。図１２５は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。図１２６は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図１２５とは別の表示態様を説明する図である。図１２７は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図１２５，図１２６とは別の表示態様を説明する図である。

【２４９６】

表示制御装置４５のＣＰＵ５５１は、後述するように、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１００回の変動回数のうち特図１での１０回分である第１回～第１０回の変動）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば１００回の変動回数のうち特図２での９０回分である第１１回～第１００回）となるまでの計数が開始されることを報知する第２変動回数計数開始報知機能を備える。具体的には、後述するサポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、１０回転目まで表示されるサポート状態中左打ち情報４４ｍ１と、１１回転目から表示されるサポート状態中右打ち情報４４ｍとを表示する機能に相当する。また、具体的には、後述する確変権利獲得遊技実行中情報４４ｍ３や、確変権利取得情報４４ｍ４や、サポート状態中右打ち説明情報４４ｍ５を表示させる機能に相当する。これにより、特図１始動入賞装置３３ａへの入球狙いから特図２始動入賞装置３３ｂへの入球狙いへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【２４９７】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５５１は、後述するように、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数例えば１００回の変動回数のうち特図１での１０回分である第１回～第１０回の変動内で大当たり結果とならなかった場合に、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球する可能性が高まることを報知する報知する確変権利獲得報知機能を備える。具体的には、後述する確変権利獲得遊技実行中情報４４ｍ３や、確変権利取得情報４４ｍ４を表示させる機能である。これにより、Ｖ領域３２ｂに入球する可能性が高まることがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【２４９８】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５５１は、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図２始動入賞装置３３ｂに向けて遊技球を発射するように報知する右打ち報知機能を備える。具体的には、後述するサポート状態中右打ち説明情報４４ｍ５を表示させる機能である。これにより、左打ちから右打ちへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【２４９９】

図１２３（ａ）に示す全図柄停止画面４３ｅでは、通常遊技状態において「２」が特図１の大当たり組合せで表示されている。「２」は、当たり種別が特図１の８Ｒ通常大当たりに対応する図柄である。（ｂ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、（ｃ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング中右打ち説明情報４４ｇ（例えば「右を

狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）が表示されている。その後、（ｄ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈ（例えば「右打ち！」という文字情報と右矢印の図示）と、第１ラウンドの開始を示すラウンド数情報４４ｉ（例えば「１ｓｔラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、（ｅ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、第２ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「２ｎｄラウンド」という文字情報）が表示されている。通常遊技状態において特図１の大当たり結果となった場合の当たり種別は通常大当たりであるので、Ｖ領域３２ｂへの入賞は発生しない。その後、（ｆ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、第３ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「３ｒｄラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、（ｇ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終の第８ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「８ｔｈラウンド」という文字情報）が表示されている。

【２５００】

その後、（ｈ）に示すエンディング画面４３ｊでは、エンディング中右打ち情報４４ｋと、次遊技状態示唆情報４４ｗ（例えば８Ｒ通常大当たりであれば「チャンス！」の文字情報）が表示されている。その後、（ｉ）に示すエンディング画面４３ｊでは、エンディング演出の終了後の１００回の低確率サポート状態中に、確変の権利を取得するための遊技が開始されることを示唆ないし報知する確変権利獲得遊技情報４４ｗ１（例えば「特図１を１０回回して確変の権利をＧＥＴしてね。」という文字情報）と、エンディング演出の終了後の確変の権利を取得するための遊技中は左打ちを行うことを遊技者に示唆ないし報知する左打ち説明情報４４ｗ２（例えば「左打ちで特１始動口を狙ってね」という文字情報と、左向き矢印の図示）が表示されている。これにより、遊技者は、エンディング演出の実行中に、当該エンディング演出の終了後に確変の権利を取得するための遊技が開始されることを事前に知ることができ、エンディング演出の終了に合わせて、左打ちに切り換えることができる。

【２５０１】

その後、次遊技状態である低確率サポート遊技状態において、（ｊ）に示す高速変動中画面４３ｃ（低確率サポート状態中画面４３ｋ）では、サポート状態中に左打ちを行うよう示唆ないし報知するサポート状態中左打ち情報４４ｍ１（例えば「左打ち」の文字情報と左向き矢印の図示）と、サポート状態中（１～１００回転）の変動回数を報知するサポート状態中変動回数情報４４ｍ２（例えば「１回転目」（もしくは「１／１００回転目」。以下同様）という文字情報）と、サポート状態中に確変の権利を取得するための遊技が行われていることを示唆ないし報知する確変権利獲得遊技実行中情報４４ｍ３（例えば「確変の権利チャレンジ中」）とが表示されている。これにより、遊技者は、サポート遊技状態中であるが左打ちを行う必要があることを知ることができ、サポート遊技状態中に左打ちを行っている期間が、確変の権利を取得するための遊技の期間であることを認識することができる。

【２５０２】

その後、（ｋ）に示す全図柄停止画面４３ｅでは、サポート状態中の１回転目の変動表示が外れ結果であることが表示され、（ｌ）に示す高速変動中画面４３ｃでは、サポート状態中の３回目の変動表示が実行されていることが表示されている。（ｋ）（ｌ）に示す画面にも、サポート状態中左打ち情報４４ｍ１，サポート状態中変動回数情報４４ｍ２，確変権利獲得遊技実行中情報４４ｍ３が表示されている。

【２５０３】

その後、図１２４（ｍ）に示すサポート状態中の１０回転目の高速変動中画面４３ｃでは、サポート状態中左打ち情報４４ｍ１とサポート状態中変動回数情報４４ｍ２に加えて、低確率サポート状態中の変動回数が１０回転に達したことによって確変の権利を取得したことを示す確変権利取得情報４４ｍ４（例えば「おめでとう！確変の権利をＧＥＴ！」という文字情報）と、これ以降は右打ちで特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち操作を行うよう示唆ないし報知するサポート状態中右打ち説明情報４４ｍ５（例えば「右打ちで

特２始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。「右打ちで特２始動口を狙ってね。」という文字情報を表示すれば、特図２で大当たりに当選すれば確変を獲得できることを遊技球に示唆できるが、サポート状態中右打ち説明情報４４ｍ５は、さらに、これ以降の遊技の流れを直接的に報知する「特図２で大当たりに当選すれば確変をＧＥＴできるよ。」という文字情報を追加してもよい。これにより、遊技者は、確変の権利を取得すれば、次の特図２の大当たりによって確変を獲得できる遊技であることを知ることができる。

【２５０４】

その後、（ｎ）に示すサポート状態中の１０回転目の全図柄停止画面４３ｅでは、サポート状態中左打ち情報４４ｍ１とサポート状態中変動回数情報４４ｍ２に加えて、確変の権利を獲得したことを示す確変権利取得中情報４４ｍ６（例えば「確変の権利ＧＥＴ中！」という文字情報）が表示される。その後、（ｏ）に示すサポート状態中の１１回転目の高速変動中画面４３ｃ（低確率サポート状態中画面４３ｋ）では、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、確変権利取得中情報４４ｍ６が表示されるとともに、１０回転目まで表示されていたサポート状態中左打ち情報４４ｍ１がサポート状態中右打ち情報４４ｍに変更される。これにより、遊技者は、確変の権利を取得した後の変動から、遊技球の発射操作が変わることを容易に知ることができる。また、「確変の権利」を獲得したことが示されているので、実行中のサポート状態で大当たり当選すれば、確変を獲得できることを知ることができる。

【２５０５】

その後、（ｐ）に示す低確率サポート状態中の２１回転目の全図柄停止画面４３ｅでは、「７」の特図２の大当たり組合せが停止表示されている。低確率サポート状態における「７」の特図２の大当たり組合せは、当該大当たり時点の特図１と特図２の変動回数に応じて当たり種別が異なる。すなわち、当該大当たり時点の特図１の変動回数が少なくとも１０回ある場合、すなわち確変の権利を取得している場合は、１６ＲのＶ確大当たりとなるが、当該大当たり時点の特図１の変動回数が１０回未満である場合、すなわち確変の権利を取得していない場合は、１６Ｒの通常大当たりとなる。本実施例では、確変の権利を取得しているので、１６ＲのＶ確大当たりとなっている。

【２５０６】

その後、（ｑ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、（ｒ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング中右打ち説明情報４４ｇ（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）に加えて、Ｖ入賞させることで確変を獲得できることを示唆ないし報知するＶ入賞説明情報４４ｇ１（例えば「Ｖ入賞で確変をＧＥＴしてね。」）が表示されている。その後、（ｓ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈ（例えば「右打ち！」という文字情報と右矢印の図示）と、第１ラウンドの開始を示すラウンド数情報４４ｉ（例えば「１ｓｔラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、（ｔ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、第２ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「２ｎｄラウンド」という文字情報）が表示されている。

【２５０７】

低確率サポート状態中において確変の権利を取得して特図２の「７」の大当たり結果となった場合の当たり種別は、Ｖ確大当たりであるので、第２ラウンドの開放期間中にＶ領域３２ｂへの入賞が発生する。すなわち、（ｔ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、ラウンド数情報（例えば「２ｎｄラウンド」という文字情報）とともに、Ｖ領域３２ｂへの入賞が発生して次遊技状態が確変（高確率遊技状態）となることを示唆ないし報知するＶ入賞確変獲得情報４４ｉ１（例えば「Ｖ入賞！確変ＧＥＴ！」というような文字情報）が表示されている。その後、（ｕ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終ラウンドであることを示すラウンド数情報（例えば「１６ｔｈラウンド」という文字情報）が表示されている。

【２５０８】
その後、（ｖ）に示すエンディング画面４３ｊでは、次遊技状態示唆情報４４ｗ（大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態が発生することを示唆する、例えば「もう１回！」の文字情報）が表示されている。その後、大当たりラウンド遊技の終了後（すなわちエンディング演出の終了後）、（ｗ）に示すように高確率状態画面４３ｋが表示され、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍと、特図２による高速変動中画面４３ｃが表示されている。
【２５０９】
このように、通常遊技状態において特図１大当たり結果となった場合は、特図１大当たりラウンド遊技状態中にＶ入賞は発生しないが、大当たりラウンド遊技状態の終了後の１００回の低確率サポート状態中に、特図１を１０回回して確変の権利を取得できれば、その後の特図２の変動回において特図２大当たり結果となった場合に、特図２大当たりラウンド遊技状態中にＶ入賞を獲得し、次遊技状態を高確率遊技状態とすることができる。
【２５１０】
図１２５を参照して、図１２４（ｗ）以降の高確率遊技状態中にＶ確大当たりが発生した場合の表示態様について説明する。
【２５１１】
（ａ）に示す高確率状態画面４３ｋには、高確率遊技状態中のＶ確大当たりとして、「３」の大当たり組合せ画面（全図柄停止画面４３ｅ）が表示されている。その後、（ｂ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、（ｃ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング中右打ち説明情報４４ｇとともに、Ｖ入賞説明情報４４ｇ１が表示されている。
【２５１２】
その後、（ｄ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、第１ラウンドの開始を示すラウンド数情報４４ｉ（例えば「１ｓｔラウンド」という文字情報）が表示されている。高確率遊技状態において「７」及び「７」を除く奇数図柄で特図２大当たり結果となった場合の当たり種別はＶ確大当たりであるので、Ｖ領域３２ｂへの入賞が発生する。すなわち、（ｅ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、第２ラウンドの開始を示すラウンド数情報４４ｉ（例えば「２ｎｄラウンド」という文字情報）とともに、Ｖ入賞確変獲得情報４４ｉ１が表示されている。
【２５１３】
その後、（ｆ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終の第８ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「８ｔｈラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、（ｇ）に示すエンディング画面４３ｊでは、次遊技状態示唆情報４４ｗ（大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態が発生することを示唆する、例えば「もう１回！」の文字情報）が表示されている。その後、大当たりラウンド遊技の終了後（すなわちエンディング演出の終了後）、（ｈ）に示すように高確率状態画面４３ｋが表示され、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍと、特図２による高速変動中画面４３ｃが表示されている。
【２５１４】
図１２６を参照して、図１２４（ｗ）以降の高確率遊技状態中に通常大当たりが発生した場合の表示態様について説明する。
【２５１５】
（ａ）に示す高確率状態画面４３ｋには、高確率遊技状態中の通常大当たりとして、「２」の大当たり組合せ（全図柄停止画面４３ｅ）が表示されている。その後、（ｂ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、（ｃ）に示すオープニング画面４３ｈでは、オープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されているが、図１２５（ｃ）とは異なりＶ入賞説明情報４４ｇ１は表示されない。

【２５１６】
その後、（ｄ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、第１ラウンドの開始を示すラウンド数情報４４ｉ（例えば「１ｓｔラウンド」という文字情報）が表示されている。高確率遊技状態において偶数図柄で特図２大当たり結果となった場合の当たり種別は通常大当たりであるので、Ｖ領域３２ｂへの入賞が発生しない。その後、（ｅ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終の第８ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「８ｔｈラウンド」という文字情報）が表示されている。
【２５１７】
その後、（ｆ）に示すエンディング画面４３ｊでは、エンディング中右打ち情報４４ｋと、次遊技状態示唆情報４４ｗ（例えば８Ｒ通常大当たりであれば「チャンス！」の文字情報）が表示されている。その後、（ｇ）に示すエンディング画面４３ｊでは、確変権利獲得遊技情報４４ｗ１（例えば「特図１を１０回回して確変の権利をＧＥＴしてね。」という文字情報）と、左打ち説明情報４４ｗ２（例えば「左打ちで特１始動口を狙ってね」という文字情報と、左向き矢印の図示）が表示されている。
【２５１８】
その後、次遊技状態である低確率サポート遊技状態において、（ｈ）に示す高速変動中画面４３ｃ（低確率サポート状態中画面４３ｋ）では、サポート状態中左打ち情報４４ｍ１（例えば「左打ち」の文字情報と左向き矢印の図示）と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２（例えば「１回転目」という文字情報）と、確変権利獲得遊技実行中情報４４ｍ３（例えば「確変の権利チャレンジ中」）とが表示されている。
【２５１９】
その後、（ｉ）に示すサポート状態中の１０回転目の高速変動中画面４３ｃでは、確変権利取得情報４４ｍ４（例えば「おめでとう！確変の権利をＧＥＴ！」という文字情報）と、サポート状態中右打ち説明情報４４ｍ５（例えば「右打ちで特２始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。その後、（ｊ）に示すサポート状態中の１１回転目の高速変動中画面４３ｃでは、確変権利取得中情報４４ｍ６（例えば「確変の権利ＧＥＴ中！」という文字情報）と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２（例えば「１１回転目」という文字情報）と、サポート状態中右打ち情報４４ｍ（例えば「右打ち」の文字情報と右向きの矢印の図示）とが表示される。この低確率サポート遊技状態における確変の権利を取得後に再び特図２大当たり結果となった場合は、図１２４（ｐ）～図１２４（ｗ）に示すように大当たりラウンド遊技状態中にＶ領域３２ｂへの入賞に基づき、次遊技状態が高確率遊技状態となる。
【２５２０】
このように、高確率遊技状態において「７」または「７」を除く奇数図柄で特図２大当たり結果となった場合は、特図２大当たりラウンド遊技状態中にＶ入賞が発生するので、高確率遊技状態が継続される。高確率遊技状態において偶数図柄で特図２大当たり結果となった場合は、特図２大当たりラウンド遊技状態中にＶ入賞が発生しないので、高確率遊技状態から低確率サポート遊技状態に戻される。低確率サポート遊技状態において再び確変の権利を取得し、その後、特図２大当たり結果となった場合には、再び高確率遊技状態を獲得することができる。
【２５２１】
図１２７を参照して、取得した確変の権利が消滅する場合の表示態様について説明する。
【２５２２】
（ａ）に示す低確率サポート状態中の１０回転目の高速変動中画面４３ｃでは、確変権利取得情報４４ｍ４（例えば「おめでとう！確変の権利をＧＥＴ！」という文字情報）と、サポート状態中右打ち説明情報４４ｍ５（例えば「右打ちで特２始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。
【２５２３】

その後、（ｂ）に示すサポート状態中の１０回転目の全図柄停止画面４３ｅでは、確変権利取得中情報４４ｍ６（例えば「確変の権利ＧＥＴ中！」という文字情報）と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２（例えば「１０回転目」の文字情報）と、サポート状態中右打ち情報４４ｍ（例えば「右打ち」の文字情報と右向きの矢印の図示）とが表示される。その後、（ｃ）に示す高速変動中画面４３ｃ（低確率サポート状態中画面４３ｋ）では、確変権利取得中情報４４ｍ６と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２（例えば「１１回転目」の文字情報）と、サポート状態中右打ち情報４４ｍとが表示されている。その後、（ｄ）に示す低確率サポート状態中の１１回転目の全図柄停止画面４３ｅでは、確変権利取得中情報４４ｍ６と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、サポート状態中右打ち情報４４ｍと、外れ図柄が停止表示されている。

【２５２４】

その後、（ｅ）に示す高速変動中画面４３ｃ（低確率サポート状態中画面４３ｋ）では、確変権利取得中情報４４ｍ６と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２（例えば「１００回転目」の文字情報）と、サポート状態中右打ち情報４４ｍとが表示されている。その後、（ｆ）に示す低確率サポート状態中の１００回転目の全図柄停止画面４３ｅでは、確変権利取得中情報４４ｍ６と、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、サポート状態中右打ち情報４４ｍと、外れ図柄が停止表示されている。この１００回転目の変動表示の終了によって確変の権利は消滅するので、低確率サポート状態中画面４３ｋから通常画面４３ａに切り替わる。この切り替わりに合わせて、（ｇ）に示す確変の権利を取得するための遊技が終了したことを示唆ないし報知する確変権利取得遊技終了情報４４ｍ７（例えば「確変の権利、消滅！」の文字情報）や、サポート状態の終了後に左打ちを行うように報知するサポート状態終了後左打ち情報４４ｍ８（例えば「左打ちで特１始動口を狙ってね」の文字情報）が表示される。これにより、遊技者は、変動回数に応じて打ち方が変わる遊技においても、容易に遊技を進めることができる。

【２５２５】

上述したように、本実施例１８のパチンコ機１０によれば、遊技に関する遊技者の操作を受ける遊技球発射ハンドル１８と、遊技球発射ハンドル１８の左打ち操作（第１態様での操作）に基づく特図１の変動回数（第１数情報）を計数する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、特図１の変動回数が例えば１０回（第１所定数）を計数した場合に、右打ち操作（第２態様での操作）に変更された状態で、右打ち操作に基づく特図２大当たり当選（所定条件）を達成したか否かを判定する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における判定機能と、を備え、特図２大当たり当選を達成したと判定された場合に、Ｖ入賞確変（遊技者にとって有利な特定事象）が発生する。これにより、左打ち操作（第１態様での操作）に基づく特図１の変動回数（第１数情報）が例えば１０回（第１所定数）を計数した後、右打ち操作（第２態様での操作）に変更して、右打ち操作に基づく特図２大当たり当選（所定条件）を達成することで、遊技者にとって有利な特定事象（例えばＶ入賞確変）が発生するので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ００）記載の遊技機の一例である。

【２５２６】

また、上述の特定事象は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えばＶ入賞確変）の発生の示唆ないし報知である。これにより、右打ち操作（第２態様での操作）に基づく特図２大当たり当選（所定条件）を達成すれば、有利遊技状態の発生の示唆ないし報知が得られるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０１）記載の遊技機の一例である。

【２５２７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、遊技球発射ハンドル１８の右打ち操作（第２態様での操作）での操作に基づく特図２の変動回数（第２数情報）を計数し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における判定機能は、右打ち操作に基づく特図２の変動回数が例えば１００回（第２所定数）を計数するまでに、右打ち操作に基づく特

図２大当たり当選（所定条件）を達成したか否かを判定する。これにより、右打ち操作（第２態様での操作）に基づく特図２の変動回数（第２数情報）が例えば１００回（第２所定数）を計数するまでに、右打ち操作に基づく特図２大当たり当選（所定条件）を達成できるかどうかという点で、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０２）記載の遊技機の一例である。

【２５２８】

また、特図１の変動回数（第１数情報）は、第３図柄表示装置４２に表示される第３図柄の変動表示中に実行可能な左打ち操作（第１態様での操作）に基づき計数される数情報であり、特図２の変動回数（第２数情報）は、第３図柄表示装置４２に表示される第３図柄の変動表示中に実行可能な右打ち操作（第２態様での操作）に基づき計数される数情報である。これにより、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０３）記載の遊技機の一例である。

【２５２９】

また、特図１の変動回数（第１数情報）は、第３図柄表示装置４２に表示される第３図柄の変動表示とともに第３図柄表示装置４２に表示される数情報であり、特図２の変動回数（第２数情報）は、第３図柄表示装置４２に表示される第３図柄の変動表示とともに第３図柄表示装置４２に表示される数情報である。これにより、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０４）記載の遊技機の一例である。

【２５３０】

また、特図１の変動回数（第１数情報）が例えば１０回（第１所定数）となったことを例えば確変権利獲得遊技情報４４ｗ１（例えば「特図１を１０回回して確変の権利をＧＥＴしてね。」という文字情報）によって報知する報知機能を備える。第１数情報が第１所定数となったという途中経過が認識されることで、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０５）記載の遊技機の一例である。

【２５３１】

また、左打ち操作及び右打ち操作（第１態様及び第２態様での操作）に基づき発射された遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、左打ち操作に基づき遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ（第１入球手段）と、右打ち操作に基づき遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図２用始動入賞装置３３ｂ（第２入球手段）と、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数と、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数との合計を、所定の変動回数（例えば１００回）として計数する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）とを備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）は、高確率遊技状態において、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）行われ、且つ、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば９０回）行われた場合に、所定の変動回数（例えば１００回）に達したと判断し、大当たり結果となった時点の特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材４２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し難く、大当たり結果となった時点の特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば１～９０回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、Ｖ領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材４２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球し易くする。これにより、大当たり結果となった時点の特図１始動入賞装置３３ａ，特図２始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく図柄の変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるの

で、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０６）記載の遊技機の一例である。

【２５３２】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）は、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内で大当たり結果とならなかった場合に特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば９０回）となるまでの計数を開始する。これにより、特図１始動入賞装置３３ａへの入球に基づく変動表示が第１の変動回数に到達しても、特図２始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動回数に応じてＶ領域３２ｂへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０７）記載の遊技機の一例である。

【２５３３】

また、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第２の変動回数（例えば９０回）となるまでの計数が開始されることを報知する表示制御装置４５のＣＰＵ５５１の高確率・サポート状態移行処理の第２変動回数計数開始報知機能（報知機能）を備える。これにより、特図１始動入賞装置３３ａへの入球狙いから特図２始動入賞装置３３ｂへの入球狙いへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０８）に記載の遊技機の一例である。

【２５３４】

また、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内で大当たり結果とならなかった場合に、大入賞口開閉部材３２ａ１の開放中に入球した遊技球がＶ領域３２ｂに入球する可能性が高まることを報知する報知する表示制御装置４５のＣＰＵ５５１の高確率・サポート状態移行処理の「確変の権利」獲得報知機能（報知機能）を備える。これにより、Ｖ領域３２ｂに入球する可能性が高まることがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ０９）に記載の遊技機の一例である。

【２５３５】

また、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第１の変動回数（例えば１０回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図２始動入賞装置３３ｂに向けて遊技球を発射するように報知する表示制御装置４５のＣＰＵ５５１の高確率・サポート状態移行処理の右打ち報知機能（報知機能）を備える。これにより、左打ちから右打ちへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ１０）に記載の遊技機の一例である。

【２５３６】

また、特図１始動入賞装置３３ａは、遊技領域３０ａのうち左打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられており、特図２始動入賞装置３３ｂは、遊技領域３０ａのうち右打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられている。これにより、高確率遊技状態またはサポート状態中に遊技領域３０ａを幅広く使われるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ１１）に記載の遊技機の一例である。

【２５３７】

また、特図１始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値と、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値とが異なる。これにより、特図１始動入賞装置３３ａへの入球

狙いから特図２始動入賞装置３３ｂへの入球狙いへの切り替わりによって、その後の抽選の結果付与され得る遊技価値に優劣が生じるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｎ１２）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１９】

【２５３８】

本実施例では、小当たり遊技状態に関して、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わる点が異なっている。以下、図１２８～図１３４を参照して本実施例を説明する。

【２５３９】

図１２８は、実施例１９の遊技盤３０の正面図である。図１２９は、特図１当たり抽選用テーブルである。図１３０は、特図２当たり抽選用テーブルである。図１３１は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図１３２は、主制御装置２６１による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。図１３３は、主制御装置２６１による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。図１３４は、大入賞口開閉部材と第２の特図１用始動入賞装置の開放タイミングのタイムチャートである。

【２５４０】

図１２８に示すように、本実施例の遊技盤３０は、可変表示装置ユニット３５の右側に設けられた右側遊技領域３０ａｒが、釘などの流路形成部材によって、可変表示装置ユニット３５に近い第１右側遊技領域３０ａｒ１と、可変表示装置ユニット３５から遠い第２右側遊技領域３０ａｒ２とに分けられている。第２右側遊技領域３０ａｒ２は、遊技球発射ハンドル１８を所定の操作（例えば右側の最大回転位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。第１右側遊技領域３０ａｒ１は、上述の所定の操作よりも弱い操作（例えば上述の最大回転位置に到達する手前の位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。

【２５４１】

本実施例の遊技盤３０は、２つの大入賞口、すなわち後述する第１可変入賞装置３２Ｘの第１大入賞口３２ｘと、第２可変入賞装置３２Ｙの第２大入賞口３２ｙとを備えている。第１大入賞口３２ｘは、第２右側遊技領域３０ａｒ２の下流に設けられている。第１大入賞口３２ｘは、第１大入賞口開閉部材３２ｘ１を備え、第１大入賞口開閉部材３２ｘ１は、大当たりラウンド遊技状態において開閉される。第１大入賞口３２ｘが閉状態である場合に、第１大入賞口３２ｘに入球しなかった遊技球は、下流側の他の入賞口に入球してもよいし、アウト口３６に排出されてもよい。

【２５４２】

第２大入賞口３２ｙは、第１大入賞口３２ｘよりもさらに下流に設けられている。第２大入賞口３２ｙは、第２大入賞口開閉部材３２ｙ１を備え、第２大入賞口開閉部材３２ｙ１は、小当たり遊技状態において開閉される。第２大入賞口３２ｙの内部には、遊技球が転動可能な領域と、該領域を転動する遊技球を外部に排出する排出口が備えられている。排出口には、大入賞口カウントスイッチが設けられている。

【２５４３】

小当たり遊技状態は、例えば第２大入賞口３２ｙが最大開放時間１０秒もしくは１０球の遊技球が第２大入賞口３２ｙに入球するまで開放される遊技状態である。第２大入賞口３２ｙに遊技球が入球したことが検出された場合、１球の入球検出に対して１５球の賞球が払い出される。すなわち、本実施例では、小当たり遊技状態の１回の開放で、最大１５０球の賞球が見込まれる。後述するように、小当たり遊技状態は、途中で大当たり当選が発生しない限り少なくとも５０回連続して発生する可能性が高いので、理論的には、１５０球×５０回の賞球が見込まれる。なお、第２大入賞口３２ｙの最大開放時間は、本実施例よりも短くすることもできる。その場合は、賞球を少なく抑えることも可能である。

【２５４４】

本実施例の遊技盤３０は、２つの特図１用始動入賞装置３３ａと、１つの特図２用始動入賞装置３３ｂと、１つの普通図柄用始動口３４を備えている。第１の特図１用始動入賞装置３３ａ１と特図２用始動入賞装置３３ｂとは、開閉部材を有しない、いわゆるヘそタイプの始動口である。第１の特図１用始動入賞装置３３ａ１は、上述した実施例の特図１用始動入賞装置３３ａと同じである。第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２は、開閉部材を有する、いわゆる電チュータイプの始動口である。本実施例では、遊技盤３０の盤面に対して垂直に出し入れされる扉部材３２ａ２－１が入球口を開閉させ、閉状態では扉部材３２ａ２－１の上を遊技球が転動して下流側に流下させ、開状態では扉部材３２ａ２－１の下方に流入した遊技球を始動口センサが設けられた通路部に案内するタイプの始動口である。なお、特図１用始動入賞装置３３ａは１つであっても構わない。この場合は、上述した第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の代わりに同じような電チュータイプの特図２用始動入賞装置３３ｂを設けてもよい。

【２５４５】

第１右側遊技領域３０ａｒ１を流下した遊技球は、その出口付近で、釘や風車等の流路形成部材によって、その流路を左右に分岐される。右側に流下した遊技球は、特図２用始動入賞装置３３ａ２に入球する。左側に流下した遊技球は、第２の特図１用始動入賞装置３３ｂに入球可能となる。すなわち、左側に流下した遊技球は、第２の特図１用始動入賞装置３３ｂが開状態であればその始動口に入球し、閉状態であればその始動口に入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２から下流に流下した遊技球は、第２大入賞口３２ｙに入球可能となる。すなわち、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ａ２から下流に流下した遊技球は、第２大入賞口３２ｙが開状態（小当たり遊技状態）であればこれに入球し、第２大入賞口３２ｙが閉状態であればこれに入球せずに、アウト口３６に排出される。第２大入賞口３２ｙよりも下流に流下する遊技球は、第１の特図１用始動入賞装置３３ａには入球しないように流路が構成されている。

【２５４６】

第１右側遊技領域３０ａｒ１の途中には、普通図柄用始動口３４が設けられている。普通図柄用始動口３４は、第１右側遊技領域３０ａｒ１を流下する遊技球が必ず通過するように構成されている。サポート状態付き高確率遊技状態においては、普通図柄用始動口３４の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が長時間（例えば１０秒）開状態となる場合が頻繁にある。特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が小当たり当選となることによって、第２大入賞口３２ｙが開状態となる場合もあるが、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が開状態となる場合には遊技球が当該始動口に入球するので、第２大入賞口３２ｙに入球することはない。すなわち、サポート遊技状態においては、発射球数よりも賞球が多くなり難いように設定されている。

【２５４７】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率遊技状態（非サポート状態の高確率遊技状態）において、普通図柄用始動口３４の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が開状態となる場合が頻繁にあるが、開状態となる時間はサポート状態中に比べて短いので、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２に入球しなかった遊技球が、小当たりによる開放中の第２大入賞口３２ｙに入球することになる。すなわち、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が小当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が小当たり組み合わせで停止表示された場合に、第２可変入賞装置３２Ｙが小当たり遊技を第１の回数よりも少ない第２の回数（例えば１回）実行する小当たり遊技状態に移行させる大入賞口開閉処理機能（第２状態移行機能）を備える。

【２５４８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率遊技状態において、抽選の結果が小当たり結果となった場合に、少なくとも小当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な小当たり特定期間（例えば、オ

ープニング時間、インターバル時間）を変化させる小当たりオープニング・インターバル時間設定処理機能（特定時間制御機能）を備える。

【２５４９】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、後述する小当たりオープニング・インターバル時間設定処理において、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する計数機能と、この小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び後述する小当たりの第２大入賞口開閉処理において、数情報が所定数（例えば上記変動回数が５１回目）となったことに基づき、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態から、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態に変化させる状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さを変えることができる。ここで、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態とは、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な第２可変入賞装置３２Ｙが閉状態となっている期間（上述の小当たり特定期間）を長くすることで、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態とする状態である。第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態とは、第２可変入賞装置３２Ｙが閉状態となっている期間（上述の小当たり特定期間）を短くすることで、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態である。

【２５５０】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、数情報が所定数になるまで（例えば１～５０回まで）は、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態を維持している。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変えることができる。なお、遊技に関する数情報の所定数として、変動回数が５１回目はその一例であり、１００回目，２００回目など、大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数が多くてもよい。

【２５５１】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば上記変動回数が５１回から１００回までの期間）、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第２可変入賞装置３２Ｙへ入球し易くすることができる。なお、数情報が所定数となった後の所定の期間として、変動回数が５１回から１００回までの期間は一例であり、次回大当たり当選の発生となるまでといった不特定の期間であってもよい。

【２５５２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技は、第１可変入賞装置３２Ｘを狙って第２右側遊技領域３０ａｒ２に遊技球を発射させる遊技の終了後、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４を狙って第１右側遊技領域３０ａｒ１に遊技球を発射させる遊技でもある。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。

【２５５３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が１～１００回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。有利遊技状態の終了後の特定期間として、変動回数が１～１００回までの期間は一例であり、次回大当たり当選の発生となるまでの期間といった、条件は特定されているが変動回数に幅のある期間であってもよい。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。

【２５５４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、上述の所定の期

間、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態を維持した後、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態に戻す。これにより、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。

【２５５５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２，特図２用始動入賞装置３３ｂの各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態，小当たり遊技状態）が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選機能と、を備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報（例えば変動回数）を計数する。特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技は、識別情報の変動表示遊技である。これにより、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【２５５６】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第１特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第１の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、第１可変入賞装置３２Ｘが遊技球を入球可能な開状態から第１可変入賞装置３２Ｘが遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を第１の回数（例えば８Ｒ，１６Ｒ）実行する第１開閉遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）に移行させ、第１開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも抽選の結果が第１特定結果となり易く、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態またはサポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる第１状態移行機能を次遊技状態設定処理において備えている。そして、これに加えて、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第２特定結果（例えば小当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第２の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、第２可変入賞装置３２Ｙが遊技球を入球可能な開状態から第２可変入賞装置３２Ｙが遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を前記第１の回数よりも少ない第２の回数（２Ｒ）実行する第２開閉遊技状態（例えば小当たり遊技）に移行させる第２状態移行機能を、次遊技状態設定処理において備えている。

【２５５７】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内（例えば１～５０回）である場合は、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第２の変動回数（例えば５１～１００回）の期間内である場合は、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、第２開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２５５８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、小当たりオープニング・インターバル時間設定処理において、抽選の結果が第２特定結果となった場合に、少なくとも第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて、第２開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間（例えばオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間）を変化させる特定期間制御機能を備える。この主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における特定期間制御機能は、上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第１の特定期間（例え

ばオープニング時間６秒，インターバル時間４秒，エンディング時間２秒）とすることで、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第２の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第１の特定期間よりも短い第２の特定期間（例えばオープニング時間１秒，インターバル時間１秒，エンディング時間１秒）とすることで、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、第２開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【２５５９】

以下、本実施例の構成について詳細に説明する。

【２５６０】

図１２９に示す特図１大当たり抽選用テーブルは、上述した第１の特図１用始動入賞装置３３ａ１への入球があった場合と、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２への入球があった場合とに用いられる。すなわち、特図１大当たり抽選用テーブルは、通常（低確率）遊技状態と、サポート遊技状態（低確率及び高確率）とにおいて用いられる。

【２５６１】

具体的には、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、１６Ｒ確変，８Ｒ確変，８Ｒ通常である。１６Ｒ確変に当選した場合は、第１大入賞口３２ｘは、オープニング時間を５秒、インターバル時間を１秒、エンディング時間を３５秒に設定される。８Ｒ確変及び８Ｒ通常に当選した場合は、第１大入賞口３２ｘは、オープニング時間を５秒、インターバル時間を１秒、エンディング時間を２５秒に設定される。また、８Ｒ確変及に当選した場合は、１００回のサポート状態が付く高確率遊技状態となる。サポート状態が付く高確率遊技状態の場合、普通図柄用始動口３４への入球（通過）検出に基づく普通図柄の抽選時間が通常よりも短くなるとともに通常よりも当選し易くなり、普通図柄の当選に基づく第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開放時間が通常よりも長い時間（例えば１０秒）となる。１６Ｒ確変に当選した場合は、サポート状態は付かない高確率遊技状態となり、後述する第２大入賞口３２ｙへの入賞が容易に発生する小当たりラッシュ遊技状態が次に大当たりに当選する時まで付く。

【２５６２】

図１３０に示す特図２大当たり抽選用テーブルは、上述した特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合に用いられる。特図２用始動入賞装置３３ｂは、高確率遊技状態において、サポート状態が付く場合にも付かない場合にも、入球可能である。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルは、サポート状態が付かない高確率遊技状態と、サポート状態が付く高確率遊技状態とにおいて用いられる。

【２５６３】

具体的には、本実施例の特図２大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、１６Ｒ確変，８Ｒ確変，８Ｒ通常，小当たりである。１６Ｒ確変に当選した場合であって、当該大当たり当選時の変動回数が１～５０回であるときは、上述した即連ゾーン内であるので、第１大入賞口３２ｘは、オープニング時間が５秒、インターバル時間が１秒、エンディング時間が５秒に設定される。当該大当たり当選時の変動回数が５１～１００回であるときは、上述した即連ゾーンを抜けているので、第１大入賞口３２ｘは、オープニング時間が１０秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が３０秒に設定される。同様に、８Ｒ確変又は８Ｒ通常に当選した場合であって、当該大当たり当選時の変動回数が１～５０回であるときは、上述した即連ゾーン内であるので、第１大入賞口３２ｘは、オープニング時間が５秒、インターバル時間が１秒、エンディング時間が５秒に設定される。当該大当たり当選時の変動回数が５１～１００回であるときは、上述した即連ゾーンを抜けているので、第１大入賞口３２ｘは、オープニング時間が１０秒、インターバル時間が２秒、エンディング時間が２０秒に設定される。

【２５６４】

小当たり当選は、例えば大当たり図柄カウンタＣ１（０～５９９）のうち、０～１３９，１６０～４３９，４６０～５７９に対応する。すなわち、およそ９／１０の割合で小当たり当選が発生する。小当たりに当選した場合は、上述とは大当たり時間の設定方法が異なる。すなわち、小当たり当選時の変動回数が１～５０回であるときは、第２大入賞口３２ｙに遊技球が入球し難くするために、小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙの閉状態となる期間が長くとられており、オープニング時間が６秒に設定されており、インターバル時間が４秒に設定されている。小当たり遊技状態は、例えば後述するように第２大入賞口３２ｙを２回（２ラウンド）開放させる遊技で設定されている。ラウンド数は、１ラウンドや３ラウンド以上などであってもよい。エンディング時間は、２秒に設定されている。また、小当たり当選時の変動回数が５１回～１００回であるときは、第２大入賞口３２ｙに遊技球が入球し易くするために、小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙの閉状態となる期間が短くとられており、オープニング時間が１秒に設定されており、インターバル時間は１秒に設定されている。また、エンディング時間は１秒に設定されている。

【２５６５】

図１３１に示すように、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、通常遊技状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動表示に対して、非常に長い変動時間（例えば６００秒のような超長変動パターン）を設定している。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂは、いわゆるヘソタイプの始動口であり、第１の特図１用始動入賞装置３３ａ１への入球に基づく特１の変動表示と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく特２の変動表示とが同時変動され得るため、通常遊技状態において特２の変動表示が頻繁に行われ難くなるように設定されている。高確率遊技状態においては、変動回数が１～５０回である場合は、上述した即連ゾーンを構成するため、変動時間を極めて短い時間（例えば５秒のような短変動パターン）に設定している。変動回数が５１～１００（サポート状態が付いていない場合は５１回目以降）である場合は、即連ゾーンを抜けているため、特図１の場合と同様に長い変動時間（例えば大当たりの場合は３０秒，６０秒，１２０秒のような長変動パターン、外れの場合は３０秒，６０秒，１００秒のような長変動パターン）を採用している。

【２５６６】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、小当たり遊技を実現するための制御処理を採用している。すなわち、図１３２に示す大入賞口開閉処理では、ステップＳ４１１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｓ４１０１にてラウンド開始フラグがオンでないと判断された場合に、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。上述した特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が小当たり当選である場合は、小当たり遊技開始フラグがオンされているので、ステップＳ４１１６以降に進む。ステップＳ４１１６，ステップＳ４１１７では、小当たり遊技のオープニング時間の読み出し、計測が行われる。ステップＳ４１１８～ステップＳ４１２４では、小当たり遊技における第２大入賞口３２ｙの開放と閉鎖が行われる。本実施例では、小当たり遊技は２ラウンドで、第１ラウンドは開放時間を１秒、第２ラウンドを開放時間１０秒もしくは第２大入賞口３２ｙに１０球の入球が検出されるまでとしている。ステップＳ４１２５，ステップＳ４１２６では、小当たり遊技のエンディング時間の読み出し、計測が行われる。エンディング時間を経過すると、小当たり遊技を小当たり遊技開始フラグを下ろして、小当たり遊技を終了する（ステップＳ４１２７，４１２８）。

【２５６７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う小当たりオープニング・インターバル時間設定処理は、図１３３に示すように、上述した大当たりオープニング・インターバル時間設定処理（図９６参照）と同様の処理が採用されている。

【２５６８】

すなわち、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ４２０１にて、小当たりに当選したか否かを判定する。小当たりに当選している場合は、ステップＳ４２０２に進み

、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４２０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、小当たり当選時の変動回数（直前の大当たりラウンド遊技の終了時点からの変動回数）を読み出す。ステップＳ４２０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動回数が１～５０回であるか否かを判定する。変動回数が１～５０回であればステップＳ４２０４に進み、そうでなければ（つまり変動回数が５１～１００回）であればステップＳ４２０５に進む。

【２５６９】

ステップＳ４２０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙの閉状態となる期間を長くするために、オープニング時間を６秒、インターバル時間を４秒、エンディング時間を２秒に設定して本処理を終了する。ステップＳ４２０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙが閉状態となる期間を短くするために、オープニング時間を１秒、インターバル時間を１秒、エンディング時間を１秒に設定して、本処理を終了する。このように設定された小当たりオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間は、上述した小当たり遊技状態での大入賞口開閉処理において読み出されて設定される。

【２５７０】

図１３４を参照して、第２大入賞口３２ｙの大入賞口開閉パターンと、電チュータイプの第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開閉タイミングについて説明する。

【２５７１】

（ａ）は、第２大入賞口３２ｙにおける第２大入賞口開閉部材３２ｙ１の開閉タイミングを示す。すなわち、特図２の変動表示の結果が小当たり当選ある場合であって、当該小当たり当選時の変動表示の回数が５１回～１００回である場合の第２大入賞口３２ｙの開閉タイミングである。（ｂ）は、特図２の変動表示の結果が小当たり当選ある場合であって、当該小当たり当選時の変動表示の回数が１～５０回である場合の第２大入賞口３２ｙの開閉タイミングである。（ｃ）は、小当たり当選時における第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開閉部材３３ａ２－１の開閉タイミングを示す。

【２５７２】

（ａ）に示す小当たり当選時の変動表示の回数が５１回～１００回である場合の第２大入賞口３２ｙの開閉タイミングは、小当たり遊技状態の開始から１秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始１秒から開始２秒までが１Ｒ（開状態）であり、開始２秒から開始３秒までがインターバル期間（閉状態）であり、開始３秒から開始１３秒までが２Ｒ（開状態）であり、開始１３秒から開始１４秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たり遊技状態の期間（１４秒）のうち、開状態の期間は１１秒であり、閉状態の期間は３秒である。

【２５７３】

（ｂ）に示す小当たり当選時の変動表示の回数が１回～５０回である場合の第２大入賞口３２ｙの開閉タイミングは、小当たり遊技状態の開始から６秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始６秒から開始７秒までが１Ｒ（開状態）であり、開始７秒から１１秒までがインターバル期間（閉状態）であり、開始１１秒から開始２１秒までが２Ｒ（開状態）であり、開始２１秒から開始２３秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たり遊技状態の期間（２３秒）のうち、開状態の期間は（ａ）と同じ１１秒であるが、閉状態の期間は（ａ）よりも長い１２秒である。

【２５７４】

（ｃ）に示す第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開閉部材３３ａ２－１の開閉タイミングは、非サポート状態での高確率遊技状態においては、普通図柄始動口３４を連続して遊技球が通過するように発射した場合に、２秒間開放して２秒間閉鎖する動作をくり返すものとする。小当たり遊技状態の開始２秒から上述の動作をくり返し行うものとする。すると、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開閉部材３３ａ２－１の開閉タイミングは、小当たり遊技状態中の期間においては、小当たり遊技状態の開始２秒から開始４秒ま

でが開状態であり、開始４秒から開始６秒までが閉状態であり、開始６秒から開始８秒までが開状態であり、開始８秒から開始１０秒までが閉状態であり、開始１０秒から開始１２秒までが開状態であり、開始１２秒から開始１４秒までが閉状態であり、開始１４秒から開始１６秒までが開状態であり、開始１６秒から開始１８秒までが閉状態であり、開始１８秒から２０秒までが開状態であり、開始２０秒から開始２２秒までが閉状態である。

【２５７５】

（ａ）に示す小当たり当選時の変動回数が５０回目～１００回目における第２大入賞口開閉部材３２ｙ１の開放タイミングでは、第２大入賞口３２ｙの開放時間のうち、小当たり遊技状態の開始１秒後から２秒後までの１秒間と、開始４秒後から６秒後までの２秒間と開始８秒後から１０秒後までの２秒間と、開始１３秒後から１４秒後までの１秒間との合計６秒間が、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開閉部材３３ａ２－１が閉状態となることで、遊技球が第２大入賞口３２ｙに流下して第２大入賞口３２ｙに入球可能となる期間である。つまり、（ａ）に示す変動回数が５０回目～１００回目の場合は、小当たり遊技状態の期間（１４秒間）のうち、６秒間（約４割の期間）が第２大入賞口３２ｙに入球可能となる期間となっている。

【２５７６】

（ｂ）に示す小当たり当選時の変動回数が１回目～５０回目における第２大入賞口開閉部材３２ｙ１の開放タイミングでは、第２大入賞口３２ｙの開放時間のうち、小当たり遊技状態の開始１２秒後から１４秒後までの２秒間と、開始１６秒後から１８秒後までの２秒間と、開始２０秒後から２１秒後までの１秒間との合計５秒間が、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２の開閉部材３３ａ２－１が閉状態となることで、遊技球が第２大入賞口３２ｙに流下して第２大入賞口３２ｙに入球可能となる期間である。つまり、（ｂ）に示す変動回数が１回目～５０回目の場合は、小当たり遊技状態の期間（２３秒間）のうち、５秒間（約２割の期間）が第２大入賞口３２ｙに入球可能となる期間となるに留まる。

【２５７７】

このように、サポート状態が付かない高確率遊技状態において、変動回数が１～５０回である期間は、変動回数が５１～１００回である期間に比べて第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ難い期間であるが、変動回数が５１～１００回である期間は、変動回数が１～５０回である期間に比べて第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ易い期間とすることができる。これにより、非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりに当選した場合、大当たりラウンド終了後の所定の変動回数となるまでは、小当たり当選しても、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入賞させ難い小当たり遊技状態であるという印象を遊技者に与えるが、所定の変動回数となった後、所定の期間は、小当たり当選すると、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入賞させ易い小当たり遊技状態に変わったという印象を遊技者に与えることができる。その結果、大当たりラウンド終了後の非サポート状態の高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【２５７８】

上述したように、本実施例１９のパチンコ機１０によれば、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、第２大入賞口開閉部材３２ｙ１を有し、遊技領域３０ａを流下する遊技球を入球させる開状態と、遊技領域３０ａを流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する第２可変入賞装置３２Ｙと、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における計数機能と、数情報が所定数（例えば上記変動回数が５１回目）となったことに基づき、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態から、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態に変化させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び小当たりの第２大入賞口開閉処理における状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ０００）に記載の遊技機の一例である。

【２５７９】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、数情報が所定数になるまでは、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態を維持している。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ００１）に記載の遊技機の一例である。
【２５８０】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば上記変動回数が５１回から１００回までの期間）、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第２可変入賞装置３２Ｙへ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ００２）に記載の遊技機の一例である。
【２５８１】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ００３）に記載の遊技機の一例である。
【２５８２】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が１～１００回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ００４）に記載の遊技機の一例である。
【２５８３】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態を維持した後、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態に戻す。これにより、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ００５）に記載の遊技機の一例である。
【２５８４】
　また、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２，特図２用始動入賞装置３３ｂと、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２，特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する各検出スイッチと、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態，小当たり遊技状態）が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選機能と、を備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ００６）に記載の遊技機の一例である。
【２５８５】
　また、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な前記入球部としての特図２用始動入賞装置３３ｂと、
　遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可な閉状態とに開閉する前記入球部としての第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２と、
　遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な第１可変入賞装置３２Ｘと、
　遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な第２可変入賞装置３２Ｙと、
　特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、

第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２に入球した遊技球を検出する検出スイッチと、
各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選機能と、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な識別情報の変動表示の結果として第３図柄表示装置４２に表示させる表示制御装置４５と、
各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第１特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第１の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、第１可変入賞装置３２Ｘが遊技球を入球可能な開状態から第１可変入賞装置３２Ｘが遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を第１の回数（例えば８Ｒ，１６Ｒ）実行する第１開閉遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）に移行させ、第１開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも抽選の結果が第１特定結果となり易く、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態またはサポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における次遊技状態設定処理における第１状態移行機能と、
各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第２特定結果（例えば小当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第２の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、第２可変入賞装置３２Ｙが遊技球を入球可能な開状態から第２可変入賞装置３２Ｙが遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を前記第１の回数よりも少ない第２の回数（２Ｒ）実行する第２開閉遊技状態（例えば小当たり遊技）に移行させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における次遊技状態設定処理における第２状態移行機能と、を備え、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内（例えば１～５０回）である場合は、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第２の変動回数（例えば５１～１００回）の期間内である場合は、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。
これにより、抽選の結果が第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、第２開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ０７）に記載の遊技機の一例である。
【２５８６】
また、抽選の結果が第２特定結果となった場合に、少なくとも第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて、第２開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間（例えばオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間）を変化させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における特定期間制御機能を備え、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記特定期間制御機能は、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第１の特定期間（例えばオープニング時間６秒，インターバル時間４秒，エンディング時間２秒）とすることで、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第２の変動回数（例えばオープニング時間３秒，インターバル時間２秒，エンディング時間２秒）の期間内である場合は、特定期間が第１

の特定期間よりも短い第２の特定期間とすることで、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。

これにより、抽選の結果が第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、第２開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（００８）に記載の遊技機の一例である。

【実施例２０】

【２５８７】

上述した実施例１９では、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わる遊技について説明したが、本実施例では、上記遊技だけでなく、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わらずに、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態が続く遊技もある点で相違している。また、遊技盤３０の構成や小当たり遊技状態の開閉時間も相違している。以下、図１３５～図１４０を参照して本実施例を説明する。なお、上述した実施例１９と共通の構成には同じ符号を付して説明する。

【２５８８】

図１３５は、実施例２０の遊技盤３０の正面図である。図１３６は、特図１当たり抽選用テーブルである。図１３７は、特図２当たり抽選用テーブルである。図１３８は、特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図１３９は、主制御装置２６１による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。図１４０は、大入賞口開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【２５８９】

図１３５に示すように、本実施例の遊技盤３０は、可変表示装置ユニット３５の右側に１つの右側遊技領域３０ａｒが設けられている。右側遊技領域３０ａｒは、遊技球発射ハンドル１８を所定の操作（例えば右側の最大回転位置やその手前の位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。

【２５９０】

本実施例の遊技盤３０は、２つの大入賞口、すなわち後述する第１可変入賞装置３２Ｘの第１大入賞口３２ｘと、第２可変入賞装置３２Ｙの第２大入賞口３２ｙと、を備えている。第１大入賞口３２ｘは、右側遊技領域３０ａｒの下流に設けられた第２大入賞口３２ｙのさらに下流に配設されている。具体的には、閉状態中の第２大入賞口３２ｙに向けて流下した遊技球は、第２大入賞口３２ｙに入球せずに、第２大入賞口３２ｙの直下に配置された釘等の遊技部材によって流下方向を変えられ、第１大入賞口３２ｘに向かうように構成されている。

【２５９１】

本実施例の遊技盤３０は、特図１用始動入賞装置３３ａと、特図２用始動入賞装置３３ｂと、普通図柄用始動口３４とを１つずつ備えている。特図１用始動入賞装置３３ａは、いわゆるヘそタイプの始動口である。特図２用始動入賞装置３３ｂは、いわゆる電チュータイプの始動口であって、遊技盤３０の盤面に対して垂直に出し入れされる扉部材３２ｙ１が入球口を開閉させ、閉状態では扉部材３２ｙ１の上を遊技球が転動して下流側に流下させ、開状態では扉部材３２ｙ１の下方に流入した遊技球を始動口センサが設けられた通路部に案内するタイプの始動口である。

【２５９２】

右側遊技領域３０ａｒを流下した遊技球は、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態であればその始動口に入球し、閉状態であればその始動口に入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂから下流に流下した遊技球は、第２大入賞口３２ｙが開状態（小当たり遊技状態）であればこれに入球し、第２大入賞口３２ｙが閉状態であればこれに入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の第２大入賞口３２ｙから下流に流下した遊技球は、第１大入賞口３２ｘが開状態（大当たり遊技状態）であればこれに入球し、第１大入賞口３２ｘが閉状態であればこれに入球せずに、さらに下流に流下す

る。第１大入賞口３２ｘよりも下流に流下する遊技球は、特図１用始動入賞装置３３ａには入球しないように流路が構成されている。

【２５９３】

右側遊技領域３０ａｒの途中には、普通図柄用始動口３４が設けられている。普通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ａｒを流下する遊技球が必ず通過するように構成されている。高確率遊技状態においては、普通図柄用始動口３４の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になる頻度が上がる。特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態である期間に特図２用始動入賞装置３３ｂに向けて流下してきた遊技球は、第２大入賞口３２ｙに入球しないが、特図２用始動入賞装置３３ｂが閉状態である期間に特図２用始動入賞装置３３ｂに向けて流下してきた遊技球は、第２大入賞口３２ｙの開閉状況に応じて第２大入賞口３２ｙに入球可能となるように設定されている。すなわち、高確率遊技状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂが閉状態である期間に特図２用始動入賞装置３３ｂに向けて流下してきた遊技球は、小当たりによる開放中の第２大入賞口３２ｙに入球することが可能である。

【２５９４】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が小当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が小当たり組み合わせで停止表示された場合に、第２可変入賞装置３２Ｙが小当たり遊技を実行する小当たり遊技状態に移行させる大入賞口開閉処理機能（第２状態移行機能）を備える。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率遊技状態において、抽選の結果が小当たり結果となった場合に、特別な大当たり結果の発生時点から小当たり結果となった時点までの特図２の変動回数に応じて、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な小当たり特定期間（オープニング時間、エンディング時間）を変化させる小当たりオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定時間制御機能）を備える。

【２５９５】

以下、本実施例の構成について詳細に説明する。

【２５９６】

図１３６に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、上述した実施例１９と同じく、１６Ｒ確変，８Ｒ確変，８Ｒ通常である。オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間は、上述した実施例１９と同じである。ただし、上述した実施例１９とは異なり、８Ｒ確変や１６Ｒ確変に当選した場合、サポート状態は付かず、次の大当たり発生まで高確率遊技状態となり、８Ｒ通常に当選した場合、サポート状態は付かない。

【２５９７】

図１３７に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、後述する小当たりラッシュ状態が付く１６Ｒ確変（第３大当たり），後述する小当たりラッシュ状態が付く８Ｒ確変（第４大当たり），後述する小当たりラッシュ状態が付かない８Ｒ確変（第２大当たり），８Ｒ通常（第１大当たり）である。また、特図２大当たり抽選では、小当たりも発生する。小当たりのオープニング時間、エンディング時間については後述する。８Ｒ確変や１６Ｒ確変に当選した場合、サポート状態は付かず、次の大当たり発生まで高確率遊技状態となり、８Ｒ通常に当選した場合、サポート状態は付かない。

【２５９８】

図１３８を参照して、特図２大当たり（第２，３，４大当たり）後の高確率遊技状態中に小当たりに当選した場合の特定期間であるオープニング時間、エンディング時間について説明する。なお、小当たり遊技状態は第２大入賞口３２ｙが１回開放する遊技状態であり、開放時間中に遊技球が１球入球すれば、その時点で閉鎖されるものとする。また、オープニングからエンディングまでの小当たり遊技状態の期間は、２．０秒になるように設定されているとする。

【２５９９】

（ａ）に示すように、特図２の１６Ｒ確変大当たり（第３大当たり）または特図２の８

Ｒ確変大当たり（第４大当たり）である場合に、この大当たりラウンド遊技後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合は、小当たり当選時の変動回数が１～１００回であるときは、オープニング時間が０．９秒，エンディング時間が０．９秒に設定されているため、開放時間は０．２秒となり、これは第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ難い非小当たりラッシュ状態となる。小当たり当選時の変動回数が１０１回以降であるときは、オープニング時間が０．２秒、エンディング時間が０．２秒に設定されているため、開放時間は１．６秒となり、これは第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ易い小当たりラッシュ状態となる。

【２６００】

（ｂ）に示すように、特図２の８Ｒ確変大当たり（第２大当たり）である場合に、この大当たりラウンド遊技後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合は、小当たり当選時の変動回数が１～１００回であるときは、オープニング時間が０．９秒、エンディング時間が０．９秒に設定されるため、開放時間が０．２秒となり、非小当たりラッシュ状態となる。また、小当たり当選時の変動回数が１０１回以降であるときも、１～１００回のときと同じく、オープニング時間が０．９秒、エンディング時間が０．９秒に設定されているため、開放時間が０．２秒となり、非小当たりラッシュ状態となる。

【２６０１】

図１３９を参照して、本実施例の主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を説明する。上述した実施例１９の図１３３を参照して説明したものと異なる点を説明する。

【２６０２】

すなわち、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ４２０１にて、小当たりに当選していると判定された後、ステップＳ４２０１Ａにて、特図２大当たりの種別が第３，４大当たりであるか否かを判断する。特図２大当たりの種別が第３，４大当たりであれば、ステップＳ４２０２に進み、そうでなければステップＳ４２０１Ｂに進む。ステップＳ４２０１Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２大当たりの種別が第２大当たりであるか否かを判断する。特図２大当たりの種別が第２大当たりであればステップＳ４２０６に進み、そうでなければ（つまり特図２大当たりの種別が第１大当たりであれば）、通常遊技状態に転落し、通常遊技状態では小当たりが発生しないので、本処理を終了する。

【２６０３】

ステップＳ４２０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、小当たり当選時の変動回数（直前の大当たりラウンド遊技の終了時点からの変動回数）を読み出す。ステップＳ４２０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動回数が１～１００回であるか否かを判定する。変動回数が１～１００回であればステップＳ４２０４に進み、そうでなければ（つまり変動回数が１０１回以降）であればステップＳ４２０５に進む。

【２６０４】

ステップＳ４２０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２大当たりの種別が第３，４大当たりであった場合の１～１００回までに発生する小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙの閉状態となる期間を長くする（小当たり状態で賞球を増えにくくする）ために、オープニング時間を０．９秒、エンディング時間を０．９秒に設定して本処理を終了する。ステップＳ４２０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２大当たりの種別が第３，４大当たりであった場合の１０１回以降に発生する小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙが閉状態となる期間を短くする（小当たり状態で賞球を増えやすくする）ために、オープニング時間を０．２秒、エンディング時間を０．２秒に設定して、本処理を終了する。

【２６０５】

ステップＳ４２０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２大当たりの種別が第２大当たりであった場合（１～１００回からも１０１回目以降も）小当たり遊技状態の期間における第２大入賞口３２ｙの閉状態となる期間を長くする（小当たり状態で賞球

を増えにくくする）ために、オープニング時間を０．９秒、エンディング時間を０．９秒に設定して本処理を終了する。

【２６０６】

これにより、特図２大当たりの種別が第３，４大当たりである場合には、この第３，４大当たり後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合に、小当たり当選時の変動回数が１～１００回までは小当たりによって賞球が増え難いが、小当たり当選時の変動回数が１０１回以降は小当たりによって賞球が増え易くすることができる。また、特図２大当たりの種別が第２大当たりである場合には、この第２大当たり後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合に、小当たり当選時の変動回数が１～１００回までも、１０１回以降も、小当たりによって賞球が増え難くすることができる。

【２６０７】

図１４０を参照して、第２大入賞口３２ｙの大入賞口開閉パターンについて説明する。

【２６０８】

（ａ）に示すように、小当たりラッシュ状態中の第２大入賞口３２ｙの開閉パターンは、小当たり遊技状態の開始から０．２秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始０．２秒から開始１．８秒までが開状態であり、開始１．８秒から開始２．０秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たりラッシュ状態中の第２大入賞口３２ｙの開閉パターンは、小当たり遊技状態の期間（２．０秒）のうち、開状態の期間は１．６秒であり、閉状態の期間は０．４秒であるので、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球し易い。

【２６０９】

（ｂ）に示すように、非小当たりラッシュ状態中の第２大入賞口３２ｙの開閉パターンは、小当たり遊技状態の開始から０．９秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始０．９秒から開始１．１秒までが開状態であり、開始１．１秒から開始２．０秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、非小当たりラッシュ状態中の第２大入賞口３２ｙの開閉パターンは、小当たり遊技状態の期間（２．０秒）のうち、開状態の期間は０．２秒であり、閉状態の期間は１．８秒であるので、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球し難い。

【２６１０】

なお、特図２用始動入賞装置３３ｂの開閉パターンは、上述した実施例１９と同様に、小当たり遊技状態中も、普通図柄始動口３４を連続して遊技球が通過するように発射した場合に、開閉動作（例えば２秒間開放して２秒間閉鎖する動作）をくり返すが、上述のように、小当たりラッシュ状態中は第２大入賞口３２ｙの開放時間が長いので、１球の遊技球を入球できるが、非小当たりラッシュ状態中の第２大入賞口３２ｙの開放時間が非常に短いので、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球できない場合が多い。

【２６１１】

このように、高確率遊技状態において、特図２大当たりラウンド終了後の１～１００回までに発生する小当たり遊技状態では、特図２大当たり種別が第２大当たり，第３，４大当たりのいずれであっても、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ難いハマり状態となり、特図２大当たりラウンド終了後の１０１回以降に発生する小当たり遊技状態では、特図２大当たり種別が第２大当たりであれば、引き続きハマり状態のままであるが、特図２大当たり種別が第３，４大当たりであれば、ハマればハマるほど賞球を増やすことができる。

【２６１２】

また、特図２大当たりの結果表示（確定図柄）では、特図２大当たり種別が第２大当たり，第３，４大当たりのいずれであるかを判別できないようにすれば、特図２大当たりラウンド終了後が高確率遊技状態であると分かっても、特図２大当たりラウンド終了後の１０１回以降になるまでは、第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ易い小当たり遊技状態であるかどうかという期待感を持たせることができ、特図２大当たりラウンド終了後の１０１回以降の遊技球を入球させ易い小当たり遊技状態（小当たりラッシュ状態）の興趣性

を向上させることができる。
【２６１３】
図１４１を参照して小当たりラッシュ状態および小当たりラッシュ状態に至るまでの表示態様について説明する。図１４１は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。
【２６１４】
（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、大当たり組合せが確定表示される全図柄停止画面４３ｅが表示されている。この大当たり組合せは、例えば「３」の大当たり組合せが表示されているが、小当たりラッシュが付く８Ｒ確変大当たりに対応している。すなわち、第３図柄表示装置４２に表示された大当たり組合せが、小当たりラッシュが付く８Ｒ，１６Ｒ確変か、小当たりラッシュが付かない８Ｒ確変か、８Ｒ通常のいずれに対応するかは、遊技者には明示されていないものとする。
【２６１５】
この後、第３図柄表示装置４２には、オープニング画面４３ｈ（図示省略）が表示され、（ｂ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。ラウンド画面４３ｉには、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、ラウンド数情報４４ｉとともに、大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態（確変ゾーン）へ移行する否かを示唆する確変ゾーン移行示唆情報４４ｉ１が表示されている。ラウンド数情報４４ｉは、例えば、第１ラウンドを示す「１Ｒ」が表示されている。確変ゾーン移行示唆情報４４ｉ１は、例えば、自キャラクタを示す画像であるプレイヤーＰＹと、敵キャラクタを示す画像である敵キャラクタＴＫとが対決する演出において表示される情報であって、「対決に勝てば最終ゾーン突入確定！」との文字情報として表示されている。確変ゾーン移行示唆情報４４ｉ１は、８Ｒ確変もしくは１６Ｒ確変が発生するこを示唆している。
【２６１６】
（ｃ）に示すように、ラウンド数情報４４ｉが「８Ｒ」を示す時点で、確変ゾーン移行示唆情報４４ｉは、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの対決においてプレイヤーＰＹが勝利した場合、プレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像とともに、「最終ソーン突入確定！」という文字情報として表示されている。これにより、この大当たりラウンド遊技の契機となった大当たりは、８Ｒ確変大当たりであることを示唆することができる。
【２６１７】
（ｄ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、大当たりラウンド遊技が終了した後、高確率遊技状態画面４３ｋが表示されている。高確率遊技状態画面４３ｋには、高確率遊技状態中右打ち情報４４ｍと、高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２と、確変ゾーン移行示唆情報４４ｉ１とが表示されている。確変ゾーン移行示唆情報４４ｉ１は、高確率遊技状態に入った場合、例えば「最終ゾーン突入！」という文字情報として表示されている。また、高確率遊技状態画面４３ｋには、高確率遊技状態変動回数情報４４ｍとして、「１回転目」という文字情報が表示されている。また、第３図柄表示装置４２には、変動中であることを示す高速変動中画面４３ｃが表示されている。高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２は、数字「１」と付属情報「回転目」で構成される数値包含情報である。高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２の具体例について更に説明する。図１３６，図１３７における大当たり抽選用テーブルでは確変が継続する条件は、次回大当たりまでとなっていたところ、確変が継続する条件が例えば変動１００回までというような所定の回数で決定されている場合、高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２の具体例としては、「あと１００回転」というように変動の残回数であってもよい。この場合、例えば、高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２において「あと１０回転」となったとき、すなわち、数字の並びが「１」「０」という特定配列のとき、遊技を盛り上げる演出を実行するようにしてもよい。この場合の具体例としては、演出を「あと１０回転」の表示がなされたときに行ってもよいし、演出を「あと１０回転」の表示の後、「あと９回転」の表示以降も続けて行うようにしてもよい。また、確変状態中において高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２の表示は、「あと１００回転」から始まり、そこから変動の残回数が減少していくが、

確変状態中に確変に当選した場合、その時点で、高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２の表示は再び「あと１００回転」となる。また、確変が継続する条件が例えば、変動１００回まで、変動２００回まで、というように複数の条件がある場合に表示される高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２が「１回転目」～「１００回転目」となっているときには、現在の遊技状態が変動１００回に関する確変状態なのか、それとも変動２００回に関する確変状態なのかは遊技者にとって分からない。高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２が「１００回転目」となった後、「１０１回転目」という表示となったとき、現在の遊技状態が変動２００回に関する確変状態であることが示唆される。なお、高確率遊技状態中変動回数情報４４ｍ２の表示のうち数字が示すカウント数や残数は変動が確定しないときには変化しない。この表示は、現在の変動が未確定であることを示唆している。

【２６１８】

（ｄ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、この高確率遊技状態中の１回目の変動表示の結果が外れであることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。この後、２回転目から９９回転目まで外れが続く。（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、１００回転目の変動表示が行われていることを示す高速変動中画面４３ｃが表示されている。（ｆ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、１００回転目の変動表示がリーチ発展演出に突入したことを示す発展リーチ表示画面４３ｇが表示されている。

【２６１９】

（ｇ）に示すように、発展リーチ表示画面４３ｇには、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとが対決する最終対決演出とともに、小当たりラッシュ状態へ移行するか否かを示唆する小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０が表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、例えば、「最終対決！引き分けでもパワーアップゾーンに突入！」という文字情報として表示されている。すなわち、１００回目の変動表示の結果が外れであった場合は、演出上は最終対決の結果が引き分けであるとして、小当たりラッシュ状態に突入することを示唆している。

【２６２０】

（ｈ）に示すように、１００回転目の変動表示のリーチ発展演出の結果が外れである場合、第３図柄表示装置４２には、リーチ発展演出のリーチ外れの結果表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、例えば、「引き分け！」という文字情報として表示されている。また、（ｉ）に示すように、第３図柄表示装置４２には。１００回目の変動表示の結果がリーチ外れで確定した場合、リーチ外れの確定表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、例えば「勝負は次のステージへ！」という文字情報として表示されている。

【２６２１】

（ｊ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、１００回転目の変動表示の終了後、第３図柄表示装置４２には、小当たりラッシュ移行情報４４ｍ１０が表示される高確率状態画面４３ｋ（小当たりラッシュゾーン画面４３ｋ１）が表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、例えば「パワーアップゾーン突入」という文字情報として表示されている。小当たりラッシュゾーン画面４３ｋ１は、（ｄ）から（ｉ）までの高確率状態画面４３ｋとは異なる表示態様で示された画面である。これらにより、１０１回転目以降からは、高確率遊技状態において小当たりラッシュ状態に移行していることが示唆される。

【２６２２】

（ｋ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、小当たりラッシュ状態において、１０１回目の変動表示を示す高速変動中画面４３ｃが表示されている。（ｌ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、１０１回目の変動表示の結果が小当たり結果となったことを示す小当たり停止画面４３ｅ１と、小当たり遊技状態において第２大入賞口３２ｙへの入賞があることを示唆する小当たり入賞示唆情報４４ｍ１１とが表示されている。

【２６２３】

小当たり停止画面４３ｅ１は、例えば左列と右列に装飾図柄ＳＺ（例えば「７」と「３」）が表示され、中央列に小当たり当選を示す小当たり図柄ＫＺ（例えば「小当り」という図柄）が表示されている。これにより、小当たり当選が遊技者に分かり易くされている。小当たり入賞示唆情報４４ｍ１１は、例えば、「パワーアップ！」という文字情報として表示されている。これにより、小当たり遊技状態において賞球が発生することが遊技者に分かり易くされている。

【２６２４】

この後、小当たりラッシュ状態は、次に大当たり当選結果が発生するまで続く。次に発生する大当たり当選結果が第３，４大当たりであれば、その大当たりラウンド遊技の終了後、１０１回転目以降に再び小当たりラッシュ状態が発生する。

【２６２５】

次に、図１４２を参照して、小当たりラッシュ状態および小当たりラッシュ状態に至るまでの図１４１とは別の表示態様について説明する。図１４２は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。

【２６２６】

（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、大当たり組合せが確定表示される全図柄停止画面４３ｅが表示されている。この大当たり組合せは、例えば「３」の大当たり組合せが表示されているが、上述した図１４１の説明とは異なり、小当たりラッシュが付かない８Ｒ確変大当たりに対応している。

【２６２７】

そのため、（ｂ）（ｃ）に示すように、大当たりラウンド中の対決演出においてプレイヤーＰＹの勝利が勝利する点と、（ｄ）～（ｇ）に示すように、最終ゾーンの１００回目の変動表示のリーチ発展演出において最終対決演出が行われる点とは、上述した図１４１の説明と同じであるが、最終演出で敵キャラクタＴＫが勝利する点が異なっている。

【２６２８】

すなわち、（ｈ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、１００回転目の変動表示のリーチ発展演出の結果が外れである場合、第３図柄表示装置４２には、リーチ発展演出のリーチ外れの結果表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに負けたことを示す画像とともに、「残念！」という文字情報として表示されて、小当たりラッシュゾーンに移行しないことが示唆されている。

【２６２９】

（ｉ）に示すように、第３図柄表示装置４２には。１００回目の変動表示の結果がリーチ外れで確定した場合、リーチ外れの確定表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、例えば「残念！次に備えて！」という文字情報として表示されている。これにより、小当たりラッシュ状態に移行しないが、高確率遊技状態が続くことが示唆される。

【２６３０】

（ｊ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、１００回転目の変動表示の終了後、第３図柄表示装置４２には、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０が表示される高確率状態画面４３ｋが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０は、例えば「再チャレンジゾーン突入」という文字情報として表示されている。これにより、１０１回転目以降からは、小当たりラッシュ状態に移行していないが高確率遊技状態が続いていることが示唆される。（ｋ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、小当たりラッシュ状態に移行していないが、高確率状態画面４３ｋでの変動表示が行われる。

【２６３１】

このように、特図２大当たりの抽選結果の表示時点では小当たりラッシュが付く８Ｒ，１６Ｒ確変か小当たりラッシュが付かない８Ｒ確変かの区別を遊技者に明示せずに、大当たりラウンド終了後の高確率有事状態中の変動回数が１００回になるまでは共通の表示演出を行うことで、とくに大当たりラウンド数に差が無い小当たりラッシュが付く８Ｒ確変

と小当たりラッシュが付かない８Ｒ確変とでは、１００回までの間、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態（小当たりラッシュ状態）に変化するのかどうかという期待感を遊技者に与えることができる。

【２６３２】

上述したように、本実施例２０のパチンコ機１０によれば、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、第２大入賞口開閉部材３２ｙ１を有し、遊技領域３０ａを流下する遊技球を入球させる開状態と、遊技領域３０ａを流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する第２可変入賞装置３２Ｙと、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における計数機能と、数情報が所定数（例えば上記変動回数が１０１回目）となったことに基づき、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態から、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態に変化させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び小当たりの第２大入賞口開閉処理における状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（Ｏ０００）に記載の遊技機の一例である。

【２６３３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、第１特定結果（例えば小当たりラッシュが付く８Ｒ，１６Ｒ確変大当たり）が発生した場合は、数情報が所定数になるまでは、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態を維持し、第２特定結果（例えば小当たりラッシュが付かない８Ｒ確変大当たり）が発生した場合は、数情報が所定数になった後も、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態を維持する。これにより、特定結果の種類と、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況とに応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。例えば、第１特定結果か第２特定結果かの区別を遊技者に明示せずに、数情報が所定数になるまでは共通の表示演出を行うことで、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態に変化するのかどうかという期待感を遊技者に与えることができる。これは、例えば上述した（Ｏ０９）に記載の遊技機の一例である。

【２６３４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば次の大当たり発生までの期間）、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第２可変入賞装置３２Ｙへ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（Ｏ０２）に記載の遊技機の一例である。

【２６３５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｏ０３）に記載の遊技機の一例である。

【２６３６】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が１～１００回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（Ｏ０４）に記載の遊技機の一例である。

【２６３７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、上述の所定の期

間、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態を維持した後、特定結果として第３特定結果が発生した場合（例えば次に通常大当たりに当選した場合）、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態に戻す。これにより、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（Ｏ１０）に記載の遊技機の一例である。

【２６３８】

なお、上述した実施例２０では、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態においても、ある程度の遊技球の入球が発生するものであってが、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態は、遊技球の入球がほとんど発生しないものでもよい。

【２６３９】

また、小当たり遊技状態における予め定めることが可能な特定期間として、オープニング時間やインターバル時間を例に挙げて説明してきたが、小当たり遊技状態における開放時間であっても構わない。この場合、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態は、第２可変入賞装置３２Ｙの開放時間が短くて（例えば０．２秒程度）、遊技球が入球し難い状態であり、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態は、第２可変入賞装置３２Ｙの開放時間が長いものでもよい（例えば２．０秒程度）。

【実施例２１】

【２６４０】

上述した実施例２０では、特図２の１６Ｒ確変（第３大当たり），８Ｒ確変（第４大当たり）の大当たりラウンド遊技の終了後、１～１００回までを非小当たりラッシュ状態として、１０１回以降を小当たりラッシュ状態としたが、小当たりラッシュ状態と非小当たりラッシュ状態とを変動回数に応じて交互に発生させる構成であってもよい。以下、図１４３，図１４４を参照して説明する。図１４３は、実施例２１の特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図１４４は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【２６４１】

図１４３を用いて特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間（オープニング時間、エンディング時間）の設定について説明する。

【２６４２】

（ａ）に示すように、特図２の大当たり種別が１６Ｒ確変（第３大当たり）、８Ｒ確変（第４大当たり）の場合は、非小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の１～１００回，２０１～３００回（以下、１００回おき）に発生し、小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の１０１～２００回，３０１～４００回（以下、１００回おき）に発生する。（ｂ）に示すように、特図２の大当たり種別が８Ｒ確変（第２大当たり）の場合は、実施例２０と同様に、１回目以降、非小当たりラッシュ状態が継続する。

【２６４３】

次に、図１４４を用いて、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する。

【２６４４】

（ａ）から（ｄ）は、上述した実施例２０の図１４１の（ｉ）から（ｌ）に相当し、特図２の大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中の１００回目の変動にて大当たり結果とならなかった場合に小当たりラッシュゾーン４３ｋ１移行することを示す。（ｅ）に示すように、小当たりラッシュゾーン４３ｋ１にて２００回目の変動も小当たり結果となった場合、（ｆ）に示すように、高確率状態画面４３ｋ（確変ゾーン）に戻る。高確率状態画面４３ｋでは、確変ゾーン移行示唆情報４４ｉ１として「最終ゾーン再突入！」という文字情報が表示されて、再び確変ゾーンに移行したことが示唆されている。（ｇ）～（ｊ）に示すように、確変ゾーンにて３００回の変動が外れ結果（例えば発展リーチ外れ）となった場合、（ｋ）に示すように、再び小当たりラッシュゾーン４３ｋ１に移行する。小当たりラッシュゾーン４３ｋ１では、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０と

して「パワーアップゾーン再突入！」という文字情報が表示されて、再び小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆され、（ｌ）に示すように、３０１～４００回まで小当たりラッシュ状態となる。

【２６４５】

このように、特図２の第３，４大当たりでの大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中に１００回ハマる毎に、小当たりラッシュ状態と非小当たりラッシュ状態が切り替わるので、ハマり状態における賞球をバランスよく出すことができる。その結果、高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【２６４６】

上述したように、本実施例２１のパチンコ機１０によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、付加価値遊技状態（例えば高確率遊技状態）において計数される遊技に関する数情報（例えば変動回数）に応じて、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態（例えば小当たりラッシュ状態）と、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し難い状態（例えば非小当たりラッシュ状態）とを切り替える。これにより、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、第２可変入賞装置３２Ｙへの入球に基づく遊技価値をバランスよく付与することができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（Ｏ１１）に記載の遊技機の一例である。

【２６４７】

なお、小当たりラッシュ状態の変動回数や開閉時間は一例であるので、これより多い変動回数・開閉時間や少ない変動回数・開閉時間であっても構わない。

【実施例２２】

【２６４８】

上述した実施例２０，実施例２１では、小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が０．２秒，エンディング時間が０．２秒，開放時間が１．６秒の１種類だけであったが、複数種類あってもよい。以下、図１４５，図１４６を参照して説明する。図１４５は、実施例２２の特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図１４６は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【２６４９】

図１４５を用いて特図２当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間（オープニング時間、エンディング時間）の設定について説明する。

【２６５０】

（ａ）に示すように、非小当たりラッシュ状態よりも第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ易い第１小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が０．３秒，エンディング時間が０．３秒，開放時間が１．４秒に設定されている。第１小当たりラッシュ状態よりも第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ易い第２小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が０．２秒，エンディング時間が０．２秒，開放時間が１．６秒に設定されている。第２小当たりラッシュ状態よりも第２大入賞口３２ｙに遊技球を入球させ易い第３小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が０．１秒，エンディング時間が０．１秒，開放時間が１．８秒に設定されている。

【２６５１】

特図２の大当たり種別が１６Ｒ確変（第３大当たり）、８Ｒ確変（第４大当たり）の場合は、非小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の１～１００回に発生し、第１小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の１０１～２００回に発生し、第２小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の２０１～３００回に発生し、第３小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の３０１～４００回に発生する。なお、（ｂ）に示すように、特図２の大当たり種別が８Ｒ確変（第２大当たり）の場合は、実施例２０と同様に、１回目以降、非小当たりラッシュ状態が継続する。

【２６５２】
次に、図１４６を用いて、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する。
【２６５３】
（ａ）から（ｅ）は、上述した実施例２１の図１４４の（ａ）から（ｅ）に相当し、特図２の大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中の１００回目の変動にて大当たり結果とならなかった場合に第１小当たりラッシュゾーン４３ｋ１移行することを示す。（ｅ）に示すように、第１小当たりラッシュゾーン４３ｋ１にて２００回目の変動も小当たり結果となった場合、（ｆ）に示すように、第２小当たりラッシュゾーン４３ｋ２に移行する。第２小当たりラッシュゾーン４３ｋ２では、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０として「第２パワーアップゾーン突入！」という文字情報が表示されて、次のレベルの小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆されている。（ｇ）～（ｉ）に示すように、２０１～３００回の第２小当たりラッシュ状態にて小当たり結果となった場合、（ｊ）に示すように、第３小当たりラッシュゾーン４３ｋ３に移行する。第３小当たりラッシュゾーン４３ｋ３では、小当たりラッシュ移行示唆情報４４ｍ１０として「第３パワーアップゾーン突入！」という文字情報が表示されて、次のレベルの小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆され、（ｋ）～（ｌ）に示すように、３０１～４００回まで第３小当たりラッシュ状態となる。
【２６５４】
このように、特図２の第３，４大当たりでの大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中に１００回ハマる毎に、小当たりラッシュ状態の第２大入賞口３２ｙへの入球し易さが増していくので、ハマり状態に応じて段階的に賞球を増やすことができる。その結果、高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【２６５５】
上述したように、本実施例２２のパチンコ機１０によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、付加価値遊技状態（例えば高確率遊技状態）において計数される遊技に関する数情報（例えば変動回数）に応じて、第２可変入賞装置３２Ｙに遊技球が入球し易い状態（例えば小当たりラッシュ状態）を段階的に切り替える。これにより、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて第２可変入賞装置３２Ｙへの入球に基づき付与される遊技価値を段階的に増減させることができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（Ｏ１２）に記載の遊技機の一例である。
【２６５６】
なお、本実施例では小当たりラッシュ状態におけるオープニング時間・エンディング時間をハマり回数に応じて段階的に減らすことで、開放時間を段階的に増やしたが、非小当たりラッシュ状態においては、逆に、オープニング時間・エンディング時間をハマり回数に応じて段階的に増やすことで、開放時間を段階的に減らしても構わない。
【実施例２３】
【２６５７】
実施例２３のパチンコ機１０は、枠ボタン８０のうち例えば決定ボタン８１が長押し操作された場合に、この長押し操作に対応する演出を実行するものである。この実施例２３のパチンコ機１０について、まず制御系から説明する。
【２６５８】
なお、長押し操作が行われる操作手段は、決定ボタン８１のようなボタンを押下する操作手段に限らず、操作レバーのようなレバーを傾倒する操作手段であってもよいし、タッチパネルのような手をかざして操作するような操作手段であってもよい。なお、長押し操作の替わりに、決定ボタン８１を連打する連打操作であってもよい。また、長押し操作を行うことで第３図柄表示装置４２のような表示手段では連打を示す表示情報が表示されるオート連打を実行するための操作であってもよい。これらの長押し、連打操作などが行われる期間は、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（所定の回数の

計数）を獲得し易い連続操作有利状態である。
【２６５９】
図１４７は、実施例２３のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１４８は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図１４９は、サブ制御装置２６２によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。図１５０は、表示制御装置４５によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
【２６６０】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技に関する主たる制御を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させる演出実行機能（図１４８に示す変動表示態様設定機能）を備える。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能によって、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が特定態様（例えば長押し態様）で所定期間（例えば長押し開始から３秒間）行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出を実行する。
【２６６１】
長押し対応演出は、例えば、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作した時間（最大３秒間）に応じてチャージカウンタの値が増えていく長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果として獲得されたパワーに基づいて自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するチャージ攻撃演出とで構成される長押しチャージ攻撃演出である。
【２６６２】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能として、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押しチャージ演出の実行を継続する。具体的には、例えば、以下に示す操作検出機能（図１４７に示すステップＳ２３１２の決定ボタン検出機能と、ステップＳ４５０１のボタン長押し演出フラグの判定機能と、ステップＳ４５０２の有効期間の判定機能）と、操作継続判定機能（図１４７に示すステップＳ４５０９のチェックポイント通過判定機能）とを備える。
【２６６３】
すなわち、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この操作検出機能によって、有効期間内を所定時間間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この操作継続判定機能によって、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、０．０１秒間隔よりも長い特定時間間隔毎（例えば０．３０秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し態様の操作が継続されているか否かを判定する。
【２６６４】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の各機能で構成される演出実行機能を備えることによって、判定タイミングにおける長押し態様の操作が継続されているか否かの判定結果に基づき、長押し対応演出の実行を制御する。
【２６６５】
これにより、長押しチャージ演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押しチャージ演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要をなくすことができる。例えば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、所定期間（特定時間間隔）を経過するまでに遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次の判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し態様の操作が継続されていると判定されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様で所定期間となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向

上させることができる。
【２６６６】
上述した長押し対応演出の実行を制御する機能について説明する。
【２６６７】
図１４７に示すように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３１２にて決定ボタンの操作が検出されたが、通常画面表示、デモ画面表示、高速変動、オープニング演出、エンディング演出、ボタン示唆演出のいずれのタイミングでもない場合は、ステップＳ４５０１に進む。ステップＳ２３１２にて決定ボタンの操作が検出されなかった場合には、ステップＳ４５１２に進む。
【２６６８】
ステップＳ４５０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン長押し演出が１である場合はステップＳ４５０２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４５０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出を実行するための決定ボタン８１の長押し操作が有効となる有効期間内か否かを判断する。なお、この有効期間とは、後述する決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（６．００秒）までの期間）のうち、演出時間を考慮して決まる長押し演出の開始のための有効期間（例えば長押しチャージ演出の開始から４．００秒までの期間）である。後述する有効期間内であればステップＳ４５０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２６６９】
ステップＳ４５０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが０であるか否かを判断する。長押しフラグが０である場合、すなわち長押し操作の開始時点である場合は、ステップＳ４５０４に進み、そうでない場合、すなわち長押し操作の実行中である場合は、ステップＳ４５０７に進む。
【２６７０】
ステップＳ４５０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出のための長押しタイマーを起動させ、ステップＳ４５０５に進む。ステップＳ４５０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下検出が０．１０秒継続したか否かを判断する。０．１０秒継続した場合は、長押し操作が成立したと判断して、ステップＳ４５０６に進み、そうでない場合は、長押し操作がまだ成っていないため、本処理を終了する。
【２６７１】
ステップＳ４５０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグを１に設定して、ステップＳ４５０７に進む。ステップＳ４５０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．０３ｎ秒（ｎは１～１００までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが０．０３ｎ秒をカウントした場合はステップＳ４５０８に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２６７２】
ステップＳ４５０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．０３ｎ秒をカウントする毎に、長押しチャージカウンタを＋１して、ステップＳ４５０９に進む。長押しチャージ演出は、３．００秒間行われるので、チャージカウンタの値は１～１００まで増える。
【２６７３】
ステップＳ４５０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーのカウント時間が０．３ｎ秒（ｎ＝１～１０までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントした場合はステップＳ４５１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２６７４】
ステップＳ４５１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０

．３ｎ秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを＋１し、本処理を終了する。０．３ｎ秒は、長押しチャージ演出のチェックポイントである。長押しチャージ演出は、３．００秒間行われるので、チェックポイントは１～１０まで１０個ある。

【２６７５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４５０３にて長押しフラグが０でないと判定された場合、つまり既に決定ボタン８１を長押し態様で操作していると判定された場合、ステップＳ４５０４～ステップＳ４５０６を飛ばして、上述したステップ４５０７～ステップＳ４５１０を実行する。このように、長押し態様での操作中に決定ボタン８１の押下が検出される毎に上述した処理を繰り返すことで、長押し態様での操作が継続していることが判断される。

【２６７６】

ステップＳ４５１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２３１２にて決定ボタン８１の押下の検出が無いと判定された場合に、ボタン長押し演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが１である場合はステップＳ４５１３に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４５１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１である場合は、ステップＳ４５１４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、ステップＳ４５１２およびステップＳ４５１３では、ボタン長押し演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン８１の操作の中断が発生したか否かを検出している。

【２６７７】

ステップＳ４５１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４５１０のチェックポイント通過カウンタの値を読み出し、ステップＳ４５１５に進む。ステップＳ４５１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続したか否かを判断する。言い換えれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このステップＳ４５１５にて、次のチェックポイントまでに操作が再開されるという再開条件が成立したか否かを判断する。この次のチェックポイントの経過時点は、長押しタイマーが、０．３ｎ＋０．３［秒］（ただしｎは上述したステップＳ４５１０で読み出したチェックポイント通過カウンタの値）をカウントしたか否かで判断される。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合にはステップＳ４５１６に進み、そうでなければ本処理を終了し、再び決定ボタン８１の操作の検出があるか否かを判断を繰り返す。つまり、ステップＳ４５１４およびステップＳ４５１５では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン８１の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン８１の操作の中断が次のチェックポイントを越えるか否かを検出している。長押し対応演出中における決定ボタン８１の操作の中断が次のチェックポイントを越えていない場合は、本処理が繰り返されるので、次のチェックポイントを越えるまでに決定ボタン８１の操作の再検出があれば、長押し対応演出が継続される。

【２６７８】

検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ４５１６にて長押しフラグを０に変更して、ステップＳ４５１７にて長押しタイマーを０に戻して、ステップＳ４５１８にて長押しチャージカウンタを０に戻して、ステップＳ４５１９にてチェックポイント通過カウンタを０に戻して、長押しチャージ演出を終了する。これにより本処理が終了する。つまり、ステップＳ４５１６からステップＳ４５１９では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン８１の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン８１の操作の中断が次のチェックポイントを越えた場合は、その時点で長押し対応演出が終了される。

【２６７９】

このように、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し対応

演出（長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出）の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。また、とくに長押しチャージ演出に関しては、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、その途切れた時間の長さに関わりなく、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。また、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了する（長押しチャージ演出が終了し、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出も行われない）ので、操作を怠ることが低減し易くなる。

【２６８０】

次に、図１４８を用いて、上述した本実施例の変動表示態様設定処理について説明する。なお、図４２に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【２６８１】

ステップＳ２４７４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２４７１にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、ボタン長押し演出有りのコマンドを受信したか否かを判断する。ボタン長押し有りのコマンドを受信した場合は、ステップＳ２４７４Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２６８２】

ステップＳ２４７４Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを１に設定し、ステップＳ２４７４Ｃに進む。ステップＳ２４７４Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、以下に述べるボタン長押し演出設定処理を実行する。

【２６８３】

次に、図１４９を用いて、ボタン長押し演出設定処理について説明する。

【２６８４】

ステップＳ４６０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し対応演出の開始を予告する予告開始タイミングであるか否かを判断する。予告開始タイミングであればステップＳ４６０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し予告表示コマンドをセットし、ステップＳ４６０３に進む。ステップＳ４６０３では、予告時間の終了であるか否かを判断する。予告時間の終了であればステップＳ４６０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出開始コマンドをセットし、本処理を終了する。

【２６８５】

ステップＳ４６０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４６０１にて予告開始タイミングでないと判定された場合、決定ボタン８１の検出の有効時間内であるか否かを判断する。有効時間内であればステップＳ４６０６に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグの値を読み出し、ステップＳ４６０７に進む。ステップＳ４６０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４６０８に進み、そうでなければステップＳ４６２２に進む。

【２６８６】

ステップＳ４６０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、直前の長押しフラグが０であるか否かを判断する。直前の長押しフラグが０であれば、長押し態様での操作の開始時点と判断して、ステップＳ４６０９に進む。ステップＳ４６０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ開始コマンドをセットして、ステップＳ４６１０に進む。

【２６８７】

ステップＳ４６１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージカウンタが＋１されたか否かを判断する。長押しチャージカウンタが＋１されていればステップＳ４６１１に進み、そうでなければステップＳ４６１２に進む。ステップＳ４６１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ＋１コマンドをセットし、ステップＳ４６１２に進む。

【２６８８】

ステップＳ４６１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ時間が終了していればステップＳ４６１３に進み、そうでなければステップＳ４６１５に進む。ステップＳ４６１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、９１～１００パーセントのチャージであるか否かを判断する。９１～１００パーセントのチャージであればステップＳ４６１４に進み、そうでなければステップＳ４６１５に進む。ステップＳ４６１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャージコマンドＡをセットして、ステップＳ４６１８に進む。このチャージコマンドＡは、後述する「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａを表示させるためのコマンドである。

【２６８９】

ステップＳ４６１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、５０～９０パーセントのチャージであるか否かを判断する。５０～９０パーセントのチャージであればステップＳ４６１６に進み、そうでなければ（つまり１～４９パーセントのチャージであれば）ステップＳ４６１７に進む。ステップＳ４６１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャージコマンドＢをセットして、ステップＳ４６１８に進む。チャージコマンドＢは、後述する「真Ｂアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂを表示させるためのコマンドである。ステップＳ４６１７では、５０未満のチャージであるので、チャージコマンドＣをセットして、ステップＳ４６１８へ進む。チャージコマンドＣは、後述する「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃを表示させるためのコマンドである。

【２６９０】

ステップＳ４６１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ演出時間が終了していればステップＳ４６１９Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップＳ４６２０に進む。

【２６９１】

ステップＳ４６２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを０に戻し、ステップＳ４６２１に進む。ステップＳ４６２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを０に戻して、本処理を終了する。

【２６９２】

ステップＳ４６２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４６０７にて長押しフラグが１でないと判定された場合に、直前の長押しフラグが１であったか否かを判断する。直前の長押しフラグが１である場合、すなわち長押し態様での操作が中断された場合は、ステップＳ４６２３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２６９３】

ステップＳ４６２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出をやり直し可能な残り時間があるか否かを判断する。やり直し可能な残り時間がなければステップＳ４６１２に進む。やり直し可能な残り時間が残っていればステップＳ４６２４に進む。ステップＳ４６２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出をやり直すためのやり直しコマンドをセットして、ステップＳ４６２１に進む。ステップＳ４６２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し態様の操作が中断されたことを受けて、上述の各フラグを０に戻し、本処理を終了する。

【２６９４】
次に、図１５０を用いて、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が行うボタン長押し演出表示処理について説明する。
【２６９５】
ステップＳ４７０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４６０２の長押し予告表示コマンドを受信したか否かを判断する。長押し予告表示コマンドを受信していればステップＳ４７０２に進み、そうでなければステップＳ４７０６に進む。ステップＳ４７０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に長押し予告画像を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７０３に進む。
【２６９６】
ステップＳ４７０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押し予告時間を終了したか否かを判断する。長押し予告時間を終了していればステップＳ４７０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２から長押し予告画像を消去し、ステップＳ４７０５に進む。ステップＳ４７０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押し演出画像を表示する表示制御を行い、本処理を終了する。
【２６９７】
ステップＳ４７０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ開始コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ開始コマンドを受信していればステップＳ４７０７に進み、そうでなければステップＳ４７２５に進む。ステップＳ４７０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押しチャージ画像を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７０８に進む。例えば、長押し態様での操作が開始されるまでは、「チャージ０パーセント」などの情報が表示される。
【２６９８】
ステップＳ４７０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ＋１コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ＋１コマンドを受信していればステップＳ４７０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ＋１コマンド画像を表示し、表示されていた長押しチャージの値を更新して、ステップＳ４７１０に進む。このとき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージの現在の値としてメモリに記憶された表示値に１を足して、記憶された表示値を更新する。例えば、「チャージ１パーセント」「チャージ２パーセント」・・・「チャージ１０パーセント」のように更新される。
【２６９９】
ステップＳ４７１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ時間の終了か否かを判断する。長押しチャージ時間の終了であればステップＳ４７１１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押しチャージ終了画像を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７１２に進む。
【２７００】
ステップＳ４７１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、チャージコマンドＡを受信したか否かを判断する。チャージコマンドＡを受信していればステップＳ４７１４に進み、そうでなければステップＳ４７１６に進む。ステップＳ４７１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａ（図中ではチャージ攻撃画像Ａ）を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７２３に進む。
【２７０１】
ステップＳ４７１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、チャージコマンドＢを受信したか否かを判断する。チャージコマンドＢを受信していればステップＳ４７１８に進み、そうでなければステップＳ４７２０に進む。ステップＳ４７１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に「真Ｂアタック」と称するチャージ攻

撃画像４５ｄ－Ｂ（図中ではチャージ攻撃画像Ｂ）を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７２３に進む。

【２７０２】

ステップＳ４７２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、チャージコマンドＣを受信したか否かを判断する。チャージコマンドＣを受信していればステップＳ４７２１へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃ（図中ではチャージ攻撃画像Ｃ）を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７２３に進む。

【２７０３】

ステップＳ４７２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押し演出時間を終了したか否かを判断する。長押し演出時間を終了していればステップＳ４７２４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ対応画像を消去して、本処理を終了する。

【２７０４】

次に、上述した長押し対応演出のタイミングについて説明する。

【２７０５】

図１５１は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図１５２は、図１５１とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図１５３は、図１５１，図１５２とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【２７０６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能として、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、長押しチャージ演出の実行を継続する。

【２７０７】

図１５１を用いて、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出について説明する。

【２７０８】

（ａ）に示す検出タイミングは、決定ボタン８１の検出タイミングである。例えば０．０１秒毎に決定ボタン８１の押下を検出できるタイミングが設定されている。なお、検出タイミングは、チェックポイントの間隔（０．３秒毎）よりも短い時間であればよいので、例えば０．１秒毎やこれに相当する割込数毎であってもよい。

【２７０９】

（ｂ）に示す有効タイミングは、長押しチャージ演出が最大６．００秒間実行されるにあたり、決定ボタン８１の押下操作を検出できる有効期間として設定されている。ここで、有効タイミングのうち、長押しチャージ演出の開始から開始後４．００秒までを示している。この長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（上述した６．００秒）までの期間は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間である。なお、長押しチャージ演出の開始から４．００秒を経過して初めて決定ボタン８１の押下操作した場合、演出時間を確保するため、その操作は無効と判定されるので、長押しチャージが実行されない。

【２７１０】

（ｃ）に示す操作タイミングは、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作するタイミングを示している。図１５１では、遊技者は、長押しチャージ演出の開始０．９０秒後に、決定ボタン８１の長押し態様での操作を開始し、長押し態様の判定時間（０．１０秒）を経過後、長押しチャージ演出の開始１．００秒後から３．００秒間、長押し態様での操作を継続している。つまり、長押しチャージ演出中、長押し態様での操作が連続して実行されている。

【２７１１】

（ｄ）に示す長押しタイマーは、遊技者が決定ボタン８１を押下したことに基づき、決

定ボタン８１の検出がオンになっている時間を計測する。本図では、長押しチャージ演出の開始０．９０秒後に決定ボタン８１が押下されてから、（ｃ）に示すように、長押しチャージ演出が終了するタイミング（長押しチャージ演出の開始４．００秒後）まで計測され続けている。

【２７１２】

（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作しているかどうかの判定が行われる時点を示している。具体的には、長押し態様の判定時間（０．１０秒）を経過後、０．３０秒毎にチェックポイントが設けられている。本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始１．３０秒後に１回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始１．６０秒後に２回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始１．９０秒後に３回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始２．２０秒後に４回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に５回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始２．８０秒後に６回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始３．１０秒後に７回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始３．４０秒後に８回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始３．７０秒後に９回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始４．００秒後に１０回目のチェックポイントが到来する。１０回目のチェックポイントが到来するタイミングで、長押しチャージ演出が終了する。

【２７１３】

（ｆ）に示す長押しフラグは、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作していることを示す信号である。具体的には、長押し態様の操作であると判定された時点から、長押し態様の操作が終了するまで（本図では、長押しチャージ演出が終了する時点まで）立ち上がり（「１」）を示している。

【２７１４】

（ｇ）に示す長押しチャージ画像は、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作している間に表示される表示演出画像である。具体的には、長押しチャージ演出の開始から長押し態様の判定時点までの期間は、チャージ０パーセントを示す画像が表示されている。長押し態様の判定後は、長押し態様での操作が０．０３秒続くごとに、長押しチャージが１パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。つまり、長押し態様での操作が０．３０秒続くごとに、長押しチャージが１０パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。

【２７１５】

本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始１．３０秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、１０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始１．６０秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、２０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始１．９０秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、３０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始２．２０秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、４０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、５０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始２．８０秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されていれば、６０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始３．１０秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、７０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始３．４０秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、８０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始３．７０秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、９０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始４．００秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、１００パーセントを示す画像が表示される。

【２７１６】
この長押しチャージ演出の結果に基づき長押しチャージ攻撃演出が実行される。長押しチャージ攻撃演出は、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で長押しチャージ演出が実行される所定期間（例えば３．００秒間）操作したことに基づき、長押しチャージ演出の終了に合わせて実行される表示演出にてチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａ，４５ｄ－Ｂ，４５ｄ－Ｃのいずれかを表示する演出である。
【２７１７】
例えば、チャージ攻撃画像４５ｄ－Ａは、パワーが９１～１００パーセントチャージされるまで待った状態で繰り出されるので、「奥義Ａアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂは、パワーが５０～９０パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａよりも短い時間で繰り出されるので、「真Ｂアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃは、パワーが１～４９パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂよりも短い時間で繰り出されるので、「速攻Ｃアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。
【２７１８】
図１５２を用いて、図１５１とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。なお、決定ボタン８１の長押し態様での操作の開始タイミングは、図１５２に示すタイミングと同じである。以下では、図１５１に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。
【２７１９】
（ｃ）に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始後に決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れる例を説明する。決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れる場合には、長押し態様とは異なる操作として、検出タイミングより短く決定ボタン８１が離される場合や、検出タイミングより長く決定ボタン８１が離される場合がある。ここでは、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始２．４５秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後から２．４５秒後までの１．１５秒間、決定ボタン８１の長押し態様での操作が中断される検出タイミングより長い無操作期間となるが、上述した検出タイミングより短い無操作期間でもよい。この無操作期間は、長押しチャージ演出の開始２．２０に到来する４回目のチェックポイントから長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に到来する５回目のチェックポイントまでの期間に位置している。すなわち、この長押し態様での操作の中断は、４回目のチェックポイントより後に始まり、５回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。つまり、この無操作期間は、各チェックポイント間、すなわち操作再開による演出継続可能期間内に位置している。
【２７２０】
（ｄ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。
【２７２１】
（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、上述の無操作期間が、４回目のチェックポイントより後に始まり、５回目のチェックポイントが到来する前に終わっているので、図１５１（ｅ）に示すチェックポイントと同様に、この無操作期間も、長押し態様での操作が継続していると判定されている。（ｆ）に示す長押しフラグも、同様に、この無操作期間も、「１」を示している。
【２７２２】
（ｇ）に示す長押しチャージ画像は、上述の無操作期間が、４回目のチェックポイントより後に始まり、５回目のチェックポイントが到来する前に終わっているので、図１５１（ｇ）に示す長押しチャージ画像と同様に、この無操作期間も、長押しチャージが上昇する画像が表示されている。
【２７２３】

このように、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。

【２７２４】

図１５３を用いて、図１５１，図１５２とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。以下では、図１５１，図１５２に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

【２７２５】

この説明では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能として、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、所定の判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有った後、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合であって、次の判定タイミングまでに、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出が無い場合には、長押しチャージ演出の実行を終了する。

【２７２６】

（ｃ）に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始２．６０秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後から２．６０秒後までの０．３０秒間、決定ボタン８１の長押し態様での操作が中断される。

【２７２７】

（ｄ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【２７２８】

（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）が、（ｃ）に示す無操作期間中に到来する。そのため、５回目のチェックポイントでは、決定ボタン８１の長押し態様での操作がないと判定される。これにより、長押しチャージ演出は終了する。なお、（ｃ）に示すように、その後、操作が再開された場合は、残り時間で長押しチャージ演出を実行可能な場合は、長押しチャージ演出が初めからやり直されてもよい。

【２７２９】

例えば、長押しチャージ演出の開始２．６０秒から０．１０秒間長押し態様での操作あると判別されたことに基づき、長押しチャージ演出の開始２．７０秒から５．７０秒まで長押し態様での操作を続ければ、３．００秒間の長押し態様での操作を達成できる。

【２７３０】

（ｆ）に示す長押しフラグは、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）に、決定ボタン８１の長押し態様での操作がないと判定されたことに基づき、立ち下がる（「０」になる）。なお、長押しチャージ演出の再開がある場合は、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始２．７０秒から再び立ち上がる（「１」になる）。長押しフラグは、再び立ち上がった状態で、長押しチャージ演出の開始５．７０秒後まで続く。

【２７３１】

（ｇ）に示す長押しチャージ画像は、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後に４９パーセントチャージを示す長押しチャージ画像を表示してから０．０３秒後、すなわち長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）に、０パーセントに戻る。なお、その後、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始２．７０秒から長押しチャージ画像の上昇が再開される。

【２７３２】

このように、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことがでないようにすることができる。

【２７３３】

次に、図１５４を用いて、長押し対応演出の表示態様を説明する。図１５４は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２７３４】

長押し対応演出は、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示演出の実行中、例えば（ａ）に示すようなリーチ表示演出であって、（ｂ）に示すようなリーチ発展演出の表示中に実行される。リーチ発展演出は、例えばスーパーリーチであることを示唆する自キャラクタと敵キャラクタとの対決演出である。長押し対応演出は、この対決演出において、自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するときに、決定ボタン８１の長押し態様での操作の時間に応じて攻撃のためのパワーをためる長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果、ためられたパワーに基づいて攻撃を行う長押しチャージ攻撃演出である。

【２７３５】

長押し対応演出を実行する前に、第３図柄表示装置４２には、（ｃ）に示すような長押し対応演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタンを長押ししてチャージをためて敵をたおせ！」のような、決定ボタン８１の長押し態様での操作を予告する長押し予告画像４５ａが第３図柄表示装置４２に表示される。長押し予告画像４５ａの表示時間は、例えば２秒程度である。

【２７３６】

長押し予告画像４５ａの表示が終了すると、第３図柄表示装置４２には、（ｄ）に示すような決定ボタン８１の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像４５ｂと、チャージが０パーセントであることを示す長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。長押し要求画像４５ｂは、例えば、決定ボタン８１の絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む画像である。長押しチャージ画像４５ｃは、ここでは、決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されていないか、決定ボタン８１の押下はあったが長押し態様に至ってないことを示す「チャージ０パーセント」という文字情報である。長押し対応演出の開始タイミングは、長押しチャージ演出の開始タイミングであり、長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃの表示タイミングである。

【２７３７】

決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃの表示開始（すなわち、長押しチャージ演出の開始）から３秒後まで表示される。この期間内に決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押しチャージ演出は終了する。

【２７３８】

決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、その判定後から、（ｅ）～（ｇ）に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じた攻撃パワーのチャージが上昇する画像が表示される。（ｅ）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミング（長押しチャージ演出の開始から１．００秒後）から０．０３秒後の画像であり、チャージ１パーセントという長押しチャージ画像４５ｃが表示されている。（ｆ）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから１．５０秒後（長押しチャージ演出の開始から２．５０秒後）の画像であり、チャージ５０パーセントという長押しチャージ画像４５ｃが表示されている。（ｇ）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから３．００秒後（長押しチャージ演出の開始から４．００秒後）の画像であり、チャージ１００パーセントという長押しチャージ画像４５ｃが表示されている。

なお、長押し要求画像４５ｂは、長押しチャージ画像４５ｃが表示されている期間にも表示されている。

【２７３９】

長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１００パーセントに達すると、（ｈ）に示すように、長押し態様での操作が規定時間のうち９１～１００パーセントの時間実行されたことに基づき、「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａが表示される。「奥義Ａアタック」は、変動表示の結果が大当たりになる場合もあるし、外れになる場合もある。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、（ｉ）に示す自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、（ｊ）に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、（ｋ）に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【２７４０】

次に、図１５５を用いて、図１５４とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図１５５は、図１５４とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２７４１】

上述した図１５４を用いた説明では、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を継続して実行していた場合の長押し対応演出について説明したが、ここでは、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を中断し、再開した場合の長押し対応演出について説明する。なお、ここでは、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【２７４２】

第３図柄表示装置４２には、長押しチャージ演出の開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２７４３】

ここで、遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４４秒後には（ｆ）に示すチャージ４８パーセントに上昇する。

【２７４４】

（ｆ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．４５秒後に）、決定ボタン８１を再び押下することで、長押し態様での操作が再開される。再開後、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後にはチャージ４９パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後には（ｇ）に示すチャージ５０パーセントに上昇する。その後も、長押し態様での操作が継続されることで、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始４．００秒後には（ｈ）に示すチャージ１００パーセントに到達する。長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１００パーセントに達すると、（ｉ）に示す「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａが表示される。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、（ｊ）に示すように、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、（ｋ）に示すように、リーチ発展演出における自

キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、（ｌ）に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【２７４５】

このように、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間（決定ボタン８１の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来するまでの期間、もしくは、決定ボタン８１の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来する前に操作が再開されるまでの期間）、所定演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２７４６】

また、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性を持たせることができる。また、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押しチャージ演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。

【２７４７】

次に、図１５６を用いて、図１５４，図１５５とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図１５６は、図１５４，図１５５とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２７４８】

ここでは、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を中断した後、長押しチャージ演出が終了し、再開した時点から長押しチャージ演出が新たに実行される場合の表示態様について説明する。なお、ここでも、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【２７４９】

第３図柄表示装置４２には、開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２７５０】

遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．４４秒後にはチャージ４８パーセントに上昇する。

【２７５１】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始２．４４秒後から２．４７秒後までの期間）に、決定ボタン８１を再び押下していない。遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後には、（ｇ）に示すチャージ４９パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の

開始２．５０秒後に、次の５回目のチェックポイントが到来する。５回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、（ｈ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ０パーセントを示す画像として表示される。長押しチャージ演出は、この時点で終了するが、残り時間にやり直し可能であるので、長押し要求画像４５ｂは表示され続けている。

【２７５２】

遊技者は、長押しチャージ演出の開始２．６０秒後に、決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開すると、長押しチャージ演出の開始２．７０秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．７３秒後には（ｉ）に示すチャージ１パーセントに上昇し、その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始３．９０秒後には（ｊ）に示すチャージ４０パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始５．７０秒後には（ｋ）に示すチャージ１００パーセントに到達する。長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１００パーセントに達すると、（ｌ）に示す「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａが表示される。

【２７５３】

その後、変動表示の結果が大当たりとなる場合は、上述までと同様に、その後のリーチ発展演出において、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【２７５４】

長押しチャージ演出の終了時点で長押し対応演出を終了させてもよいし、残り時間で長押しチャージ演出をやり直すことが可能であれば、長押し態様での操作の再開によって長押しチャージ演出がやり直されてもよい。

【２７５５】

このように、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しませることができる。また、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができるが、操作を怠れば、それ以上長押しチャージ演出を楽しむことがでないようにすることができる。その結果、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２７５６】

上述したように、本実施例２３のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける枠ボタン８０（例えば決定ボタン８１）と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出（例えば変動表示演出）を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が特定態様（例えば長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出や、その結果として行われる長押しチャージ攻撃演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間６．００秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し対応演出の実行を継続する。なお、所定の表示演出は、変動表示演出に限らず、大当たりラウンド演出などの他の表示演出であってもよい。特定態様での操作は、ボタンの長押し態様に限らず、レバーの長引き、ボタンの連打などであってもよい。

【２７５７】

これにより、長押し対応演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作

をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－０）に記載の遊技機の一例である。

【２７５８】

上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による操作検出機能と、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、０．０１秒間隔よりも長い特定間隔毎（例えば０．３０秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し対応演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－１）に記載の遊技機の一例である。

【２７５９】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し対応演出が長押し態様となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－２）に記載の遊技機の一例である。

【２７６０】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて長押し対応演出を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－３）に記載の遊技機の一例である。

【２７６１】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－４）に記載の遊技機の一例である。

【２７６２】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－５）に記載の遊技機の一例である。

【２７６３】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミ

ング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことがでない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－６）に記載の遊技機の一例である。

【２７６４】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し対応演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【２７６５】

上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間（例えば次のチェックポイントが到来するまでの期間）、所定演出（例えば長押し対応演出）を実行する。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－１）に記載の遊技機の一例である。

【２７６６】

上述の所定演出は、所定期間、特定操作対応演出（例えば長押し対応演出）を継続する演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押し対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－２）に記載の遊技機の一例である。

【２７６７】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行する。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－３）に記載の遊技機の一例である。

【２７６８】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行した後、判定タイミングにて、決定ボタン８１の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知するものであってもよい。このように構成すれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－４）に記載の遊技機の一例である。

【２７６９】

また、上述の継続演出は、上述の所定期間、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判定

された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－３）に記載の遊技機の一例である。

【２７７０】

なお、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が当たりの場合に、長押し対応演出の実行をさらに継続するものであってもよい。このように構成すれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－７）に記載の遊技機の一例である。

【２７７１】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が外れである場合に、長押し対応演出の実行を終了するものであってもよい。このように構成すれば、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－８）に記載の遊技機の一例である。

【実施例２４】

【２７７２】

実施例２３では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として長押し中の決定ボタン８１から手を離したときに、長押しチャージ演出が継続されていたが、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されてもよい。本実施例の長押しチャージ演出の表示態様について説明する。

【２７７３】

本実施例では、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、所定の期間、第３図柄表示装置４２に所定の演出が表示される。この所定の演出は、所定の無操作期間実行される、長押しチャージ演出とは異なる演出である。この所定の演出は、長押しチャージ演出が終了していないことを示す演出でもある。具体的には、この所定の演出は、上述の所定期間、決定ボタン８１の操作が無くなったことや、操作の再開が必要であることを遊技者に示唆ないし報知する演出である。

【２７７４】

図１５７を用いて、決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に表示される所定の演出について説明する。図１５７は、実施例２４の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例２３で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、遊技者が決定ボタン８１の操作を中断した後、操作の再開が実施例２３よりも遅くなった場合を説明する。

【２７７５】

第３図柄表示装置４２には、開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様

での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２７７６】

ここで、遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇する。このとき、第３図柄表示装置４２には、長押し予告画像４５ａや長押し要求画像４５ｂのような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像が表示されている。具体的には、この所定の画像は、例えば「長押し出来てないよ！」という文字情報で構成される長押し解除報知画像４５ｅである。つまり、長押し解除報知画像４５ｅの表示により、決定ボタン８１の操作がなくなったことが遊技者に報知され、その結果、長押しチャージ演出が終了していないことを示すことができる。

【２７７７】

この後も、決定ボタン８１の操作がない間は長押し解除報知画像４５ｅが表示され続け、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．４４秒後にはチャージ４８パーセントに上昇する。

【２７７８】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始２．４４秒後から２．４７秒後までの期間）に、決定ボタン８１を再び押下していない。遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後には、（ｇ）に示すチャージ４９パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に、次の５回目のチェックポイントが到来する。５回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、（ｈ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ０パーセントを示す画像として表示される。

【２７７９】

ここで、長押し解除報知画像４５ｅを見せるだけでは決定ボタン８１の操作を再開させることができなかったので、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ０パーセントになったタイミングで、長押しチャージ画像４５ｃと長押し解除報知画像４５ｅに替えて、（ｉ）に示す自キャラクタＰＹに「パワーが足がりないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」という文字画像からなるセリフを発言させる演出（再操作催促画像４５ｅ１）が表示される。再操作催促画像４５ｅ１の表示は、今まで表示されていた長押し解除報知画像４５ｅのような単に操作を説明するような演出ではなく、リーチ発展演出のこれからのストーリー展開にからめて決定ボタン８１の操作の再開が必要であることを遊技者に知らせる演出であるので、決定ボタン８１の操作の再開への興趣性を高めることができる。

【２７８０】

再操作催促画像４５ｅ１は、「パワーが足がりないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」のセリフを単発で出すだけでなく、このセリフに続いて、「あなたの力を貸して下さい！」のような別のセリフを出してもよい。これにより、決定ボタン８１の操作が再開されるまでの期間を種々のセリフで、決定ボタン８１の操作の再開への興趣性を高めることができる。

【２７８１】

遊技者は、この再操作催促画像４５ｅ１によって、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後にようやく、決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開し、長押しチャージ演出の開始４．７０秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像４

５ｃは、長押しチャージ演出の開始４．７３秒後には（ｊ）に示すチャージ１パーセントに上昇する。このとき、長押し解除報知画像４５ｅは、消去されている。その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始５．９０秒後には（ｋ）に示すチャージ４０パーセントに上昇するが、演出開始６．００秒の到来により、チャージ４０パーセントで終了する。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージ１～４９パーセントの範囲内であるので、（ｌ）に示す「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃが表示される。

【２７８２】

変動表示の結果が大当たりとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。変動表示の結果が外れとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【２７８３】

上述したように、本実施例２４のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１）を実行する。この所定演出は、所定期間実行される、長押しチャージ演出（長押しチャージ画像４５ｃと長押し解除報知画像４５ｅを表示する演出）とは異なる別演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されるので、長押しチャージ演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－１）に記載の遊技機の一例である。

【２７８４】

上述の別演出は、所定期間実行される、決定ボタン８１の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１）である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－２）に記載の遊技機の一例である。

【２７８５】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１の表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例２５】

【２７８６】

長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離したときに実行される演出は、実施例２４とは異なる演出であってもよい。

【２７８７】
本実施例では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離したときに実行される演出は、長押しチャージ演出が表示されていた第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａを暗転させる暗転演出である。このような暗転演出が所定期間実行されることで、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知することができる。本実施例では、上述の実施例２３，実施例２４と異なり、一旦、長押しチャージ演出が終了した後は、長押しチャージ演出は再開されないものとしている。
【２７８８】
図１５８を用いて本実施例の長押し対応演出の表示態様について説明する。図１５８は、実施例２５の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例２４で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、本実施例では、遊技者が決定ボタン８１の操作を中断した後は、操作の再開が不可である構成として説明する。
【２７８９】
第３図柄表示装置４２には、開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。
【２７９０】
ここで、遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇する。このとき、第３図柄表示装置４２には、長押し予告画像４５ａや長押し要求画像４５ｂのような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像（例えば「長押し出来てないよ！」という長押し解除報知画像４５ｅ）が表示されている。
【２７９１】
この後も、決定ボタン８１の操作がない間は長押し解除報知画像４５ｅが表示され続け、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．４４秒後にはチャージ４８パーセントに上昇する。
【２７９２】
ここで、遊技者は、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始２．４４秒後から２．４７秒後までの期間）に、決定ボタン８１を再び押下していない。遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後には、（ｇ）に示すチャージ４９パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に、次の５回目のチェックポイントが到来する。５回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されると、長押しチャージ演出は、チャージ４９パーセントで終了する。
【２７９３】
ここで、第３図柄表示装置４２では、長押しチャージ演出を終了させるにあたって、長押し要求画像４６ｂ、長押しチャージ画像４５ｃ、長押し解除報知画像４５ｅを消去して画面を暗転する暗転画像４５ｅ２を表示する演出が行われる。この暗転画像４５ｅ２の表示により、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了したことを遊技者に明確に理解させることができる。この暗転画像４５ｅ２の表示後に、（ｌ）に示す決定ボタン８

１の長押し態様での操作が必要ないことを示す「チャージ演出終了！もう長押しはできないよ！」のような文字画像（長押終了報知画像４５ｅ３）が表示される。この長押終了報知画像４５ｅ３の表示により、暗転画像４５ｅ２では長押しチャージ演出の終了に気付かない遊技者にも、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了して、もう長押し操作は無効になったことを遊技者に明確に理解させることができる。

【２７９４】

長押しチャージ演出は、チャージ４９パーセントで終了したので、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１～４９パーセントの範囲内であるから、（ｌ）に示す「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃが表示される。なお、チャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃを表示せずに、暗転画像４５ｅ２や長押終了報知画像４５ｅ３の表示によって完全に長押しチャージ演出が終わるようにしてもよい。

【２７９５】

変動表示の結果が外れになる場合には、その後のリーチ発展演出において、（ｊ）に示すように、自キャラクタの攻撃がそれほど強くない様子で表示され、その後、敵キャラクタから反撃を受けるなどして、（ｋ）に示すように、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、（ｌ）に示すように、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【２７９６】

上述したように、本実施例２５のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を実行した後、判定タイミングにて、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出（例えば暗転画像４５ｅ２や長押終了報知画像４５ｅ３の表示）を実行する。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－５）に記載の遊技機の一例である。

【２７９７】

上述の長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出は、本実施例では、暗転画像４５ｅ２と長押終了報知画像４５ｅ３とを表示する演出としたが、暗転画像４５ｅ２または長押終了報知画像４５ｅ３いずれかのみを表示する演出でもよい。

【実施例２６】

【２７９８】

上述した実施例２４，実施例２５では、長押し解除報知画像４５ｅは、一の変動表示期間内に表示されているに留まっていたが、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている期間は、複数の変動表示期間に亘って表示可能となってもよい。以下この点について説明する。

【２７９９】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の演出実行機能として、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。

【２８００】

この構成において、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２８０１】
この場合、長押し解除報知画像４５ｅには、「長押し出来てないよ！」という文字情報に加えて、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間を表示してもよい。つまり、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間をカウントするカウンターがサブ制御装置２６２に備えられてもよい。
【２８０２】
さらに、この場合、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が、特定の時間を越えた場合に、それを第３図柄表示装置４２に表示される演出の状態に変化を反映させるものであってもよい。長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間は、一の長押し対応演出中に、一定時間を越えた場合には、カウントが０に戻るようにしてもよい。このようにすれば、複数の変動表示演出の各長押し対応演出にて、遊技者に、適度な時間、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を繰り返させることで、長押し対応演出に飽きさせ難くすることができる。
【２８０３】
第３図柄表示装置４２に表示される演出の状態の変化は、例えば、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度に応じて変化する演出の変化を大きくすることである。例えば、大当たり期待度に応じて変化する演出が保留表示であれば、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高い保留表示には人気が高いキャラクタを近くに表示し、大当たり期待度を低い保留表示にはあまり人気がないキャラクタを近くに表示する。決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えていない場合には、保留表示にはこのようなキャラクタを表示せずに、保留表示の色のみで保留変化を表示する。これにより、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合には、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも保留変化によって示される大当たり期待度が分かり易くできる。
【２８０４】
演出の状態の変化は、第３図柄表示装置４２に表示される演出（視覚情報）に限らず、音出力部２４から出力される音（聴覚情報）であってもよい。例えば、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高いことを示すための報知音の音量を、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも大きくする。反対に、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前は、聴き取り難いような小さい音量にする。これにより、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、報知音の音量の大小によって、大当たり期待度が分かり易くなる。
【２８０５】
上述したように、本実施例２６のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ２－０Ａ）または（Ｐ２－０００）に記載の遊技機の一例である。
【２８０６】
また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演

出の興趣性をさらに向上させることができる。
【２８０７】
　また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続するとともに、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。
【実施例２７】
【２８０８】
　長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果は、長押し解除報知画像４５ｅの表示以外であってもよい。
【２８０９】
　すなわち、上述の演出実行機能は、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば後述する手離し演出画像４５ｊの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示すものである。
【２８１０】
　この構成においても、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【２８１１】
　以下では、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果として、手離し演出画像４５ｊが表示される手離し演出を実行し、この手離し演出の結果、保留表示パターンを切り替える演出を実行する構成について説明する。
【２８１２】
　まず、手離し演出を実行するための制御系について図１５９，図１６０を参照して説明する。図１５９は、実施例２７のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１６０は、サブ制御装置２６２による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【２８１３】
　図１５９に示すように、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出における有効期間内に初めて決定ボタン８１が押下された場合（ステップＳ４５０２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０３：ＹＥＳの場合）、ステップＳ４５０５Ａにて、決定ボタン８１の押下検出が例えば２．０秒継続しているか否かを判断する。なお、本実施例の長押し判定期間は、長押しチャージ演出の最大実行期間を１２秒，決定ボタン８１の検出有効期間を８秒に設定している関係で、上述した実施例２３～実施例２５の長押し判定期間（０．１秒）よりも長く設定されている。決定ボタンの押下検出が２．０秒継続していれば長押し態様での操作が行われたと判断して（ステップＳ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４５０６Ｂに進む。
【２８１４】
　サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ４５０６Ｂにて、後述する手離しタ

イマーが起動中であるか否かを判断する。手離しタイマーは、長押しチャージ演出の実行中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合に起動し、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手が離す操作がされた時間をカウントするものである。手離しタイマーが起動中であれば、手離し演出の実行中に決定ボタン８１が押下されて、手離し演出が終了されたと判断して、ステップＳ４５０６Ｃ，ステップＳ４５０６Ｄに進む。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ４５０６Ｃにて、後述する手離しフラグを０に設定し、手離し操作が解除されたことを表示制御装置４５に知らせる手離し解除コマンドをセットし、ステップＳ４５０６Ｄにて、後述する手離しタイマーを０に設定して、手離し演出を終了する。

【２８１５】

ステップＳ４５０６Ｂにて手離しタイマーが起動されていないと判断されれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常に長押しチャージ演出が実行されていると判断して、ステップＳ４５０７Ｂに進む。ステップＳ４５０７Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーのカウント値が０．０６ｎ秒（ｎは１～１００までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが０．０６ｎ秒をカウントした場合は、ステップＳ４５０８Ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４５０８Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、０．０６ｎ秒をカウントする毎に長押しチャージカウンタを＋１して、ステップＳ４５０９Ｂに進む。ステップＳ４５０９Ｂでは、長押しタイマーが０．６ｎ秒をカウントした場合は、ステップＳ４５１０Ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４５１０Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、０．６ｎ秒をカウントする毎にチェックポイント通過カウンタを＋１して、本処理を終了する。

【２８１６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出の実行中に、決定ボタン８１の押下が検出されていないと判断された場合（ステップＳ２３１２：ＮＯ，ステップＳ４５１２：ＹＥＳ，ステップＳ４５１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４５１４にてチェックポイント通過カウンタの値（通過したチェックポイントの数）を読み出した後、ステップＳ４５１４Ａにて、後述する手離し演出継続中フラグが０であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが０であれば、長押しチャージ演出の実行中に初めて長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手が離す操作がされたと判断して、ステップＳ４５１４Ｂ，ステップＳ４５１４Ｃ，ステップＳ４５１４Ｄに進む。手離し演出継続中フラグが０でなければ（すなわち１であれば）、長押しチャージ演出の実行中にすでに長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされて、手離し演出が実行されていると判断して、ステップＳ４５１４Ｅに進む。

【２８１７】

ステップＳ４５１４Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しタイマーを起動して長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされている時間をカウントする。ステップＳ４５１４Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しフラグを１に設定して、手離し演出が実行中であることを表示制御装置４５に示すために手離し開始コマンドをセットする。ステップＳ４５１４Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出継続中フラグを１に設定して、すでに手離し演出が実行されていることを示して、ステップＳ４５１４Ｆに進む。

【２８１８】

ステップＳ４５１４Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、すでに手離し演出が実行されている場合に、後述する手離しポイントカウンタのカウント値を読み出し、手離し操作が継続されていることを表示制御装置４５に示すために手離し継続コマンドをセットし、ステップＳ４５１４Ｆに進む。

【２８１９】

ステップＳ４５１４Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しタイマーのカウント値が０．０６ｎ秒（ｎは１～１００までの整数）をカウントしたか否かを判断す

る。手離しタイマーが０．０６ｎ秒をカウントした場合は、ステップＳ４５１４Ｇに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２８２０】

ステップＳ４５１４Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、０．０６ｎ秒をカウントする毎に手離しポイントカウンタを＋１して、手離しポイントが１加算されたことを表示制御装置４５に示しために手離しポイント＋１コマンドをセットし、ステップＳ４５１５Ｃに進む。ステップＳ４５１５Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされてから検出無し制限時間を経過したか否か（例えば決定ボタン８１の押下検出無しが検出された時点からチェックポイントを、本実施例では３つ通過するまでの時間を経過したか否か）を判断する。制限時間を経過した場合は、長押しチャージ演出と手離し演出とを終了する処理を行うため、ステップＳ４５１６Ａ，ステップＳ４５１６Ｂを行う。

【２８２１】

ステップＳ４５１６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出を終了するために、長押しフラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタといった長押し関連フラグ等を０に設定する。ステップＳ４５１６Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出を終了するために、手離しタイマー，手離しフラグ，手離しポイントカウンタ，手離し演出継続中カウンタ，手離し演出継続カウンタといった手離し関連フラグ等を０に設定して、手離し演出が失敗に終わったことを表示制御装置４５に示すために手離し失敗コマンドをセットして、本処理を終了する。

【２８２２】

図１６０に示すように、本実施例の変動表示態様設定処理では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の実施例２６にて図１４８を参照して説明したように、主制御装置２６１から受信した変動パターン指定コマンドが、ボタン示唆演出有りのコマンドを含んでおらず（ステップＳ２４７４：ＮＯ）、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいない場合に（ステップＳ２４７４Ａ：ＮＯ）、ステップＳ２４７４Ｇでは、手離し演出継続中フラグが１に設定されているか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが１に設定されていれば、手離し演出継続中フラグが１に設定されていれば、直前の変動表示またはその前の変動表示にて、手離し演出が実行されたと判断して、ステップＳ２４７４Ｈに進む。

【２８２３】

ステップＳ２４７４Ｈでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを１に設定して、手離し演出継続中フラグが１に設定された変動表示の次の変動表示またはその次の変動表示においても長押しチャージ演出を実行し、その長押しチャージ演出において再び手離し演出を実行可能にして、ステップＳ２４７４Ｉに進む。なお、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいないにも関わらず、手離し演出継続中フラグが１であることに基づき、長押し対応演出を実行させるためには、指定され得る変動パターンコマンドに対応する時間長さの長押し対応演出を予め複数種類用意しておくとよい。ステップＳ２４７４Ｉでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のステップＳ２４７４Ｃと同じくボタン長押し演出設定処理（図１４９）を実行する。

【２８２４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信し（ステップＳ２４７７）、停止表示コマンドを設定した後（ステップＳ２４７８）、ステップＳ２４７８Ａにて、手離し演出継続中フラグが１であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが１であれば、手離し演出が実行されていたと判断して、ステップＳ２４７８Ｂに進む。そうでなければ、手離し演出が実行されてない、つまり長押しチャージ演出も実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【２８２５】

ステップＳ２４７８Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次の変動表示を含

む所定回数（例えば手離し演出継続中フラグを１にした変動表示を含む３回）の変動表示において手離し演出を実行するために、手離し演出継続カウンタを＋１して、ステップＳ２４７８Ｃに進む。ステップＳ２４７８Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出継続カウンタのカウント値が３であるか否かを判断する。手離し演出継続カウンタのカウント値が３であれば、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されたと判断して、ステップＳ２４７８Ｄ，ステップＳ２４７８Ｅに進む。そうでなければ、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【２８２６】

ステップＳ２４７８Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出継続カウンタを０に設定し、一連の手離し演出を終了する。ステップＳ２４７８Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果実行される保留変化パターンの切り替えを行うために、手離し演出成立フラグを１に設定して、本処理を終了する。

【２８２７】

次に、手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替え演出について図１６１，図１６２を参照して説明する。図１６１は、サブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。図１６２（ａ）は保留表示パターンＡを説明する図であり、（ｂ）は保留表示パターンＢを説明する図である。

【２８２８】

図１６１に示すように、本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理では、上述した一連の手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替えを行う。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、図４０にも示されるように、主制御装置２６１から先読み用変動パターンコマンド（ステップＳ２４１１）と、保留球格納エリア指定コマンド（ステップＳ２４１２）とを受信し、指定されたエリアに先読み用変動パターン指定コマンドを格納する（ステップＳ２４１３）。この後、先読み演出における保留変化のパターンを通常であれば保留表示パターンＡに設定し、上述した一連の手離し演出が成立している場合は保留表示パターンＢに設定する。

【２８２９】

すなわち、ステップＳ２４１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターンを決定するためのテーブルが通常である保留表示テーブルＡに設定されているか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示テーブルＡが設定されていればステップＳ２４１４Ｂに進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターンＡに設定し、そうでなければステップＳ２４１４Ｃに進む。ステップＳ２４２４Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果として、保留表示パターンを決定するためのテーブルが保留表示テーブルＢに設定されているか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示テーブルＢが設定されていればステップＳ２４１４Ｄに進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターンＢに設定し、そうでなければステップＳ２４１４Ｆに進む。

【２８３０】

ステップＳ２４１４Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した手離し演出成立フラグが１であるか否かを判断する。手離し演出成立フラグが１であれば、ステップＳ２４１４Ｇに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２４１４Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果を反映させるために、現在の保留表示テーブルの設定をクリアして、ステップＳ２４１４Ｈに進む。ステップＳ２４１４Ｈでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントカウンタの合計値が６０ポイントを超えているか否かを判断する。手離しポイントカウンタの合計値が６０ポイント未満であればステップＳ２４１４Ｉに進み、６０ポイントを超えていれば、ステップＳ２４１４Ｊに進む。

【２８３１】

ステップＳ２４１４Ｉでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出

の結果、手離しポイントが６０ポイント未満であることを受けて、保留表示テーブルＡを設定して、保留表示パターンを保留表示パターンＡに決定する。ステップＳ２４１４Ｊでは、手離しポイントが６０ポイント以上であることを受けて、保留表示テーブルＢを設定して、保留表示パターンを保留表示パターンＢに決定する。この後、ステップＳ２４１４Ｋでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果を反映し終えたので、手離しポイントカウンタを０に戻して、また、手離し演出成立フラグを０に戻して、ステップＳ２４１５に進む。ステップＳ２４１５では、表示用保留表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【２８３２】

図１６２（ａ）に示すように、保留表示パターンＡが設定されている場合は、保留表示は、白色か青色のいずれかのみに変化する。すなわち、白色の保留は、図９を参照して説明したものと同様に、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示している。このように、一連の手離し演出の結果が良くない結果（６０ポイント未満である）場合、保留表示パターンＡでは、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いか、あまりよく判断できない。

【２８３３】

図１６２（ｂ）に示すように、保留表示パターンＢが設定されている場合は、保留表示は、白色，青色，赤色，虹色のいずれかに変化する。すなわち、白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。このように、一連の手離し演出の結果が良い結果（６０ポイント以上である）場合、保留表示パターンＢでは、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いかを判断し易くなる。

【２８３４】

次に、表示制御装置４２による手離し演出表示処理について、図１６３を参照して説明する。図１６３は、表示制御装置４２による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。また、適宜上述した図１５９に示す決定ボタン入力監視処理における手離し演出の説明も参照する。

【２８３５】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常処理の一つとして手離し演出表示処理を行う。

【２８３６】

具体的には、ステップＳ２５１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１４Ｃにてサブ制御装置２６２から手離し開始コマンドを受信したか否かを判断する。手離し開始コマンドを受信していればステップＳ２５１２に進み、そうでなければステップＳ２５１５に進む。ステップＳ２５１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出画像４５ｊを表示し、ステップＳ２５１３に進む。このステップＳ２５１２では、手離し演出の開始を表示するため、手離し演出画像４５ｊは、手離しポイント合計が０ポイントとして表示される。

【２８３７】

ステップＳ２５１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１４Ｇにてサブ制御装置２６２から手離しポイント＋１コマンドを受信したか否かを判

断する。手離しポイント＋１コマンドを受信していればステップＳ２５１４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２５１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイント合計として表示されているポイント数を１増加させる表示を実行する。

【２８３８】

ステップＳ２５１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１４Ｅにてサブ制御装置２６２から手離し継続開始コマンドを受信しているか否かを判断する。手離し継続開始コマンドを受信している場合は、手離し演出が再開されるので、ステップＳ２５１５Ａに進む。ステップＳ２５１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイント合計の値を読み出して、上述したステップＳ２５１２に進む。ステップＳ２５１２では、読み出された手離しポイント合計の値を用いて、手離し演出画像４５ｊを表示する。これにより、２回目以降の手離し操作が行われた場合でも、先に行われた手離し演出を継続することができる。手離し継続開始コマンドを受信していない場合は、ステップＳ２５１６に進む。

【２８３９】

ステップＳ２５１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５０６Ｃにてサブ制御装置２６２から手離し解除コマンドを受信したか否かを判断する。手離し解除コマンドを受信した場合は、手離し演出において３つめのチェックポイントを通過する前に決定ボタン８１を押下できたので、ステップＳ２５１７に進み、そうでない場合はステップＳ２５２２に進む。

【２８４０】

ステップＳ２５１７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイントカウンタの合計数が６０ポイント以上であるか否かを判断する。６０ポイント未満であれば手離し演出を引き続き継続するため、ステップＳ２５１８に進む。ステップＳ２５１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する手離し演出継続画像４５ｋを表示し、ステップＳ２５１９に進む。ステップＳ２５１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイント合計の数値を保持（記憶）した状態で、手離し演出画像４５ｊの表示を終了し、本処理を終了する。

【２８４１】

上述したステップＳ２５１７にて手離しポイントカウンタの合計数が６０ポイント以上であれば、手離し演出が成功である（次回から保留変化が良くなる特典を得られる）ため、ステップＳ２５２０に進む。ステップＳ２５２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する手離し演出完了画像４５ｌを表示し、ステップＳ２５２１に進む。ステップＳ２５２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出が成功という結果で終了するため、手離し演出画像４５ｋの表示を終了して、本処理を終了する。

【２８４２】

ステップＳ２５２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１６Ｂにてサブ制御装置２６２から手離し失敗コマンドを受信したか否かを判断する。手離し失敗コマンドを受信した場合は、手離し演出において決定ボタン８１から手を離したまま３つめのチェックポイントを通過しており、手離し演出が終了されるため、ステップＳ２５２３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２５２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する手離し演出失敗画像４５ｍを表示して、ステップＳ２５２３に進む。ステップＳ２５２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出が失敗という結果で終了するため、手離し演出画像４５ｋの表示を終了して、本処理を終了する。

【２８４３】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出について、図１６４～図１６７を参照して説明する。図１６４は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図１６５は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図１６６は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を

示すタイムチャートである。図１６７は、図１６６にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【２８４４】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の概要について説明する。

【２８４５】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１６４から図１６６に示すように、この手離し演出を終了する操作（例えば決定ボタン８１の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、手離し演出が実行された場合に、この手離し演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

【２８４６】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１６７に示すように、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、長押し対応演出中に限って手離し演出を実行することもできる。

【２８４７】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１６５または図１６６に示すように、再び長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合に、先に実行された手離し演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた手離し演出を引き継いで楽しませることができる。

【２８４８】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１６４または図１６５に示すように、先に実行された所定の表示演出（例えば後述する変動表示Ａにかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば後述する変動表示Ｂにかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた手離し演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。

【２８４９】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１６４または図１６６に示すように、一の所定の表示演出において、先に実行された長押し対応演出（例えば上述した変動表示Ａにおいて実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される長押し対応演出（例えば上述した変動表示Ｂにおいて実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の長押し対応演出中に実行されていた手離し演出を、次の長押し対応演出中に引継いで楽しませることができる。

【２８５０】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について説明する。

【２８５１】

図１６４（ａ）に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａが実行される。決定ボタン８１の検出タイミングは、上述した実施例２６の図１５１等と同じで、例えば０．０１秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン８１の有効期間）は、上述のように、例えば最大８秒間に設定されている。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始直後から決定ボタン８１が押下され、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始５．８０秒後までの１．２０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされたことを示している。

【２８５２】

（ｃ）に示すチェックポイントは、長押しチャージ演出が実施例２６よりも長くなったことに伴い、より長い時間、例えば０．６０秒毎に設定されている。本実施例では、チェックポイントを３回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。そのため、長押しチャージ演出の実行中、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした後、チェックポイントを３回通過するまでの間（すなわち最大１．８０秒以内）に、再び決定ボタン８１を押下すれば、長押しチャージ演出が継続される。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしてから１．２０秒後に再び決定ボタンを押下しているので、その後も長押しチャージ演出が継続されている。そのため、（ｄ）に示す長押しフラグは、１を示し続けている。（ｅ）に示す長押しチャージ画像は、０．０６秒毎に１ずつ増えるように設定されている。

【２８５３】

（ｆ）に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始５．８０秒後までの１．２０秒間をカウントしている。

【２８５４】

（ｇ）に示す長押しカウント画像は、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしている時間に応じてポイント数が増えていく手離し演出の実行中に表示される画像である。長押しカウント画像は、０．０６秒毎に１ずつ増えるように設定されている。長押しカウント画像は、上述した演出継続可能期間を超えて長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされている場合は、演出継続可能期間を越える分はカウントされない。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、手離しカウント画像は、１，２，３，４，５と１ポイントずつ増えていき、開始５．８０秒後に２０ポイントに達するまでカウントされる。長押し態様とは異なる手離し操作が演出継続可能期間内で行われた場合は、次の変動表示においても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【２８５５】

図１６５（ａ）に示すように、次の手離し操作は、変動表示Ａの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｂにおいて実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始４．５０秒後から開始６．００秒後の１．５０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。この１．５０秒間の手離し操作は、演出継続可能期間（最大１．８０秒）内である。（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．５０秒間をカウントしている。変動表示Ｂにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Ａにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、変動表示Ａの手離し演出の終了時点の２０ポイントからカウントを開始し、２１，２２，２３，２４，２５と１ポイントずつ増えていき、開始６．００秒後に４５ポイントに達するまでカウントされる。変動表示Ｂにおいても手離し操作が演出継続可能期間内で行われたので、次の変動表示Ｃにおいても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【２８５６】

図１６６（ａ）に示すように、次の（最後の）手離し操作は、変動表示Ｂの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｃにおいて実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始５．８０秒後の１．２０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。この１．２０秒間の手離し操作は、演出継続可能期間（最大１．８０秒）内である。（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．２０秒間をカウントしている。変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Ｂにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、変動表示Ｂの手離し演出の終了時点の４５ポイントからカウントを開始し、４６，４７，４８，４９，５

０と１ポイントずつ増えていき、開始５．８０秒後に６５ポイントに達するまでカウントされる。一連の手離し演出は、この変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が６０ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した保留表示パターンＢが設定される。

【２８５７】

図１６７に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる結果となる。ここでは、上述した図１６６に示す変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図１６４，図１６５において行われた手離し演出においても同様である。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始６．２０後までの１．６０秒間を越えても（開始６．２６秒後まで）、決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。この１．６０秒間を超える手離し操作によって、演出継続可能期間である手離し操作の開始から３つめのチェックポイント（開始６．２０秒後）を超えている。手離し演出は、手離し操作が３つめのチェックポイントである開始６．２０秒後に到達した時点で終了される。そのため、（ｇ）に示す手離し画像は、開始６．２０秒に到達する７１ポイントを表示した時点で終了になるが、一連の手離し演出は不成立となる。その結果、上述した保留表示パターンＡが設定される。

【２８５８】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出の表示態様について、図１６８から図１７１を用いて説明する。図１６８は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１６９は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１７０は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。図１７１は、図１７０にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。なお、図１６８に示す表示態様は、図１６４に示すタイムチャートに対応し、図１６９に示す表示態様は、図１６５に示すタイムチャートに対応し、図１７０に示す表示態様は、図１６６に示すタイムチャートに対応し、図１７１に示す表示態様は、図１６７に示すタイムチャートに対応する。

【２８５９】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の概要について説明する。

【２８６０】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、手離し操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像４５ｊ）の表示である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【２８６１】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる異なる手離し演出は、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像４５ｊにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、長押し態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【２８６２】

また、上述の一の手離し演出（例えば上述した変動表示Ａで行われた手離し演出）が実行された後、別の手離し演出（例えば上述した変動表示Ｂで行われた手離し演出）が実行される場合に、一の手離し操作に基づいて変化した数値を用いて、別の手離し操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示Ｂでの手離し演出は変動表示Ａでの手離し演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、

手離し操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、長押し態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。

【２８６３】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について説明する。

【２８６４】

図１６８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａが開始される。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａとして、手離し演出を含む長押しチャージ演出の開始を予告する情報が表示される。予告情報は、例えば「ボタンを長押ししてチャージをためて的をたおせ！（長押し中に手を離したら・・・！？（いいことあるかも））」という文字情報である。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。（ｅ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から４．５２秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４２パーセントであることが表示されている。（ｆ）に示す時点は、開始から４．５８秒後である。上述した長押し予告画像４５ａに「（長押し中に手を離したらいいことあるかも）」という情報を表示することによって、遊技者に長押しチャージ演出中に手離し操作を試みさせることができる。

【２８６５】

（ｇ）に示す時点は、開始から４．６０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃには、（ｆ）と同じチャージが４３％であることが表示されている。この時、第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃとともに、遊技者の手離し操作にともなって手離し演出画像４５ｊが表示されている。手離し演出画像４５ｊは、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時間を表示する情報（例えば、「手離しタイム０秒」という文字情報）と、遊技者が手離し操作によって獲得したポイントを表示する情報（例えば、「手離しポイント合計０ポイント」という文字情報）とが表示されている。この手離し演出画像４５ｊに示される「手離しタイム」と「手離しポイント」とは、遊技者が手離し操作を実行する時間に応じて増えていく。

【２８６６】

（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７２秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６２パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．１２秒」「手離しポイント１８ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７８秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．１８秒」「手離しポイント１９ポイント」と表示されている。（ｊ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を行ったタイミングである。この時、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント２０ポイント」と表示されている。

【２８６７】

（ｋ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８４秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６４パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から６．２０秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出継続画像４５ｋが表示される。手離し演出継続画像４５ｋは、次の変動表示においても手離し演出が継続されることを示すために、例えば「手離し演出継続！いい反応だったね！」という文字情報が所定時間（例えば２～３秒）表示される。その後、長押しチャージ演出が継

続され、開始から８．００秒後まで長押し態様での操作が継続されていれば、長押しチャージ画像４５ｃは１００パーセントになる。（ｌ）には、変動表示Ａの結果が表示されており、ここでは外れ結果「７」「２」「７」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、１回目の手離し操作を含む変動表示Ａが終了する。

【２８６８】

図１６９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ａに続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｂが開始されている。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａが表示される。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されており、（ｅ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から４．４６秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４１パーセントであることが表示されている。

【２８６９】

（ｆ）に示す時点は、開始から４．５０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作を実行したタイミングである。この時、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４１パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０秒」と、前回の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計２０ポイント」と表示されている。（ｇ）に示す時点は、開始から４．５２秒後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４２パーセントであることが表示されている。この時、手離し演出画像４５ｊは、「手離しタイム０．０２秒」と表示され、（ｆ）と同じく「手離しポイント合計２０ポイント」と表示されている。

【２８７０】

（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．９０秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６５パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．４０秒」「手離しポイント合計４３ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から約５．９６秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６６パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．４６秒」「手離しポイント４４ポイント」と表示されている。

【２８７１】

（ｊ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．００秒後であり、遊技者が再び決定ボタン８１を押下したタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６６パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント４５ポイント」と表示されている。（ｋ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．０２秒後である。この時、第３図柄表示装置４２には、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から６．２０秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出画像４５ｊに替えて、手離し演出継続画像４５ｋが表示されて、手離し演出が継続されることを示している。（ｌ）には、変動表示Ｂの結果が表示されており、ここでは外れ結果「６」「３」「６」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、２回目の手離し操作を含む変動表示Ｂが終了する。

【２８７２】

図１７０（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｂに続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｃが開始されている。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａが表示される。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。（ｅ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から４．５２秒後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４２パーセントであることが表示されている。（ｆ）に示す時点は、開始から４．５８秒後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４３パーセントであることが表示されている

。
【２８７３】
（ｇ）に示す時点は、開始から４．６０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃには、（ｆ）と同じチャージが４３％であることが表示されている。この時、手離し演出画像４５ｊは、「手離しタイム０秒」と、前回の変動表示Ｂの手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計４５ポイント」と表示されている。
【２８７４】
（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７２秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６２パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．１２秒」「手離しポイント合計６３ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７８秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．１８秒」「手離しポイント６４ポイント」と表示されている。
【２８７５】
（ｊ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８０秒後であり、遊技者が再び決定ボタン８１を押下したタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント６５ポイント」と表示されている。（ｋ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８４秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６４パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像４５ｊに替えて、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から６．２０秒まで）に終了したことを受けて、一連の手離し演出が完了したことを示す手離し演出完了画像４５ｌが表示される。手離し演出完了画像４５ｌは、手離し演出の結果が６０ポイント以上であったことから、次の変動表示において保留変化が良くなることを示すために、例えば「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」という文字情報が所定時間（例えば２～３秒）表示される。（ｌ）には、変動表示Ｃの結果が表示されており、ここでは外れ結果「５」「４」「５」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Ｃが終了する。
【２８７６】
図１７１に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる表示態様となる。ここでは、上述した図１７０に示す変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図１６８，図１６９において行われた手離し演出においても同様である。（ａ）から（ｇ）は、図１７０と同じであるが、（ｇ）の後、遊技者の手離し操作が、（ｈ）（ｉ）に示す時点まで続く。（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．１４秒後である。この時、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６９パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５４秒」「手離しポイント７０ポイント」と表示されている。
【２８７７】
（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．２０秒後である。この時、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが７０パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．６０秒」「手離しポイント７１ポイント」と表示されている。この時点は、遊技者の手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過した時点である。したがって、（ｊ）に示す時点では、手離し演出が失敗に終わったことを示す手離し演出失敗画像４５ｍが表示される。手離し演出失敗画像４５ｍは、例えば手離し演出が失敗に終わったことを示す「手離し演出失敗！手を離しすぎです！」という文字情報として表示される。また、長押しチャージ画像４５ｃは、手離し演出失敗

の結果、長押しチャージ演出も振り出しに戻ることを示すために、チャージが０パーセントとして表示される。（ｌ）には、変動表示Ｃの結果が表示されており、ここでは外れ結果「５」「４」「５」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Ｃが終了する。

【２８７８】

上述したように、本実施例２７のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続した状態で別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。

【２８７９】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ２－０Ａ）または（Ｐ２－０００）に記載の遊技機の一例である。

【２８８０】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、この異なる演出を終了する操作（例えば決定ボタン８１の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、上述した異なる演出が実行された場合に、この異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１）に記載の遊技機の一例である。

【２８８１】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、特定操作対応演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した（Ｐ７－６）に記載の遊技機の一例である。

【２８８２】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、再び特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で上述した異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－８）に記載の遊技機の一例である。

【２８８３】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作

）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、先に実行された所定の表示演出（例えば上述した変動表示Ａにかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば上述した変動表示Ｂにかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－９）に記載の遊技機の一例である。

【２８８４】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Ａにおいて実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Ｂにおいて実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１０）に記載の遊技機の一例である。

【２８８５】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像４５ｊ）の表示である。これにより、上述した異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－１）に記載の遊技機の一例である。

【２８８６】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像４５ｊにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。これは例えば上述した（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機の一例である。

【２８８７】

また、上述の一の異なる演出（例えば上述した変動表示Ａでの長押しチャージ演出において決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行された後、別の異なる演出（例えば上述した変動表示Ｂでの長押しチャージ演出において決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示Ｂでの異なる演出は変動表示Ａでの異なる演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－４）に記載の遊技機の一例である。

【２８８８】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態（例えば保留変化パターン）を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

【実施例２８】

【２８８９】
上述した実施例２７では、長押し態様での操作とは異なる手離し操作がされた場合に実行される手離し演出（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）は、１つの長押しチャージ演出の終了毎にその表示を終了させていたが、長押しチャージ演出が終了した後も継続して表示されるような態様であってもよい。以下この点について詳細に説明する。
【２８９０】
まず、本実施例の特徴の概要を説明する。本実施例では、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１７４，図１７７に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Ｂの終了後変動表示Ｃにおいても）、継続可能であることを特徴とする。これにより、特定操作対応演出中に発生した手離し演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。
【２８９１】
とくに、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、上述の手離し操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図１７４，図１７７に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Ｂの終了後、変動表示Ｃにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで手離し操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、手離し演出を楽しませることができる。
【２８９２】
次に、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出内容の概要を説明する。決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出が実行された後の特定操作対応演出（後述する長押しチャージ演出）において、後述する図１７４，図１７７に示すように、手離し操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、手離し演出が実行された後の特定対応演出において手離し操作が行われていなくても、特定態様とは異なる手離し操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。
【２８９３】
次に、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる各異なる演出の概要について説明する。決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図１７４，図１７７に示すように、この手離し演出が実行された一の所定の表示演出（後述する変動表示Ｂ）と、次の所定の表示演出（後述する変動表示Ｃ）とをまたいで実行される。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる手離し操作が行われていることを認識し易くすることができる。
【２８９４】
以下、手離し演出について詳細に説明する。
【２８９５】
本実施例の表示制御装置４５による手離し演出表示処理について図１７２を参照して説明する。図１７２は、実施例２８の表示制御装置４５による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、本実施例の手離し演出表示処理は、基本的には図１６３に示した手離し演出表示処理と共通するため、これとの異なる点を説明する。
【２８９６】
上述した実施例２７のステップＳ２５１９では、手離し解除コマンドを受信し、手離しポイント合計が６０未満であった場合に、手離しポイント合計の数値を保持した状態で、手離し演出画像４５ｊの表示を終了していたが、本実施例のステップＳ２５１９Ａでは、手離し演出画像４５ｊの表示を終了せずに表示を継続している。
【２８９７】
上述した実施例２７のステップＳ２５１２では、手離し継続開始コマンドを受信した場合、手離しポイント合計の数値を読み出し、この読み出した数値を用いて手離し演出画像４５ｊを表示していたが、本実施例では、手離し演出画像４５ｊの表示を終了せずに表示

を継続しているため、手離し継続開始コマンドを受信した場合、そのまま手離し演出を継続するため、ステップＳ２５１５に進んでいる。

【２８９８】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について図１７３～図１７５を参照して説明する。図１７３は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図１７４は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図１７５は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【２８９９】

図１７３（ａ）に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａにて実行される。決定ボタン８１の検出タイミングは、例えば０．０１秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン８１の有効期間）は、上述のように、例えば最大８秒間に設定されている。変動表示Ａおよび後述する変動表示Ｂ，Ｃの変動時間も８秒に設定されているが、これより長い時間であっても構わない。後述するように、変動表示Ａ～Ｃは、それぞれを実行するための保留がすでに貯まっており、それぞれの変動表示の結果はいずれも外れであるため、連続して実行されるものとする。

【２９００】

（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始１．００秒後から決定ボタン８１が押下され、２．００秒後に長押し態様での操作が成立したと判断される。長押しチャージ演出の開始７．００秒後から開始１０．００秒後（すなわち次の変動表示Ｂの開始後２．００秒）までの３．００秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされたことを示している。長押しチャージ演出は、２００パーセントまで貯めることで、次回から変動表示演出が特典として好ましい映像が付与される。すなわち、遊技者は、変動表示をまたがって長押し態様での操作を実行し、長押しチャージを２００パーセントまで貯める付加的遊技を楽しむことになる。

【２９０１】

（ｃ）に示すチェックポイントは、実施例２７と同様に、例えば０．６０秒毎に設定されている。また、実施例２７と同様に、チェックポイントを３回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしてから３．００秒後まで手を離す操作を続けているので、長押しチャージ演出が継続されない例を示している。そのため、（ｄ）に示す長押しフラグは、３つめのチェックポイントを通過する変動表示Ａの開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）に０に変化する。

【２９０２】

（ｅ）に示す長押しチャージ画像は、実施例２７と同様に、０．０６秒毎に１ずつ増えるように設定されている。変動表示Ａの開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）までに１１０ポイントまで増加するが、このタイミングで０ポイントに戻される。

【２９０３】

（ｆ）に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、変動表示Ａの開始７．００秒後から開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）までの１．６０秒間をカウントしている。

【２９０４】

（ｇ）に示す手離しカウント画像は、変動表示Ａの開始７．００秒後から開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）までに、２６ポイントに達するまでカウントされるが、２６ポイント目で０ポイントに戻される。そのため、次の変動表示Ｂにおいて新たに手離し演出を含む長押しチャージ演出が実行される。

【２９０５】

図１７４（ａ）に示すように、変動表示Ｂは、図１７３（ａ）に示す変動表示Ａの開始後８．００秒後から開始され、変動表示Ａの開始後１６．００秒後で終了する。次の手離し操作は、変動表示Ｂ内のタイミングと、変動表示Ｂとその次の変動表示Ｃにまたがったタイミングとにおいて実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、変動表示Ｂにおける長押しチャージ演出の実行中、まず、変動表示Ａの開始１２．８０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始４．８０秒後）から開始１４．４０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始６．４０秒後）までの１．６０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。次に、変動表示Ａの開始１５．５０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始７．５０秒後）から開始１６．７０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始０．７０秒後）の１．２０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。

【２９０６】

（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．６０秒間と１．２０秒間とをカウントしている。上述した変動表示Ｂと変動表示Ｃとにまたがって実行される手離し演出は、変動表示Ｂ中に実行される手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、変動表示Ｂ中に実行される手離し演出の終了時点で２６ポイントをカウントし、変動表示Ｂと変動表示Ｃとにまたがって実行される手離し演出の終了時点で４７ポイントをカウントする。すなわち、変動表示Ｂ中に実行された手離し演出が、同じ変動表示Ｂ中に開始される手離し演出に継続されている。また、変動表示Ｂ中に開始される手離し演出は、変動表示Ｃにおいても継続されている。

【２９０７】

図１７５（ａ）に示すように、次の（最後の）手離し操作は、変動表示Ｂの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｃの終盤から長押しチャージ演出の終了後にまたがって実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、変動表示Ａの開始２２．５０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始６．５０秒後）から開始２４．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始８．００秒後）の１．５０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．５０秒間をカウントしている。変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがって実行された手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、長押しチャージ演出の終了時点（長押しチャージポイントが２００点貯まった時点）で５６ポイントに達し、変動表示Ｃの終了時点で７３ポイントに達するまでカウントされる。

【２９０８】

一連の手離し演出は、この変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が６０ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した次回から保留変化が良くなる保留表示パターンＢが設定される。

【２９０９】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について図１７６～図１７８を参照して説明する。図１７６は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１７７は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１７８は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２９１０】

図１７６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａが開始される。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａが表示される。長押し予告画像４５ａは、例えば「チャージを２００パーセントためて特別モードへ移行させろ！（手離しポイント６０以上で・・・！？（いいことあるかも））」という文字情報である。ここでの特別モードとは、チャージを２００パーセントまで貯めた（すなわち複数の変動表示にまたがって長押しチ

ャージ演出を継続した）ことの特典として付与される状態であり、例えば変動表示演出において好みの映像が選択される特典である。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージが８２パーセントまで貯まっている。（ｆ）に示す開始から７．００秒後、長押しチャージが８３パーセントまで貯まった時点である、長押しチャージ演出の終盤に遊技者が手離し操作を行ったとする。

【２９１１】

（ｇ）に示す時点は、（ｆ）に示した手離し操作の直後のタイミングである。この時、第３図柄表示装置４２に手離し演出画像４５ｊが表示される。手離し演出画像４５ｊは、例えば、「手離しタイム０秒」という文字情報と、「手離しポイント合計０ポイント」という文字情報とが表示されている。

【２９１２】

（ｈ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から７．４０秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが９０パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．４０秒」「手離しポイント６ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から８．００秒後、すなわち変動表示Ａが終了するタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが１００パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．００秒」「手離しポイント１６ポイント」と表示されているが、その直後（ｊ）に示すように、変動表示Ａの結果としてリーチ外れ結果（「７」「４」「７」）が表示されている。本実施例の手離し演出は、手離し操作が続けられている場合であって、手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過していない場合は、変動表示をまたいで継続される。そのため、（ｊ）に示すように、リーチ外れ結果の表示タイミングにおいても手離し演出画像４５ｊが表示されている。

【２９１３】

（ｋ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から８．５０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．５０秒後）である。手離し演出は、（ｊ）に示した変動表示Ａの終了時点から継続されているため、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１０８パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント２５ポイント」と表示されている。（ｌ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から１．６０秒後）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１１０パーセントであることが表示されるが、この時点が手離し操作の開始から３つめのチェックポイントの通過時点であるので、この直後に０パーセントに戻される。手離し演出画像４５ｊも、「手離しタイム１．６０秒」「手離しポイント２６ポイント」と表示されるが、この直後に０秒、０ポイントに戻される。また、手離し演出失敗画像４５ｍが表示され、手離し演出が失敗に終わったことを示される。

【２９１４】

図１７７（ａ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から９．０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から１．００秒後）である。変動表示Ｂが実行されている。長押しチャージ演出と手離し演出は失敗に終わったため、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが０パーセントであることが表示されるが、手離し演出画像４５ｊは表示されていない。（ｂ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から９．５秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から１．５０秒後）である。第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、図１７６（ｂ）と同様に長押し予告画像４５ａが表示される。

【２９１５】

変動表示Ａの開始から１０．００秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から２．００秒後）の時点から、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開するとする。（ｃ）に示すように、変動表示Ａの開始から１２．８０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から４．８０秒後）の時点では、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが３０パーセントであることが表示されている。この時点から、遊技者は、再び、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作を行ったとする。すると、手離し演出画像４５

ｊが表示され、その０．０６秒後には、（ｄ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが３１パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント１ポイント」と表示されて、手離し演出が新たに開始される。

【２９１６】

（ｅ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１４．４０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から６．４０秒後）の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが５６パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．６０秒」「手離しポイント２６ポイント」と表示されている。この直後である（ｆ）に示す時点で、遊技者は、決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開するとする。この時点は、３つめのチェックポイントを通過する前であるので、長押しチャージ演出は継続される。また、手離し演出継続画像４５ｋが表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。

【２９１７】

（ｇ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１５．５０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から７．５０秒後の時点）である。この時点から遊技者は、再び手離し操作を行うとする。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが７５パーセントであることが表示される。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント２６ポイント」と表示されている。この直後である（ｈ）に示す時点では、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが７６パーセントであることが表示される。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント２７ポイント」と表示されいる。つまり、手離し演出画像４５ｊでは、最初の手離し演出で獲得されたポイント数からさらに増加していることが示されている。

【２９１８】

（ｉ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１６．００秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から８．００秒後の時点）である。この時点は、変動表示Ｂの終了タイミングである。第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｂの結果としてリーチ外れ結果（「６」「３」「６」）が表示されているが、長押しチャージ演出と手離し演出は継続されている。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが８３パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５０秒」「手離しポイント３５ポイント」と表示されている。

【２９１９】

（ｊ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１６．７０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から０．７０秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが９５パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。つまり、手離し演出は、変動表示Ｂと変動表示Ｃとをまたいで実行されている。言い換えれば、手離し演出は、変動表示Ｂの長押しチャージ演出と変動表示Ｃの長押しチャージ演出とをまたいで実行されている。この時点で、遊技者は再び決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開する。この時点は、３つめのチェックポイントの通過前のタイミングであるため、長押しチャージ演出は継続され、手離し演出も継続される。

【２９２０】

（ｋ）に示す時点は、（ｊ）に示す時点の直後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが９６パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、（ｊ）と同じ「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。また、手離し演出継続画像４５ｋが表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。（ｌ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１７．６０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から１．６０秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１００パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、（ｊ）と同じ「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されて

いる。この時点で、上述の（ｂ）と同様に長押し予告画像４５ａが表示される。
【２９２１】
図１７８（ａ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２０．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から４．００秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１５０パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。
【２９２２】
（ｂ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２２．５０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から６．５０秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１９１パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。この時点から、遊技者は、手離しポイントを６０ポイントに到達させるため、手離し操作を再開するものとする。（ｃ）に示す時点は、（ｂ）の直後の時点である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１９２パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント４８ポイント」と表示されている。
【２９２３】
（ｃ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２３．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から７．００秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが２００パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５０秒」「手離しポイント５６ポイント」と表示されている。この時点で長押しチャージは、目標数の２００パーセントに達したため終了となる。（ｄ）に示す時点は、（ｃ）の直後の時点である。長押しチャージ画像４５ｃには、「次回から特別モードへ！」との文字情報が表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５６秒」「手離しポイント５７ポイント」と表示されている。
【２９２４】
（ｅ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２３．２０秒後から２３．３０秒の間（すなわち変動表示Ｃの開始から７．２０秒後から７．３０秒後の間の時点）である。長押しチャージ演出が終わったので長押しチャージ画像４５ｃは、表示されていないが、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．７４秒」「手離しポイント６０ポイント」と表示されている。つまり、手離しポイントも目標数の６０ポイントに到達している。ここで、手離し演出は、手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過するまでに決定ボタン８１の押下を再開しなければならない。ここでは、変動表示Ｃの終了タイミングまで決定ボタン８１から手を離したままも、３つめのチェックポイントを通過しない。そのため、ここでの手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後も継続されているが、変動表示Ｃの終了をもって終了される。
【２９２５】
（ｆ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２４．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から８．００秒後の時点）である。つまり、変動表示Ｃの終了タイミングである。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント７３ポイント」と表示されている。また、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｃの結果がリーチ外れの結果（「３」「４」「３」）であることが表示されている。（ｇ）に示す時点はこの直後の時点である。すなわち変動表示Ｃの結果を表示した状態で、手離し演出完了画像４５ｌが表示され、「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」と表示される。これにより、変動表示をまたいで行われる手離し演出が完了する。
【２９２６】
なお、変動表示をまたいで手離し演出が行われる例を示すため、変動表示Ａ，Ｂは、外れ結果を示したが、例えば変動表示Ａの結果が大当たり結果である場合は、手離し演出は０に戻されるものとする。
【２９２７】
上述したように、本実施例２８のパチンコ機１０によれば、上述の決定ボタン８１の長

押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、この異なる演出を終了する操作が行われない場合は、例えば図１７５，図１７８に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行が終了した後も継続される。これにより、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－２）に記載の遊技機の一例である。

【２９２８】

なお、図１７５，図１７８に示す長押しチャージ演出は、複数の変動表示演出にまたがるものであったが、１の変動表示演出内で行われる長押しチャージ演出であっても、同様である。すなわち、長押しチャージ演出が変動表示の終了より所定時間前に終わるよう設定されている場合、長押しチャージ演出の終盤で行われる手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後から変動表示の終了までの間で、継続可能となる。

【２９２９】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７４，図１７７に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行の中、複数回可能である。すなわち、特定操作対応演出の実行の中、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が複数回行われた場合は、その度に、上述の異なる演出を継続して実行してもよい。これにより、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－３）に記載の遊技機の一例である。

【２９３０】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７５，図１７８に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出（例えば変動表示演）中に継続される。これにより、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－４）に記載の遊技機の一例である。

【２９３１】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７４，図１７７に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Ｂの終了後変動表示Ｃにおいても）、継続可能である。これにより、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－０）または（Ｐ７－５）に記載の遊技機の一例である。

【２９３２】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７５，図１７８に示すように、所定の表示演出（例えば変動表示演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、所定の表示演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した上述した（Ｐ７－７）に記載の遊技機の一例である。

【２９３３】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の終盤である場合、例えば図１７５，図１７８に示すように、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である。これにより、遅いタイミングで上述の異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１１）に記載の遊技機の一例である。

【２９３４】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異な

る演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図１７４，図１７７に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Ｂの終了後、変動表示Ｃにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１２）に記載の遊技機の一例である。

【２９３５】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後の特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）において、例えば図１７４，図１７７に示すように、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－５）に記載の遊技機の一例である。

【２９３６】

また、上述の一の所定の表示演出（例えば変動表示Ｂ）において上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出（例えば変動表示Ｃ）においてこの異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される（例えば図１７４，図１７７参照）。これにより、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－６）に記載の遊技機の一例である。

【２９３７】

また、上述の別の所定の表示演出（例えば変動表示Ｃ）において上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出（例えば変動表示Ｂ）において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる（例えば図１７４，図１７７参照）。これにより、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－７）に記載の遊技機の一例である。

【２９３８】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７４，図１７７に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出（例えば変動表示Ｂ）と、次の所定の表示演出（例えば変動表示Ｃ）とをまたいで実行可能なものである。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ９－０）（Ｐ９－１）に記載の遊技機の一例である。

【２９３９】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７４，図１７７に示すように、この異なる演出が実行された特定操作対応演出（例えば変動表示Ｂにおいて先に実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される特定操作対応演出（例えば変動表示Ｂにおいて後に実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ９－２）に記載の遊技機の一例である。

【２９４０】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１７４，図１７７に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Ｂにおいて実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば

変動表示Ｃにおいて実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ９－３）に記載の遊技機の一例である。

【実施例２９】

【２９４１】

上述した実施例２７，実施例２８では、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に実行される異なる演出は、例えば、手離し演出画像４５ｊが長押し要求画像４５ｂや長押しチャージ画像４５ｃと並べられた状態で「手離しタイム」や「手離しポイント合計」の情報を表示するだけであったが、表示の仕方を変えたり、表示とは異なる態様で報知したりしても構わない。以下この点について詳細に説明する。

【２９４２】

まず、本実施例の表示制御装置４５による手離し演出表示処理について図１７９を参照して説明する。図１７９は、実施例２９の表示制御装置４５による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、図１７９は、基本的には、上述した実施例２７の図１６３および実施例２８の図１７２に示した手離し演出表示処理と共通しているため、これと異なる箇所について説明する。

【２９４３】

実施例２７，実施例２８のステップＳ２５１２に示す手離し演出画像４５ｊの表示処理では、手離し演出画像４５ｊを、他の長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃと同じ表示優先度で表示していた。このような表示の仕方は、それぞれの画像を均等に見せることができるという利点があるものの、長押しチャージ演出中に手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くためにはまだ十分とは言えない。そこで、本実施例では、手離し演出画像４５ｊの表示優先度を、他の長押し要求画像４５ｂ 長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度よりも高く設定することで、手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くことができる。

【２９４４】

具体的には、本実施例のステップＳ２５１２Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出画像４５ｊを長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出画像４５ｊは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃよりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず、通常画面４３ａや高速変動中画面４３ｃを表示中であれば、これらよりも表示優先度が高く設定されて、装飾図柄ＳＺの前面に表示されるように設定されていてもよい。

【２９４５】

また、ステップＳ２５１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出継続画像４５ｋを長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出継続画像４５ｋは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像４５ｊの前面に表示されるように設定してもよい。

【２９４６】

また、ステップＳ２５２０Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出完了画像４５ｌを長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出完了画像４５ｌは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像４５ｊの前面に表示されるように設定してもよい。

【２９４７】

また、ステップＳ２５２３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出失敗画像４５ｍを、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出失敗画像４５ｍは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５等ｃよりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出

画像４５ｊの前面に表示されるように設定してもよい。
【２９４８】
次に、サブ制御装置２６２による長押し演出音設定処理について、図１８０を参照して説明する。図１８０は、サブ制御装置２６２による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。なお適宜、実施例２７の図１５９に示す決定ボタン入力監視処理における長押し演出や手離し演出のフローを参照して説明する。
【２９４９】
長押し演出音設定処理は、サブ制御装置２６２の通常処理の一つとして実行される。
【２９５０】
ステップＳ２３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４５０６に示すボタン長押し演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが１であればステップＳ２３６２へ進み、そうでなければステップＳ２３６６に進む。ステップＳ２３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出音を設定するための長押しチャージ音設定処理を行い、ステップＳ２３６３に進む。長押しチャージ演出音は、例えば変動表示演出の演出音とは異なる楽曲であって、変動表示演出よりもアップテンポの曲などが使用される。長押しチャージ演出が実行される変動表示Ａ～Ｃで曲を変えることもできる。例えば、変動表示Ａ→変動表示Ｂ→変動表示Ｃの順に曲のテンポが速くなる。
【２９５１】
ステップＳ２３６３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量読込を行い、ステップＳ２３６４に進む。演出音の音量が遊技者の操作によって変更されている場合、長押しチャージ演出音の音量もこれに合わせることができる。ステップＳ２３６４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、読み込まれた音量に基づき、音量設定を行い、ステップＳ２３６５に進む。ステップＳ２３６５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定された演出音と音量とで、スピーカーを駆動して、長押しチャージ演出音を出力する。
【２９５２】
ステップＳ２３６６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ３５１４Ｃに示す手離しフラグが１になっているか否かを判断する。手離しフラグが１であればステップＳ２３６７に進み、そうでなければステップＳ２３７０に進む。ステップＳ２３６７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出音設定処理を行い、ステップＳ２３６８に進む。手離し演出音は、長押しチャージ演出音とは異なる音であることが好ましい。例えば、長押しチャージ演出音が楽曲であるとすれば、手離し演出音は、「手が離れています」というような音声やベルの音のような異なる音である。手離し演出音は、変動表示Ａ～Ｃごとに異なる音にすることもできる。例えば、変動表示Ａでの手離し演出音は、１つの種類の音（一人の音声あるいは一つのベルの音）とし、変動表示Ｂでの手離し演出音は、２つの種類の音（二人の音声あるいは二つのベルの音）とし、変動表示Ｃでの手離し演出音は、３つの種類（三人の音声あるいは三つのベルの音）の音とすることができる。これにより、手離し演出の目標値に近付くにつれて期待感をもたせる音演出が実現できる。
【２９５３】
ステップＳ２３６８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量を読み込む設定音量読込処理を行い、ステップＳ２３６９に進む。演出音の音量は、遊技者の音量変更操作によって変更されている可能性があるので、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出の音量を設定する前に、演出音の現在の音量を読み込んでいる。
【２９５４】
ステップＳ２３６９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出音の音量を、長押しチャージ演出音の音量よりも例えば＋１大きく設定し、上述したステップＳ２３６５の音出力を行う。また、手離し演出音の音量を大きくする替わりに、手離し演出の実行中、長押しチャージ演出音の音量を低くしてもよい。このように、手離し演出音の音

量が長押しチャージ演出音の音量よりも大きくすることで、長押しチャージ演出の実行中であっても、手離し演出が実行されていることを、聴覚的にも容易に認識できるようにしている。

【２９５５】

ステップＳ２３７０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しフラグが０であるか否かを判断する。手離しフラグが０であれば、手離し演出中に決定ボタン８１が押されたので、ステップＳ２３７１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２３７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出音の出力を停止し、本処理を終了する。

【２９５６】

次に、このような手離し演出が行われる長押し対応演出の表示態様について、図１８１から図１８３を参照して説明する。

【２９５７】

図１８１は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１８２は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１８３は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２９５８】

図１８１では、（ｇ）から（ｌ）に示すように、変動表示Ａにおける手離し演出の実行中は、手離し演出画像４５ｊの表示優先度は、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度より高くなっているので、手離し演出画像４５ｊは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃよりも前面側に表示されているように見える。したがって、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様とは異なる手離し操作を行っていることが認識し易くなっている。

【２９５９】

図１８１の（ｂ）（ｃ）に示す長押し態様での操作が行われたとの判定になる前（すなわち長押しフラグが１にされる前）は、決定ボタン８１の長押し態様とは異なる手離し操作をしても、手離し演出画像４５ｊは表示されないし、手離し演出音も出力されない。

【２９６０】

変動表示Ａでは、（ｌ）に示すように、手離し演出は失敗に終わるので、その時点で、手離し演出画像４５ｊの表示が終わる。なお、手離し演出は失敗に終わった場合でも、手離しタイム０秒，手離しポイント合計０ポイントという手離し演出画像４５ｊの表示を継続してもよい。このように表示すれば、次にまだ手離し演出が行われる可能性があることを示唆することができる。

【２９６１】

また、音出力部２４からは、変動表示演出中、長押しチャージ演出中、手離し演出中に、それぞれ異なる演出音が出力されている。（ａ）に示す変動表示演出中は、変動パターンコマンドに基づいて設定された楽曲が出力され、（ｂ）から（ｆ）に示す長押しチャージ演出中は、変動表示演出中よりもテンポの速い楽曲が出力され、（ｇ）から（ｊ）に示す手離し演出中は、これらの楽曲とは異なる演出音をこれらの楽曲よりも大きな音量で（例えば「手が離れています」という音声や、ベルの音）出力されている。（ｌ）に示す手離し演出の結果表示時には、失敗という結果に沿って、「手を離しすぎです。」という音声のような異なる演出音が出力されてもよい。手離し演出が失敗に終わると、再び、長押しチャージ演出中の楽曲または変動表示演出中の楽曲が演出音として出力される。

【２９６２】

図１８２では、（ｃ）から（ｌ）に示すように、変動表示Ｂ中の手離し演出と、変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがる手離し演出との実行中は、上述と同様に、手離し演出画像４５ｊの表示優先度が長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度より高くなっている。そのため、変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがる際にも、手離し演出画像４５ｊが長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃよりも前面側に表示され

ているように見える。
【２９６３】
　また、音出力部２４からは、（ｉ）（ｊ）に示すように、変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがって手離し演出が継続される際に、手離し演出画像４５ｊの表示と同様に、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力も継続されている。したがって、変動表示Ｂから変動表示Ｃに変わった時でも、手離し演出が続いていることを聴覚的にも認識し易くすることができる。
【２９６４】
　図１８３では、（ｆ）から（ｇ）に示すように、長押しチャージ演出が終了した後も手離し演出が継続されている場合も、手離し演出画像４５ｊの表示優先度が長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度より高い状態が継続されている。また、音出力部２４からは、（ｆ）から（ｊ）に示すように、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力が継続されている。したがって、長押しチャージ演出が終了した後も、手離し操作が続いている場合には、これを視覚的もしくは聴覚的に容易に認識させることができる。
【２９６５】
　なお、上述の説明では、手離し演出において手離し演出画像４５ｊの表示と手離し演出音の出力とを両方同時に実行していたが、手離し演出音の出力のみを実行する構成でも構わない。その場合、手離しポイント合計のポイント数や、手離しタイムを、音声で知らせるようにするとよい。計数に応じてポイント数や時間を報知してもよいし、区切りのよいポイント数や時間を報知してもよい。
【２９６６】
　上述したように、本実施例２９のパチンコ機１０によれば、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１８１から図１８３に示すように、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－０）に記載の遊技機の一例である。
【２９６７】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１８１から図１８３に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－１）に記載の遊技機の一例である。
【２９６８】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば例えば図１８１から図１８３に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、上述の異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－２）に記載の遊技機の一例である。
【２９６９】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１８２，図１８３に示すように、特定態様での操作を実行中に、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、一の所定の表示演出を越えて決定ボタン８１の長押し

態様での操作とは異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－３）に記載の遊技機の一例である。

【２９７０】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図１８１から図１８３に示すように、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－４）に記載の遊技機の一例である。これは例えば上述した（Ｐ１０－４）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３０】

【２９７１】

上述した実施例２６，実施例２７では、長押し対応演出の実行中、第３図柄表示装置４２には、決定ボタン８１が押下されている様子を表した絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む長押し要求画像４５ｂが表示されていたが、決定ボタン８１が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示されてもよい。以下この点について図１８４～図１８７を参照して説明する。なお、本実施例の長押し対応演出は、実施例２７の長押しチャージ演出と同様であるが、

【２９７２】

図１８４は、実施例３０のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１８５は、長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。図１８６は、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１８７は、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２９７３】

上述のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能は、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示演出の実行中に、決定ボタン８１が操作された場合に、第３図柄表示装置４２に所定の情報を表示させる。所定の情報は、長押しチャージ演出の実行中であれば、長押し操作画像４５ｂ１である。上述の演出実行機能によって、この長押し操作画像４５ｂ１は、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【２９７４】

図１８４を参照して、サブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。

【２９７５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出の実行開始時に決定ボタン８１が押下検出された場合（ステップＳ２３１２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０１：ＹＥＳ，ステップＳ４５０２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０３：ＹＥＳの場合）、長押しタイマーを起動し（ステップＳ４５０４）、決定ボタン８１の押下検出が１．０秒間継続しているか否かの長押し判定を行う（ステップＳ４５０５Ａ）。長押しチャージ演出の実行開始時において、第３図柄表示装置４２には、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像が表示されている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出にて最初に決定ボタン８１が押下された場合に、長押しタイマーを起動するとともに、ステップＳ４５０４Ａにて、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に替えて、決定ボタン８１が押下された様子を表した画像を第３図柄表示装置４２に表示させるためのボタン押下コマンドをセットする。

【２９７６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下検出が無いと判断された

場合（ステップＳ２３１２：ＮＯ）で、ボタン長押し演出フラグが１である場合（ステップＳ４５１２：ＹＥＳ）に、決定ボタン８１の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押フラグが１になっていないタイミングである場合（ステップＳ４５１３：ＮＯ）、ステップＳ４５１３Ａでは、長押しタイマーを起動中であるか否かが判断される。決定ボタン８１の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しタイマーの起動中であれば、ステップＳ４５１３Ｂに進み、長押しタイマーを起動中でなければ、ステップＳ４５１３Ｄに進む。

【２９７７】

ステップＳ４５１３Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し判定をやり直すために、長押しタイマーを０に戻して、ステップＳ４５１３Ｃに進む。ステップＳ４５１３Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン８１が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【２９７８】

ステップＳ４５１３Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、（決定ボタン８１の押下検出無しと判断されたタイミングが）長押しチャージ演出の有効期間内であるか否かを判断する。有効期間内でなければ、決定ボタン８１を押下せずに有効期間が経過しているので、長押しチャージ演出を終了するためにステップＳ４５１３Ｅに進む。有効期間内であれば、決定ボタン８１の押下検出があるかどうか判断するために本処理を終了する。ステップＳ４５１３Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出を終了させるために、ボタン長押し演出フラグを０に設定して本処理を終了する。

【２９７９】

長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の押下検出無しと判断された場合（ステップＳ４５１３：ＹＥＳ）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続しなかった場合（ステップＳ４５１５：ＮＯ）は、再び決定ボタン８１が押下されているので、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出を継続させるために、引き続き、決定ボタン８１が押下された様子を表した画像を表示させ続ける。

【２９８０】

長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の押下検出無しと判断された場合（ステップＳ４５１３：ＹＥＳ）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続した場合（ステップＳ４５１５：ＹＥＳ）は、実行中の長押しチャージ演出を終了させるために、長押しフラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタを０に設定する処理（ステップＳ４５１６からステップＳ４５１９）を行い、ステップＳ４５１９Ａに進む。ステップＳ４５１９Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次のチェックポイントを通過するまでに表示されていた決定ボタン８１が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン８１が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【２９８１】

このように、長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の操作が有る（長押し態様の操作が有る場合も含む）と判断された場合には、実際の操作に同期させて、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示し、長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の長押し態様の操作が無いと判断された場合（ステップＳ４５１５：ＹＥＳ）には、実際の操作に同期させて、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像を表示するが、長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の長押し態様とは異なる一瞬手を離す操作を行ったと判断された場合（ステップＳ４５１５：ＮＯ）には、実際の操作には同期させずに、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示することができる。

【２９８２】

図１８５を参照して、長押しチャージ演出におけるチャージパターンの抽選について説

明する。上述した実施例２３から実施例２７までの長押しチャージ演出では、長押しチャージ演出の結果、チャージが何パーセントまで上がるかは、長押し態様での操作の時間に応じて決まっていたが、本実施例ではチャージが何パーセントまで上がったかに応じて大当たり期待度が示唆されるように、長押し態様での操作の時間と変動種別カウンタの値に応じた抽選によってチャージが何パーセントまで上がるかを決定している。

【２９８３】

長押しチャージ演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１４１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１２０」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチＥ（１２０秒）である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１７１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１９９」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチＥである場合に実行される。

【２９８４】

長押しチャージ演出におけるチャージパターンは、大当たりスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９０」の範囲であればチャージパターンＡが選択される。チャージパターンＡは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を少なくとも、実施例２３から実施例２６であれば２．７０秒から３．００秒間まで（実施例２７であれば５．４０秒から６．００秒までであるが、以下では実施例２３から実施例２６の時間を用いて説明する。）行った場合に、チャージが９０～１００パーセントまでたまるパターンである。例えば、２．７０秒であれば９０パーセント，２．７３秒であれば９１パーセント，２．７６秒であれば９２パーセント，・・・３．００秒であれば１００パーセントというようにたまる。なお、チャージパターンＡであっても、疑似的にチャージが９０～１００パーセントまでたまらないパターン（例えばチャージパターンＢのようなパターン）を設けてもよい。

【２９８５】

変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「９１～１１０」の範囲であればチャージパターンＢが選択される。チャージパターンＢは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を少なくとも２．４０秒から３．００秒まで行った場合に、チャージが８０～８９パーセントまでたまるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を２．７０秒以上行っても、チャージパターンＢが選択されている場合は、チャージが９０～１００パーセントまでたまらずに、８０～８９パーセントで止まるように設定されている。例えば、２．４０秒であれば８０パーセント，２．４３秒であれば８１パーセント，２．４６秒であれば８２パーセント・・・２．６７秒以上であれば８９パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンＢであっても、疑似的にチャージが９０～１００パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターンＡのようなパターン）を設けてもよい。

【２９８６】

変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１１１～１２０」の範囲であればチャージパターンＣが選択される。チャージパターンＣは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を少なくとも２．１０秒から３．００秒まで行った場合に、チャージが７０～７９パーセントになるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を２．４０秒以上行っても、チャージパターンＣが選択されている場合は、チャージが８０～１００パーセントまでたまらずに、７０～７９パーセントで止まるように設定されている。例えば、２．１０秒であれば７０パーセント，２．１３秒であれば８１パーセント，２．１６秒であれば７２パーセント・・・２．３７秒以上であれば７９パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンＣであっても、疑似的にチャージが８０～１００パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターンＡまたはチャージパターンＢのようなパターン）を設けてもよい。

【２９８７】

また、外れスーパーリーチＥである場合も、同様に、変動種別カウンタＣＳ２（０～２

４０）が「０～９９」の範囲であればチャージパターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１００～１９９」の範囲であればチャージパターンＣが選択される。チャージパターンＡは、大当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されている。

【２９８８】

このように、チャージが９０～１００パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンＡが選択された場合は、スーパーリーチＥの中で大当たり期待度が最も高いことを示唆することができる。９０チャージが８０～８９パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンＢが選択された場合は、スーパーリーチＥの中で大当たり期待度がチャージパターンＡよりも低いがチャージパターンＣよりも高いことを示唆することができる。チャージが７０～７９パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンＣが選択された場合は、スーパーリーチＥの中で大当たり期待度が最も低いことを示唆することができる。また、後述するように、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、大当たり期待度を示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。

【２９８９】

図１８６を参照して、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様について説明する。

【２９９０】

（ａ）に示すように、長押しチャージ演出を含む変動演出が実行される場合、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に長押し予告の表示期間が設けられ、長押し予告画像４５ａが表示される。長押し予告画像４５ａの表示期間の終了後、長押しチャージ演出が開始される。長押しチャージ演出では、（ｂ）に示すように、決定ボタン８１の長押し態様での操作を反映させることが可能な長押し操作画像４５ｂ１と、長押し判定中であることを示す長押し判定画像４５ｂ２とが表示される。ここで、長押し操作画像４５ｂ１は、例えば決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像であり、長押し判定画像４５ｂ２は、例えば決定ボタン８１を押下する時間に応じて０秒から１．０秒まで変化するインジケータのような画像と「長押し判定中」との文字画像である。

【２９９１】

なお、遊技者が決定ボタン８１の操作を一度も行わなければ、（ｂ）に示す長押し操作画像４５ｂ１が表示されたまま、長押しチャージ演出の有効期間の経過にともなって、長押しチャージ演出が終了する。その後、リーチ表示演出が実行され、その結果が表示される。

【２９９２】

（ｃ）に示すように、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像に切り替えられる。長押し判定画像４５ｂ２は、決定ボタン８１を押下し続けた時間に応じてインジケータが変化する。長押しチャージ演出の開始から０．５０秒間、決定ボタン８１が押下された場合は、インジケータが０．５秒の位置まで変化する。

【２９９３】

（ｄ）に示すように、開始から１．００秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押し判定画像４５ｂ２は、インジケータが１．０秒の位置まで変化して、長押し判定が完了したことを示している。

【２９９４】

（ｅ）に示すように、開始から１．０３秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、長押し判定期間から引き続き、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されているが、長押し判定画像４５ｂ２に替えて長押しチャージ画像４５ｃが表示される。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージが１パーセントで

あることを示している。その後も決定ボタン８１の長押し態様での操作が続くことで、０．０３秒に１パーセントずつチャージが増え続ける。

【２９９５】

（ｆ）に示すように、開始から２．５０秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージが５０パーセントであることを示している。（ｇ）に示すように、開始から４．００秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージが１００パーセントであることを示している。つまり、この長押しチャージ演出は、大当たりスーパーリーチＥのうち大当たり期待度が最も高いものである（内部的にはチャージパターンＡが選択されている）ことが遊技者に認識可能となる。

【２９９６】

（ｈ）に示すように、長押しチャージ演出の終了時には、この長押しチャージ演出の結果が大当たり期待度が高いものであることを遊技者に示唆するために、例えば「チャージ率９０パーセントオーバー！げき熱！？」のような文字情報を含む大当たり期待度が高いことを示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。チャージパターンＡは、大当たり確定のパターンであるので、リーチ表示演出の結果が表示された後、（ｉ）に示すように、大当たり結果が表示される。

【２９９７】

なお、チャージパターンＢが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率８０パーセントオーバー！熱い！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。チャージパターンＣが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率７０パーセントオーバー！まだ分からない！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。これらにより、遊技者に長押しチャージ演出の結果を認識し易くすることができる。

【２９９８】

図１８７を参照して、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を説明する。具体的には、長押しチャージ演出の開始時の長押し判定中と、長押しチャージ演出の中盤の実行中とにおいて、長押し操作が一瞬途切れた場合を説明する。図１８６と同じ箇所は説明を省略し、異なる点を説明する。

【２９９９】

（ｃ）に示すように、長押しチャージ演出の開始から０．５０秒間、決定ボタン８１が押下された時点で、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から一瞬手を離す操作を行ったとすると、（ｄ）に示すように、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像４５ｂ２は、インジケータが０．５秒の位置から０秒の位置へ逆戻りする。遊技者が再び決定ボタン８１を押下すると、（ｅ）に示すように、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像４５ｂ２は、インジケータが０秒の位置から再び増加して、長押し判定がやり直される。（ｆ）に示すように、長押し判定画像４５ｂ２のインジケータが１．０秒の位置まで変化すれば、長押し判定が完了する。

【３０００】

その後も、（ｇ）（ｈ）に示すように、決定ボタン８１の長押し態様での操作が続くことで、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示したまま、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが増え続ける。（ｉ）に示すように、例えば長押しチャージ画像４５ｃのチャージが４３パーセントを表示する時点で遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした場合でも、上述した実施

例２３から実施例２６の説明と同様に、次のチェックポイント（チャージが５０パーセントになるタイミング）が到来するまではチャージが増え続ける。具体的には、（ｊ）に示すように、チャージが４７パーセントになるまでは長押しチャージ画像４５ｃのチャージが増え続ける。この（ｉ）から（ｊ）の期間、長押し操作画像４５ｂ１は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされているにも関わらず、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示し続ける。（ｋ）に示すように、チャージが４８パーセントになったタイミングで遊技者が決定ボタン８１を再び押下すると、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示したまま、（ｌ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが増え続ける。

【３００１】

なお、遊技者が（ｉ）に示すような長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした後、遊技者が決定ボタン８１を再び押下せずに、次のチェックポイントであるチャージ５０パーセントが到来した場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に切り替えられ、長押しチャージ演出の開始時に戻り、長押し判定からやり直される。

【３００２】

上述したように、本実施例３０のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に第３図柄表示装置４２に所定の情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）を表示させる。上述の長押し操作画像４５ｂ１は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【３００３】

これにより、所定の表示演出の実行中に第３図柄表示装置４２に表示される所定の情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－０）に記載の遊技機の一例である。

【３００４】

また、演出実行手段は、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様（例えば決定ボタン８１の長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行し、特定態様での操作の有無が判定される期間内で、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる（例えば特定態様での操作とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、所定数チャージを上げる演出を行った状態で、それまでボタンが押されていた態様で表示されていた長押し操作画像４５ｂ１を、ボタンが押されていない態様で表示する）。これにより、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３１】

【３００５】
上述した実施例３０では、長押し操作画像４５ｂ１は、１種類の画像（長押し操作画像４５ｂ１）で、決定ボタン８１が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示するものであったが、２種類の画像で、これらを表示するものであってもよい。以下この点について図１８８を参照して説明する。図１８８は、実施例３１の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
【３００６】
（ａ）から（ｈ）までは、上述した実施例３０の図１８７と同様に、長押し判定，長押しチャージ演出が実行されている。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合、（ｉ）に示すように、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示する長押し操作画像４５ｂ１とともに、手離し操作が行われたことを報知する画像であるとともに長押し解除までの時間を表示する長押し解除時間報知画像４５ｅ４が表示される。長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時点から、次のチェックポイントが到来するまでの時間を視覚的に遊技者に認識させる画像である。また、長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、長押し解除時間報知画像４５ｅ４が表示されている期間、実際には長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしているが、内部的には長押し態様での操作がされていることを遊技者に認識させることができる。これにより、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から一瞬手を離す操作がされてしまっても、長押し解除時間報知画像４５ｅ４が表示されている期間は、一から操作をやり直す必要がないことを容易に理解することができる。
【３００７】
長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、例えば、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来するまでの時間に相当する長さのインジケータが、長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作がされた時間に応じて減少するような演出で表示される。上述の実施例２３の図１５２を参照すれば、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来する時間は、例えば０．２０秒である（なお、実施例２６のように長い演出時間を設定してもよい）。長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、（ｊ）に示すように、インジケータが０．２０秒から０．００秒になるまでの過程を示す。（ｋ）に示すように、長押し解除時間報知画像４５ｅ４のインジケータが０秒になるまでに決定ボタン８１が再び押下されれば、（ｌ）に示すように、長押し解除時間報知画像４５ｅ４は消去されて、引き続き、長押しチャージ演出が継続される。
【３００８】
なお、長押し解除時間報知画像４５ｅ４のインジケータが０秒になるまでに決定ボタン８１が再び押下されなければ、インジケータが０秒になった時点で、長押しチャージ画像４５ｃが０パーセントに戻され、有効期間内であれば、長押しチャージ演出がやり直しされる。
【３００９】
上述したように、本実施例３１のパチンコ機１０によれば、上述の所定の情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示可能な第１情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）と、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示可能な第２情報（例えば長押し解除時間報知画像４５ｅ４）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で第１情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識

可能な態様で第２情報が表示されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－１）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３２】

【３０１０】

上述した実施例３１では、第１情報は、決定ボタン８１を模した態様で表示される長押し操作画像４５ｂ１であり、第２情報は、インジケータで表示される長押し解除時間報知画像４５ｅ４であったが、第１情報，第２情報を、１種類の画像、例えば、長押し対応演出の目的となる情報（長押し操作画像４５ｂ１や長押しチャージ画像４５ｃ）としてもよい。この点について図１８９を参照して説明する。図１８９は、実施例３２の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【３０１１】

本実施例の長押しチャージ演出では、長押し判定の表示期間に、長押し判定画像４５ｂ２は表示されずに、（ｂ）から（ｆ）に示すように、長押し操作画像４５ｂ１と長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。すなわち、長押し操作画像４５ｂ１は、上述の実施例３０，実施例３１の説明と同様に、判定期間中は、決定ボタン８１の操作に同期して、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像になったり、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像になったりする。長押しチャージ画像４５ｃも、これに合わせて、判定期間中は、決定ボタン８１の押下に合わせて、チャージが増加したり、チャージが０に戻ったりする。これにより、遊技者はいずれの画像を見ても、長押し態様での操作ができているか否かを容易に認識することができる。

【３０１２】

また、判定期間の経過後は、長押し操作画像４５ｂ１も長押しチャージ画像４５ｃも、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた時点では、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、再び決定ボタン８１が押下されていれば、引き続き、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、決定ボタン８１が押下されていなければ、その時点で、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に切り替わり、チャージが０に戻る画像が表示される。これにより、遊技者は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしても、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像が表示され、チャージが増加する画像が表示されている期間は、一から決定ボタン８１を長押し態様で操作し直す必要がないことを容易に認識することができる。

【３０１３】

上述したように、本実施例３２のパチンコ機１０によれば、上述の第１情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で表示される第１操作情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押し操作画像４５ｂ１）であり、上述の第２情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で表示される第２操作情報（例えばチャージが増えている期間中の長押し操作画像４５ｂ１）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で第１情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で第２情報が表示されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－２）に記載の遊技機の一例である。

【３０１４】

また、上述の第１情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認

識可能なようなに操作に同期した態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第１長押し対応情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押しチャージ画像４５ｃ）であり、上述の第２情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第２長押し対応情報（例えばチャージが増えている期間中の長押しチャージ画像４５ｃ）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で長押し対応演出の目的となる第１長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で長押し対応演出の目的となる第２長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－３）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３３】

【３０１５】

上述した実施例では、長押し対応演出は、所定時間（３秒間）の長押し操作に基づいてチャージがためられる長押しチャージ演出について説明したが、長押し対応演出は、長押しチャージ演出とは異なる演出であってもよい。本実施例での長押し対応演出は、決定ボタン８１の長押し態様での操作に合わせて、第３図柄表示装置４２に表示される後述する色変化画像４５ｈ（図１９９）の色が変化する長押し色変化演出である。以下、この長押し色変化演出を実行するための各構成について説明する。

【３０１６】

長押し色変化演出は、決定ボタン８１の長押し態様での操作に合わせて、色変化画像４５ｈが複数回変化する演出であり、色変化画像４５ｈが変化する回数に応じて大当たり期待度が高くなる演出である。例えば、色変化画像４５ｈは、白色→青色→黄色→虹色に変化する。色変化画像４５ｈは、白色の期待度が最も低く、虹色の期待度が最も高くなるように設定されている。

【３０１７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出実行機能のひとつとして、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われている期間内に、この長押し色変化演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能を備える。演出継続抽選機能は、後述する色変化抽選処理（図１９２）のステップＳ４８０１Ｃ～ステップＳ４８０５，ステップＳ４８０８～ステップＳ４８１１，ステップＳ４８１５～ステップＳ４８１８，ステップＳ４８２２～ステップＳ４８２５にて実行されている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント（判定タイミング）にて遊技者が決定ボタン８１を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選（色変化抽選）の抽選結果が長押し色変化演出の実行（色変化）を継続する結果である場合に、次の特定間隔（例えば次のチェックポイントまでの期間）にて長押し色変化演出の実行（色変化）を継続する。

【３０１８】

長押し色変化演出を実行するための制御について図１９０から図１９３までを用いて説明する。図１９０は、実施例３３のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図１９１は、サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１９２は、サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。図１９３は、図１９２に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【３０１９】

図１９０を用いてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う変動表示態様設定処理について説明する。なお、図４２を用いて説明した変動表示態様設定処理と同じ処理について

は上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

【３０２０】

ステップＳ２４７４Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信された変動パターン指定コマンドが長押し色変化演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、後述する長押し色変化パターン選択用テーブル（図１９６）を用いて長押し色変化演出の有無が定められている。長押し色変化演出がある場合は、ステップＳ２４７４Ｅに進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【３０２１】

ステップＳ２４７４Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化パターンの決定を行う。具体的には、後述する長押し色変化パターン選択用テーブルを用いて、Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄの４つの長押し色変化パターンの中から長押し色変化パターンを選択し、ステップＳ２４７４Ｆに進む。

【３０２２】

ステップＳ２７４７Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出フラグを１に設定し、ステップＳ２７４７Ｇに進む。ステップＳ２７４７Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述の長押し色変化演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【３０２３】

次に、図１９１を用いてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図１４７を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

【３０２４】

ステップＳ２３１２にて決定ボタン８１の押下が検出された場合に、ステップＳ４５０１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した長押し色変化演出フラグが１であるか否かを判断する。長押し色変化演出フラグが１である場合は、ステップＳ４５０２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出の操作の有効期間内であり（ステップＳ４５０２）、長押しフラグが０であれば（ステップＳ４５０３）、長押しタイマーを起動し（ステップＳ４５０４）、長押し判定を行い（ステップＳ４５０４，ステップＳ４５０５，ステップＳ４５０６）、ステップＳ４５０６Ａに進む。長押しフラグが１であれば、長押し操作中であるので、ステップＳ４５０７Ａに進む。

【３０２５】

ステップＳ４５０６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出の開始時を白色で表示するために、白色表示フラグを１に設定して、ステップＳ４５０７Ａに進む。ステップＳ４５０７Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、以下に説明する色変化抽選処理を行う。色変化抽選処理は、決定ボタン８１の長押し態様での操作が行われている期間に、継続的に実行される処理である。

【３０２６】

ステップＳ２３１２にて決定ボタン８１の押下の検出が無しである場合、ステップＳ４５１２ＡおよびステップＳ４５１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出中に長押し態様での操作が無くなったものであるか否かを判断する。ステップＳ４５１４からステップＳ４５１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されるか否かを判断する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていなければ、ステップＳ４５１６からステップＳ４５１９にて、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出を終了する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていれば、長押し色変化演出を継続する。

【３０２７】

このように、長押し色変化演出においても、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイント（判定タイミング）までに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。

【３０２８】

次に、図１９２，図１９３を用いてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う色変化抽選処理について説明する。

【３０２９】

ステップＳ４８０１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタが０であるか否かを判断する。チェックポイント通過カウンタが０であれば、ステップＳ４８０１Ｂに進み、そうでなければステップＳ４８０１Ｃに進む。すなわち、長押し色変化演出の開始時点であればステップＳ４８０１Ｂから以下の処理が行われ、１回でもチェックポイントを通過した後はステップＳ４８０１Ｃから以下の処理が行われる。

【３０３０】

ステップＳ４８０１Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する色変化パターン選択用テーブルを参照して長押し色変化パターンを読み出し、ステップＳ４８０１Ｃに進む。色変化パターン選択用テーブルには、変動パターンと、色変化で変化し得る最高色との関係が記憶されている。これにより、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステップにおいて１回目，２回目，３回目の色変化の可能性があるか否かを判断することができる。

【３０３１】

ステップＳ４８０１Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化抽選タイミングであるか否かを判断する。色変化抽選は、長押し態様での操作が行われている期間に、定期的に行われている。色変化抽選タイミングは、チェックポイント間に複数回到来するように、例えば、長押し色変化演出フラグが１になった場合で長押しフラグが１になった場合に、所定時間（例えば０．１秒）もしくはそれに相当する所定数の割込毎に到来するタイミングである。色変化抽選タイミングは、より短い時間（例えば操作検出のタイミングである０．０１秒毎）もしくはそれに相当する所定数の割込毎であってもよい。色変化抽選タイミングであればステップＳ４８０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３０３２】

ステップＳ４８０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化抽選の当否を判定するための色変化抽選カウンタの値を取得し、ステップＳ４８０３に進む。ステップＳ４８０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する色変化抽選用テーブルを参照して、色変化抽選カウンタの値が当たりであるか否かを判断する。色変化抽選カウンタの値の当たり易さは、後述するように長押し色変化パターンの種類や、チェックポイント通過回数に応じて変えられている。色変化抽選カウンタの値が当たりであれば、ステップＳ４８０４に進み、色変化抽選カウンタの値が外れであればステップＳ４８０５に進む。

【３０３３】

ステップＳ４８０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグの値を１にして、ステップＳ４８０６Ａに進む。ステップＳ４８０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグの値を０にして、ステップＳ４８０６Ａに進む。色変化フラグを１にするか０にするかは、例えば、チェックポイントの直前に行われる色変化抽選において色変化抽選カウンタの値が当たりになっているか否かで決定される。このようにすれば、チェックポイントのタイミングが大きく変わるような色変化パターンを含めても、色変化抽選のタイミングを柔軟に対応させることができる。

【３０３４】

なお、色変化フラグを１にするか０にするかは、チェックポイント間に行われる色変化抽選において１回でも色変化抽選カウンタの値が当たりになれば、次に到来するチェックポイントにおいて色変化フラグを１にすると判定してもよい。このようにすれば、長押し態様での操作が行われる期間が長いほど、色変化抽選の機会を多く与えることができる。

【３０３５】

ステップＳ４８０６Ａは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化（白色→青色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンＤを除き、長押し色変化パターンＡ～Ｃである場合は、１回目の色変化の可能性がある。１回目の色変化の可能性がある場合はステップＳ４８０６Ｂに進み、１回目の色変化の可能性がない場合はステップＳ４８０６Ｃに進む。ステップＳ４８０６Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出開始時点の白色を維持して、本処理を終了する。

【３０３６】

ステップＳ４８０６Ｂは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。１回目の色変化タイミングは、１回目のチェックポイントに合わせている。１回目の色変化タイミングであれば、ステップＳ４８０７Ａに進み、そうれでなければステップＳ４８１２Ａに進む。

【３０３７】

ステップＳ４８０７Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４８０７Ｂに進む。ステップＳ４８０７Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタを＋１にして、ステップＳ４８０８に進む。

【３０３８】

ステップＳ４８０７Ａにて長押しフラグが１でなければステップＳ４８０７Ｃに進む。長押しフラグが１でない場合とは、上述したステップＳ４５１５（図１９１）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で１回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップＳ４８０７Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始時の色に戻すために、色戻しフラグを１に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【３０３９】

ステップＳ４８０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した色変化抽選フラグが１であるか否かを判断する。色変化フラグが１であればステップＳ４８０９に進み、そうでなければ（色変化フラグが０であれば）ステップＳ４８１１に進む。ステップＳ４８０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化を実行するため、青色表示フラグを１に設定して、ステップＳ４８１０に進む。ステップＳ４８１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグの値を０に戻して、ステップＳ４８１２に進む。ステップＳ４８１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出開始当初の色（白色）を維持して、ステップＳ４８１２Ａに進む。

【３０４０】

ここで、長押し色変化パターンＡである場合は、色変化抽選により最高で３回（０回から３回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンＢである場合は、色変化抽選により最高で２回（０回から２回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンＣである場合は、色変化抽選により最高で１回（０回または１回のいずれか）の色変化が行われる可能性がある。長押し色変化パターンＤである場合は、色変化抽選による色変化が０回である。

【３０４１】

なお、０回とは、１回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合（色変化フラグが０である場合）を示す。この場合は、色は、演出当初の色のままである。１回とは、１回目の色変化タイミングで色変化したが、２回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。２回とは、１回目と２回目の色変化タイミングで色変化し、３回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。３回とは、１回目から３回目まですべての色変

化タイミングで色変化した場合を示す。
【３０４２】
ステップＳ４８１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化（青色→黄色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンＣ，Ｄを除き、長押し色変化パターンＡ，Ｂである場合は、２回目の色変化の可能性がある。２回目の色変化があればステップＳ４８１３に進み、そうでなければステップＳ４８１２Ｂに進む。ステップＳ４８１２Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化時の色を維持して、本処理を終了する。
【３０４３】
ステップＳ４８１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。２回目の色変化タイミングは、２回目のチェックポイントに合わせている。２回目の色変化タイミングであれば、ステップＳ４８１４Ａに進み、そうでなければステップＳ４８１９に進む。
【３０４４】
ステップＳ４８１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４８１４Ｂに進む。ステップＳ４８１４Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタを＋１にして、ステップＳ４８１５に進む。
【３０４５】
ステップＳ４８１４Ａにて長押しフラグが１でなければステップＳ４８１４Ｃに進む。長押しフラグが１でない場合とは、上述したステップＳ４５１５（図１９１）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で２回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップＳ４８１４Ｃでは、実施例２３と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを１に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。
【３０４６】
ステップＳ４８１５では、色変化フラグが１であるか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが１であればステップＳ４８１６に進み、そうでなければステップＳ４８１８に進む。
【３０４７】
ステップＳ４８１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化を実行するため、黄色変化フラグを１に設定して、ステップＳ４８１７に進む。ステップＳ４８１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグを０に戻してステップＳ４８１９に進む。ステップＳ４８１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化された色（青色）を維持して、本処理を終了する。
【３０４８】
ステップＳ４８１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンＢ，Ｃ，Ｄを除き、長押し色変化パターンＡである場合は、３回目の色変の可能性がある。３回目の色変化があればステップＳ４８２０に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３０４９】
ステップＳ４８２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。３回目の色変化タイミングは、３回目のチェックポイントに合わせている。３回目の色変化タイミングであればステップＳ４８２１Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３０５０】
ステップＳ４８２１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４８２１Ｂに進む。ステ

ップＳ４８２１Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタを＋１にして、ステップＳ４８２２に進む。

【３０５１】

ステップＳ４８２１Ａにて長押しフラグが１でなければステップＳ４８２１Ｃに進む。長押しフラグが１でない場合とは、上述したステップＳ４５１５（図１９１）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で３回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップＳ４８０７Ｃでは、実施例２３と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを１に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【３０５２】

ステップＳ４８２２では、色変化フラグが１であるか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが１であればステップＳ４８２３に進み、そうでなければステップＳ４８２５に進む。

【３０５３】

ステップＳ４８２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化を実行するため、虹色変化フラグを１に設定するとともに、２回目の黄色変化フラグを０に戻して、ステップＳ４８２４に進む。ステップＳ４８２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグを０に戻して本処理を終了する。ステップＳ４８２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化された色（黄色）を維持して、本処理を終了する。

【３０５４】

このように長押し色変化演出は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（後述する長押し色変化パターン選択用テーブル）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ）を異ならせる。例えば色変化パターンＡであれば最高で３回の色変化が行われ、色変化パターンＢであれば最高で２回の色変化が行われ、色変化パターンＣであれば最高で１回の色変化が行われ、色変化パターンＤであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【３０５５】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出継続抽選機能によって、判定タイミング（チェックポイント）にて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果（色変化抽選の当たり）とに基づいて長押し色変化演出の実行（色変化）が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【３０５６】

また、演出継続抽選（色変化抽選）が特定間隔（チェックポイントの間隔）よりも短い間隔で行われるので、判定タイミング（チェックポイント）で抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【３０５７】

次に、図１９４を用いて長押し色変化演出設定処理について説明する。図１９４は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出設定処理は、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５への長押し色変化演出を実行するためのコマンドを設定する処理である。なお、図１４９のボタン長押し演出設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【３０５８】

ステップＳ４６０５にて決定ボタン８１の操作の有効期間内であるか否か判断され、ステップＳ４６０６にて長押しフラグの値が１であると判断され、直前の長押しフラグが０

であると判断された場合、ステップＳ４６０９Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する戻し済みフラグが１であるか否かを判断する。戻し済みフラグが１でなければステップＳ４６０９Ｂに進み、戻し済みフラグが１であればステップＳ４６０９Ｌに進む。

【３０５９】

ステップＳ４６０９Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出を開始するために白色表示コマンドをセットし、ステップＳ４６０９Ｃへ進む。ステップＳ４６０９Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、青色変化フラグが１であるか否かを判断する。青色変化フラグが１であればステップＳ４６０９Ｄに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｅに進む。ステップＳ４６０９Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を白色から青色に変化するために、青色変化コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【３０６０】

ステップＳ４６０９Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、黄色変化フラグが１であるか否かを判断する。黄色変化フラグが１であればステップＳ４６０９Ｆに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｇに進む。ステップＳ４６０９Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を青色から黄色に変化するために、黄色変化コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【３０６１】

ステップＳ４６０９Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、虹色変化フラグが１であるか否かを判断する。虹色変化フラグが１であればステップＳ４６０９Ｈに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｉに進む。ステップＳ４６０９Ｈでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を黄色から虹色に変化するために、虹色変化コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【３０６２】

ステップＳ４６０９Ｉでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のステップＳ４８０７Ｃ，ステップＳ４８１４Ｃ，ステップＳ４８２１Ｃで説明した戻しフラグが１であるか否かを判断する。戻しフラグが１であればステップＳ４６０９Ｊに進み、そうでなければステップＳ４６１８に進む。ステップＳ４６０９Ｊでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始当初の色（白色）に戻すために、戻しコマンドをセットして、ステップＳ４６０９Ｋに進む。

【３０６３】

ステップＳ４６０９Ｋでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色が演出当初の色に戻されたことを示す戻し済みフラグを１に設定する。これにより、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４６０９Ａにおいて、長押しフラグが０から１への変化が、長押し色変化演出の開始時点の事象であるのか、長押し色変化演出中に長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン８１から手を離した状態でチェックポイントを通過したことに起因する事象であるのかを判別することができる。

【３０６４】

上述したステップＳ４６０９Ａにて戻し済みフラグが１であると判断された場合、ステップＳ４６０９Ｌでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、再び決定ボタン８１の長押し態様での操作が行われた時点での長押し色変化演出可能時間（例えば６秒）の残り時間が、長押し色変化パターンの最高色に到達するまでの時間（最高色到達時間）未満であるか否かを判断する。長押し色変化パターンＡの最高色（虹色）到達時間は、変化開始から２．１秒である。長押し色変化パターンＢの最高色（黄色）到達時間は、変化開始から０．９秒である。長押し色変化パターンＣの最高色（青色）到達時間は、変化開始から０．３秒である。残り時間が最高色到達時間未満であればステップＳ４６０９Ｍに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｎに進む。

【３０６５】

ステップＳ４６０９Ｍでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残り時間で再び長押し色変化演出を実行するために、戻し済みフラグを０に戻して、上述したステップＳ４６０９Ｂに進み、ステップＳ４６０９Ｃ以下の処理を実行する。ステップＳ４６０９Ｎでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残り時間で長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【３０６６】

ステップＳ４６１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出の終了時間、すなわち上述した長押し色変化演出可能時間（６秒）が終了したか否かを判断する。長押し色変化演出が終了時間に到達すればステップＳ４６１９に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３０６７】

ステップＳ４６１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップＳ４６２０に進む。ステップＳ４６２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを０に戻し、ステップＳ４６２１に進む。ステップＳ４６２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタ、白・青・黄・虹の色変化フラグ、戻し済みフラグなどを０に戻して、本処理を終了する。

【３０６８】

次に、図１９５を用いて長押し色変化演出表示処理について説明する。図１９５は、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出表示処理は、表示制御装置４５が第３図柄表示装置４２に対して長押し色変化演出を表示させるための処理である。図１５０のボタン長押し演出表示処理と同じ処理は説明を省略する。

【３０６９】

ステップＳ４７０６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、白色表示コマンドを受信したか否かを判断する。白色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｂに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｃに進む。ステップＳ４７０６Ｂでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押し色変化演出を開始するために、第３図柄表示装置４２に白色画像を表示し、本処理を終了する。この白色画像が色変化画像４５ｈである。

【３０７０】

ステップＳ４７０６Ｃでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、青色表示コマンドを受信したか否かを判断する。青色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｄに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｅに進む。ステップＳ４７０６Ｄでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に青色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、白色画像から青色画像に置き換わってもよいし、白色画像を表示したまま青色画像を表示してもよい。

【３０７１】

ステップＳ４７０６Ｅでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、黄色表示コマンドを受信したか否かを判断する。黄色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｆに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｇに進む。ステップＳ４７０６Ｆでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に黄色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、青色画像から黄色画像に置き換わってもよいし、青色画像を表示したまま黄色画像を表示してもよい。

【３０７２】

ステップＳ４７０６Ｇでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、虹色表示コマンドを受信したか否かを判断する。虹色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｈに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｉに進む。ステップＳ４７０６Ｈでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に虹色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、黄色画像から虹色画像に置き換わってもよいし、黄色画像

を表示したまま虹色画像を表示してもよい。
【３０７３】
ステップＳ４７０６Ｉでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、戻しコマンドを受信したか否かを判断する。戻しコマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｊに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｋに進む。ステップＳ４７０６Ｊでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に演出開始時点の色変化画像４５ｈを表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、演出開始時点が白色であれば白色に戻してもよいし、演出開始時点が無色もしくは非表示であれば無色もしくは表示としてもよい。
【３０７４】
ステップＳ４７０６Ｋでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、色変化不能報知コマンドを受信したか否かを判断する。色変化不能報知コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｌに進み、そうでなければステップＳ４７２３（演出時間終了判定）に進む。ステップＳ４７０６Ｌでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知画像を表示して、本処理を終了する。色変化不能報知画像は、長押し色変化演出を実行できないことを明示する画像でもよいし、長押し色変化演出を実行できないことを示唆する画像でもよい。また、長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に報知できれば、画像でなくも音声など他の伝達方法でもよい。
【３０７５】
次に、図１９６を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化パターンの選択について説明する。図１９６は、色変化パターン選択用テーブルである。
【３０７６】
長押し色変化演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。特定の変動パターンは、変動表示演出の中でも大当たり期待度が高い変動表示演出である。例えば、特定の変動パターンは、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）のうち「１４１～１９８」の範囲にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）のうち「１７１～１９８」の範囲にて実行される大当たり期待度が高い変動時間１２０秒のスーパーリーチである。詳細には、この変動時間１２０秒のスーパーリーチ（スーパーリーチＥ，Ｆ）のうち、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１２０」の範囲にある大当たりスーパーリーチＥ（１２０秒）にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１９９」の範囲にある外れスーパーリーチＥにて実行される。
【３０７７】
長押し色変化演出における色変化パターンは、大当たりスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～８５」の範囲であれば色変化パターンＡが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「８６～１０５」の範囲であれば色変化パターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１０６～１１５」の範囲であれば色変化パターンＣが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１１６～１２０」の範囲であれば色変化パターンＤが選択される。また、外れスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～５９」の範囲であれば色変化パターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「６０～１１９」の範囲であれば色変化パターンＣが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１２０～１９９」の範囲であれば色変化パターンＤが選択される。色変化パターンＡは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。
【３０７８】
このように、長押し色変化演出は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度に応じて表示態様（色変化パターン）が異ならせられているので、長押し色変化演出の表示態様の違い（色変化パターンＡ～Ｅ）によって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度を示唆することができる。

【３０７９】
なお、長押し対応演出が長押し色変化演出であるため、大当たり期待度に応じて色変化画像４５ｈの表示態様を異ならせているが、長押し対応演出が異なる表示演出であれば、異なる対象の表示態様を異ならせてもよい。例えば、長押し操作に応じて宝箱を次々と開けていく長押し対応演出（長押し宝探し演出）である場合、大当たり期待度が高いほど、宝箱を発見できる数が増えて、宝箱から価値が高い宝物が出るようなものでもよい。
【３０８０】
次に、図１９７を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化抽選について説明する。図１９７は、色変化抽選用テーブルである。
【３０８１】
（ａ）に示す色変化パターンＡが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～４４」が当たり（青色に変化）になり、「４５～９９」が外れ（白色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が１回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～２９」が当たり（黄色に変化）になり、「３０～９９」が外れ（青色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が３回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～１９」が当たり（虹色に変化）になり、「２０～９９」が外れ（黄色のまま）になる。
【３０８２】
（ｂ）に示す色変化パターンＢが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～４４」が当たり（青色に変化）になり、「４５～９９」が外れ（白色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が１回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～２９」が当たり（黄色に変化）になり、「３０～９９」が外れ（青色のまま）になる。
【３０８３】
（ｃ）に示す色変化パターンＣが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～４４」が当たり（青色に変化）になり、「４５～９９」が外れ（白色のまま）になる。
【３０８４】
（ｄ）に示す色変化パターンＤが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～９９」すべてが外れ（白色のまま）になる。
【３０８５】
このように、色変化抽選の回数が進むほど、期待度が高い色への色変化が選択され難いように設定されているので、色変化が進むほど大当たり期待度が高まることを遊技者に示唆することができる。
【３０８６】
次に、図１９８を用いて長押し色変化演出における色変化表示について説明する。図１９８は、色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。図１９９は、色変化パターンＡ～Ｄの色変化の表示態様を説明する図である。ここでは、遊技者が長押し色変化演出中、遊技者が決定ボタン８１をずっと長押し態様で操作していたか、あるいは、操作の中断があってもチェックポイントはまたがない範囲であったものとして説明する。
【３０８７】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、色変化パターンＡ～Ｄにおいて色変化抽選が行われた場合に、図１９８（ａ）～（ｄ）に示す色変化グラフに従って、色変化表示を行う。（ａ）～（ｄ）にはそれぞれのタイミングでの操作態様（押下のＯＮ状態か、非押下のＯＦＦ状態か）を示している。操作態様とともに示された（ｇ１）（ｇ２）等の符号は、図

１９９に示すそれぞれのタイミングでの色変化画像４５ｈを示している。なお、図１９９（ａ）～（ｌ）に示す色変化の表示態様は、後述する色変化パターンＡ１に対応しているが、それぞれのタイミングでの他の色変化パターンの説明にも流用している。

【３０８８】

（ａ）には、長押し色変化演出の最終結果として虹色になる可能性がある色変化パターンＡが示されている。説明の便宜で、色変化パターンＡを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンＡ１～Ａ４に分ける。色変化パターンＡ４は、破線で示すように、１回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントＣＰ１。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは図１９９（ｃ）（ｄ）に示す白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。

【３０８９】

色変化パターンＡ３は、一点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントＣＰ２。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは図１９９（ｅ）（ｆ）に示す青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から変化終了まで、青色の色変化画像４５ｈ（ｇ４）が維持される。

【３０９０】

色変化パターンＡ２は、二点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントＣＰ３。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは図白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から２．１秒後までは図１９９（ｇ）（ｈ）に示す黄色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ５）（ｇ６）が表示され、変化開始２．１秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像４５ｈ（ｇ６）が維持される。

【３０９１】

色変化パターンＡ１は、実線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化するパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から２．１秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ５）（ｇ６）が表示され、変化開始２．１秒後から変化終了まで、図１９９（ｉ）に示す虹色の色変化画像４５ｈ（ｇ７）が表示される。

【３０９２】

（ｂ）には、長押し色変化演出の最終結果として黄色になる可能性がある色変化パターンＢが示されている。説明の便宜で、色変化パターンＢを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンＢ１～Ｂ３に分ける。色変化パターンＢは、黄色の最高点に到達するまでの時間が色変化パターンＡよりも早い、という点に特徴がある。

【３０９３】

色変化パターンＢ３は、破線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化

抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。色変化パターンＢ３は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ４と同じ色変化が行われる。

【３０９４】

色変化パターンＢ２は、一点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から変化終了まで、青色の色変化画像４５ｈ（ｇ４）が維持される。色変化パターンＢ２は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ３と同じ色変化が行われる。

【３０９５】

色変化パターンＢ１は、二点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から１．８秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ５）（ｇ６）が表示され、変化開始１．８秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像４５ｈ（ｇ６）が維持される。このように、色変化パターンＢ１は、黄色の最高点に到達するまでの時間が上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ２よりも０．３秒早い、という点に特徴がある。

【３０９６】

（ｃ）には、長押し色変化演出の最終結果として青色になる可能性がある色変化パターンＣが示されている。説明の便宜で、色変化パターンＣを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンＣ１，Ｃ２に分ける。色変化パターンＣ２は、破線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。色変化パターンＣ２は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ４，（ｂ）に示すＢ３と同じ色変化が行われる。

【３０９７】

色変化パターンＣ１は、一点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から変化終了まで、青色の色変化画像４５ｈ（ｇ４）が維持される。色変化パターンＣ１は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ３，（ｂ）に示すＢ２と同じ色変化が行われる。

【３０９８】

（ｄ）には、長押し色変化演出の最終結果として白色のままである色変化パターンＤが示されている。色変化パターンＤは、破線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が

表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。色変化パターンＤは、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ４，（ｂ）に示す色変化パターンＢ３，（ｃ）に示す色変化パターンＣ２と同じ色変化が行われる。

【３０９９】

このように、変化パターンＡ４，Ｂ３，Ｃ２，Ｄは、いずれも色変化画像４５ｈが白色にしかならないので、いずれであるか区別することは難しい。変化パターンＡ３，Ｂ２，Ｃ１は、いずれも色変化画像４５ｈが１回（青色まで）の色変化に留まるので、遊技者は、変化パターンＡ４，Ｂ３，Ｃ２，Ｄよりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターンＡ２，Ｂ１は、いずれも色変化画像４５ｈが２回（黄色まで）色変化するので、変化パターンＡ３，Ｂ２，Ｃ１よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターンＡ１は、大当たり確定であるので、遊技者の期待感を最も高めることができる。

【３１００】

次に、長押し色変化演出において決定ボタン８１に長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化について説明する。図２００は、長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【３１０１】

ここでは、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば、遊技者は、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとする。なお、操作開始から最初の０．１秒間は、長押し態様での操作であるか否かの判定に費やされている。

【３１０２】

長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、表示態様が異なることによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。以下、この点について詳細に説明する。

【３１０３】

（ａ）では、色変化パターンＡが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ２）に示す。

【３１０４】

遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．９秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点

に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ４）に示す。

【３１０５】

遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。しかし、変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンＡの最高レベル（色変化パタンＡ１の最高色である虹色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始１．２秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ５）に示す。また変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ６）に示す。

【３１０６】

遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。しかし、変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始１．８秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ７）に示す。また変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０１の（ａ８）に示す。

【３１０７】

遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。しかし、変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを後述するＺＣ８の（ａ９）に示す。また変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述するＺＣ８の（ａ１０）に示す。

【３１０８】

このように、大当たり期待度が最も高い色変化パターンＡが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しと２回目の長押しでは、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するが、３回目から５回目の長押しでは、決定ボタン８１を長押ししても色変化画像４５ｈの色変化が行われない、という特徴が出る。

【３１０９】

（ｂ）では、色変化パターンＢが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ２）に示す。

【３１１０】

遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．９秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ４）に示す。

【３１１１】
遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．２秒後から変化開始１．５秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ５）に示す。遊技者は、再び、変化開始１．５秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。３度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．６秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ６）に示す。

【３１１２】
遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。しかし、変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンＢの最高レベル（色変化パタンＢ１の最高色である黄色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始１．８秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ７）に示す。また変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ８）に示す。

【３１１３】
遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。しかし、変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ９）に示す。また変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０２の（ｂ１０）に示す。

【３１１４】
このように、大当たり期待度が色変化パターンＡの次に高い色変化パターンＢが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しから３回目の長押しまでは、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するが、４回目と５回目の長押しでは、決定ボタン８１を長押ししても色変化画像４５ｈの色変化が行われない、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、２回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンＡではないことが分かる。

【３１１５】
（ｃ）では、色変化パターンＣが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ２）に示す。

【３１１６】
遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ３）

に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ４）に示す。

【３１１７】

遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．２秒後から変化開始１．５秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ５）に示す。遊技者は、再び、変化開始１．５秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。３度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．６秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ６）に示す。

【３１１８】

遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．８秒後から変化開始２．１秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ７）に示す。遊技者は、再び、変化開始２．０秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。４度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始２．２秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始２．２秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ８）に示す。

【３１１９】

遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。しかし、変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンＣの最高レベル（色変化パターンＣ１の最高色である青色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ９）に示す。また変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０３の（ｃ１０）に示す。

【３１２０】

このように、大当たり期待度が色変化パターンＢの次に高い色変化パターンＣが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しから４回目の長押しまでは、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するが、５回目の長押しでは、決定ボタン８１を長押ししても色変化画像４５ｈの色変化が行われない、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、４回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンＡ，Ｂではない（色変化パターンＡ，Ｂがでる場合よりも大当たり期待度が低い）ことが分かる。

【３１２１】

（ｄ）では、色変化パターンＤが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変

化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ２）に示す。

【３１２２】

遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ４）に示す。

【３１２３】

遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．２秒後から変化開始１．５秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ５）に示す。遊技者は、再び、変化開始１．５秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。３度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．６秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ６）に示す。

【３１２４】

遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．８秒後から変化開始２．１秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ７）に示す。遊技者は、再び、変化開始２．１秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。４度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始２．２秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始２．２秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ８）に示す。

【３１２５】

遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始２．４秒後から変化開始２．７秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ９）に示す。遊技者は、再び、変化開始２．７秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。５度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始２．８秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始２．８秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０４の（ｄ１０

）に示す。
【３１２６】
このように、大当たり期待度が最も低い色変化パターンＤが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しから５回目の長押しまですべて、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するという特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、５回すべて繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンＡ，Ｂ，Ｃではないこと（大当たり期待度が低い）ことが分かる。
【３１２７】
このように、長押し色変化演出は、色変化パターンＡ～Ｄの実行中に、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりするという別操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。
【３１２８】
次に、色変化パターンごとの長押し色変化演出の表示態様を説明する。図２０１は、色変化パターンＡの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図２０２は、色変化パターンＢの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図２０３は、色変化パターンＣの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図２０４は、色変化パターンＤの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【３１２９】
すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、特定報知（後述する特定報知画像４５ｉの表示）の実行の有無が異なる。以下この点について詳細に説明する。
【３１３０】
図２０１に示すように、遊技者は、色変化パターンＡが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを繰り返す操作を行い、１回目から２回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われるとする。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ａ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ａ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ４）に示す元に戻す画像が表示される。
【３１３１】
また、３回目から５回目の長押し期間では、色変化が行われないことを示す、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが３回表示される。すなわち、長押し態様とは

異なる操作として、３回目の長押し期間には（ａ５）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ６）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ａ７）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ８）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ａ９）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ１０）に示す元の画像が表示される。

【３１３２】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の序盤に白色の範囲での色変化が行われたが、中盤から終盤にかけては色変化が行われない替わりに特定報知画像４５ｉが表示されたならば、大当たり期待度が最も高い色変化パターンＡであることが分かる。

【３１３３】

図２０２に示すように、遊技者は、色変化パターンＢが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、１回目から３回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｂ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ２）に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｂ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ４）に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｂ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ６）に示す元に戻す画像が表示される。

【３１３４】

また、４回目と５回目の長押し期間では、特定報知画像４５ｉが２回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｂ７）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ８）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｂ９）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ１０）に示す元の画像が表示される。このように、４回目と５回目の長押し期間では色変化が行われず、「もう上がらないよ！」という文字画像が２回表示される。

【３１３５】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の中盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、終盤は色変化が行われない替わりに特定報知画像４５ｉが表示されたならば、大当たり期待度が２番目に高い色変化パターンＢであることが分かる。

【３１３６】

図２０３に示すように、遊技者は、色変化パターンＣが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、１回目から４回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｃ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｃ３）に示す白色の範囲で色

変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ４）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｃ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ６）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｃ７）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ８）に示す元に戻す画像が表示される。

【３１３７】

また、５回目の長押しでは色変化が行われず、特定報知画像４５ｉが１回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｃ９）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ１０）に示す元の画像が表示される。

【３１３８】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の終盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、最後に色変化が行われない替わりに特定報知画像４５ｉが表示されたならば、大当たり期待度が３番目に高い色変化パターンＣであることが分かる。また、色変化パターンＣでは、色変化パターンＡや色変化パターンＢに比べて、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示される回数が少ない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示される回数が多いほど、大当たりの期待度が高いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【３１３９】

図２０４に示すように、遊技者は、色変化パターンＤが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、１回目から５回目のすべての長押しで白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｄ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｄ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ４）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｄ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ６）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｄ７）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ８）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｄ９）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ１０）に示す元に戻す画像が表示される。

【３１４０】

つまり、色変化パターンＤでは、色変化パターンＡから色変化パターンＣと異なり、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示されない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示されなければ、大当たりの期待度が低いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作

とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。
【３１４１】
このように、長押し色変化演出は、色変化パターンＡ～Ｄの実行中に、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、色変化画像４５ｈと特定報知画像４５ｉの表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。
【３１４２】
上述したように、本実施例３３のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押し色変化演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押し色変化演出の開始から長押し色変化演出の最大実行時間６．００秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。
【３１４３】
これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－０）に記載の遊技機の一例である。
【３１４４】
また、上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能な操作検出機能と、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミング（例えば各色変化パターンにおける１～３回目の色変化タイミング）にて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し色変化演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－１）に記載の遊技機の一例である。
【３１４５】
また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。そ

の結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【３１４６】

また、上述の長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば色変化パターンＡ～Ｄは大当たり期待度が高いほど色変化の発生回数が少ないこと）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、色変化パターンＡ～Ｄは異なる操作による色変化の再開数が多く発生するほど、大当たり期待度が低い。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し対応演出の表示態様の違いによって、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機の一例である。

【３１４７】

上述の演出実行機能は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（例えば大当たり乱数カウンタＣ１の値から得られる大当たりか外れか、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値から得られる変動パターンの種類）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ）を異ならせる。例えば色変化パターンＡであれば最高で３回の色変化が行われ、色変化パターンＢであれば最高で２回の色変化が行われ、色変化パターンＣであれば最高で１回の色変化が行われ、色変化パターンＤであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－１）に記載の遊技機の一例である。

【３１４８】

上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－２）に記載の遊技機の一例である。

【３１４９】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。例えば、色変化パターンＡ，Ｂであれば、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後（例えば変化開始１．２秒後以降）に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出（再検出）がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像（例えば「もう上がらないよ！」という文字画像）が表示される。色変化パターンＣであれば、例えば変化開始２．４秒後以降に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像が表示される。色変化パターンＤであれば、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合であっても、そもそも色変化が行われないパターンであるので、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像は表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－３）に記載の遊技機の一例である。

【３１５０】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、特定報知（例えば「もう上がらないよ！」という文字からなる特定報知画像４５ｉ）の実行の有無が異なる。例えば、色変化パターンＡ～Ｃであれば、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、再開時点が当該色変化パターンの最高レベルまで変化を実行できないタイミングである場合は、特定報知画像４５ｉが表示されるが、色変化パターンＤであれば、そもそも色変化が行われないので、特定報知画像４５ｉが表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－６）に記載の遊技機の一例である。

【３１５１】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度である。例えば、大当たり結果となる期待度は、大当たり結果となる場合のみ選ばれる色変化パターンＡが最も高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンＣ，Ｄよりも選ばれ易い色変化パターンＢが２番目に高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンＤよりも選ばれ易い色変化パターンＣが３番目に高く、大当たり結果となる場合には最も選ばれ難い色変化パターンＤが最も低い。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－８）に記載の遊技機の一例である。

【３１５２】

また、上述の所定条件は、期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の変化パターンである。これにより、長押し色変化演出の表示態様の変化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－９）に記載の遊技機の一例である。

【３１５３】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に操作手段の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行する。この所定演出は、所定期間、特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の変化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の変化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－３）に記載の遊技機の一例である。

【３１５４】

また、長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出中に実行される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様（例えば「もう上がらないよ！」という文字画像と、長押し色変化演出で表示される白色画像）とによって、大当たり判定の結果が示唆可能である。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作によって示される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様とによって大当たり判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ４－０）に記載の遊技機の一例である。

【３１５５】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内であって

決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われている期間内に、長押し対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が色変化抽選処理のステップＳ４８０１Ｃ～ステップＳ４８０５，ステップＳ４８０８～ステップＳ４８１１，ステップＳ４８１５～ステップＳ４８１８，ステップＳ４８２２～ステップＳ４８２５のにて行う処理）を備え、上述の演出実行機能は、判定タイミングにて遊技者が決定ボタン８１を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選の抽選結果が長押し対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて長押し対応演出の実行を継続する。これにより、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて長押し対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－０）及び（Ｐ５－１）に記載の遊技機の一例である。

【３１５６】

上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔（例えば０．１秒間隔または数割込毎）で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選する。これにより、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－３）に記載の遊技機の一例である。

【３１５７】

なお、上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選していたが、判定タイミングにて、次の特定間隔にて長押し対応演出を継続するか否かを抽選するものであってもよい。これにより、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、長押し対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－２）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３４】

【３１５８】

上述した実施例３３の長押し色変化演出では、長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン８１から手を離した状態でチェックポイントを通過した場合に、色変化画像４５ｈの色を変化開始時の色に戻していたが、変化開始時の色に戻さずに、その時点の色を維持してもよい。

【３１５９】

図２０５を用いて長押し色変化演出において決定ボタン８１に長押し態様の操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合の色変化の別の例について説明する。図２０５は、実施例３４の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例３３と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【３１６０】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）にて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、表示態様の変化の仕方が異なる。より詳細には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイントにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、チェックポイントの経過後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、表示態様の変化の仕方が異なる。以下この点を詳細に説明する。

【３１６１】

（ａ）では、色変化パターンＡが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０６の（ａ１）に示す。ここで、遊技者は、変化開始０．３秒後から０．５秒後まで、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、変化開始０．５秒後から０．９秒後まで、再び決定ボタン８１を長押ししている。

【３１６２】

色変化は、１回目のチェックポイント（変化開始０．３秒後）に到達するまで続き、１回目のチェックポイントを経過時に、色抽選の結果が当たりであれば色変化を継続し、色変化の結果が外れである場合や後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合には１回目のチェックポイントに到達した時点の色を維持する。例えば、１回目の色抽選の結果が外れである場合や、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合の変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０６の（ａ２）に示す。色の維持は、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合には、決定ボタン８１の操作が再び長押し態様になったと判定されており、かつ、色抽選の結果が当たりになった時点（例えば変化開始０．６秒後）で終わる。この変化開始０．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０６の（ａ３）に示す。長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無いままであったり、色抽選の結果が外れであったりする場合には、色の維持はそのまま継続される。

【３１６３】

変化開始０．６秒後から、色変化が再開される。再開された色変化は、色変化パターンＡに従って行われる。すなわち、ここでは、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化する。具外的には、変化開始０．６秒後から１．２秒後までは青色が表示され、変化開始１．２秒後から２．４秒後までは黄色が表示され、変化開始２．４秒後から変化終了まで、虹色が表示される。

【３１６４】

この場合の変化開始０．９秒後の色変化画像４５ｈを後述する図２０６の（ａ４）に示し、変化開始１．２秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ５）に示し、変化開始１．８秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ６）に示し、変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ７）に示し、変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ８）に示す。

【３１６５】

（ｂ）では、色変化パターンＢが選択されている。色変化パターンＢが選択された場合の色変化画像４５ｈの色変化は、３回目の色変化タイミングまでは色変化パターンＡが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が黄色までであるため、変化開始２．４秒後から（ａ７）に示す色変化画像４５ｈが維持される。

【３１６６】

（ｃ）では、色変化パターンＣが選択されている。色変化パターンＣが選択された場合の色変化画像４５ｈの色変化は、２回目の色変化タイミングまでは色変化パターンＡが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が青色まであるため、変化開始１．２秒後から（ｃ５）に示す色変化画像４５ｈが維持される。

【３１６７】

（ｄ）では、色変化パターンＤが選択されている。色変化パターンＤが選択された場合の色変化画像４５ｈの色変化は、白色の範囲までであるため、変化開始０．３秒後から（ａ３’）に示す色変化画像４５ｈが維持される。

【３１６８】

次に、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する。図２０６は、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。なお、色変化パターンや長押し態様の操

作とは異なる操作は、上述した実施例３３と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【３１６９】

（ｃ）示すように、色変化パターンＡが選択されている場合に、１回目の長押しから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間であって１回目のチェックポイントを通過するまでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、その期間には白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ａ１）が表示される。１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間及び２回目の長押しになるまでの期間までは、色変化した白色画像（ａ１）が維持される。すなわち、（ｄ）に示すように、この期間には白色を維持した色変化画像４５ｈ（ａ２）が表示される。このように、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈ（ａ２）の表示が維持されているので、色変化が元に戻る場合に比べて、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。

【３１７０】

２回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりであれば、操作が再開された時点から、色変化パターンＡに従って色変化画像４５ｈの色変化が再開される。この２回目の長押しの時点では、色変化を再開するタイミングで、残りの色変化を最後まで行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像が表示される。具体的には（ｅ）に示すように、「スタート！」という文字画像（特定報知画像４５ｉ）が表示され、色変化が再開されることを示す。そして、（ｆ）に示すように、色変化画像４５ｈの青色の範囲で色変化が開始される。このように、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることで、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているのではないか、という示唆を得ることができる。

【３１７１】

この「スタート！」の文字画像の表示や音声出力は、２回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりである場合だけでなく、色変化抽選の結果が外れである場合にも実行される。このとき、（ｄ）に示す白色を維持した色変化画像４５ｈ（ａ２）は、一見すると期待度が低い色変化パターンＤのようであるが、（ｅ）に示す「スタート！」の文字画像が表示されることで、色変化パターンＤとは異なるものという印象を与えることができる。これにより、決定ボタン８１に対して長押し態様の操作とは異なる操作を行うことで、期待度が低い色変化パターンＤのように見える色変化が実行される場合であっても、実際には期待度が高い変動表示演出が実行されているかもしれないという示唆を得ることができる。

【３１７２】

色変化抽選の結果が当たりである場合、この「スタート！」の文字画像が表示された後、長押し態様とは異なる操作として２回目の決定ボタン８１から手を離している期間も、チェックポイントを超えない限りは、（ｆ）に示すように色変化画像４５ｈ（ａ４）の青色の範囲での色変化が継続される。３回目の長押しの期間では、色変化画像４５ｈが青色から黄色に色変化され、４回目の長押しの期間では、（ｈ）（ｉ）に示すように色変化画像４５ｈ（ａ６）（ａ７）の色変化が黄色の範囲で継続される。５回目の長押しの期間では、色変化画像４５ｈが黄色から虹色に色変化される。長押し態様とは異なる操作として５回目の決定ボタン８１から手を離した期間では、（ｊ）に示すように色変化画像４５ｈ（ａ８）の色変化が虹色の範囲で維持される。このように、「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【３１７３】

なお、上述の説明は、長押し態様とは異なる操作によって、１回目の判定タイミングで決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合だけでなく、２回目の判定タイミングや３回目の判定タイミングをまたいで決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合も、同様である。

【３１７４】

色変化パターンＢが選択されている場合は、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、色変化画像４５ｈの色変化の表示が行われる。すなわち、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈ（ａ１）の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、２回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像（「スタート！」という文字画像）が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が黄色まで続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【３１７５】

（ｃ）に示すように、色変化パターンＣが選択されている場合も、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、色変化画像４５ｈの色変化の表示が行われる。すなわち、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、２回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像（「スタート！」という文字画像）が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が青色の範囲であるため、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されても、大当たり期待度の高さがそれほど上がらない場合もあることに気づくことができる。

【３１７６】

（ｄ）に示すように、色変化パターンＤが選択されている場合も、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、色変化画像４５ｈの色変化の表示が行われる。すなわち、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、２回目の長押しの時点では、色変化を開始するタイミングで、色変化が行われないため、上述した「スタート！」という文字画像が表示されない（図中では（ａ３’）としている）。そのため、遊技者は、色変化が起こらないような期待度が低い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が白色の範囲であり、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されなければ、大当たり期待度の高さがそれほど上がらないことに気づくことができる。

【３１７７】

上述したように、本実施例３４のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操

作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【３１７８】

上述の長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば異なる操作によって色変化パターンＡ～Ｃは色が維持された後に色変化が再開されるが、色変化パターンＤは色が維持されたままであること）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、異なる操作によって色が維持された後に色変化が再開された場合は、色の維持がされたままの場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機の一例である。

【３１７９】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、以下で説明するように表示態様が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－３）に記載の遊技機の一例である。

【３１８０】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、以下に説明するように表示態様の変化の仕方が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の変化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－４）に記載の遊技機の一例である。

【３１８１】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、表示態様の変化の仕方が異なる。例えば、色変化パターンＡ～Ｃであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出（再検出）があるまでは、その時点での色が維持されており、その後、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、次の色変化抽選に当選していれば、その維持されていた色から色変化が再開される。色変化パターンＤであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出があるまでも、その後、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合も、そもそも色変化がないパターンであるので、白色が維持される。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の変化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上さ

せることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－５）に記載の遊技機の一例である。
【３１８２】
　また、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、以下に説明するように特定報知の実行の有無（例えば「スタート！」の文字画像からなる特定報知画像４５ｉの表示の有無）が異なる。例えば、色変化パターンＡ～Ｃであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行される。色変化パターンＤであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合でも、そもそも色変化がないパターンであるので、「スタート！」の文字画像を表示する特定報報知は実行されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－６）に記載の遊技機の一例である。
【３１８３】
　また、上述の特定報知は、長押し色変化演出の再開の有無の報知（例えば色変化が再開されることを示す「スタート！」の文字画像の表示の有無）であってもよい。例えば、例えば、色変化パターンＡ～Ｃにおいて、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合であって、かつ、色変化抽選の結果が当たりである場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行されてもよい。つまり、実際に色変化が再開される場合に限って「スタート！」の文字画像を表示するようにしてもよい。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、長押し色変化演出の再開の有無の報知によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－７）に記載の遊技機の一例である。
【３１８４】
　また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる大当たり期待度である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－８）に記載の遊技機の一例である。
【３１８５】
　また、上述の所定条件は、大当たり期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の変化パターン（例えば色変化パターンＡ～Ｄ）である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の変化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【３１８６】
　また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、有効期間内であって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、演出継続抽選（例えば上述の色変化抽選）の抽選結果に基づいて、決定ボタン８１の操作の検出が無くなった後も、長押し色変化演出を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操

作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－４）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３５】

【３１８７】

上述した実施例２３の長押し対応演出（長押しチャージ演出）では、長押し態様での操作が中断された場合に、中断された時点でのチャージカウンタの値が表示されていた。そのため、中断された時点でのチャージカウンタの値が特定の値である場合（例えばその一の位が「７」であったり、一の位と二の位が「７」「７」であったりする場合）、何か遊技者にとって有利な結果を導く値がそろったのではないか、と誤信してしまう恐れがある。また、長押し対応演出が数を積み重ねる系統の演出（例えばポイントを獲得する演出、倒した敵の数が表示される演出など）の場合、上限の数が分からないため、このような特定の値になった場合に、このような誤信が生じ易くなる恐れがある。そこで、本実施例では、中断された時点での長押し対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて表示される値が特定の値にならないような制御を行う。このような実施例２３の遊技機１０が長押しポイントゲット演出を実行するための制御系から説明する。

【３１８８】

図２０７は、実施例３５のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図２０８は、ポイントゲットパターン選択用テーブルである。図２０９は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。図２１０は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。

【３１８９】

図２０７を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図１４７を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押しポイントゲット演出に関する処理について説明する。

【３１９０】

ステップＳ４５０１Ｂからステップ４５０６にて、長押しポイントゲット演出フラグが１であり、有効期間内であり、長押しフラグが０である場合であって決定ボタン８１の長押し態様での操作が検出された場合は、長押しフラグを１にしてステップＳ４５０９に進む。ステップＳ４５０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーのカウント時間が０．３ｎ秒（ｎ＝１～１０までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントした場合はステップＳ４５１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３１９１】

ステップＳ４５１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを＋１し、ステップＳ４５１０Ａに進む。０．３ｎ秒は、長押しポイントゲット演出のチェックポイントである。長押しポイントゲット演出は、３秒間行われるので、チェックポイントは１～１０まで１０個ある。

【３１９２】

ステップＳ４５１０Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント抽選カウンタの値を取得する。長押しポイント抽選カウンタは、その更新の都度、前回値に「１」が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタ（０～１００）となっている。カウンタは定期的に更新され、その更新値がサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に格納される。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント抽選カウンタの値と、後述する長押しポイント加算値テーブルとを参照して、長押しポイント加算値を決定する。

【３１９３】

ステップＳ４５１０Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、現在の長押しポイ

ント合計値に、長押しポイント抽選カウンタの値を加算して、ステップＳ４５１０Ｃに進む。ステップＳ４５１０Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであるか否かを判断する。決定ボタン８１の長押し態様での操作が３秒間継続した場合は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであると判断される。終了タイミングであればステップＳ４５１０Ｄに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３１９４】

ステップＳ４５１０Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し操作の終了時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「７７」である。特定値である場合はステップＳ４５１０Ｅに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４５１０Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、本処理を終了する。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の終了時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。

【３１９５】

これにより、長押し操作の終了時点に長押しポイント合計値が特定値となる場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。長押しポイント合計値を特定値ではないと認識されるようにする手法は、「１」を加算する方法に限らず、「１」でない所定数を加算してもよいし、「１」または「１」ではない所定数を減算してもよいし、所定数倍にしてもよい。

【３１９６】

ステップＳ４５１２からステップＳ４５１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判断された場合に、その時点が長押しポイントゲット演出中であって、長押し態様での操作をしていた場合に、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続しているか否かを判断する。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続している場合は、長押し操作が中断されたと判断してステップＳ４５１５Ａに進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【３１９７】

ステップＳ４５１５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し操作の中断時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「７７」である。特定値である場合はステップＳ４５１５Ｂに進み、そうでない場合はステップＳ４５１６に進む。

【３１９８】

ステップＳ４５１５Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、ステップＳ４５１６に進む。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の中断時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。これにより、長押し操作の中断時点に長押しポイント合計値が特定値となりそうな場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。

【３１９９】

ステップＳ４５１６，ステップＳ４５１７，ステップＳ４５１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグ，長押しタイマー，チェックポイント通過カウンタを０に戻して、長押しポイントゲット演出を終了する。これにより本処理が終了する。

【３２００】

このように、長押しポイントゲット演出では、長押しポイントゲット演出が終了もしくは中断された時点で表示される長押しポイント合計値が、遊技者にとって有利な状態の発生を示す特定値になるとしても、実際に表示される長押しポイント合計値はそれに所定数を加算もしくは減算することで特定値を回避した値となるので、遊技者にとって有利な状態になるとの誤信をまねくことを簡易な方法で低減できる。

【３２０１】

次に、図２０８を参照して、長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンの抽選について説明する。

【３２０２】

長押しポイントゲット演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１４１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１２０」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチＥ（１２０秒）である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１７１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１９９」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチＥである場合に実行される。

【３２０３】

長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンは、大当たりスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９０」の範囲であればポイントゲットパターンＡが選択される。ポイントゲットパターンＡは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を３秒間行った場合に、その３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が９０～１００ポイントになるパターンである。変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「９１～１１０」の範囲であればポイントゲットパターンＢが選択される。ポイントゲットパターンＢは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が８０～８９ポイントになるパターンである。変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１１１～１２０」の範囲であればポイントゲットパターンＣが選択される。ポイントゲットパターンＣは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が７０～７９ポイントになるパターンである。また、外れスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９９」の範囲であればポイントゲットパターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１００～１９９」の範囲であればポイントゲットパターンＣが選択される。ポイントゲットパターンＡは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

【３２０４】

次に、図２０９を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルについて説明する。

【３２０５】

長押しポイントゲット演出では、３秒間の長押しを行った場合に、チェックポイント通過ごとに、１０回の長押しポイント抽選が行われるようになっている。この１０回の長押しポイント抽選において、長押しポイント抽選用テーブルが用いられる。この長押しポイント抽選用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１のＲＯＭ５５２に記憶されている。

【３２０６】

各回の長押しポイント抽選で選ばれるポイントは、ポイントゲットパターンの種類に応じて異なる。ポイントゲットパターンＡでは、例えば、１回目から７回目の抽選では１０ポイントが選ばれ、８回目の抽選では７から１０ポイントのいずれかが選ばれ、９回目の抽選では７から１０ポイントのいずれかが選ばれ、１０回目の抽選では６から１０ポイントのいずれかが選ばれる。これによりポイントゲットパターンＡでは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が９０から１００ポイントになる。

【３２０７】

ポイントゲットパターンＢでは、例えば、１回目から４回目の抽選では１０ポイントが選ばれ、５回目の抽選では９または１０ポイントが選ばれ、６回目の抽選では８または９ポイントが選ばれ、７回目の抽選では７から９ポイントが選ばれ、８回目の抽選では６から８ポイントが選ばれ、９回目の抽選では５から７ポイントが選ばれ、１０回目の抽選では５または６ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンＢでは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が８０から８９ポイントになる。

【３２０８】
ポイントゲットパターンＣでは、例えば、１回目と２回目の抽選では１０ポイントが選ばれ、３回目と４回目の抽選では９または１０ポイントが選ばれ、５回目の抽選では８または９ポイントが選ばれ、６回目の抽選では７または８ポイントが選ばれ、７回目の抽選では６または７ポイントが選ばれ、８回目の抽選では５または６ポイントが選ばれ、９回目の抽選では４または５ポイントが選ばれ、１０回目の抽選では３または４ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンＣでは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が７０から７９ポイントになる。
【３２０９】
次に、図２１０を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果について説明する。
【３２１０】
（ａ）は、ポイントゲットパターンＡが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「７７」）になるものは、１回目から７回目までの抽選で１０ポイントが選ばれ、８回目の抽選で７ポイントが選ばれた後、９回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が１０回目まで行われれば９０または９１ポイントになる場合において、８回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンＡでは、８回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。
【３２１１】
（ｂ）は、ポイントゲットパターンＢが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「７７」）になるものは、１回目から４回目までの抽選で１０ポイントが選ばれ、５回目の抽選で９ポイントが選ばれ、６回目の抽選で８ポイントが選ばれ、７回目の抽選で７ポイントが選ばれ、８回目の抽選で７ポイントが選ばれ、９回目の抽選で６ポイントが選ばれた後、１０回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が１０回目まで行われれば８２ポイントになる場合において、９回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンＢでは、９回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。
【３２１２】
（ｃ）は、ポイントゲットパターンＣが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれるポイントを示している。ここで、中断時点の長押しポイント合計値が特定値（例えば「７７」）になるものは、１回目から３回目までの抽選で１０ポイントが選ばれ、４回目の抽選で９ポイントが選ばれ、５回目の抽選で８ポイントが選ばれ、６回目の抽選で８ポイントが選ばれ、７回目の抽選で７ポイントが選ばれ、８回目の抽選で６ポイントが選ばれ、９回目の抽選で５ポイントが選ばれ、１０回目の抽選で４ポイントが選ばれて、長押しポイントゲット演出を終了する場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が１０回目まで行われれば７７ポイントになる場合において、１０回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンＣでは、長押しポイント抽選が終了する場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。
【３２１３】
図２１１は、ポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。図２１２は、図２１１に示すポイントゲットパターンＡの別のタイムチャートである。図２１３は、ポイント

ゲットパターンＣのタイムチャートである。図２１４は、図２１３に示すポイントゲットパターンＣの別のタイムチャートである。

【３２１４】

ここでは、長押しポイントゲット演出が特定値にならない場合と、長押しポイントゲット演出が中断時点もしくは終了時点で特定値になることが回避される場合について説明する。

【３２１５】

図２１１を参照して、ポイントゲットパターンＡが選ばれた場合で、３秒間の長押し操作が行われた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。なお、（ａ）検出タイミング，（ｂ）有効タイミング，（ｃ）操作タイミング、（ｄ）長押しタイマー、（ｅ）長押しチェックポイント，（ｆ）長押しフラグの説明は、図１５１と同じであるので、省略する。

【３２１６】

（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像では、１回目から１０回目までのチェックポイントですべて長押し操作していると判定された場合の例である。

【３２１７】

具体的には、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．８秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計５０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されていれば、開始３．１秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始３．４秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６９ポイント獲得を示す画像が表示される。

【３２１８】

開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始３．７秒後にさらに７ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始４．０秒後にさらに７ポイント加算されて、合計８５ポイント獲得を示す画像が表示される。開始４．０秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始４．３秒後にさらに６ポイント加算されて、合計９０ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。

【３２１９】

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【３２２０】

図２１２を参照して、ポイントゲットパターンＡが選ばれた場合で、図２１１で示す操作が途中で中断された場合で、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【３２２１】

（ｃ）に示す操作タイミングは、長押しポイントゲット演出の開始３．５０秒後に長押し操作が中断されて、長押しポイントゲット演出が終了することを示している。（ｄ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されタイミングでは、時間を計測し続け、長押しフラグが０になるタイミングで時間の計測を終えている。（ｅ）に示すチ

ェックポイントは、図２１１（ｅ）に示すチェックポイントと同様に、１回目から１０回目までの判定タイミングを示している。（ｆ）に示す長押しフラグは、長押し操作が中断されたタイミング（８回目のチェックポイントを経過）の次に到来する９回目のチェックポイントの前まで続いている。

【３２２２】

（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像は、１回目から７回目までのチェックポイントでの押下検出に対しては、図２１１（ｇ）に示す１回目から７回目までのチェックポイントに対応する長押しポイントゲット画像と同じ画像が表示される。すなわち、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．８秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計５０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されているので、開始３．１秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．４秒後にさらに９ポイント加算されて、合計６９ポイント獲得を示す画像が表示される。

【３２２３】

開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば開始３．７秒後にさらに８ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて、中断により終了するはずであるが、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されても終わりにはならない。すなわち、合計７７ポイントという特定値を回避するために、開始４．０秒後に１ポイント減算されて。合計７６ポイント獲得を示す画像が表示されて終了する。これにより、中断による終了時点で合計７６ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【３２２４】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。なお、ここでは、一旦特定値になった長押しポイント合計値を表示した後、特定値でない長押しポイント合計値を表示したが、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示してもよい。例えば、長押しポイント抽選ごとの加算値が表示されない構成であれば、違和感なく、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示することができる。

【３２２５】

図２１３を参照して、ポイントゲットパターンＣが選ばれた場合で、３秒間長押し操作が行われた場合に、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【３２２６】

（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出され

ているので、開始２．５秒後にさらに９ポイント加算されて、合計３９ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．８秒後にさらに８ポイント加算されて、合計４７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後（６回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．１秒後にさらに８ポイント加算されて、合計５５ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．４秒後にさらに７ポイント加算されて、合計６２ポイント獲得を示す画像が表示される。

【３２２７】

開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．７秒後にさらに６ポイント加算されて、合計６８ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始４．０秒後にさらに５ポイント加算されて、合計７３ポイント獲得を示す画像が表示される。開始４．０秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば、開始４．３秒後にさらに４ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するはずであるが、合計７７ポイントという特定値で終了することを回避するために、開始４．３秒後に１ポイントを加算して、合計７８ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。これにより、この合計７８ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【３２２８】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。

【３２２９】

図２１４を参照して、ポイントゲットパターンＢが選ばれた場合で、図２１１で示す操作が途中で中断された場合で、特定値が表示されたが、特定値が遊技者にとって有利な状態になることを示すものであるとの誤認を生じさせ難くされた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【３２３０】

（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．８秒後にさらに９ポイント加算されて、合計４９ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後（６回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．１秒後にさらに８ポイント加算されて、合計５７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．４秒後にさらに７ポイント加算されて、合計６４ポイント獲得を示す画像が表示される。

【３２３１】

開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．７秒後にさらに７ポイント加算されて、合計７１ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば、開始４．０秒後にさらに６ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示

されて中断により終了するはずであるが、開始４．３秒後に合計７７ポイント獲得を示す画像の表示とともに、後述する付加画像（図２１８に示す「本当はもっと上がるはず・・・」という文字画像）を表示する。これにより、中断による終了時点で合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了されても、遊技者が演出終了時にこの付加画像を見ることで、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【３２３２】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【３２３３】

次に、長押しポイントゲット演出における各ポイントゲットパターンの表示態様を説明する。図２１５は、ポイントゲットパターンＡの図２１１に対応する表示態様を示す図である。図２１６は、ポイントゲットパターンＡの図２１２に対応する表示態様を示す図である。図２１７は、ポイントゲットパターンＣの図２１３に対応する表示態様を示す図である。図２１８は、ポイントゲットパターンＣの図２１４に対応する表示態様を示す図である。

【３２３４】

図２１５を参照して、ポイントゲットパターンＡの図２１１に対応する表示態様を説明する。なお、図１５４を用いて説明した長押しチャージ演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【３２３５】

長押しポイントゲット演出は、図１５４を用いて説明した長押しチャージ演出と同様に、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示演出の実行中、例えばリーチ表示演出中のリーチ発展演出中に実行される。このリーチ発展演出中の長押しポイントゲット演出は、例えばポイントの獲得数を競う演出であって、獲得されたポイントが多いほど、大当たりが発生する期待度が高いリーチ発展演出であることを示唆する演出である。ポイントは、決定ボタン８１の長押し態様での操作の時間に応じて獲得される。

【３２３６】

長押しポイントゲット演出を実行する前に、第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すような長押しポイントゲット演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタン長押しでポイントゲット！（ポイントが高いほど熱い！？）」のような、決定ボタン８１の長押し態様での操作と、長押しポイントゲット演出を予告する長押し予告画像４５ａが第３図柄表示装置４２に表示される。長押し予告画像４５ａの表示時間は、例えば２秒程度である。

【３２３７】

長押し予告画像４５ａの表示が終了すると、第３図柄表示装置４２には、（ｂ）に示すような決定ボタン８１の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像４５ｂと、獲得されたポイントを示す長押しポイント画像４５ｃ１とが表示される。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出が開始時点を示す。長押しポイント画像４５ｃ１は、決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されていないので、「０ポイント」と表示されている。

【３２３８】

決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、（ｃ）以降に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じたポイントが加算される画像が表示される。（ｃ）は、長押しポイントゲット演出の開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、現在の長押しポイントが「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、長押しポイントゲット演出の開始から１．６０秒後（２回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、１０ポイントが加算されたことで「１０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１

と、さらに１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【３２３９】

上述の図２１１に示すように、３回目から１０回目までのチェック通過時点も長押し操作が続けられ、ポイントが加算されていく。（ｅ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「７０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｆ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｇ）は、演出開始から４．００秒後（１０回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイントが加算されたことで「８４ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに６ポイント獲得したことを示す「＋６」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｈ）は、演出開始から４．３０秒後の画像であり、６ポイントが加算されたことで「９０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。

【３２４０】

（ｉ）のように、演出開始から６．００秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度が高いことを示唆する「合計９０ポイントオーバー！げき熱！？」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ３を表示してもよい。

【３２４１】

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【３２４２】

図２１６を参照して、ポイントゲットパターンＡの図２１２に対応する表示態様を説明する。なお、図２１６を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【３２４３】

ここでは、すでに、決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。（ａ）は、演出開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。上述の図２１２に示すように、２回目から５回目までのチェックポイントを通過する。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出の開始から２．８０秒後（６回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「５０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【３２４４】

（ｃ）は、演出開始から３．１０秒後（７回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、１０ポイント加算されて「６０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに９ポイント獲得したことを示す「＋９」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、９ポイントが加算されたことで「６９ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに８ポイント獲得したことを示す「＋８」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｅ）は、演出開始から３．５０秒後（９回目のチェックポイントの到来前）の画像であり、（ｄ）と同じ長押しポイント画像４５ｃ１と長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。また（ｅ）は、このタイミングで決定ボタン８１から手が離されたことが示している。

【３２４５】

（ｆ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、このタイミングでも決定ボタン８１から手が離されていることが示されており、８ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｇ）は、演出開始から３．８０秒後の画像であり、７７ポイントを回避するために１ポイント減算することを示す「－１」と表示された特定値回避画像４５ｃ４と、「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｈ）は、演出開始から４．００秒後の画像であり、１ポイント減算されたことを示す「７６ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。

【３２４６】

（ｉ）のように、演出開始から４．３０秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、中断により本来の大当たり期待度を示唆できていないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示してもよい。

【３２４７】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【３２４８】

図２１７を参照して、ポイントゲットパターンＣの図２１３に対応する表示態様を説明する。なお、図２１６を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【３２４９】

ここでも、すでに、決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。（ａ）は、演出開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。上述の図２１３に示すように、２回目から６回目までのチェックポイントを通過する。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出の開始から３．１０秒後（７回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「５５ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【３２５０】

（ｃ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイント加算されて「６２ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに６ポイント獲得したことを示す「＋６」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、６ポイントが加算されたことで「６８ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに５ポイント獲得したことを示す「＋５」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｅ）は、演出開始から４．００秒後（１０回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、５ポイントが加算されたことで「７３ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに４ポイント獲得したことを示す「＋４」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【３２５１】

（ｆ）は、演出開始から４．３０秒後の画像であり、４ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｇ）は、演出開始から４．６０秒後の画像であり、７７ポイントを回避するために１ポイント減算することを示す「＋１」と表示された特定値回避画像４５ｃ４と、「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｈ）は、演出開始から４．９０秒後の画像であり、１ポイント加算されたことを示す「７８ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。

【３２５２】
（ｉ）のように、演出開始から５．２０秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示してもよい。
【３２５３】
このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。
【３２５４】
図２１８を参照して、ポイントゲットパターンＢの図２１４に対応する表示態様を説明する。なお、図２１６を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。
【３２５５】
ここでも、すでに、決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。（ａ）は、演出開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。上述の図２１３に示すように、２回目から６回目までのチェックポイントを通過する。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出の開始から３．１０秒後（７回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「５７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。
【３２５６】
（ｃ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイント加算されて「６４ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイントが加算されたことで「７１ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに６ポイント獲得したことを示す「＋６」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｅ）は、演出開始から３．８０秒後（１０回目のチェックポイントの到来前）の画像であり、（ｄ）と同じ長押しポイント画像４５ｃ１と長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されているが、このタイミングで決定ボタン８１から手が離されている。
【３２５７】
（ｆ）は、演出開始から４．００秒後（１０回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、６ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｇ）は、演出開始から４．３０秒後の画像であり、「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、表示された「７７ポイント」が特定値ではないことを示唆するための情報を付加する「もっと上がったはず・・・」という文字画像からなる付加画像４５ｃ６が表示されている。
【３２５８】
（ｈ）のように、演出開始から４．６０秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示してもよい。
【３２５９】
このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。
【３２６０】
上述したように、本実施例３５のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける

決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作に基づいて、所定の表示演出中に数値情報（例えば長押しポイント合計値）を表示させる数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行する数値情報表示演出実行機能を備え、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポインあるいは所定ポイントを足せば７７ポイントになる数値）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「７６ポイント」，「７８ポイント」，「７７ポイント」に付加情報を付した態様）に変化する特定変化演出を実行する。このような表示の意外さによって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【３２６１】

また、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が特定情報（例えば大当たり当選情報）を示唆する特定示唆情報（例えば「７７」のような特定値）とならないようにする特定変化演出を実行する。これにより、表示演出の結果への誤解が低減されれ、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ１）に記載の遊技機の一例である。

【３２６２】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン８１の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報を、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば７７に１を加算した７８や、７７から１を減算した７６）に変化させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ２）に記載の遊技機の一例である。

【３２６３】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン８１の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報に、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば「もっと上がるはず・・・」のような付加情報）を付加させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ３）に記載の遊技機の一例である。

【３２６４】

また、上述の数値情報表示演出は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、所定の表示演出中に表示される数値情報を、決定ボタン８１の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出（例えば長押しポイントゲット演出）である。これにより、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ４）に記載の遊技機の一例である。

【３２６５】

また、上述の数値変化演出は、決定ボタン８１の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであってもよい。これにより、決定ボタン８１の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ５）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３６】

【３２６６】

上述した実施例３５では、遊技者が長押しポイントゲット演出にて最初から最後まで長押し態様での操作を行った場合、３秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像４５ｃ１が「７７ポイント」を表示する例があった。この「７７ポイント」を表示する変動パターンは、大当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもあ

るため、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像４５ｃ５は、「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」というやや熱い（げき熱とまでは言えない）示唆内容を示すに留まっていた。

【３２６７】

本実施例では、３秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像４５ｃ１が「７７ポイント」を表示する変動パターンとして、大当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもあるようなやや熱い変動パターンだけでなく、大当たりスーパーリーチＥのみであるような、遊技者にとって非常に熱い変動パターンが決定されている例について説明する。

【３２６８】

また、上述した実施例３５では、遊技者にとってげき熱な変動パターンを示唆する場合に、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像４５ｃ３は、「合計９０ポイントオーバー！げき熱！？」というように９０ポイント以上であることを示していたが、本実施例では、７０ポイント台（７７ポイント）でげき熱であるため、異なる態様で表示する。すなわち、長押し終了時点で「７７ポイント」を表示する場合に、当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもある変動パターンである場合（図２０８に示す大当たりスーパーリーチＥのうち変動種別カウンタＣＳ２が１１１～１２０または外れスーパーリーチＥの変動種別カウンタＣＳ２が１００～１９９である場合）は、そのままの文字サイズで表示されるが、当たりスーパーリーチＥのみの変動パターンである場合（図２０８に示す大当たりスーパーリーチＥの変動種別カウンタＣＳ２が０～９０である場合）は、そのままの文字サイズから拡大された文字サイズに変化される。これにより、遊技者に、長押し有効期間の終了時に「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【３２６９】

このように、本実施例では、長押し有効期間の終了時に高ポイント（９０ポイント以上）を獲得する場合か、長押し有効期間の終了時に７７ポイントを獲得しており、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化される場合に、大当たりの期待度が最も高い内容となっている。なお、大当たり確定でもよいし、わずかに外れの可能性があってもよい。

【３２７０】

このように「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント（９０ポイント以上）を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて７７ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、７７ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、大当たり期待度を見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【３２７１】

このような構成について図２１９から図２２３を参照してもう少し詳細に説明する。図２１９（ａ）は、実施例３６のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、ポイントゲットパターンＳでの長押しポイント抽選の抽選結果である。図２２０は、ポイントゲットパターンＳのタイムチャートである。図２２１は、ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。図２２２は、ポイントゲットパターンＳに対応する表示態様である。図２２３は、ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。

【３２７２】

図２１９に示すように、本実施例では、長押しポイントゲット演出が終了した時点で「７７」が表示されるポイントゲットパターンとして、大当たりスーパーリーチＥのみで実行されるポイントゲットパターンＳが存在する。具体的には、（ａ）に示すように、変動カウンタＣＳ２（０～２４０）のうち０～３０を、大当たりスーパーリーチＥで実行される、長押しポイントゲット演出が終了した時点で、拡大された文字サイズの「７７」（後

述する『７』『７』）が表示されるポイントゲットパターンＳに対応させている。
【３２７３】
　また、（ｂ）に示すように、ポイントゲットパターンＳは、「７７」の結果が表示されるタイミングに応じて、Ｓ１からＳ３までの３種類がある。ポイントゲットパターンＳ１は、１回目から７回目までの抽選では１０ポイントが付与されるが、８回目の抽選では７ポイントが付与されて、合計７７ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンＳ２は、１回目から４回目までの抽選では１０ポイントが付与されるが、５回目の抽選では９ポイントが付与され、６回目の抽選では８ポイントが付与され、７回目の抽選では７ポイントが付与され、８回目の抽選では７ポイントが付与され、９回目の抽選では６ポイントが付与されて、合計７７ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンＳ３は、１回目から３回目までの抽選では１０ポイントが付与されるが、４回目の抽選では９ポイントが付与され、５回目の抽選では８ポイントが付与され、６回目の抽選では８ポイントが付与され、７回目の抽選では７ポイントが付与され、８回目の抽選では６ポイントが付与され、９回目の抽選では５ポイントが付与されて、１０回目の抽選では４ポイントが付与されて、合計７７ポイントで終了するパターンである。
【３２７４】
　図２２０を参照して、ポイントゲットパターンＳ２で行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。（ａ）に示す決定ボタン８１の検出タイミングや、（ｂ）に示す決定ボタンの有効期間は、実施例３５と同じである。（ｃ）に示す操作タイミング，（ｄ）に示す長押しタイマー，（ｆ）に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の実行中、継続して長押し操作が行われていたことを示している。（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、ポイントゲットパターンＳ２では、９回目の抽選が最終であるため、チェックポイントが９個である。（ｇ）に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。
【３２７５】
　すなわち、ポイントゲットパターンＳ２は、１回目からの抽選結果が行われる開始１．３０秒の直後に１０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。２回目の抽選結果が行われる開始１．６０秒の直後に合計２０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。３回目の抽選結果が行われる開始１．９０秒の直後に合計３０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。４回目の抽選結果が行われる開始２．２０秒の直後に合計４０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。５回目の抽選結果が行われる開始２．５０秒の直後に合計４９ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。６回目の抽選結果が行われる開始２．８０秒の直後に合計５７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。７回目の抽選結果が行われる開始３．１０秒の直後に合計６４ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。８回目の抽選結果が行われる開始３．４０秒の直後に合計７１ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。９回目の抽選結果が行われる開始３．７０秒の直後に合計７７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。
【３２７６】
　後述するように、９回目の抽選結果は、開始４．００秒後も表示され続ける。その後、例えば開始６．００秒後から開始８．００秒後までのような長押しポイントゲット演出の終了時に、異なる表示態様『７』『７』に変更（拡大もしくは強調）して表示される。『７』『７』は、大当たり期待度が高いことを示唆する。これにより、遊技者に、長押しポイントゲット演出が「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。
【３２７７】
　図２２１を参照して、ポイントゲットパターンＳ２によく似たポイントゲットパターンで行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。ここでは、１０回目の抽選まで行われれば合計ポイントが８２となるが、９回目の抽選後に長押し操作が止められることによって合計ポイントが７７で終わる、ポイントゲットパターンＢにつ

いて説明する。（ａ）に示す決定ボタン８１の検出タイミングや、（ｂ）に示す決定ボタンの有効期間は、実施例３５と同じである。（ｃ）に示す操作タイミング，（ｄ）に示す長押しタイマー，（ｆ）に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の開始３．８０秒後、すなわち９回目の抽選が行われる開始３．７０秒の直後で、終了する。（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、１０個存在するが、抽選は９回目までしか行われない。（ｇ）に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。なお、９回目の長押しポイント画像の表示後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をし、この長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした状態が１０回目のチェックポイントの到来時まで続いているが、本実施例では０ポイントに戻さずに、手を離す前に表示されていた長押しポイント画像の表示が維持されている。

【３２７８】

すなわち、本来は合計ポイントが８２で終わるはずのポイントゲットパターンＢは、ポイントゲットパターンＳ２と同様に、１回目からの抽選結果が行われる開始１．３０秒の直後に１０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。２回目の抽選結果が行われる開始１．６０秒の直後に合計２０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。３回目の抽選結果が行われる開始１．９０秒の直後に合計３０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。４回目の抽選結果が行われる開始２．２０秒の直後に合計４０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。５回目の抽選結果が行われる開始２．５０秒の直後に合計４９ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。６回目の抽選結果が行われる開始２．８０秒の直後に合計５７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。７回目の抽選結果が行われる開始３．１０秒の直後に合計６４ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。８回目の抽選結果が行われる開始３．４０秒の直後に合計７１ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。９回目の抽選結果が行われる開始３．７０秒の直後に合計７７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。その後、開始３．８０秒後に決定ボタン８１の操作が止められるので、１０回目の抽選は行われないが、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行う前に表示されていた長押しポイント画像の表示である合計ポイントの７７ポイントのまま終了する。

【３２７９】

この９回目の抽選結果が表示された時点での決定ボタン８１の操作の中断は、遊技者によって意図的に行われる場合がある。すなわち、長押しポイントゲット演出の途中であえて７７ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、７７ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、ポイントゲットパターンＳであるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めることができる。

【３２８０】

図２２２を参照して、ポイントゲットパターンＳ２で行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すように、例えばリーチ表示中に長押し予告画像４５ａが表示され、（ｂ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始時に、０ポイントを示す長押しポイント画像４５ｃ１が表示される。決定ボタン８１の長押し態様での操作により、長押しポイントゲット演出が開始され、長押し時間に応じて行われる抽選によって、長押しポイント画像４５ｃ１に表示されるポイントが加算される。

【３２８１】

（ｃ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始２．８０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、６回目の抽選結果に基づき、合計５７ポイントであることが表示される。（ｄ）に示すように、開始３．１０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、７回目の抽選結果に基づき、合計６４ポイントであることが表示される。（ｅ）に示すように、開始３．４０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、８回目の抽選結果に基づき

、合計７１ポイントであることが表示される。（ｆ）に示すように、開始３．７０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、９回目の抽選結果に基づき、合計７７ポイントであることが表示される。この合計７７ポイントを示す長押しポイント画像４５ｃ１は、（ｇ）に示すように、開始４．００秒後、つまり長押しポイントゲット演出の加算の終了タイミングまで表示される。その後、（ｈ）に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、合計ポイントの「７」「７」が、これまでの表示態様とは異なる態様『７』『７』に変更（拡大もしくは強調）され、この拡大もしくは強調された『７』『７』が大当たり期待度が高いことを示唆するために、「『７』『７』ポイント！げき熱！？」という文字情報からなる示唆画像４５ｃ３が表示される。（ｉ）では、示唆画像４５ｃ３が表示された後の変動表示の結果、大当たり結果（例えば７７７）が表示されている。

【３２８２】

図２２３を参照して、本来は合計ポイントが８２で終わるはずのポイントゲットパターンＢで行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第３図柄表示装置４２には、（ａ）から（ｅ）に示すように、決定ボタン８１を長押し態様で操作することによって、長押しポイント画像４５ｃ１は、８回目の抽選結果として、合計７１ポイントまで表示されている。（ｇ）に示すように、開始３．７０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、９回目の抽選結果として、合計７７ポイントが表示されるが、この直後の開始３．８０秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行う。この長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた状態のまま、１０回目のチェックポイントである開始４．００秒後が到来するので、１０回目の抽選は行われず、合計７７ポイントが長押しポイントゲット演出の加算の結果となる。

【３２８３】

ここでの合計７７ポイントは、本来は合計ポイントが８２で終わるはずのポイントゲットパターンＢで行われているので、その後、（ｈ）に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示する。その後、示唆画像４５ｃ３が表示された後の変動表示の結果として、（ｉ）に示すように、大当たり結果または外れ結果のいずれかが表示される。

【３２８４】

ポイントゲットパターンＳ２で行われる長押しポイントゲット演出においては、遊技者はポイントゲットパターンＳ２で行われているとは知らないで、９回目の長押しポイント画像（７７ポイント）が表示された時点で、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合に、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントに変化することによって、大きな喜びを得ることができる。そのため、長押しポイントゲット演出の途中で長押しポイント画像が７７ポイントとなった時点で、決定ボタン８１から手を離して、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『７』『７』になるかどうかによって大当たり期待度を予測しようとする楽しみが生じる。

【３２８５】

このように、上述のポイントゲットパターンＳにて「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント（９０ポイント以上）を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて７７ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、７７ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、ポイントゲットパターンＳであるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【３２８６】

上述したように、本実施例３６のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報

（例えば７７ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（拡大サイズの「７７」）に変化する特定変化演出を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【３２８７】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えばポイントゲット演出を意図的に７７ポイントで止める）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（Ｐ４－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３７】

【３２８８】

上述した実施例３６では、長押し有効期間の終了時に「７７ポイント」を表示し、その後、「７７ポイント」の文字サイズを通常の文字サイズから拡大された文字サイズに変化する演出を実行していたが、「７７ポイント」を表示する前に、大当たり期待度が高いかどうかを示す演出を実行してもよい。

【３２８９】

例えば、本実施例では、「７７ポイント」を獲得する１つ前の「７３ポイント」（図２１０（ｃ）、図２１３参照）を獲得した時点で、カットイン画像を表示して、カットイン画像の表示中に、「７７ポイント」になるか否かを示唆する演出を行う。なお、「７７ポイント」になるか否かの示唆に限らず、「９０ポイント」以上になるか否かの示唆でもよい。

【３２９０】

具体的には、例えば、カットイン画像では、キャラクタ画像として示された「７７」に別のキャラクタ画像として示された「７３」が追いつけば、「７７ポイント」獲得となり、「７７」が「７３」から逃げ切ったら、「７７ポイント」獲得できない（つまり「７３ポイント」で終了する）結果となる。

【３２９１】

上述したように、本実施例３７のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポインの１つ前の７３ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば７７ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３８】

【３２９２】

上述した実施例３５では、長押しポイント画像４５ｃ１（「７７ポイント」）を表示した状態で、「７７」に加算や減算を行ったり付加情報を表示したりすることで、「７７ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させていたが、長押しポイント画像４５ｃ１を表示せずに、「７７ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させてもよい。

以下この点について図２２４，図２２５を参照して説明する。図２２４は、実施例３８に示すポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。図２２５は、ポイントゲットパターンＡに対応する表示態様を示す図である。

【３２９３】

図２２４では、（ｅ）に示すように、ポイントゲットパターンＡのうち１０回目の抽選が行われれば、合計ポイントが９１ポイントになるポイントゲットパターンが実行されているが、（ｃ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始から３．５秒後から、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした状態となるので、８回目の抽選までしか行われない。（ｇ）に示すように、８回目の抽選の結果が加算されれば、長押しポイントは７７ポイントとなる。この後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合、後述するカットイン画像４５ｃ９が、本実施例の長押しポイントゲット演出の終了時点の直前（例えば開始６．００秒後）まで表示される。カットイン画像４５ｃ９では、最終的に７７ポイントになるか否かの演出が行われる。この後、開始６．００秒後に、特定値となることが回避された「７６」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点（例えば開始４．００秒後）で、特定値となることが回避された「７６」が表示される。

【３２９４】

なお、本実施例も、上述の実施例３６のように、特定値となる７７ポイントがポイントゲットパターンＳ２のように大当たり期待度が高いものである場合は、同様にして、最終的に「７７」が表示される場合もある。

【３２９５】

図２２５を参照して、ポイントゲットパターンＡに対応する表示態様を説明する。（ａ）から（ｅ）では、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで、長押しポイントゲット演出が実行されている。本実施例では、長押しポイント画像４５ｃ１は、抽選結果として得られたポイント数は表示されず、抽選結果を加算したポイント数が表示される。（ｆ）に示すように、８回目の加算が表示された時点で、長押しポイント画像４５ｃ１は、７７ポイントが表示されるが、この時、後述するカットイン演出を経るまで最終結果が分からないことを示唆する「７７ポイント！？」のように表示される。また、長押し要求画像４５ｂは、「手を離して！」のような手離し操作予告画像４５ｂ３に切り替えられる。

【３２９６】

その後、（ｇ）に示すように、長押しポイント画像４５ｃ１に替えて、最終的に７７ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像４５ｃ９が表示される。カットイン画像４５ｃ９は、例えば７４から７８までの数字が回転し、７７で停止するか、その他の数字で停止するかを示す。その後、（ｈ）に示すように、カットイン画像４５ｃ９の結果として、特定値となることが回避された「７６」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点で、特定値となることが回避された「７６」が表示されるが、もし「７７」で終わる場合は「！？」の表示を外した「７７ポイント」として表示される、その後、（ｉ）から（ｊ）に示すように、長押しポイントゲット演出の結果の期待度を示唆する示唆画像４５ｃ５が表示され、その後、変動表示の結果が表示される。

【３２９７】

なお、本実施例も、上述の実施例３６のように、カットイン画像４５ｃ９の終了後に、「７７」が表示される場合は、通常の文字サイズの「７７」から、拡大された文字サイズの『７』『７』に変化される。

【３２９８】

上述したように、本実施例３７のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポインより前の数値７４ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報

を異なる特定情報（例えば７７ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像４５ｃ９）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【３２９９】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えばカットイン画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（Ｐ４－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３９】

【３３００】

上述した実施例３５から実施例３７では、「７７ポイント」のような獲得ポイントを示す数字によって大当たり期待度を示唆してきたが、数字以外の図柄によって大当たり期待度を示唆する演出でも構わない。

【３３０１】

例えば、本実施例では、長押しポイントゲット演出の実行中（例えば図２０４（ｃ）に示す６０ポイントと（ｄ）に示す６９ポイントの間の時点）に、大当たり期待度が高い可能性があることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」という文字画像を表示する。この期間内に決定ボタン８１から手を離す操作を行えば、この期間の終了時点（例えば図２０４（ｄ）に示す６９ポイントの時点）で、長押しポイントゲット演出を消去して、異なる演出である「ＣＨＡＮＣＥ」画像の表示を維持する演出に切り替える。この期間内に決定ボタン８１を押し続けていれば、この期間の終了時点で「ＣＨＡＮＣＥ」画像を消去して長押しポイントゲット演出を継続する。

【３３０２】

「ＣＨＡＮＣＥ」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度が高ければ（例えば大当たりスーパーリーチＥのみの変動パターンであれば）、「ＣＨＡＮＣＥ」画像を「げき熱！」のような大当たり期待度が非常に高いことを示唆する画像に変化して表示する。また、「ＣＨＡＮＣＥ」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度がそれほど高くなければ（例えば大当たりスーパーリーチＥも外れスーパーリーチＥもどちらもある変動パターンであれば）、「ＣＨＡＮＣＥ」画像を変化させないか、「まだ分からないよ！」のような大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する画像を表示する。

【３３０３】

上述したように、本実施例３９のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば６０ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像）に変化する特定変化演出（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【実施例４０】

【３３０４】
上述した実施例３９とは異なる態様で「ＣＨＡＮＣＥ」画像を表示する長押しポイントゲット演出について、図２２６，図２２７を参照して説明する。図２２６は、実施例４０のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。図２２７は、図２２６のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。
【３３０５】
図２２６に示すタイムチャートは、上述した図２２４のタイムチャートと共通しているが、本実施例では、抽選によって得られたポイントを１ずつ加算している点が異なっている。（ｃ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始３．５０秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行う。そのため、（ｇ）に示すように、長押しポイント画像は、８回目の抽選によって内部的には７７ポイントまで加算されるはずであるが、７４ポイントまで加算された時点で、中断される。７４ポイントは次のチェックポイント（もしくはその次のチェックポイント）までの時間表示され続け、その後、「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出が、長押しポイントゲット演出の終了直前（開始６．００秒）まで表示され、終了時点で大当たり期待度が高いことを示唆する『７』『７』などの結果、もしくは期待度が低いことを示唆する『７』『７』以外の結果（例えば「７６」など）が表示される。
【３３０６】
図２２７に示す長押しポイントゲット演出では、（ａ）に示すように長押し予告画像４５ａが表示される。（ｂ）から（ｆ）までは、長押しポイント画像４５ｃ１にポイントが１ずつ加算され、（ｆ）の時点（開始３．５０秒後）に「７４ポイント」が表示される。「７４ポイント」は、（ｇ）に示すように、次のチェックポイントに相当する開始３．７０秒（もしくはその次のチェックポイントに相当する開始４．００秒）まで表示され続ける。これにより遊技者に、異なる変化が起こる可能性を示唆する。
【３３０７】
「７４ポイント」が表示されている期間中に、（ｈ）に示すように、長押し要求画像４５ｂが「ＣＨＡＮＣＥ！手を離すといいことがあるかも・・・！？」といった手離し操作予告画像４５ｂ３に変更されて、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うことが促される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うと、その後、「ＣＨＡＮＣＥ！」とのＣＨＡＮＣＥ画像４５ｃ１０が（ｉ）に示すように開始６．００秒後まで表示される。開始６．００秒後には、（ｊ）に示すように、ＣＨＡＮＣＥ画像表示演出の結果として、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（『７』『７』）もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（例えば「７６」）が表示される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行わなければ、ＣＨＡＮＣＥ画像４５ｃ１０を表示せずに、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（『７』『７』）もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（例えば「７６」）が表示される。なお、その後、大当たり期待度を示唆する示唆情報４５ｃ３，示唆情報４５ｃ５を表示してもよい。
【３３０８】
上述したように、本実施例４０のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば長押しポイント画像４５ｃ１での７４ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば手離し操作予告画像４５ｂ３，ＣＨＡＮＣＥ画像４５ｃ１０）に変化する特定変化演出（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。
【３３０９】
また、上述した演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示

演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（Ｐ４－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例４１】

【３３１０】

上述した実施例では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示演出に関連して生じる数値情報をカウントし、カウントされた数値情報を表示させるコマンドを表示制御装置４５に出力し、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、カウントされた数値情報を表示するものであったが、このカウントされた数値情報と表示された数値情報とが正しいかどうかチェックする機能を備えてもよい。以下では、数値情報として、上述の実施例２３で説明した長押しチャージ演出におけるチャージカウンタの数値を例に挙げて説明するが、長押し色変化演出のように変化する色でも構わないし、長押しポイントゲット演出のように抽選によって獲得されるポイント数でも構わないし、時短回数のような変動回数でも構わない。

【３３１１】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５２１は、決定ボタン８１の操作に基づき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に所定情報をある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ＋１コマンド）を出力する。

【３３１２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１またはサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の少なくともいずれか一方には、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能が備えられる。エラー対応機能としては、例えば、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エラーの発生を報知するエラー報知機能が備えられる。

【３３１３】

まず、実施例４１のパチンコ機１０のサブ制御装置２６２における制御系について説明する。図２２８は、実施例４１のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。図２２９は、サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。図２３０は、サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

【３３１４】

図２２８を参照して、本実施例のサブ制御装置２６２による通常処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例１で図３３を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【３３１５】

すなわち、本実施例では、ステップＳ２１１１Ａに示すように、サブ制御装置２６２は、表示制御手段４５からコマンドを受信し、表示制御装置４５が上述のカウントされた数値情報を表示したことを確認している。

【３３１６】

図２２９を参照して、本実施例のサブ制御装置２６２による演出実行管理処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例１で図３９を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【３３１７】

すなわち、本実施例では、ステップＳ２４０４Ａに示すように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５とサブ制御装置２６２との間で、数値情報に関するカウンタの整合性が取れているか確認するための処理を行う。この処理を、表示・サブ間カウンタ整合性確認処理と呼ぶ。

【３３１８】

図２３０を参照して、本実施例のサブ制御装置２６２による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理について説明する。

【３３１９】

ステップＳ４９０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５から後述するステップＳ４７０９Ａに示す長押しチャージカウンタ＋１完了コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージカウンタ＋１完了コマンドを受信していればステップＳ４９０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４９０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ確認用長押しチャージカウンタに１を加算し、ステップＳ４９０３に進む。これにより、サブ制御装置２６２は、表示制御装置４５が上述のカウントされた数値情報を第３図柄表示装置４２に表示したことを確認できる。

【３３２０】

ステップＳ４９０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ指示用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＳＣに保存して、ステップＳ４９０４に進む。サブ指示用チャージカウンタの数値情報は、上述の実施例２３のステップＳ４５０８において、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作した時間に応じて１ずつ加算される長押しチャージカウンタの数値情報に相当する。上述の実施例２３のステップＳ４６１１に示すように、この長押しチャージカウンタの数値情報に基づいて、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作した時間に応じて長押しチャージの数値を１加算するように表示制御装置４５に指示するための長押しチャージ＋１コマンドが送信される。

【３３２１】

ステップＳ４９０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のサブ確認用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＫＣに保存して、ステップＳ４９０５に進む。

【３３２２】

ステップＳ４９０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、記憶領域ＳＣに保存されたサブ指示用チャージカウンタの数値情報と、記憶領域ＫＣに保存されたサブ確認用チャージカウンタの数値情報とが一致しているか否か判断する。２つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップＳ４９０６に進む。

【３３２３】

ステップＳ４９０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置２６２は、自らがカウントした数値情報と、表示制御装置４５が実際に表示した数値情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【３３２４】

次に、表示制御装置４５における制御系について説明する。図２３１は、表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。図２３２は、表示制御装

置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。
【３３２５】
図２３１を参照して、表示制御装置４５によるボタン長押し演出表示処理を説明する。基本的な説明は、上述の実施例１で図１５０を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。
【３３２６】
ステップＳ４７０９Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ＋１コマンドを受信し（ステップＳ４７０８）、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ＋１画像を表示すると（ステップＳ４７０９）、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述のように長押しチャージ＋１完了コマンドをサブ制御装置２６２に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からのコマンドに基づきカウントされた数値情報の表示を完了したことをサブ制御装置２６２に知らせることができる。
【３３２７】
図２３２を参照して、表示制御装置４５による表示カウント情報エラー表示処理について説明する。
【３３２８】
ステップＳ４９２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から表示カウント情報エラーコマンドを受信したか否かを判断する。表示カウント情報エラーコマンドを受信していればステップＳ４９２２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３３２９】
ステップＳ４９２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に対して、表示カウント情報エラーを表示するように制御する。なお、表示カウント情報エラーは、第３図柄表示装置４２に表示される他にも、エラー報知用のランプを点灯させたり、エラー報知用の音声を出力したりしてもよい。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。
【３３３０】
ステップＳ４９２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示カウント情報エラーが解消されたか否かを判断する。例えば、表示カウント情報エラーを解消する処置が表示制御装置４５に対して行われた場合に、表示制御装置４５は、表示カウント情報エラーが解消されたと判断する。この表示カウント情報エラーを解消する処置は、サブ制御装置２６２に対して行う処置でもよい。この場合、処置を行われたサブ制御装置２６２から表示制御装置４５に対して表示カウント情報エラーが解消されたことを示すコマンドを送信してもよい。これにより、表示制御装置４５は、表示カウント情報エラーが解消されたことを判断することができる。
【３３３１】
ステップＳ４９２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示された表示カウント情報エラーを消去する。これにより、表示カウント情報エラーが解消されたことが分かる。
【３３３２】
次に、表示カウント情報エラーの表示態様について説明する。図２３３は、表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。
【３３３３】
（ａ）には、上述した実施例２３の図１５４（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．５０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押しチャージが５０パーセントであることを示す長押しチャージ画像４５ｃと、長押し態様での操作の継続時間を示す長押し継続時間画像４５ｆとが表示されている。長押し継続時間画像４５ｆは、１．５０秒と表示されている。

【３３３４】
（ｂ）には、上述した（ａ）の続きである長押しチャージ演出の開始２．８０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押しチャージが６０パーセントであることを示す長押しチャージ画像４５ｃと、長押し態様での操作の継続時間が１．８０秒であることを示す長押し継続時間画像４５ｆとが表示されている。
【３３３５】
（ｃ）には、上述した（ｂ）の続きである長押しチャージ演出の開始３．１０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押し態様での操作の継続時間が２．１０秒であることを示す長押し継続時間画像４５ｆとが表示されているが、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージが６０パーセントのままに止まっている。つまり、長押しチャージ画像４５ｃの表示に、表示カウント情報エラーが発生している。
【３３３６】
（ｄ）には、上述した（ｃ）の続きである長押しチャージ演出の開始３．４０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押し態様での操作の継続時間が２．４０秒であることを示す長押し継続時間画像４５ｆと、６０パーセントのままで止まった長押しチャージ画像４５ｃと、長押しチャージ画像４５ｃの表示に表示カウント情報エラーが発生したことを示す「表示カウント情報エラー発生！」のような文字画像からなる表示カウント情報エラー画像４５ｇとが表示されている。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。
【３３３７】
この後、ホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことで、表示カウント情報エラーが解消される。
【３３３８】
なお、本実施例では、エラー対応機能は、例えば、表示カウント情報エラー画像４５ｇの表示によってエラーの発生を報知するエラー報知機能であったが、エラーの発生を報知しせずにエラー対応処理を行ってもよい。例えば、エラーが発生した場合、表示カウント情報エラー画像４５ｇを表示する代わりに、「？？？」という遊技者にとって意味をなさないエラー隠し画像を表示し、エラー隠し画像を表示している間に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１もしくはサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の少なくともいずれかがエラーを解消する処理を行う。
【３３３９】
エラーを解消する処理として、例えば、長押しチャージ演出の実行がキャンセルされて、エラー隠し画像が表示され続ける。エラー隠し画像は、「？？？」の他にも、それまでに表示されていた表示演出のストーリーに関連する画像であってもよい。また、エラーを解消する処理として、例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの指示コマンドに従って、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ演出の次に表示する予定であった画像（例えば長押しチャージ攻撃画像）を表示する。次に表示する予定であった画像は、大当たり判定の結果に基づいて決定されているので、長押しチャージ演出が途中で「？？？」によって隠されてもされても、違和感のない表示を継続できる。
【３３４０】
上述したように、本実施例４１のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、第３図柄表示装置４２に所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１と、決定ボタン８１の操作に基づき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に所定情報をある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ＋１コマンド

）を出力するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５２１と、を備え、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理機能）と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）と、を備える。

【３３４１】

これにより、決定ボタン８１の操作に基づき所定情報をある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御装置４５によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ０）に記載の遊技機の一例である。

【３３４２】

また、エラーの発生を報知するエラー報知機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）を備える。これにより、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ１）に記載の遊技機の一例である。

【３３４３】

また、表示制御装置４５は、所定情報の変化を実行した場合に、所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンド（例えば長押しチャージ＋１完了コマンド）をサブ制御装置２６２に出力する機能（表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるステップＳ４７０８，Ｓ３７０９，Ｓ４７０９Ａの機能）を備え、サブ制御装置２６２は、指示コマンドによって指示された別の情報と前記完了コマンドが示す所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ２）に記載の遊技機の一例である。

【３３４４】

また、所定情報は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する操作表示情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば長押しチャージの値を＋１した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて操作表示情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ５）に記載の遊技機の一例である。

【３３４５】

また、操作表示情報は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する操作数値情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば長押しチャージの値を＋１した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて操作数値情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ６）に記載の遊技機の一例である。

【３３４６】

また、上述のエラー報知機能は、エラーを表示カウント情報エラー画像４５ｇとして表示演出中に表示するので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。これは例えば上

述の（Ｒ７）に記載の遊技機の一例である。
【実施例４２】
【３３４７】
上述した実施例４１のパチンコ機１０は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化のエラーを表示するものであったが、有利遊技状態においてカウントされる変動回数のエラーを表示するものであってもよい。以下この点を説明する。
【３３４８】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技に関する主たる制御として、所定の変動回数または次回大当たり発生までにわたって遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態や確変状態）を発生させる。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定情報として、第３図柄表示装置４２に有利遊技状態における現在の変動回数または残りの変動回数を示す遊技回数情報を表示させるための表示コマンドを出力する。
【３３４９】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づく変動パターンコマンドを受信する毎に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に遊技回数情報を前の遊技回数情報から次の変動回数情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力する。
【３３５０】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、指示コマンドによって指示された次の変動回数情報と、表示コマンドによって指示された遊技回数情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能を備える。エラー対応機能として、例えば、第３図柄表示装置４２へのエラーの発生を表示させるエラー報知機能が備えられる。エラー報知機能は、エラーを、変動回数情報エラー画像４５ｇ１として変動表示演出中に表示する。
【３３５１】
本実施例のサブ制御装置２６２の制御系について説明する。図２３４は、実施例４１のサブ制御装置２６２による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
【３３５２】
ステップＳ４９０１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５から後述するステップＳ３２１６に示す残り変動回数カウンタ－１完了コマンドを受信したか否かを判断する。残り変動回数カウンタ－１完了コマンドを受信していればステップＳ４９０２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４９０２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ確認用残り変動回数カウンタから１を減算し、ステップＳ４９０３Ａに進む。これにより、サブ制御装置２６２は、表示制御装置４５が上述の１を減算した残り変動回数を第３図柄表示装置４２に表示したことを確認できる。
【３３５３】
ステップＳ４９０３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＳＣに保存して、ステップＳ４９０４Ａに進む。サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報は、上述の実施例１のステップＳ５６３，Ｓ５６７において、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信される高確率サポート状態移行コマンドや低確率サポート状態移行コマンドに含められている。
【３３５４】
ステップＳ４９０４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＫＣに保存して、ステップＳ４９０５に進む。
【３３５５】

ステップＳ４９０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、記憶領域ＳＣに保存されたサブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報と、記憶領域ＫＣに保存されたサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報とが一致しているか否か判断する。２つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップＳ４９０６に進む。

【３３５６】

ステップＳ４９０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置２６２は、自らがカウントした残り回数情報と、表示制御装置４５が実際に表示した残り回数情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【３３５７】

次に、表示制御装置４５における制御系について説明する。図２３５は、表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。基本的な説明は、上述の実施例１で図４７を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【３３５８】

ステップＳ３２１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ステップＳ３２１１ないしステップＳ３２１３にて停止表示コマンドを受信して図柄列変動表示を停止させた後、有利遊技状態中であるか否かを判断する。有利遊技中であるか否かの判断は、図４６を参照して説明したステップＳ３１１３の表示用高確率・サポート状態移行コマンドやステップＳ３１１５の表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かによって判断される。有利遊技状態中であればステップＳ３２１５に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３３５９】

ステップＳ３２１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される残り変動回数を１減算する表示を行い、ステップＳ３２１６に進む。

【３３６０】

ステップＳ３２１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される残り変動回数を１減算したことを示す残り変動回数－１完了コマンドをサブ制御装置２６２に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からのコマンドに基づきカウントされている残り変動回数を１減らす表示を完了したことをサブ制御装置２６２に知らせることができる。

【３３６１】

サブ制御装置２６２では、残り変動回数のエラーが発生している場合は、実施例４１で上述した表示カウント情報エラー表示処理に基づいて、エラー表示を行う。

【３３６２】

次に、残り変動回数情報エラー画像の表示態様について説明する。図２３６は、残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。

【３３６３】

（ａ）には、第３図柄表示装置４２には、有利遊技状態として１００回のサポート遊技中における変動表示中の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍと、サポート状態中変動回数情報が１１回転目つまり残りの変動回数が８９回転であることを示す「残り８９回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、高速変動中画面４３ｃが記載されている。（ｂ）には、１１回転目の変動表示が外れであったことを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３３６４】

（ｃ）には次の変動表示コマンドに基づいて、有利遊技状態として１００回のサポート遊技中における次の変動表示中の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍと、「残り８９回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、高速変動中画面４３ｃが記載されている。ここで、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２は、正しくは「残り８８回転」と表示されるべきところを、誤って「残り８９回転」と表示されている。そこで、（ｄ）には、「残り８９回転」と表

示されたサポート状態中変動回数情報４４ｍ２が誤りであったことを示す「残り変動回数情報エラー発生！」という文字画像からなる残り変動回数情報エラー画像４５ｇ１が表示されている。

【３３６５】

この後、遊技者が残り変動回数情報エラー画像４５ｇ１に気付いてホール係員を呼び、ホール係員が残り変動回数情報エラーを解消する処置を行うことで、残り変動回数情報エラーが解消される。

【３３６６】

上述したように、本実施例４２のパチンコ機１０によれば、所定情報は、主制御装置２６１による大当たり判定の結果に基づき変化する遊技表示情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば変動回数が１減算された残りの変動回数）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ３）に記載の遊技機の一例である。

【３３６７】

また、遊技表示情報は、主制御装置２６１による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより。サブ制御装置２６２が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ４）に記載の遊技機の一例である。

【実施例４３】

【３３６８】

上述した実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後、特典として付与される時短状態、確変状態となった場合に大当たり結果が連続して発生することが難しい構成であったが、本実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。とくに実施例１のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【３３６９】

まず、図２３７を用いて遊技盤３０の構成を説明する。図２３７は、実施例４３の遊技盤３０の正面図である。

【３３７０】

遊技盤３０は、一般入賞口２９、Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４、および、可変表示装置ユニット３５を備えている。このＶ入賞装置３１が設けられている点が実施例１の遊技盤３０とは異なっている。

【３３７１】

一般入賞口２９、特図１用始動入賞装置３３ａは、左側遊技領域３０ｌを流下する上流から下流に向けて移動する移動物である遊技球が入球可能な位置に設けられている。Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図２用始動入賞装置３３ｂは、１つのユニット（右側入賞ユニット３８と呼ぶ）として遊技盤３０に取り付けられている。普通図柄用始動口３４は、右側入賞ユニット３８よりも上流に設けられている。

【３３７２】

右側入賞ユニット３８は、例えば、上流側から、Ｖ入賞装置３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２の順に設けられている。そのため、右側遊技領域３０ｒを流

下する遊技球は、右側入賞ユニット３８の各入賞装置のいずれにも入賞しない場合は、普通図柄用始動口３４、Ｖ入賞装置３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２の順に通過し、最終的にアウト口３６から排出されるように構成されている。このように右側入賞ユニット３８の各入賞装置は、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球の流路を形成している。なお、右側入賞ユニット３８の各入賞装置は、異なる順に設けられていてもよい。また、各入賞装置は、ユニット化されずに、個別に設けられていてもよい。また、右側入賞ユニット３８の各入賞装置に入賞しなかった遊技球は、アウト口３６とは別の排出口から排出される構成であってもよい。

【３３７３】

各入賞装置についてもう少し詳細に説明する。特図１用始動入賞装置３３ａは、実施例１と同様に遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるへそタイプの始動口（スタートチャッカー）である。

【３３７４】

Ｖ入賞装置３１は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が入球可能なＶ入賞口３１ａと、Ｖ入賞装置３１を開閉するＶ入賞装置開閉部材３１ｂ（以下、Ｖアタッカー３１ｂとも呼ぶ）を備えている。第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段であるＶアタッカー３１ｂは、遊技盤３０の盤面から垂直に（すなわち水平方向に）突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。Ｖ入賞装置３１の閉状態は、Ｖアタッカー３１ｂが突出位置に現れており、Ｖ入賞装置３１の開状態は、Ｖアタッカー３１ｂが退避位置に隠れている。Ｖアタッカー３１ｂは、突出位置にある場合に、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球がＶアタッカー３１ｂの上面を下流側に流下するように傾斜されている。Ｖアタッカー３１ｂが退避位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞する。Ｖアタッカー３１ｂが待避位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が第１の移動過程を経てＶ入賞口３１ａに入賞する。一方、Ｖアタッカー３１ｂが突出位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球は、第１の移動過程を経ないで下流側に流下する。

【３３７５】

Ｖアタッカー３１ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく抽選の結果が当たりであった場合のラウンド遊技において、第１ラウンド目にのみ開閉される。この第１ラウンドにおいてＶ入賞装置３１に入球した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞すると、第２ラウンド目以降もラウンド遊技が継続可能となる。Ｖアタッカー３１ｂは、Ｖ入賞口３１ａに１０球の遊技球が入賞すると閉状態となる。第１ラウンドでは、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球は、Ｖアタッカー３１ｂが開状態であるので、すべてＶ入賞口３１ａに入賞する。

【３３７６】

なお、Ｖ入賞装置３１は、Ｖ入賞装置３１に最初に入球した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞した場合に、その後に入球した遊技球を別の排出口に入球するように切り換えるＶ切換弁を備える構成であってもよい。

【３３７７】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、実施例１と同様に、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、遊技球が入球する入球口を閉状態から開閉する状態に移行する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）であるが、電動役物の構成が図７に示す実施例１のものとは異なる。すなわち、第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段である特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１は、遊技盤３０の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。特図２用始動入賞装置３３ｂの開状態は、電動役物が突出位置に現れており、特図２用始動入賞装置３３ｂの閉状態は、電動役物が退避位置に隠れている。電動役物は、突出位置にある場合に、閉状態のＶ入賞装置３１を通過した遊技球が電動役物の上面を下流側に流下するように傾斜されている。電動役物が突出位置にある場合は、閉状態のＶ入賞装置３１の上面を通過した遊技球が特図２用始動入賞装置３３

ｂに入賞する。電動役物が突出位置にある場合は、Ｖ入賞装置３１の上面を通過した遊技球が第２の移動過程を経て特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する。

【３３７８】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、後述する時短が付かない通常状態において遊技球がゲートを通過してから開閉動作を開始するまでは比較的短時間であるが、当該時間はゲートを通過した遊技球が入球できるほどではない。本実施例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、本発明の始動用可変入球手段に相当する。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態のいずれかに可変可能な構成である。本実施例のゲートは、遊技領域を流下する遊技球が通過可能な構成であって本発明の通過検出手段に相当する。

【３３７９】

可変入賞装置３２は、特図１用始動入賞装置３３ａおよび特図２用始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づいて大入賞口３２ａを開閉する往復動作部としての開閉部材３２ｂ（以下、アタッカー３２ｂとも呼ぶ）を有する入賞装置であるが、アタッカー３２ｂの構成が図７に示す実施例１のものとは異なる。すなわち、第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段であるアタッカー３２ｂは、遊技盤３０の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。可変入賞装置３２の閉状態は、アタッカー３２ｂが突出位置に現れており、可変入賞装置３２の開状態は、アタッカー３２ｂが退避位置に隠れている。アタッカー３２ｂは、突出位置にある場合に、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂを通過した遊技球がアタッカー３２ｂの上面を下流側に流下するように傾斜されている。閉状態のアタッカー３２ｂの上面を流下した遊技球は、右側入賞ユニット３８から排出される。アタッカー３２ｂが退避位置にある場合は、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂの上面を通過した遊技球が大入賞口３２ａに入賞する。アタッカー３２ｂが待避位置にある場合は、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂの上面を通過した遊技球が第３の移動過程を経て大入賞口３２ａに入賞する。

【３３８０】

右側入賞ユニット３８内では、遊技球の流下速度が遅くなるように構成されている。例えば、各入賞装置の電動役物の上面に遊技球の流下速度を遅くするための凹凸が形成されている。このように右側入賞ユニット３８内での遊技球の流下速度を遅くすることで、第２ラウンド目以降に右側入賞ユニット３８に流入する遊技球のほとんどすべてが大入賞口３２ａに入賞することが可能となっている。

【３３８１】

次に、図２３８を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図２３８（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。

【３３８２】

図２３８（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４７」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄が「１」「３」「５」「７」「９」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「４８」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。

【３３８３】

特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【３３８４】
特図１の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図１の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、後述する時短（２）が付く６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。特図１の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない６Ｒ通常大当たりとなる。このように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約４８パーセントの割合で６Ｒ通常大当たりとなり、約５２パーセントの割合で６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。
【３３８５】
なお、特図１の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「７」図柄のみを６Ｒ時短（２）付き大当たり確定と定め、「７」を除く奇数図柄であれば時短（２）付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短（２）付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。
【３３８６】
特図１の当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、それぞれ５秒に設定されている。
【３３８７】
図２３８（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」の場合には、上述した第２大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合には、上述した第１大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」の場合にのみ外れとなる。
【３３８８】
すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１０」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第６記号で停止する第４小当たりとなり、装飾図柄が「２」「８」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１１」～「８５」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第５記号で停止する第３小当たりとなり、装飾図柄が「３」「４」「５」「６」図柄で揃う。
【３３８９】
また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「８６」～「９６」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止する第２小当たりとなり、装飾図柄が「１」「９」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「９７」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止する第１小当たりとなり、装飾図柄が「７」図柄で揃う。
【３３９０】
特図２の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図２の当たり図柄が「７」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、９ラウンドが振り分けられ、後述する時短（２）が付く９Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が「１」「９」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、９ラウンドが振り分けられ、後述する時短（１）が付く９Ｒ時短（１）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が図柄「３」「４」「５」「６」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、３ラウンドが振り分けられ、後述する時短（１）が付く３Ｒ時短（１）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が図柄「２」「８」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、３ラ

ウンドが振り分けられ、時短状態が付かない３Ｒ通常大当たりとなる。なお、特図２の変動表示の結果を指すときは、通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たりのように呼ぶ。

【３３９１】

このように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合でＶ入賞を契機とする９Ｒ時短（２）付き大当たりとなり、約１１パーセントの割合でＶ入賞を契機とする９Ｒ時短（１）付き大当たりとなり、約７５パーセントの割合でＶ入賞を契機とする３Ｒ時短（１）付き大当たりとなり、約９パーセントの割合でＶ入賞を契機とする３Ｒ通常大当たりとなる。

【３３９２】

また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約２パーセントの割合でＶ入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ通常大当たりとなり、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてＶ入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

【３３９３】

特図２当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、特図１大当たりのオープニング時間およびエンディング時間よりも大幅に短く設定されている。例えば、特図２当たりでは、オープニング時間が０．３秒に設定され、エンディング時間が１．０秒に設定されている。これにより、大当たりラウンド間の時間を短くすることができ、その結果、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）（なお、特別ＲＵＳＨ状態と通常ＲＵＳＨ状態とをまとめてＲＵＳＨ状態とも呼ぶ。）に係る時間を短くすることができる。

【３３９４】

次に、図２３９を参照して普通図柄用始動口３４（ゲート）の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図２３９（ａ）は普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となる。

【３３９５】

第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過する毎に例えば第２図柄表示装置４１による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄（例えば「○」）で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。第２図柄の変動や保留は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

【３３９６】

図２３９（ａ）に示すように、普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２４８」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２４９」，「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約９９パーセントの確率で当たりになる。

【３３９７】

第２図柄の当たりと特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。時短状態中に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．９秒間開放される。それ以外の遊技状態中（例えば、通常

遊技状態中や大当たり遊技状態中）に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．２秒間開放される。そのため、第２図柄が当たりになる場合に、時短状態中であれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中はほとんど特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。

【３３９８】

図２３９（ｂ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば０．５秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば５秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【３３９９】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【３４００】

次に、図２４０を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図２４０（ａ）は、特定期間における１回目の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特定期間における２回目以降の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【３４０１】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。本実施例における第３図柄表示装置４２は、本発明の変動表示手段に相当する。

【３４０２】

このように、本実施例に係る遊技機は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として複数の図柄を変動表示するが、特図２の主装飾図柄変動パターンは、特図１の主装飾図柄変動パターンよりも変動時間が短くなるように設定されている。また、特図２の主装飾図柄変動パターンは、後述する連チャンゾーンにおける１回目の変動パターンが、連チャンゾーンにおける２回目以降の変動パターンよりも変動時間が長くなるように設定されている。本発明の所定条件は、特に特図１用始動入賞装置３３ａに係る始動条件に相当する。本実施例における特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球の入球を所定条件の成立とする本発明の始動入球手段に相当する。

【３４０３】

図２４０（ａ）に示すように、連チャンゾーンにおける１回目の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣＳ２が「０」「１」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば１１秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣＳ１が「０」～「９９」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば１０秒）に設定されている。また、外れである場合は、外れ長変動（例えば１１秒）に設定されている。このように、特定期間における１回目の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、変動時間が特図１のリーチ当たりの変動時間２０秒～１２０秒（図１２を参照）に比べて大幅に短く設定されてい

る。これにより、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に係る時間を短くすることができる。また、このように短くても、特定期間における１回目の変動中、すなわち特定期間における２回目の変動が開始されるまでに、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく保留を最大保留数まで貯めることができる。

【３４０４】

図２４０（ｂ）に示すように、特定期間における２回目以降の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣＳ２が「０」「１」すなわち直撃大当たりである場合、１回目よりも短い時間（例えば４秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣＳ１が「０」～「９９」のいずれかである場合、１回目よりも短い時間（例えば３秒）に設定されている。また、外れである場合は、１回目よりも短い時間（例えば４秒）に設定されている。このように、特定期間における２回目以降の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、上述のように変動時間が非常に短くに設定されている。これにより、連続して大当たり結果が発生する特定期間において、大当たりラウンド遊技間にかかる時間を短くすることができる。その結果、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に係る時間を短くすることができる。

【３４０５】

遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、入球した回数が４回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｂ１，４０ｂ２，４０ｂ３，４０ｂ４（総称する場合は保留ランプ４０ｂと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｂは、４０ｂ１，４０ｂ２，４０ｂ３，４０ｂ４の順に順番に点灯される。また、保留ランプ４０ｂは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示ＴＨとして表示される。また、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、入球した回数が４回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４（総称する場合は保留ランプ４０ｃと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｃは、４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４の順に順番に点灯される。また、保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示ＴＨとして表示される。

【３４０６】

ここで、大当たりの種類について説明する。本実施例における大当たりは、特図１変動における大当たりとしては、通常大当たりと、時短（２）付き大当たりの２種類がある。特図２変動における大当たりとしては、Ｖ入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短（１）付き大当たりと時短（２）付大当たりの３種類がある。なお、特図１変動における大当たりに時短（１）付き大当たりを追加するようにしてもよい。

【３４０７】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【３４０８】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であるが、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞頻度が高くなるものであれば、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態であっても、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が他の状態よりも長くなる状態であってもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する

。
【３４０９】
上述の図２３９を参照して説明した例では、時短状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を遊技球が入賞し易い時間（例えば０．９秒）に設定しており他の遊技状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を遊技球の入賞し難い時間（例えば０．２秒）に設定していたため、時短状態においては遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させ易く、他の遊技状態においては遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させ難くすることができた。時短状態は、このような構成に限らず、例えば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間は変えずに、普通図柄の変動時間の設定のみによって、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞し易さを異ならせる構成であってもよい。
【３４１０】
上述の例では時短状態以外の他の遊技状態における普通図柄の変動時間は１０秒に設定されていたが、通常状態においてはこの時間が非常に長く（例えば上述した図２３９の例では１０分）設定されてもよい。このようにすれば、遊技者は、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選で当選し、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できないので、通常状態においてゲートに遊技球を通過させられても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることを難しくすることができる。
【３４１１】
一方、時短状態においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄が停止するまでの時間が短縮されているので、遊技球のゲート通過に伴い開始された普通図柄の変動は、速やかに（例えば５秒）終了し、普通図柄に変動表示の結果が表示される。したがって、時短状態において遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが長い時間（例えば３秒）開状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球入球に伴い特図２に係る変動表示がされるまでの動作を一連の遊技として認識できるので、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を容易に入賞させることができるようになる。普通図柄に変動表示の結果が当たりとなると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となることからすれば、時短状態とは、遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる特典であると捉えることもできる。なお、上述の図２３９を参照して説明した通り、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄に係る抽選で当たりとなる確率は後述する特図２に係る４回の保留が貯めることが可能な程度に高い確率（例えば約９９パーセント）に設定されている。
【３４１２】
時短（１）と時短（２）の違いについて説明する。時短（１）とは、時短状態が第３図柄表示装置４２による表示図柄（特図２）の変動が開始されると終了する時短状態である。以下、時短（１）による時短状態を、時短（１）または時短（１）状態とも呼ぶ。第３図柄表示装置４２の特図２に係る変動表示が時短（１）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり演出が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過および、開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、時短状態は終了することになる。特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に伴い、特図２に係る変動が開始されるからである。これは、時短（１）に係る時短状態の終了条件である。
【３４１３】
ところで、時短（１）は、大当たり演出後に遊技球がゲートを通過しなくても終了する場合がある。具体的には、特図２に係る変動表示が保留されている場合にこの現象は生じる。この保留がある場合においては、特図２に係る変動表示動作が立て続けに実行されることになるが、この場合の時短（１）に係る時短状態の寿命は、時短（１）付き大当たり演出が終了してから、保留に係る特図２の変動表示が開始されるまでとなる。時短（１）付きの大当たり演出が終了すると保留に係る特図２の変動表示が直ちに開始されるので、この時点で時短（１）に係る時短状態が終了する条件が成立する。
【３４１４】

このように、時短（１）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回の特図２の変動を可能とするものである。また、時短（１）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっている場合には、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができないので、保留が増えることはなく、１回分の保留が消化されるものである。

【３４１５】

続いて、時短（２）について説明する。時短（２）とは、特図２に係る変動が２回なされると終了する時短状態である。以下では、時短（２）による時短状態を、時短（２）または時短（２）状態とも呼ぶ。変動の結果が時短（２）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり状態が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過に伴う特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球があっても時短状態は終了しない。遊技球の入球に伴い、特図２に係る変動が開始されても、１回目の変動表示が開始されたに過ぎず、２回目の変動の開始を終了条件とする時短（２）に係る時短状態は終了しない。

【３４１６】

時短（２）は、時短（１）に比べ時短状態が長く続くという点で有利である。時短（１）では、時短状態開始から特図２に係る変動表示が始まると時短状態が終了してしまうのに対し、時短（２）では、変動表示が開始しても時短状態は終了せず、その後、特図２に係る変動表示が再び開始されると終了する。したがって、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示の時間分延長したものとなっている。

【３４１７】

したがって、本実施例の構成によれば、通常状態において時短（２）付き大当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）となる。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないので、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。したがって、通常状態における時短の意義と、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、通常状態と連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【３４１８】

なお、時短状態が大当たりラウンド遊技状態中にも及ぶ例であれば、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出１回分に相当する時間だけ延長したものとなる。このように構成すれば、仮に遊技者が特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を１球入賞させて、特図２の１回目の変動を開始させた後、遊技球を発射しなかったとしても、大当たりラウンド遊技中に右打ちで遊技球を発射すれば、自ずとゲートに遊技球を通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【３４１９】

このように、時短（２）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回目の特図２の変動を可能とするものであり、当該変動分を除く保留に空きがある場合は、１回目の特図２の変動中に保留を増やすことができるものである。

【３４２０】

また、特図１の時短付き大当たりに当選すると、遊技者は特図２に係る遊技が行える。

時短状態の発生によってゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙えるようになるからである。本実施例によれば、特図２に係る変動の方が特図１に係る変動よりも抽選の結果が当たりになる確率が高く、特図２に係る変動はその点で有利である。時短状態が終了しても、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動が保留されていれば、特図２に係る遊技が継続することになる。

【３４２１】

＜遊技の流れ＞

続いて遊技の流れについて図２４１を参照して大まかに説明する。図２４１は、遊技の流れを説明する図である。

【３４２２】

遊技は、まず通常状態から始まり、通常状態において特図１の時短（２）付き大当たりに当選すると、その後大当たり状態を経て、遊技は、通常状態から特図２の大当たりが連続で発生する（連チャンする）ことが実質的に保証される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。とくに、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、遊技者が右打ち操作を続けていれば、特図２の大当たりが５回連続で発生することが実質的に保証される。そして、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の（５回目の）変動において時短（１）付き当たりに当選すると、遊技は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）と比べて大当たりの連チャンが起こりにくいドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。これら遊技の流れについて順を追って説明する。なお、以下では、「連チャンゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「特別ＲＵＳＨ状態」と呼び、「ドキドキゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「通常ＲＵＳＨ状態」と呼ぶ。また、「連チャンゾーン」での遊技において、遊技者が右打ち操作を続けており、大当たりが多数回連続で発生することが確実になった状態を「多連チャン状態」と呼び、とくに当該保留１回と保留上限数４回とを合わせた５回連続で発生することが確実になった状態を「５連チャン状態」と呼ぶ。特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態となれば少なくとも特図２の大当たりが２回連続で発生するので、「多連チャン状態」は、少なくとも特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態である。

【３４２３】

次に、上述した遊技の流れを図２４２～図２４８を参照してもう少し詳細に説明する。図２４２は、特図２の抽選結果がすべて時短（１）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図２４３は、特図２の６回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図２４４は、特図２の２回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図２４５は、特図２の６回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図２４６は、特図２の５回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図２４７は、特図２の５回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図２４８は、特図２の１回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合の遊技の流れを示す図である。なお、上述した図２４１も適宜参照しながら説明する。

【３４２４】

＜通常状態＞

図２４２に示すように、通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選では大当たり確率が約１／３００であるためほぼハズレとなる。そうでありながらも特図１に係る抽選の結果、時短（２）付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。通常状態中の変動においては、大当たりとなった場合に、当該大当たりが時短（２）付き大当たりとなる確率は、例えば５２％である。

【３４２５】

特図１において時短（２）付き大当たりに当選すると、閉状態となっていた大入賞口が

開閉し、大入賞口に遊技球が入球可能となる。特図１において時短（２）付き大当たりに当選すると、１００球の賞球が得られるラウンド遊技が６回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば６００球の賞球を得ることができる。なお、特図１における通常大当りにおける賞球数とラウンド数は、時短（２）付き大当たりと同様である。

【３４２６】

６回のラウンドが終了すると、大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出が第３図柄表示装置４２に表示される。この動作例においては、時短（２）付き大当たりに関するものなので、大当たり状態（エンディング演出も含む）が終了すると、時短状態となり、遊技者はゲートおよび特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる。したがって、次回の変動表示は、特図２に係るものとなる。このとき、遊技状態は、通常状態から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行するが、この詳細は後述する。なお、通常状態における変動の結果が時短（２）付き大当たりとならなかった場合、遊技者は特図１用始動入賞装置３３ａを狙うことになり、次回の変動表示は通常通り特図１で行われる。

【３４２７】

なお、通常状態でゲートに遊技球が入球すると、遊技機は遊技者に特図１用始動入賞装置３３ａを狙うように「ハンドルを左に戻して下さい」などと報知する。時短状態になる前においては、ゲートを通過させることができても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることは困難であるので、遊技者としてはゲートを狙うよりも特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。一方、時短（２）状態においては、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が遥かに有利である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においては、１回目の変動表示の結果に関わらず、２回目の変動表示の開始まで時短（２）が発生する。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば０％である。

【３４２８】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：１回目の変動表示＞

特図１の大当たり状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があるまでの間は、第３図柄表示装置４２は待機状態となっており、例えば「連チャンゾーン突入！」のような表示がされている。この表示中において、すでに時短（２）に係る時短状態となっている。時短（２）に係る時短状態において、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の当選およびそれに伴う特図２用始動入賞装置３３ｂのロング開放中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が検出されると、今度は、特図２に係る１回目の変動表示が実行される。特図１の大当たり状態が終了する時点で、遊技は通常状態から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とは、基本的には、時短（２）付き大当たりに係る大当たり状態の終了後、時短（２）付き大当たりに当選した後に実行される１回目の変動表示と、後述する４回の保留が消化されるまでの状態のことである。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動回数は最初の１回と、１回目の変動中に貯めることができる保留に係る４回の計５回であり、この計５回の変動すべてにおいて大当たりが発生する。時短（２）付き大当たりは、特図１抽選，特図２抽選の両方で発生し得るが、今回の時短（２）付き大当たりは、特図１に関するものである。なお、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を中止させて新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始することもあるが、この動作については後述する。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の保留が４回以下の場合もあるが、この点についても後述する。

【３４２９】

このように、通常状態において時短（２）付き大当たりに当選するか、通常大当りに当選するかに応じて、その後の状態を有利または不利とすることができる。このように構成することで、例え、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）から通常状態に転落することが

あったとしても、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を復活させることができる可能性が生じ、通常状態に対する興趣性を向上させることができる。

【３４３０】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）開始後に特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球すると特図２に係る１回目の変動表示の結果が第３図柄表示装置４２に表示される。このとき、特図２に関する抽選が行われることになり、抽選結果がほとんどの場合当たり（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たりのいずれか）となり、Ｖ入賞を契機として、それぞれ大当たりとなる。こうして、通常大当たり、時短（１）付き大当たり、時短（２）付き大当たりのいずれかが発生する。なお、特図２に関する変動ではハズレとなる確率は非常に少ない。特図２の１回目の変動における抽選結果は、説明の便宜上、通常当たりとなったものとする。特図２における通常大当たりの場合、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば３回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば３００球の賞球を得ることができる。

【３４３１】

仮に、特図２に係る１回目の変動において、時短（１）付き当たりに当選した場合、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば３回または９回繰り返されるので、遊技者は、大当たりの内容により例えば３００球または９００球の賞球を得ることができる。特図２に係る１回目の変動において、時短（２）付き当たりに当選した場合は、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば９回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば９００球の賞球を得ることができる。なお、各時短付き当たりに当選すると遊技の状態が変化することがあるが、この点については後述する。

【３４３２】

特図２の１回目の変動（連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における初めての特図２の変動表示）の実行中においても、時短状態は維持される。時短（２）に係る時短状態は、特図２に係る変動が２回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、特図２の１回目の変動中も右打ちを継続してゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことで特図２に係る変動表示の開始条件となっている特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を立て続けに起こすことができる。すなわち、特図２の１回目の変動中に特図２の保留を上限（４回分）まで増やすことができる。このとき、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が遥かに有利である。そして、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の変動時間は、時短（２）付き大当たりに当選すると短い時間（例えば０．５秒）となる。したがって、遊技者は、特図２の１回目の変動時間がそれほど長くない時間（例えば１０秒程度）であっても、上限数まで特図２の保留を増やすことができる。特図２の１回目の変動中に特図２の保留が上限数まで貯まった時点で、特図２の大当たりが確実に５回生じる、多連チャン状態のうちの５連チャン状態が発生している。

【３４３３】

本実施例では、時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間は最大０．９秒に設定されているが、遊技球が１球入賞検出される毎に特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が閉鎖して、１回の開放で２球以上の遊技球が連続して検出されないように設定されている。これにより時短（１）付き当たりと時短（２）付き当たりとを区別することができる。すなわち、時短（１）の場合、遊技球が１球しか入球できない特図２用始動入賞装置３３ｂの開放が一度しか起こらない一方、時短（２）の場合、遊技球が１球しか入球できない特図２用始動入賞装置３３ｂの開放が複数回起こる。したがって、時短（２）に係る特図２用始動入賞装置３３ｂの開放期間は、後述の時短（１）に係る特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間より長い。

【３４３４】

特図２の当該変動分を含む保留がない場合、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球がある

と、その時点で特図２に係る変動表示が実行されることになる。特図２の１回目の変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに入球がある場合は、特図２の変動が４回を上限に保留される。保留された特図２の変動は、実行中の変動表示およびそれに伴う大当たり演出が終了すると逐次実行されることになる。このように本実施例の遊技機によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における大当たりが連続する回数は、特図２の変動の保留数によって上限が定められているので、保留上限数という確実に発生させることができる一定期間、大当たりが連続して発生するという遊技を楽しませることができる。

【３４３５】

本実施例の遊技機は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の前後において時短状態が長時間維持され、遊技球がゲートを通過すると高い確率で特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は容易に保留を複数回貯めることができる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動表示は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の序盤において特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし易い状態で成立した遊技球の入球に基づいて行われる。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において立て続けに連続して例えば時短（１）付き当たりを発生させることができる。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態となる前）に成立している特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球の回数に応じて行われるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最初の変動表示の前後において入球を増やそうと遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。遊技者が右打ちを続けていれば、確実に保留が４回貯まり、５連チャンすることが確実な状態（５連チャン状態）となる。このようにすることで、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。以下、遊技者によって保留が４回貯められた場合について説明する。

【３４３６】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：２回目～４回目の変動表示＞

保留された変動表示がある場合、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における特図２に係る１回目の大当たり状態が終了すると特図２に係る２回目の変動表示が直ちに開始される。時短（２）に係る時短状態は、後述する図２４８に示すようにこの２回目の変動表示の開始時点で終了する。したがって、時短（２）の発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たりラウンドのエンディング演出の終了から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始までである。当該時短状態は、特図２に係る変動が２回なされると終了するからである。ただし、この図２４２に示す保留がある例では、大当たり状態の開始時に一旦終了した時点で終了している。従って、遊技者は、右打ちを継続していても、２回目の変動表示中に右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しても、特図２に係る保留を貯めることはできない。

【３４３７】

この２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなっても保留を貯めることができないのでこの点について説明する。２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合も、大当たり演出の後で時短状態が発生する。従って、この時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球して、保留を貯めることができそうである。

【３４３８】

しかし、現状３回分の変動表示動作が保留されているので、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了すると、直ちに３回目の変動表示が開始され、時短（１）に係る時短状態は終了してしまう。当該時短状態は、特図２の変動が開始されると終了するからである。結局、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放する機会が与えられず、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選しても保留を貯めることはできない。また当然ながら、２回目の変動表示の結果が時

短状態を発生させない通常当たりとなっても保留を貯めることはできない。２回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった場合については後述する。

【３４３９】

特図２に係る３回目、４回目の変動表示において、いずれも時短（１）当たりに当選したものとすると、３回目、４回目の変動表示においても２回目の変動表示と同様、大当たり状態が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放する機会が与えられず、変動表示動作の保留を貯めることはできない。したがって、変動表示が回数を重ねる度に保留は減り続け、ついに保留は１回だけとなる。なお、３回目、４回目の変動表示において時短状態を発生させない通常当たりに当選しても保留を貯めることはできないのは２回目の変動表示のときと同様である。３回目、４回目の変動表示において時短（２）付き大当たりに当選した場合については後述するが、２回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了するわけではない。したがって、遊技者としては、特図２の１回目～４回目の変動表示の結果がどの種別の当たり（Ｖ入賞を契機とする大当たり）になっても、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が終了しないという確証を持って安心して連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を楽しむことができる。

【３４４０】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：５回目の変動表示＞

保留が１回だけとなったときの当該変動である４回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出が終了すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の変動表示である５回目の変動表示が開始される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示は、保留がないという点で、上述した２回目～４回目の変動表示とは異なる。５回目の変動表示においても時短（１）付き当たりに当選したものとする。２回目～４回目の変動表示と異なり、５回目の変動表示は、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放するので、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。５回目の変動表示は、保留なしの状態での変動表示なので、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても時短（２）期間中の保留に係る、いわば６回目の変動表示は実行されない。時短（１）に係る時短状態は、特図２の変動が開始されないと終了しないから、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても、しばらくは時短状態が維持される。この時短状態において、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【３４４１】

＜ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）＞

右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放されたに結果、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると時短（１）に係る時短状態が終了する。遊技球の入球に伴い特図２に係る変動表示が実行され、これが時短（１）に係る時短状態の終了条件となっているからである。なお、この時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る保留消化の後、特図２に係る変動表示が行われる状態のことである。

【３４４２】

このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目～４回目に時短（１）付き当たりに当選するか、５回目に時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の継続か、遊技者にとって不利なドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行かのいずれかになるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【３４４３】
ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。時短（１）付き当たりに当選し大当たり状態が終了すると、時短状態が発生し、大当たり状態が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると時短状態が終了し、特図２に係る変動表示が実行される。このようにして、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては時短（１）付き大当たりが連続することがあるが、それは１回ずつであって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）のような確実に２回以上の複数回数、大当たりが連続するものではない。以降、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりに連続して当選すればそれだけドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、遊技者は、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいという特典を享受することができる。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、時短（１）の発生が連続しやすいからである。具体的には特図２における変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなる確率は、例えば８６％である。当該特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において遊技者に付与される特典ということができる。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典が付与されるので、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を遊技者にとって遊技的に価値のあるものとすることができる。

【３４４４】
ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における時短について説明する。本実施例においては、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中において時短状態が時短（１）しかない。時短（２）付き当たりとなった時点でドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了して、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されるからである。時短（２）付き大当たりは時短（１）付き大当たりよりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し易い状態が長く続くことからすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の方がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）よりも有利であると言える。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）によって有利または不利となるので、遊技に関する状態を多様なものとすることができる。

【３４４５】
また、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。この点について、図２４３を参照する。通常当たりに当選し大当たり演出が終了しても時短状態が発生しないので、大当たり演出が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができない。その結果、特図２に係るドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技は特図１に係る通常状態に戻る。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、通常当たりに当選するか時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるのでドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において当選の結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【３４４６】
なお、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は、１回目の変動表示において通常当たりに当選し、時短（１）が発動することなく終了する場合がある。したがって、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば０％ではない。このようにすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において不利な結果となる確率（例えば０％）の方がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において不利な結果となる確率よりも低くすることができる。すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）かドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ

状態）かよって通常当たりに当選した後の状態を有利または不利にすることができるようにすることで、通常当たりになった後の状態を多様なものとすることができる。

【３４４７】

また、当然ながら、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては２回目以降の変動表示において通常当たりに当選することもあるから、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合に、当該特典が継続され、通常当たりである場合に当該特典が消失される。このようにすれば、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示の結果が時短（１）付き当たりであるか否かについて遊技者に期待感を持たせることができる。

【３４４８】

＜時短（２）付き大当たりについて＞

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（２）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（２）付き大当たりである確率は例えば３％である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の２回目の変動において時短（２）付き当たりに当選した場合の例を、図２４４を参照して説明する。この場合は、上述した通常状態における時短（２）付き大当たりのときと同様な結果となる。すなわち、２回目の変動における大当たり状態が終了すると、遊技は時短（２）に係る時短状態となる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に新たに時短（２）に係る時短状態が発生する場合、通常、２回目の変動における大当たり状態が終了すると、次の保留に基づく新たな特図２の変動が直ちに開始される。この変動中が新たな時短（２）に係る時短状態であるので、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂを長時間開放させることができる。その結果として、この変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、特図２に係る変動が開始されても時短状態は終了しない。時短（２）に係る時短状態は、特図２に係る変動が２回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、この変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることで、その時点での特図２に係る変動の保留を上限数まで増やすことができる。ここでは、遊技球の入球により保留３，保留４が増えて、変動表示動作が４回を上限に保留される。

【３４４９】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選した場合の例を、図２４５を参照して説明する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において新たに時短（２）に係る時短状態が発生する場合、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生した大当たり状態が終了した時点で保留は貯まってない。そのため、新たに時短（２）に係る時短状態が発生すると、大当たり状態が終了した時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球のゲート通過を契機に、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る変動表示が開始される。この変動中、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、さらに特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、この変動中に、特図２の変動の保留を上限数まで貯めることができる。

【３４５０】

つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると、３ラウンドまたは９ラウンドの大当たりラウンド遊技を行い、次も特図２の変動表示を行うことができるが、保留を増やすことはできない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が新たに初めから開始される。この場合、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、残存している保留が消化されないまま中止することになるが、この消化されなかった保留は、新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に引き継がれてそこで消化される。新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最初の変動中に、上限数まで、すなわち上

限数からこの引き継がれた保留数を引いた数だけ、保留を増やすことができる。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短（２）付き大当たりは、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が序盤において保留を貯めることができる新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に置き換わるという意味で、時短（１）付き大当たりなどの他の大当たりよりも遊技的に有利である。このように連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の維持に係る時短（１）付き大当たりは、時短（２）付き大当たりよりも遊技者にとって価値の低い結果であるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりが連続しても、遊技者に付与される価値と遊技機を設置するホールの利益とのバランスをとることができる。

【３４５１】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における保留が後続の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に引き継がれる様子について説明する。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したとすると、上述の図２４４を参照して説明したように、当該大当たり演出の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生し、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は３回の保留を残したまま中止になる。この時点では大当たり演出は既に終了しているので、３回の保留のうちの１回が当該変動に移行する。そして、当該変動に伴う変動表示が開始されると、２回の保留を伴って新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が発生する。この変動が新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動である。この新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動中には時短状態が発生しているので、遊技者は変動表示動作の保留を貯めることができる。しかし、貯めることができる保留回数は４回に制限されているから、遊技者が今回貯めることができる保留は２回だけである。新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示が終了し、大当たり演出も終了すると、４回分の保留の消化が開始される。説明の便宜のため４回分の変動表示の結果が全て時短（２）付き当たりでない当たりに当選したとすると、右打ち遊技中に合計で、特図２に係る変動表示の結果が７回連続で当たり（Ｖ入賞を契機とする大当たり）になる。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の当たりが２回と、後の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の大当たりが５回である。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、変動表示の結果が少なくとも５回連続で当たり（Ｖ入賞を契機に大当たりを発生する当たり）になるまでは途中で終了することがない。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において確実に大当たりが連続して発生する遊技を楽しむことができる。

【３４５２】

以上の事情から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するよりも、５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したほうが、遊技者にとって有利となる。５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選すれば、特図２に係る変動表示を１０回連続させることができるからである。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示が５回と、後の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示が５回である。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においては、１回目～４回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するか、５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するかによってその後の状態の有利さが異なる。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【３４５３】

なお、特図２に係る変動においては、時短（１）付き当たりが５回連続する方が時短（２）付き当たりとなるよりも発生し易い。このようにすれば、より確実に５回の変動表示から構成される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を確実に発生させることができる。

【３４５４】

また、例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示におい

て時短（２）付き当たりに当選したとすると、図２４６に示すように、当該大当たり演出および連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生し、再び連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が発生する。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中における５回目の変動表示の結果によっては、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が連続することになる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が終了してしまうのは、遊技者にとって望ましいとはいえないから、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の保留が減ることは、遊技者にとって不利である。しかしながら、本実施例によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が進行するにつれ遊技者の遊技に対する意欲を次第に消沈させることがない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果いかんで連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続することがあり得、遊技者はそれに期待をすることができるからである。

【３４５５】

本実施例の構成では、時短なし通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）付きである確率は例えば５２％である。一方、時短（２）が発生している連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示において、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）付きである確率は、例えば３％である。遊技機をこのように構成すれば、遊技者に対して時短状態における変動表示の結果が当たりとなることだけでなく、時短なし通常状態における変動表示の結果が大当たりとなることに対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

【３４５６】

＜ハズレについて＞

特図１，特図２に係る変動において、抽選結果がハズレとなる場合がある。通常状態の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、特図１に係る通常状態が続行される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示においてハズレの結果が出たとしても、ハズレ結果の表示の時点で１回～４回の保留が貯められているので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は維持される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、時短状態が発生せず、遊技は特図１に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動表示においてハズレの結果が出た場合も遊技は特図１に係る通常状態に移行する。

【３４５７】

＜通常当たりについて＞

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。このような場合、図２４７に示すように、大当たり状態の終了後に時短状態が発生せず、遊技は特図１に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動表示において通常当たりの結果が出た場合も遊技は特図１に係る通常状態に移行する。

【３４５８】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選しても、５回の変動表示が連続する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が維持されるという意味で遊技者にとって有利であり不利な状態とはならない。一方、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選すると、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が終了するという意味で遊技者にとって不利な状態となる。このように、本実施例に係る遊技機によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選するか、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選するかによって、その後に遊技者が不利となるか否かが変わる。このようにすれば、通常当たりとなった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。また

このようにすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における通常当たりの当選後の状態と、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における通常当たりの当選後の状態とを確実に差を付けることができる。具体的には、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）よりも確実に有利にすることができる。

【３４５９】

換言すれば、通常当たりに当選したときの状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）かドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）かによって特図２に係る変動表示という遊技者にとって有利な結果が連続して発生する状態が維持されるか否かが異なる。このように、同じ通常当たりでも状況によってその後の状態を多様なものとすることができる。

【３４６０】

その一方で、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示で通常当たりに当選すると、時短状態が発生しないので遊技者はゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う遊技を行えない。その結果、特図２に係る連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技は特図１に係る通常状態に戻る。その様子は、通常当たりとなっても特図２に係る変動表示が実行される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示とは異なっている。このようにすることで、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において１回目～４回目の変動表示で通常当たりに当選するか、５回目の変動表示で通常当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【３４６１】

＜時短（１）付き大当たりについて＞

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると各ゾーンが維持されるという意味で遊技者にとって不利な状態とはならない。上述した通常当たり後の遊技の多様性に対して、時短（１）付き当たりとなった後の遊技の安定性が確保されている。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【３４６２】

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。このようになっても上述した遊技の流れに変化はない。仮に当該時短（１）に係る時短状態が発生したとしても当該時短状態は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始とともに終了する。この終了タイミングは、既に発動している時短（２）に係る時短状態の終了タイミングと同一である。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選したからといって、現状において継続している時短状態が延長されることはない。

【３４６３】

＜特殊なケースでの連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）について＞

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示中であるにも関わらず、遊技者がそれを知らないか不注意によって遊技球が発射されない場合もある。このような場合でも、図２４８に示すように、時短（２）に係る時短状態の終了は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の２回目の変動開始までであるので、１回目の変動に係る大当たり状態の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生する。この時短（２）に係る時短状態は、遊技者が右打ちを行い、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させ、２回目の変動表示が開始される時点で、終了となる。そのため、仮に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合であっても、この２回目の変動表示における大当たり状態を発生させることはできる。したがって、連チャンゾーン中に、特図２の大当たりを２回（２連チャン）享受できるので、不注意な遊技者であってもそ

れなりに連チャンの楽しみを受けることができる。
【３４６４】
次に、上述した連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の内部状態である特別ＲＵＳＨ状態、通常ＲＵＳＨ状態を発生させる仕組みについて、図２４９～図２５６を参照してもう少し詳細に説明する。図２４９は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図２５０は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図２５１は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図２５２は、第２図柄変動処理を示すフローチャートである。図２５３は、第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図２５４は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図２５５は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図２５６は、図２５５に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【３４６５】
図２４９を参照して主制御装置２６１にて行われるタイマー割込み処理（図２３参照）における始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図１用始動入賞装置３３ａの入賞に基づく保留と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点が上述した実施例１の図２４に示す始動入賞処理と異なっている。
【３４６６】
ステップＳ７０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したか否かを特図１用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３４６７】
ステップＳ７０２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値未満であればステップＳ７０３Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を１インクリメントする。ステップＳ７０４Ａでは、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３Ａでインクリメントされた特図１の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。
【３４６８】
ステップＳ７０５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の特図１の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。
【３４６９】
ステップＳ７０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを特図２用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０８に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３４７０】
ステップＳ７０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値未満であればステップＳ７０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を１インクリメントする。ステップＳ７１０では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０９でインクリメントされた特図２の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【３４７１】
ステップＳ７１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の特図２の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。
【３４７２】
ステップＳ７１２では、主制御装置２６１は後述する特図１もしくは特図２の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。
【３４７３】
次に、図２５０を参照して主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における第１図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図２の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例１の図１８に示す第１図柄変動処理と異なる。
【３４７４】
ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は後述するステップＳ４０３Ｂに進む。
【３４７５】
また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図２の作動保留球数Ｎ２＞０であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａでは、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図２の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【３４７６】
その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の変動開始処理を実行する。ここで、図２５１のフローチャートを用いて特図２変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて特図２当たりか否かを判別する。具体的には、特図２当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて判別され、前述した通り約１／１の確率で特図２当たりに当選する。
【３４７７】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２当たりであると判別した場合、ステップＳ５０２Ａでは、特図２の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第６記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値と図柄との対応関係を表す特図２大当たり抽選用テーブル（図２３８参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄を求める。
【３４７８】
次に、ステップＳ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時にお

ける変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、上述した図２４０（ａ）に示した特図２の１回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図２４０（ｂ）に示した特図２の２～５回目の変動用に基づいて、当たり変動パターンを決定する。

【３４７９】

一方、ステップＳ５０１Ａで特図２当たりではないと判別された場合には、ステップＳ５０４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第７記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【３４８０】

次に、ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、上述した図２４０（ａ）に示した特図２の１回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図２４０（ｂ）に示した特図２の２回目～５回目の変動用に基づいて、外れ変動パターンを決定する。

【３４８１】

また、ステップＳ５０７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３Ａで決定された特図２当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５Ａで決定された特図２外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定する。

【３４８２】

続いて、ステップＳ５０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２Ａ，Ｓ５０３Ａを経てきた場合には、ステップＳ５０２Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４Ａ，Ｓ５０５Ａを経てきた場合には、ステップＳ５０４Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定する。

【３４８３】

続いて、ステップＳ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタを１加算して、本処理を終了する。特図２変動回数カウンタは、例えば、特図１の時短（２）状態や、時短（１）状態における特図２の変動回数をカウントするものである。

【３４８４】

次に、図２５２を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７参照）における第２図柄制御処理について説明する。

【３４８５】

ステップＳ４２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在第２図柄当たり中（特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放中）であるか否かを判別する。続くステップＳ４２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、第２図柄当たり中でなくさらに第２図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４２３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、第２図柄当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」である場合は後述するステップＳ４２５に進む。

【３４８６】

また、大当たり中、第２図柄の変動表示中の何れでもなく且つ第２図柄の作動保留球数Ｍ＞０であれば、ステップＳ４２４に進む。ステップＳ４２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の作動保留球数Ｍを「１」減算する。ステップＳ４２５では、第２図柄の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２図柄の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア

→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【３４８７】
その後、ステップＳ４２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図２５３のフローチャートを用いて第２図柄変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、上述した図２３９（ａ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、約１／１の確率で第２図柄当たりに当選する。
【３４８８】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないと判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。
【３４８９】
次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１であれば、時短（１）付き当たりに当選を示し、時短（２）フラグが１であれば、時短（２）付き当たりまたは時短（２）付き大当たりに当選を示す。
【３４９０】
ステップＳ５２５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、変動時間が短い方の第２図柄変動パターンを決定する。ステップＳ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、変動時間が長い方の第２図柄変動パターンを決定する。具体的には、上述した図２３９（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、第２図柄変動パターンを決定する。
【３４９１】
次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を決定するために、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップＳ５２８に進み、第２図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップＳ５２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。
【３４９２】
ステップＳ５２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップＳ５３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図２３９（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。
【３４９３】
図２５２の説明に戻り、ステップＳ４２２がＹＥＳ、すなわち第２図柄の変動表示中である場合には、ステップＳ４２７に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第２図柄の変動時間は、図２５３を用いて前述した通りであり、この変動時間が経過した時にステップＳ４２７が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップＳ４２８に進み、変動時間が経過していればステップＳ４２９に進む。
【３４９４】
そして、ステップＳ４２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１での第１図柄の変動表示を更新する。つまり、第２図柄表示装置４１の表示部４１

ａ，４１ｂの変動表示を継続し、本処理を終了する。
【３４９５】
一方、ステップＳ４２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動表示を停止し、第２図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図２５３のステップＳ５２２で第２図柄の当たり図柄に決定された場合には、第２図柄表示装置４１の「〇」表示部４１ａ，「×」表示部４１ｂの変動表示後に、「〇」表示部４１ａを点灯表示する。図２５３のステップＳ５２３で第２図柄の外れ図柄に決定された場合には、第２図柄表示装置４１の「〇」表示部４１ａ，「×」表示部４１ｂの変動表示後に、「×」表示部４１ｂを点灯表示する。
【３４９６】
続いて、ステップＳ４３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１で変動表示される第２図柄の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。
【３４９７】
次に、図２５４を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７）における普通電動役物開放処理について説明する。
【３４９８】
ステップＳ５４１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップ５４２に進み、外れであれば本処理を終了する。ステップＳ５４２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であればステップＳ５４３に進み、１でなければステップＳ５４７に進む。
【３４９９】
ステップＳ５４３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を開放させる。ステップＳ５４４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの作動口スイッチによって１球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。１球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップＳ５４５へ進み、１球の遊技球の入球が検出されればステップ５４６へ進む。
【３５００】
ステップＳ５４５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、長い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップＳ５４６へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップＳ５４６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。
【３５０１】
ステップＳ５４７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、長い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を開放させる。ステップＳ５４８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの作動口スイッチによって１球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。１球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップＳ５４９へ進み、１球の遊技球の入球が検出されればステップ５５０へ進む。
【３５０２】
ステップＳ５４９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップＳ５５０へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップＳ５５０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。
【３５０３】

次に、図２５５，図２５６を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７）における次回遊技状態設定処理について説明する。

【３５０４】

ステップＳ５６１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の時短（２）付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の時短（２）付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６１Ｂに進み、そうでなければステップ５６１Ｄに進む。ステップＳ５６１Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態ではなく連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することをサブ制御装置２６２に伝達するために、連チャンゾーン移行コマンドをセットし、ステップＳ５６１Ｃに進む。ステップＳ５６１Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）フラグを１にセットし、本処理を終了する。

【３５０５】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において時短（２）フラグを１にセットすることによって、特図１の大当たり状態の終了後の遊技を特別ＲＵＳＨ状態として開始することができる。

【３５０６】

ステップＳ５６１Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップＳ５６２Ａに進む。

【３５０７】

ステップＳ５６２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短（２）付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図２の時短（２）付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６２Ｂへ進み、そうでない場合はステップＳ５６３Ａに進む。

【３５０８】

ステップＳ５６２Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞がＶ検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６２Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３５０９】

ステップＳ５６２Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技も連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続することをサブ制御装置２６２に伝達するために、連チャンゾーン継続コマンドをセットし、ステップＳ５６２Ｅに進む。

【３５１０】

ステップＳ５６２Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）フラグが０であるか否かを判断する。特図２の時短（２）付き大当たりに当選したタイミングが時短（２）に係る時短状態の終了後であれば、その時点での時短（２）フラグは０である。時短（２）フラグが０であればステップ５６２Ｆに進む。ステップＳ５６２Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時間（２）フラグを再び１にセットしてステップＳ５６２Ｇへ進む。

【３５１１】

ステップＳ５６２Ｅにて時短（２）フラグが０でないと判断された場合、特図２の時短（２）付き大当たりに当選したタイミングが時短（２）に係る時短状態中、つまり特図２の１回目の変動表示における当選であるので、その時点での時短（２）フラグは１である。この場合、時短（２）フラグは１のままにしておき、ステップＳ５６２Ｇへ進む。

【３５１２】

ステップＳ５６２Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数を新たにカウントするために、特図２変動回数カウンタを０に戻し、本処理を終了する。

【３５１３】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャ

ンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に時短（２）フラグを１にセットすることによって、特図２の大当たり状態の終了後の遊技を新たな特別ＲＵＳＨ状態として開始することができる。

【３５１４】

ステップＳ５６３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短（１）付き当たりに当選しているか否かを判断する。ステップＳ５６３Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６３Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３５１５】

ステップＳ５６３Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が４回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が４回以下で時短（１）付き当たりに当選した場合、時短（１）に係る時短状態が発生する間も無く、次の変動が開始されるので、時短（１）フラグをセットする必要はない。そのため、ステップＳ５６３Ｃにて特図２の変動回数が４回以下であるとは判断された場合は、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップＳ５６３Ｄに進む。

【３５１６】

ステップＳ５６３Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が５回であるか否かを判断する。特図２の変動回数が５回である場合はステップＳ５６３Ｅへ進み、そうでない場合は、ステップＳ５６３Ｇへ進む。

【３５１７】

ステップＳ５６３Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技からは連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）からドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、ドキドキゾーン移行コマンドをセットし、ステップＳ５６３Ｆに進む。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグを１にセットして本処理を終了する。なお、特図２の変動回数が４回以下の場合の処理と異なる理由は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が５回で時短（１）付き当たりに当選した場合、次に移行するドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において保留が０であるため、時短（１）に係る時短状態が発生するからである。

【３５１８】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後に（すなわち保留が０の状態で）時短（１）フラグを１にセットすることによって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了し、特図２の大当たり状態の終了後の遊技をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）として開始することができる。

【３５１９】

ステップＳ５６３Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が６回以上であるか否かを判断する。特図２の変動回数が６回以上である場合はステップＳ５６３Ｈへ進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５６３Ｈでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技もドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続することをサブ制御装置２６２に伝達するため、ドキドキゾーン継続コマンドをセットして、本処理を終了する。

【３５２０】

ステップＳ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図２の通常当たりに当選した場合はステップＳ５６４Ｂに進み、そうでない場合は、図２５６に示すステップＳ５６５Ａに進む。ステップＳ５６４

Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６４Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３５２１】

ステップＳ５６４Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が４回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が４回以下で通常当たりに当選した場合、次の保留によって次の変動を開始することができるため、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップＳ５６４Ｄに進む。

【３５２２】

ステップＳ５６４Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が５回以上であるか否かを判断する。特図２の変動回数が５回以上である場合はステップＳ５６４Ｅへ進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【３５２３】

ステップＳ５６４Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップＳ５６４Ｆに進む。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の５回目の抽選結果が通常当たりである場合や、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における抽選結果が通常当たりである場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタのカウント値を０に戻して本処理を終了する。

【３５２４】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後に（すなわち保留が０の状態で）時短（１）フラグおよび時短（２）フラグのいずれも１にセットしないことによって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了し、特図２の大当たり状態の終了後の遊技を通常状態として開始することができる。

【３５２５】

なお、上述の通り、特図２変動回数が５未満（例えば１回）であっても、残りの保留が０である場合（遊技者が右打ちを継続しなかった場合）には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は同様に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了する。この場合、特図２当たりの種別に応じて、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）か通常状態に移行される。

【３５２６】

ステップＳ５６５Ａからステップ５６６Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）や時短（１）に係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。

【３５２７】

すなわち、ステップＳ５６５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短２フラグが１であるか否かを判断する。時短（２）フラグが１である場合はステップＳ５６５Ｂに進み、そうでない場合はステップＳ５６６Ａに進む。ステップＳ５６５Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が２回になったか否かを判断する。特図２の変動回数が２回になっていない場合は、いまだ時短（２）に係る時短状態中であるので、本処理を終了する。特図２の変動回数が２回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（２）フラグを０に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（２）に係る時短状態が終了する。

【３５２８】

ステップＳ５６６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１である場合はステップＳ５６６Ｂに進み

、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５６６Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が１回になったか否かを判断する。特図２の変動回数が１回になっていない場合は、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においていまだ１球も特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させていない場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球するまで待機するため、本処理を終了する。特図２の変動回数が１回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（１）フラグを０に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（１）に係る時短状態が終了する。

【３５２９】

次に、図２５７を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる通常処理（図３３参照）中の演出管理実行処理（図３９参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図２５７は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例１で図４３を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。

【３５３０】

ステップＳ２４９１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャンゾーン移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９２Ａに進み、そうでない場合はステップＳ２４９３Ａに進む。

【３５３１】

ステップＳ２４９２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用連チャンゾーン移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図１の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」のような表示を行わせる。

【３５３２】

ステップＳ２４９３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ドキドキゾーン移行もしくは継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９４Ａに進み、そうでない場合はステップＳ２４９５Ａに進む。

【３５３３】

ステップＳ２４９４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示するドキドキゾーン移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような表示を行わせる。

【３５３４】

ステップＳ２４９５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップＳ２４９６Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３５３５】

ステップＳ２４９６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。

【３５３６】

次に、図２５８を参照して、表示制御装置４５が行う通常処理（図４５参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図４６を

参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【３５３７】

ステップＳ３１１３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信していればステップＳ３１１４Ａに進み、そうでなければステップＳ３１１５Ａに進む。

【３５３８】

ステップＳ３１１４Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャンゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に特図１の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」の文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。

【３５３９】

ステップＳ３１１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信していればステップＳ３１１６Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３５４０】

ステップＳ３１１６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ドキドキゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。

【３５４１】

ステップＳ３１１７Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１８Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３５４２】

ステップＳ３１１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【３５４３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における（Ｓａ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、第３図柄表示装置４２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とすることが可能な状態制御機能を備える。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が連続して時短（２）付き当たりとならないこと（通常当たり、または時短（１）付き当たりとなる）ことを連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件としている。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動において時短（２）付き当たり以外の結果が出ると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とは異なる通常状態またはドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とする。

【３５４４】

なお、本発明における状態制御手段は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が上述した次回遊技状態設定処理によって実行する状態制御機能に相当する。本発明の特定の結果は、本実施例の時短（２）付き当たりに相当し、本発明の第１特定状態は、本実施例の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に相当する。本実施例の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が上述した次回遊技状態設定処理にお

いて、特図１の時短（２）付き大当たりに基づく時短（２）フラグが１になった時点から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後（特図２変動回数カウンタが５の時点あるいは保留が０の時点）において、特図２の時短（１）付き当たりに基づく時短（１）フラグが１になるか、特図２の通常当たりに基づいて時短（１）フラグおよび時短（２）フラグいずれも１にならない時点までの状態に相当する。本発明における所定の結果は、本実施例の時短（２）付き当たりとならないことに相当する。

【３５４５】

また、本実施例では、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件となる変動表示の結果（時短（２）付き当たり以外の結果）が連続する回数は、上限回数（特図２の１回目の変動表示における当たりが１回と、４個の保留に基づく２～５回目の変動表示における当たりが４回の計５回）が予め定められている。すなわち、当該保留を含む保留の上限は５回と定められているので、この５回分は当たり結果が確実に連続するため、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において確実に特図２の５回目の変動表示が行われるまでの一定期間、５回連続で大当たりが発生するという特別ＲＵＳＨ状態に係る遊技を行うことができる。

【３５４６】

また、この特図２の５回目までの変動表示の結果が全て時短（２）付き当たりではないことが連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件となっている。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させた結果（時短（２）付き当たり）とは異なる結果（時短（１）付き当たり、通常当たり）となったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了させるのではないので、安心して連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る遊技を行わせることができる。

【３５４７】

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（２）付き当たりに振り分けられる確率は例えば３％と低い。したがって、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する事象の方が時短（２）付き当たりに当選する事象よりも発生し易い。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させた当選結果（時短（２）付き当たり）が出なくても、頻繁に出やすい時短（１）付き当たりや通常当たりが出ればよいので、より確実に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る遊技を行わせることができる。

【３５４８】

また、時短（２）付き当たりは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を始めから行うことができる時短（２）という特典が付帯しているから、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する方が時短（２）付き当たりに当選するよりも遊技者にとって価値が低い。本実施例に係る遊技機は、高価値な時短（２）付き当たりの発生確率を低く抑えることにより、当たりに付帯する特典と当該特典の発生確率のバランスがとれている。

【３５４９】

また、上述したように、本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における連続した変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態が発生する前）に成立している特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球の個数（５球）に応じて行われる。変動表示を連続させるために所定条件の数を増やそうと、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うので、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。

【３５５０】

本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示は、遊技者にとって複数の意味がある。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目～４回目の変動表示は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の維持に関している。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における中盤の状態のときに当選した当たりの種別によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続するかが決定される。具体的

には、当該入球によって時短（２）付き当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は中止（および更新）され、その他の当たりに当選すれば連チャンゾーン状態は継続される。

【３５５１】

また、例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の開始に関連している。つまり、当該抽選によって通常当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、時短（１）付き当たりに当選すればドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が、時短（１）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を特図２に係る変動表示の結果が時短（１）付き当たりとならないことが終了の条件であるドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）にし、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が、通常当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を特図１抽選に係る時短（２）付き大当たり当選前の通常遊技となる。

【３５５２】

本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における序盤である１回目の変動表示に係る演出が実行される期間においては、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球は、後の変動表示動作の保留に関連している。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたときに成立した特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球の個数は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において実行される変動表示の回数を意味している。上述の動作説明では、１回目の変動表示に係る演出が実行される期間に４球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し、４回の保留が発生する場合について説明したが、当該期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへ３球しか遊技球が入球しなかった場合は、保留は３回しか貯められず、４回の保留が発生する場合と比べて、連チャンゾーン状態で発生する変動表示および特図２の大当たりの連チャン回数は１回分減少する。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の回数は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたときに成立した特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球回数に応じて決定される。

【３５５３】

また、本実施例に係る遊技機は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した特図１変動開始処理および特図２変動開始処理によって、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として実行される第３図柄表示装置４２の変動表示の変動時間を設定する変動時間設定機能（変動時間設定手段）を備えている。そして、変動時間設定機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目～４回目における変動表示の変動時間は、少なくとも通常遊技における特図１に係る変動表示の結果が時短（２）付き大当たりとなる前の状態（当初状態）における変動表示の変動時間よりも短くなるように変動時間を設定する。これにより、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において短い変動時間で連続して特図２の当たり結果を発生させることができる。

【３５５４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３５５５】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とすることが可能である。

【３５５６】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン状態における５回目の変動表示の結果が、通常大当たり

となると、連チャンゾーン状態終了後の状態を特図１の時短（２）付き当たりに当選する前の通常遊技の状態にすることが可能である。

【３５５７】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示で付与された特典が時短（１）であるか、時短（２）であるか、それとも特典がないかに応じて、それぞれドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を維持するか、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にするか、または、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を特図１抽選に係る時短（２）付き当たり当選前の通常遊技にするかを決定することが可能である。

【３５５８】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の変動表示（５回目の変動表示）の結果が通常当たりとなることに応じ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を時短（２）付き当たりとなる前の通常状態にすることが可能である。

【３５５９】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～５回目の変動表示の結果が、時短（２）付き当たりとなると、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を中止して、５回を上限とする複数回の変動表示が可能な新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を開始させるようにし、特図２に係る変動表示を６回以上連続させることが可能である。

【３５６０】

以下、本実施例における（Ｓｂ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技中に少なくとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能な状態制御機能を備える。通常当たりの当選が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、時短（２）付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、４回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計５回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が途中で終了することはない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりに当選すると、その後も遊技者にとって通常遊技よりも有利な状態となる。当該有利な状態とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における次回以降の変動表示においても特図１に係る変動表示よりも大当たりとなり易い特図２に係る変動表示が連続する状態のことである。

【３５６１】

その一方で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とする。通常当たりの当選がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の終了条件の一つとなっているからである。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。さもないと、遊技の状態はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）から通常状態に戻る。この不利な状態は、遊技者にとって好ましくない不利益結果となる状態である。

【３５６２】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態とは、具体的には、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した後で発生するドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続した状態よりも遊技者にとって不利な通常状態である。この場合の不利な状態とは、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である時短（１）付き当たりが連続して発生することが可能な状態から転落した通常状態のことである。一方、連チャンゾーン（特別ＲＵ

ＳＨ状態）において不利な状態とならない場合とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である大当たりが連続して発生することが可能な状態のことである。したがって、本実施例において不利な状態とは、特図２に係る変動表示により遊技者にとって有利な結果が連続して発生することが可能な状態のことである。

【３５６３】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態についてもう少し詳しく説明する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、遊技者に付与される特典がある。その特典とは、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいというものである。この特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に時短（１）付き当たりが出た場合に継続され、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりが出た場合に消失し、遊技の状態は通常状態に移行する。従って、通常状態においては当該特典の付与はない。つまり、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態は、この特典を失うという意味で不利である。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典により、大当たりが発生し易い特図２に係る変動表示が起こり易い状態となっていたところ、通常状態においては、当該特典がなく、特図２に係る変動表示の発生はほぼないので、遊技者は、特図２に係る変動表示よりも大当たりが発生しにくい特図１に係る変動表示を起こるようにすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わざるを得ない。

【３５６４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３５６５】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選する場合も、その後を遊技者にとって不利な状態としないことが可能である。時短（１）付き当たりの当選が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、時短（２）付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、４回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計５回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が途中で終了することはない。

【３５６６】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能である。時短（１）付き当たりの当選がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の継続条件となっているからである。

【３５６７】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行するようにさせることが可能である。

【３５６８】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了して遊技を通常状態に移行させることが可能である。

【３５６９】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別Ｒ

ＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を新たに発生させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合は、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を新たに発生させることが可能である。

【３５７０】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始から２回目の変動表示が開始されるまで、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすいという特典を付与し、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示で時短（１）付き当たりに当選し、当該大当たり演出が終了した後から２回目の変動表示が開始されるまで、当該特典が付与させることが可能である。したがって、特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）で付与されるときよりも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）で付与されるときの方が長く続く。

【３５７１】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を通常状態に移行させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を通常状態に移行させないことが可能である。

【３５７２】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態における変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させ、通常状態における変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させないことが可能である。

【３５７３】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させにくくなる結果になる確率は０％であり、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において当該結果となる確率よりも低くさせることが可能である。

【３５７４】

以下、本実施例における（Ｓｃ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短なし通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球して大当たりになると、ラウンド状態を発生させる。そして当該ラウンド状態の終了後において、通常状態よりも遊技者にとって有利な時短（２）を発生させ、遊技の状態を通常状態から連チャンゾーン状態に移行させることが可能な状態制御機能を備える。

【３５７５】

本実施例の構成では、通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）大当たりとなる確率は例えば５２％である。一方、時短（２）が発生している連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の序盤において、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該当たりが時短（２）当たりとなる確率は、例えば３％である。このように状態制御手段は、通常状態に係る大当たりが時短（２）付き大当たりにとなる事象の方が、時短（２）付き遊技に係る当たりが時短（２）付き当たりに振り分けられる事象よりも発生し易い設定としている。その結果、通常状態に係る大当たりの方が、時短（２）付き遊技に係る当たりよりもＲＵＳＨ状態を発生し易くすることができる。

【３５７６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的であ

る。
【３５７７】
第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。
【３５７８】
第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易い。
【３５７９】
第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやすいようにすることが可能である。
【３５８０】
第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間（例えば変動表示１回分）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態の制御が行われ、時短（２）発生時において時短（１）に係る所定期間よりも長い時間（例えば変動表示５回分）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。
【３５８１】
第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、時短（２）発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。
【３５８２】
第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、時短（２）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。
【３５８３】
第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くなるようにすることも可能である。
【３５８４】
第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間、大当たりが出やすく、時短（２）発生時において所定期間よりも長い期間、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（１

）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。
【３５８５】
第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を時短（２）状態に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、時短（２）発生時における最初の変動表示開始（連チャンゾーン状態における１回目の変動表示開始）の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作するようにすることが可能である。
【３５８６】
第１０に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動表示の結果により遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる時短という特典の付与が可能であり、当該特典は、通常状態のときよりも時短状態のときの方が付与されやすくすることが可能である。通常状態における特図１を用いた変動表示はほぼハズレであるのに対し、時短状態における特図２を用いた変動表示にはハズレがほぼないからである。
【３５８７】
以下、本実施例における（Ｓｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、往復動作部としてのＶアタッカー３１ｂが開閉されるラウンド状態と、当該ラウンド状態の終了後において通常状態よりも遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させ、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）とさせることが可能な状態制御機能を備える。
【３５８８】
なお、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないので、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。
【３５８９】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。
【３５９０】
第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の移行の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作することが可能である。なお、時短（２）発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たりに伴う演出の終了から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始までである。そして、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて変動表示が連続するように動作する。
【３５９１】
第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通

常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。

【３５９２】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易い。

【３５９３】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやすくすることが可能である。

【３５９４】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば次の１回の遊技において）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態の制御が行われ、通常状態に係る時短（２）の発生時において時短（１）に係る所定期間よりも長い時間（例えば次の５回の遊技において）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【３５９５】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、通常状態に係る時短（２）の発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【３５９６】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、通常状態に係る時短（２）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。

【３５９７】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、時短なし通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くすることが可能である。

【３５９８】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば変動表示１回分）、大当たりが出やすく、通常状態に係る時短（２）の発生時において所定期間よりも長い期間（例えば変動表示５回分）、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが

出やすくなる期間は時短（１）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。
【実施例４４】
【３５９９】
上述した実施例４３では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成について説明したが、本実施例では、この連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において、大当たり結果が連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である構成について説明する。とくに実施例４３のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。
【３６００】
まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。
【３６０１】
本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能によって、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、格納上限数（５回）を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。
【３６０２】
具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）を変動表示中にＲＡＭ５０３に格納上限数（５球）まで始動情報が格納された状態で、格納上限数よりも多い連チャン数（例えば６連チャンから１０連チャン）の連チャン示唆演出を実行することができる。
【３６０３】
以下、図２５９～図２６１を用いて上述の構成について詳しく説明する。図２５９は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図２６０は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図２６１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【３６０４】
以下の説明では、図２５９～図２６１の（ａ）に示す普通図柄用始動口３４（スルー）通過タイミングと、（ｂ）に示す普通図柄変動タイミングと、（ｃ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物作動タイミングと、（ｄ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂへの到達タイミングと、（ｅ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）への入賞／非入賞と、（ｆ）に示す特図２変動タイミングと、（ｇ）に示すＶ入賞装置開閉部材３１ｂ（Ｖアタッカー）開放タイミングと、（ｈ）に示すＶ切換弁（Ｖ入賞口）開放タイミングと、（ｉ）に示す可変入賞装置３２（アタッカー）開放タイミングと、（ｊ）に示す遊技状態とを参照して、（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２での表示演出を中心に説明する。また、その説明の際に、（ｌ）に示す後述する図２６６～図２６８の表示画面についても簡単に説明する。
【３６０５】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示と大当たりラウンド＞
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）について説明する。一例として、連チャンゾーン

（特別ＲＵＳＨ状態）において１～４球目までは３Ｒ時短（１）当たり、５球目が時短（２）当たりになった場合について説明する。

【３６０６】

特図１で時短（２）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。図２５９に示すように、特図１の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す表示演出を行う。具体的には後述する図２６６（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われるエンディング演出のエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【３６０７】

特図１の大当たりラウンド遊技が終了すると時短（２）状態が発生し、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始される。第３図柄表示装置４２で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたことを示す右打ちの表示演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍにＲＵＳＨ中右打情報４４ｍとして例えば「右を狙ってね」と表示する。

【３６０８】

遊技者が右打ち操作を行うと、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過し普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われ、普通図柄当選に基づき開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞する。この１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が開始され、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示（特図２変動表示）が行われる。１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞により特図２変動表示がおこなわれていること示す当該保留表示をし、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（当該保留）が時短（２）当たりになるか否かを示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｃ）に示す当該保留表示ｔｈと連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３６０９】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに２球目の遊技球が入賞すると、２球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第１保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｄ）に示す第１保留表示ｈ１と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３６１０】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに３球目の遊技球が入賞すると、３球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、３球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第２保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｅ）に示す第２保留表示ｈ２と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３６１１】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに４球目の遊技球が入賞すると、４球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、４球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第３保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｆ）に示す第３保留表示ｈ３と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３６１２】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに５球目の遊技球が入賞すると、５球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、５球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第４保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｇ）に示す第４保留表示ｈ４と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３６１３】

本一例では、５球目は時短（２）当たりなのでこれから６連チャン以上の大当たり状態の発生が見込まれることを示す連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図２６６（ｈ）に示す連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３６１４】

１回目の特図２変動表示中に６球目以降も特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞するが、保留上限に達しているので保留されない。

【３６１５】

１回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、１球目の３Ｒ時短（１）当たりが確定する。具体的には後述する図２６６（ｉ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。

【３６１６】

ここで、１回目の特図２変動表示の時間は、１０秒に設定されている。この時間は、上述した普通図柄変動の時間と、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の到達時間から入賞までの時間とを考慮して設定されている。すなわち、本実施例では、上述した実施例４３と同様に、時短状態中の普通図柄の変動時間が極めて短く且つ当選し易いため、右打ち操作が継続して行われていれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物に到達した遊技球の概ね２球に１球は入賞できるようになっている。そのため、１回目の特図２変動表示の時間は、１０秒に設定されているが、５球目の入賞が確実になる時間であれば、さらに短い時間（例えば７秒～８秒）であってもよい。このように、時短（２）状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの５球の入賞を確保しても、１回目の特図２変動表示の時間を極めて短い時間に設定することができる。

【３６１７】

３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図２６６（ｊ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。

【３６１８】

１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図２６６（ｋ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。

【３６１９】

１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図２６６（ｌ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。

【３６２０】

２ラウンド目以降の大当たり遊技は可変入賞装置３２で行われる。可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。

【３６２１】

可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて３ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｍ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。

【３６２２】

可変入賞装置３２が閉状態となり３ラウンド目が終了すると、大当たり状態１回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｎ）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。

【３６２３】

ここで、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２では、大当たりラウンド遊技中に右打ちされた遊技球のほとんどすべてが入賞する構成となっており、上述した実施例４３と同じく、例えばオープニング時間は０．３秒，インターバル時間は０．２秒，エンディング

時間は１．０秒という極めて短い時間に設定されているので、大当たり状態中も右打ち操作を継続していても、遊技球が無駄にならないようになっている。そのため、１回目の変動表示の終了から２回目の変動表示の開始までの時間を短くすることができている。

【３６２４】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示と大当たりラウンド＞

１回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された２球目の特図２変動が開始される。図２６０に示すように、２球目による２回目の特図２変動が開始されると時短（２）状態は終了し通常状態となり、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の２回目の変動表示（特図２変動表示）が行われる。具体的には後述する図２６７（ｏ）に示す変動中画面４３ｃを表示する。

【３６２５】

２回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、２球目の３Ｒ時短（１）当たりが確定する。具体的には後述する図２６７（ｐ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。

【３６２６】

ここで、２回目以降の特図２変動表示の時間は、３秒に設定されている。２回目以降の特図２変動表示では、時短状態が発生しないので、最低限の変動表示に必要な時間と、連チャン示唆演出の時間を考慮して設定されている。そのため、３秒よりも短い時間に設定されてもよい。このように、２回目以降の特図２変動表示の時間も極めて短い時間に設定することで、１回目の大当たり状態の終了から２回目の大当たり状態の発生までの間隔を短くすることができる。その結果、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）全体にかかる時間も短くすることができる。

【３６２７】

３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｑ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。

【３６２８】

１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｒ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。

【３６２９】

１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｓ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。

【３６３０】

可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。

【３６３１】

可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて３ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｔ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。

【３６３２】

可変入賞装置３２が閉状態となり３ラウンド目が終了すると、大当たり状態２回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｕ）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。

【３６３３】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における３～４回目の変動表示と大当たりラウンド＞

保留された３～４球目による３～４回目の変動表示と大当たりラウンドは、保留された

２球目による２回目の変動表示と大当たりラウンドと同様の表示演出が行われる。
【３６３４】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示と大当たりラウンド＞
４回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された５球目の特図２変動が開始される。図２６１に示すように、５球目による５回目の特図２変動が開始され、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の５回目の変動表示（特図２変動表示）が行われる。具体的には後述する図２６７（ｖ）に示す変動中画面４３ｃを表示する。
【３６３５】
５回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、５球目の９Ｒ時短（２）当たりが確定する。具体的には後述する図２６７（ｗ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。
【３６３６】
９Ｒ時短（２）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図２６７（ｘ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。
【３６３７】
１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図２６８（ｙ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。
【３６３８】
１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図２６８（ｚ１）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。
【３６３９】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。以降３～８ラウンド目は２ラウンド目と同様のラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり８ラウンド目が終了する。
【３６４０】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて９ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図２６８（ｚ２）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。
【３６４１】
可変入賞装置３２が閉状態となり９ラウンド目が終了すると、大当たり状態５回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図２６８（ｚ３）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。
【３６４２】
ここで、上述のように連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にかかる時間も短くて済むので、２回目以降の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にかかる時間も短くて済むことが予想される。その結果、５連チャン以上の大当たり状態が発生しても、遊技にかかる時間を短くすることができる。
【３６４３】
＜連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル＞
図２６２を用いて、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が用いる連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルについて説明する。この連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１のＲＯＭ５５２に記憶されている。なお、図２６２は、連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。
【３６４４】
大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「９７」～「９９」のいずれかである場合、すなわち、９Ｒ時

短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、後述する連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数（連チャン見込数＝（保留番号＋１）＋５×連チャンゾーン突入回数）を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が最も少ないことを示唆する「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【３６４５】

なお、保留番号０は、当該保留に対応し、保留番号１～４は、第１～第４保留に対応している。また、図２６２において、０（連）は、連チャンゾーンでの当該保留に対応し、０（ドキ）は連チャンゾーンでの当該保留に対応している。また、１（連），２（連）は、連チャンゾーンでの第１保留，第２保留に対応している。

【３６４６】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「１」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が次に少ないことを示唆する「これ位普通よね」と説明画像を表示することが決定される。

【３６４７】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「２」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ３が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ３の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数がその次に少ないことを示唆する「これ位では喜べないよね」と説明画像を表示することが決定される。

【３６４８】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ４が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ４の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が上限数よりも１つ少ないことを示唆する「あと一歩だったね」と説明画像を表示することが決定される。

【３６４９】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ５が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ５の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはでき且つ超えた数が上限数であることを示唆する「最高の引きだね」と説明画像を表示し、チャージが虹色に変化することが決定される。

【３６５０】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「１１」～「８５」のいずれかである場合、すなわち、３Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＢ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＢ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【３６５１】

３Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「

４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＢ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＢ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【３６５２】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「８６」～「９６」のいずれかである場合、すなわち、９Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＢ１が決定される。

【３６５３】

９Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＢ２が決定される。

【３６５４】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「１０」のいずれかである場合、すなわち、３Ｒ通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＣ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＣ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【３６５５】

３Ｒ通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＣ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＣ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが１０％上がり、５連チャンを超えることができなかったことを示唆する「ここまでか・・・」と説明画像を表示することが決定される。

【３６５６】

大当たり図柄カウンタＣ１が「１５０」である場合、すなわち、６Ｒ時短（２）大当たり（直撃）になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ１が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「１」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ２が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「２」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ３が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ４が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ５が決定される。

【３６５７】

大当たり図柄カウンタＣ１が「４５０」である場合、すなわち、６Ｒ通常大当たり（直撃）になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＣ１が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＣ２が決定される。

【３６５８】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」または「１」である場合、すなわち、外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＤ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＤ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【３６５９】
外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＤ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＤ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが１０％上がることが決定される。
【３６６０】
連チャン示唆演出表示パターンＤ２では、連チャン示唆演出表示パターンＣ２で表示した「ここまでか・・・」の文字画像が表示されないので、遊技者は、第４保留が貯まった時点でチャージが１０％上がった場合に、「ここまでか・・・」の文字画像が出るか否かによって、５連チャンできるか４連チャンに留まるかの示唆を得ることができる。なお、連チャン示唆演出表示パターンＤ２において「ここまでか・・・」の文字画像を表示することで、敢えて第４保留でチャージが１０％上がった時点では通常当たりか外れかの認識できないようにしてもよい。こうすることでも遊技者の興趣を向上させることができる。
【３６６１】
＜特図２先読み抽選処理＞
図２６３を参照して特図２先読み抽選処理について説明する。図２６３は、特図２先読み抽選処理を示すフローチャートである。
【３６６２】
ステップＳ７１１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する毎に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて特図２当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が特図２当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値は、前述した通りである。
【３６６３】
ステップＳ７１２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が特図２当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄を何れかとするかを決定する。
【３６６４】
ステップＳ７１３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２当たり時における変動パターン（特図２当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前述した変動開始処理と同様にＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。
【３６６５】
ステップＳ７１１Ａで先読み抽選の結果が特図２当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１４Ａにおいて、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果を特図２外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。
【３６６６】
ステップＳ７１５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。
【３６６７】
ステップＳ７１７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３Ａで事前に決定された特図２当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、また

は、ステップＳ７１５Ａで決定された特図２外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【３６６８】

ステップＳ７１８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２Ａ，Ｓ７１３Ａを経てきた場合には、ステップＳ７１２Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ７１４Ａ，Ｓ７１５Ａを経てきた場合には、ステップＳ７１４Ａで事前に決定された第１図柄表示装置４０の特図２外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【３６６９】

＜特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理＞

次に、図２６４を用いて特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信した場合の処理について説明する。図２６４は、特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【３６７０】

ステップＳ２４１１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３６７１】

ステップＳ２４１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図２保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３６７２】

ステップＳ２４１３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留球格納エリア指定コマンドが指定する特図２保留球格納エリアに、今回受信した特図２先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３には、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた特図２保留球格納エリア（実行エリアおよび第１～第４保留エリア）に対応する特図２保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドを特図２先読み用変動パターン指定コマンドが指定する実行エリアまたは第１～第４保留エリアのいずれかに格納する。

【３６７３】

ステップＳ２４１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルおよび図示を省略する特図２保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した特図２先読み用変動パターン指定コマンドに対応する連チャン示唆演出表示パターンおよび特図２保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された連チャン示唆演出表示パターン、特図２保留表示パターンを表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドと上述した特図２保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

【３６７４】

＜表示モード等切り替え処理＞

図２６５を参照して、表示制御装置４５が行う表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例４３で図２５８を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャン示唆演出の表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【３６７５】

ステップＳ３１１３Ａ～ステップＳ３１１８Ａについては、上述の実施例４３で説明している。

【３６７６】

ステップＳ３１１７Ａで表示用通常移行コマンドを受信していなければステップＳ３１１９に進む。

【３６７７】

ステップＳ３１１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャン示唆演出移行コマンドを受信しているか否かを判断する。連チャン示唆演出移行コマンドを受信していればステップＳ３１２０に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３６７８】

ステップＳ３１２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャン示唆演出表示処理を実行する。以上で本処理を終了する。

【３６７９】

＜連チャン示唆演出＞

次に、図２６６～図２６８を用いて連チャン示唆演出について説明する。図２６６～図２６８は、図２５９～図２６１のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図２５９～図２６１のタイムチャートに対応して連チャン示唆演出を行っている。

【３６８０】

ここでは、実行エリアおよび第１～第３保留エリアにそれぞれ３Ｒ時短（１）当たりが格納され、第４保留エリアに９Ｒ時短（２）当たりが格納された例について説明する。参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、右側入賞ユニット３８のＶ入賞口３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【３６８１】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出においてエンディング画面４３ｊに連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示すエンディング情報４４ｊとして「連チャンゾーン突入！」が表示されている。

【３６８２】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞があるまでの間に特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍに連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたことを示すＲＵＳＨ中右打情報４４ｍとして「右を狙ってね」が表示されている。

【３６８３】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留（１球目入賞）が貯まったことを示す当該保留表示ｔｈが表示され、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の突入回数と変動回数を示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動１回目」が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１００まで貯まれば６連以上確定！？」という説明画像と２０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３６８４】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第１保留（２球目入賞）が貯まったことを示す第１保留表示ｈ１が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、４０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３６８５】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第２保留（３球目入賞）が貯まったことを示す第２保留表示ｈ２が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、６０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３６８６】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３保留（４球目入賞）が貯まったことを示す第３保留表示ｈ３が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、８０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３６８７】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第４保留（５球目入賞）が貯まったことを示す第４保留表示ｈ４が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、１００パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。
【３６８８】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第４保留（５球目入賞）が９Ｒ時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき「１０連できるかも」の連チャン示唆情報ＲＳを表示し、１００パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が虹色に変化されて表示される。また、連チャン示唆情報ＲＳは、「最高の引きだね」という連チャンゾーンでの第４保留が時短（２）当たりに当選した場合に、５連チャン＋５連チャンを保証するという最も高い利益であることを示唆する情報も表示する。このように、最も価値（レベル）の高い１０連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることでさらに遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。
【３６８９】
なお、連チャン示唆情報ＲＳは、「１０連できるかも」という連チャン見込数と、「最高の引きだね」という連チャンレベルの示唆情報とを表示しているが、連チャン見込数のみの表示でもよいし、連チャンレベルの示唆情報のみの表示でもよい。連チャンレベルの示唆情報のみの表示であれば、遊技者は表示された示唆情報から連チャン見込数を予測することができる。
【３６９０】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動１回目の変動表示の結果が３Ｒ時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。
【３６９１】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。
【３６９２】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「１連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。
【３６９３】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３６９４】
（ｍ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３ラウンド目のラウンド演出として「３ｒｄラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３６９５】
（ｎ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「連チャンゾーン中」「１連チャン目終了」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３６９６】
（ｏ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示されており、第４保留表示ｈ４が非表示にされ、２回目の変動中であることを示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動２回目」が表示されている。
【３６９７】
（ｐ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動２回目の変動表示の結果が

３Ｒ時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。
【３６９８】
（ｑ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。
【３６９９】
（ｒ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「２連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。
【３７００】
（ｓ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３７０１】
（ｔ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３ラウンド目のラウンド演出として「３ｒｄラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３７０２】
（ｕ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「連チャンゾーン中」「２連チャン目終了」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３７０３】
（ｖ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示されており、当該保留表示ｔｈのみが表示され、５回目の変動中であることを示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動５回目」が表示されている。
【３７０４】
（ｗ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動５回目の変動表示の結果が９Ｒ時短（２）当たりを示す組合せで表示されている。
【３７０５】
（ｘ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９Ｒ時短（２）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。
【３７０６】
（ｙ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「５連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。
【３７０７】
（ｚ１）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３７０８】
（ｚ２）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９ラウンド目のラウンド演出として「９ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３７０９】
（ｚ３）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「５連チャン目終了」「連チャンゾーン２回目突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。この後、連チャンゾーン２回目において、時短（２）状態中にも右打ちを継続していれば当該保留および第１～第４保留までの５球の遊技球が保留されるので、最初の５連チャンの壁を突破して、さらに５連チャンの大当たりラウンド遊技を行うことができる。このようにして、上述した（ｈ）に

示した「１０連できるかも。最高の引きだね」の連チャン示唆情報ＲＳＳの示唆内容が実現されることになる。

【３７１０】

次に、図２６９を参照して、図２６６～図２６８とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図２６９は、図２６６～図２６８とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７１１】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第４保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例４３の図２４２に示す遊技の流れに対応している。

【３７１２】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第３保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３７１３】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【３７１４】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「６連できるかも」「もっと上を目指してね。」という説明画像とが表示されている。「６連できるかも」は、５球目の保留が時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第４保留までに基づく５連チャンと、５連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（１）状態にて成立する当該保留に基づく１連チャンとを加えた６連チャンが保証されていることを示す。「もっと上を目指してね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。

【３７１５】

つまり、第４保留が貯まった時点で時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「もっと上を目指してね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「６連できるかも」「もっと上を目指してね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【３７１６】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７１７】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラ

ウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７１８】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、通常ＲＵＳＨ状態中は保留が貯まっていないため、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２が表示される。ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１は。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【３７１９】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「ドキドキゾーン」という文字画像が表示されている。ドキドキゾーンは、１回ごとに継続されるか否かが決まるので、連チャンゾーンのような変動回数は明示されていないが、個別にまたは累積して表示しても構わない。特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合は、変動中画面４３ｃが表示される。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１２０まで貯まれば７連以上確定！？」という説明画像と、１００パーセントから１２０パーセントまでチャージが貯まった状態のチャージ画像が表示されている。なお、この画面は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たりであることに基づいて、チャージが１００パーセントから１２０パーセントまで上がった状態を示している。つまり、この後の大当たりラウンド遊技の終了後も、もう１回当たりの連チャンがあることを示唆している。

【３７２０】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たり（例えば「３」「３」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３７２１】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「ドキドキゾーン継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７２２】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を１つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「６連できるかも」「もっと上を目指してね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３７２３】

次に、図２７０を参照して、図２６６～図２６９とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図２７０は、図２６６～図２６９とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７２４】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第３保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納され、第４保留エリアに通常当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例４３の図２４７に示す遊技の流れに対応している。

【３７２５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、図２６９（ａ）に示した表示画面４２ａと同じである。

【３７２６】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、１００パーセント中の９０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像を含む連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。
【３７２７】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、９０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「５連できるかも」「ここまでか・・・」という説明画像とが表示されている。「５連できるかも」は、５球目の保留が通常当たりに当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第４保留までに基づき５連チャンが保証されているが、ごく稀に外れがあることを示唆している。「ここまでかあ・・・」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。なお、「５連できるかも」は、６連以上でないことが示唆されているともいえる。「ここまでかあ・・・」は、連チャン回数を６連以上に伸ばすことができなかった、すなわち最初の５連チャンの壁を超えることができなかったことを示唆しているともいえる。
【３７２８】
つまり、第４保留が貯まった時点で通常当たりに当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づいて表示される「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（１）当たりまたは時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「もっと上を目指してね」または「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「６連できるかも」「もっと上を目指してね」または「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。
【３７２９】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【３７３０】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が通常ゾーン（通常状態）に戻ることを示す「５連チャン目終了！」「通常ゾーンに戻ります！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３７３１】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示されている。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示されている。
【３７３２】
このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）までしか特図２当たり結果が発生しない、または、上限格納数より少ない回数しか特図２当たり結果が発生しない可能性があることを示す「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態

で上限格納数（５回）を１つまたは５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「６連できるかも」「もっと上を目指してね。」または「１０連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、５連チャン以下の連チャン示唆演出または６連チャン以上の連チャン示唆演出のようなバリエーションが生じるので、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３７３３】

次に、図２７１を参照して、図２６６～図２７０とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図２７１は、図２６６～図２７０とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７３４】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１保留エリアに時短（２）当たりが格納され、第２～第４保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例４３の図２４４に示す遊技の流れに対応している。

【３７３５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留が貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の２０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３７３６】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第１保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の４０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３７３７】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、４０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「７連できるかも」「これ位では喜べないよね。」という説明画像とが表示されている。「７連できるかも」は、２球目の保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第１保留までに基づく２連チャンと、２連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（２）状態にて成立する当該保留から第４保留までに基づく５連チャンとを加えた７連チャンが保証されていることを示す。「これ位では喜べないよね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、もっと後の保留で時短（２）当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

【３７３８】

つまり、第２保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【３７３９】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第２保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の６０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが９０以上になるまで貯めよう」

という説明画像は、上述した７連チャンを発生させるためには少なくともチャージが９０パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

【３７４０】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第３保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【３７４１】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第４保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【３７４２】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ（例えば「２」「２」「２」）で表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２回目の変動表示の結果が例えば時短（２）当たりを示す組合せ（例えば「７」「７」「７」）で表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７４３】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７４４】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されている。特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍは、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことで、第３保留が変動中画面４３ｃに表示されている。変動中画面４３ｃには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として２回目の連チャンゾーンにおける変動１回目であることを示す「連チャンゾーン２」「変動１回目」という文字情報と、連チャン示唆情報ＲＳとが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１４０まで貯まれば８連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１２０パーセントまで貯まっているが、１２０パーセント～１４０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球がある前は、１００パーセント～１４０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されていたが、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことでチャージが２０パーセント増加した状態を示している。特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の入球に基づく抽選の結果は、この例では時短（１）当たりである。

【３７４５】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における２球目の入球があったことで、第４保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１４０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの２球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【３７４６】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表

示されており、連チャンゾーン２の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せ（例えば「３」「３」「３」）で表示され、Ｖ入賞を契機として３連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン２の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として４連チャン目～７連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７４７】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、７連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「７連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短（１）当たりであれば、８連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７４８】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、例えば当該保留～第１保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を２つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３７４９】

次に、図２７２を参照して、図２６６～図２７１とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図２７２は、図２６６～図２７１とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７５０】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第２保留エリアに時短（１）当たりが格納され、第３保留エリアに時短（２）当たりが格納され、第４保留エリアに時短（１）当たりが格納された例について説明する。

【３７５１】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留～第２保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の６０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３７５２】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第３保留が貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３７５３】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、８０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「９連できるかも」「あと１歩だったね」という説明画像とが表示されている。「９連できるかも」は、４球目の保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第３保留までに基づく４連チャンと、４連チャン目の大当たりラウンド遊技後に第４保留からシフトされた当該保留に基づく１連チャンと、４連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（２）状態にて成立する第１保留から第４保留までに基づく４連チャンとを加えた９連チャンが保証されていることを示す。「あと１歩だったね」は、５

球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、あと１つ後の保留で時短（２）当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

【３７５４】

つまり、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「９連できるかも」「あと１歩だったね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「９連できるかも」「あと１歩だったね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【３７５５】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第４保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した９連チャンを発生させるためには少なくともチャージが９０パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

【３７５６】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ（例えば「２」「２」「２」）で表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２回目～４回目の変動表示の結果が上述した時短（１）当たり→時短（１）当たり→時短（２）当たりの順に発生し、Ｖ入賞を契機としてそれぞれ２連チャン目～４連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７５７】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、４連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「４連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７５８】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されており、第４保留に基づく変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として２回目の連チャンゾーンにおける変動１回目であることを示す「連チャンゾーン２」「変動１回目」という文字情報と、連チャン示唆情報ＲＳとが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１８０まで貯まれば１０連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１００パーセントまで貯まっているが、１００パーセント～１８０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。

【３７５９】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことで、第１保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１２０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【３７６０】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における２球目の入球があったことで、第２保留と、連チャン示唆

情報ＲＳには、チャージが１４０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの２球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における３球目の入球があった場合も同様である。

【３７６１】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における４球目の入球があったことで、第４保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１８０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの４球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【３７６２】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン２の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せ（例えば「３」「３」「３」）で表示され、Ｖ入賞を契機として３連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン２の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として５連チャン目～９連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７６３】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「９連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短（１）当たりであれば、１０連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３７６４】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第３保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を４つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「９連できるかも」「あと１歩だったね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、例えば当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね！」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３７６５】

次に、図２７３を参照して、図２６６～図２７２とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図２７３は、図２６６～図２７２とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７６６】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第４保留エリアに時短（１）当たりが格納された後、ドキドキゾーンの変動中に、実行エリアに時短（２）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例４３の図２４５に示す遊技の流れに対応している。

【３７６７】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７６８】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合の変動中画面４３ｃが表示される。変動中画面４３ｃには、連チ

ャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１２０まで貯まれば７連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１２０パーセントまで貯まった状態のチャージ画像が表示されている。

【３７６９】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、１２０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が虹色に変化した変化後画像と、「１１連できるかも」「最高の引きだね！」という説明画像とが表示されている。「１１連できるかも」は、この保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、この保留に基づく６連チャン目の大当たりラウンド遊技後、時短（２）状態にて成立する当該保留～第４保留に基づく５連チャンが保証されていることを示す。「最高の引きだね！」は、ドキドキゾーンでの保留が時短（２）当たりに当選した場合には５連チャン保証という最も高い利益を示唆する表示である。

【３７７０】

なお、チャージが１２０パーセントまで貯まった状態のままである場合、すなわち時短（１）当たりに当選しているとの先読みである場合は、「７連できるかも」「もっと上を目指してね」という説明画像とが表示される。また、チャージが１１０パーセントまで貯まった状態で止まった場合である場合、すなわち時短（１）当たりに当選しているとの先読みである場合は、「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」という説明画像とが表示されている。

【３７７１】

つまり、ドキドキゾーンで時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１１連できるかも」「最高の引きだね！」との連チャン示唆情報ＲＳは、ドキドキゾーンで時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「７連できるかも」「もっと上を目指してね。」という表示や、ドキドキゾーンで通常当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が高い表示態様である。そのため、遊技者は、「１１連できるかも。最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを、「７連できるかも」「もっと上を目指してね。」や「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも期待して遊技を行う。

【３７７２】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（２）当たり組合せ（「７」「７」「７」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３７７３】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７７４】

このように、連チャン示唆演出は、ドキドキゾーンで上限格納数（１回）を４つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１１連できるかも」「最高の引きだね！」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（１回）を１つ超えてまたは１つも超えないで特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「７連できるかも」「もっと上を目指してね」や「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３７７５】

＜本実施例の変形例＞

上述した本実施例では、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が開始され、特図２変動表示がおこなわれている間に遊技球が入賞すると

、特図２変動が保留されたことを示す保留表示をするような構成になっていたが、１回目の特図２変動が開始される前に保留を貯める期間があり、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が所定期間開始されずに保留され、所定期間に遊技球が入賞すると、特図２変動が保留されたことを示す保留表示し、所定期間経過後に変動を開始する構成であってもよい。この所定期間は、保留１から保留４を貯めることができる十分な時間として例えば１０～２０秒間である。この所定期間を終了すると、特図２用始動入賞装置３３ｂを閉状態にすることが好ましい。この場合、特図２の変動開始前に保留を満タンにできるので、特図２の１回目の変動表示時間と、特図２の２回目から５回目の変動表示時間を同じ程度の時間としてもよい。また、この変動時間を上述した実施例の２回目以降の変動時間のように短い時間としてもよい。また、この期間に、第３図柄表示装置４２に、「保留が満タンになるまで貯めて下さい」のような保留を貯める期間であることを報知する画像を表示してもよい。

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例４４のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【３７７６】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ０）の遊技機の一例である。

【３７７７】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止

表示）を行う。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、各保留球格納エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを先読みする機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の先読みの結果に基づき、５回を超えて結果が特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ１）の遊技機の一例である。

【３７７８】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが５回連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ１８）の遊技機の一例である。

【３７７９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような連チャン示唆演出を実行することが特徴的である。

【３７８０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）を変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、連チャン示唆演出を実行する。変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納された状態での所

定タイミングで、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３７８１】

なお、本実施例の説明では、変動表示中の所定タイミングは、変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納されたタイミングを例に挙げて説明してきたが、始動情報が格納されたタイミングよりも後のタイミングで連チャン示唆演出を実行してもよい。例えば、第４保留まで貯まった後のタイミングで、最も価値の高い連チャン示唆情報ＲＳを表示してもよい。例えば、当該保留で時短（２）当たりを引いていれば６連チャンであるが、第４保留でも時短（２）当たりを引いていれば１１連チャンであるので、最も価値の高い１１連チャンを連チャン示唆情報ＲＳとして表示してもよい。この場合、遊技者は、連チャン示唆演出と始動情報が格納されたタイミングとを対応付けて認識し難くなるが、変動表示中に貯まったいずれかの保留で価値の高い連チャンが引かれていることを認識できる点で、遊技者の興趣を向上させることができる。

【３７８２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、格納上限数（以下５個ともいう）を超えて特図２当たりの結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせることが可能である。これにより、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、５回を超えて特図２当たりの結果になることがどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【３７８３】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選の結果を先読みする機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特別ＲＵＳＨ状態において、始動条件成立に基づく大当たり乱数カウンタＣ１の先読みの結果に基づき、連チャン示唆演出を実行することが可能である。先読みの結果に基づき、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３７８４】

特別ＲＵＳＨ状態は、始動条件が成立し易い時短（２）状態を契機として発生する特図２当たりの結果が５回連続して発生し易い状態である。これにより、特別ＲＵＳＨ状態において、通常状態よりも始動条件が成立し易い時短（２）状態を経過しているため、特図２当たりの結果が５回連続して発生し易い状態を生じ易くすることができる。

【３７８５】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目または１～４個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出である。これにより、格納上限数の範囲でしか特図２当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出を実行できない構成に比べて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【３７８６】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を１回（第１数）超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「６連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、格納上限数を１回よりも多い５回（第１数よりも多い第２数）超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「７連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【３７８７】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「１０連できるかも」「最高の引きだね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、ＲＡＭ５０３に１～４個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「７連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン

示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【３７８８】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に例えば１個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を１回超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「６連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、ＲＡＭ５０３に例えば４個目に格納された始動情報が、格納上限数を４回超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「９連できるかも」「あと一歩だったね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【３７８９】

ＲＡＭ５０３は、１の始動情報を記憶可能な１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）の５個のエリアを有し、始動情報を５個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に１～４個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の抽選の結果または先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。実行エリアまたは第１～第３保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３７９０】

ＲＡＭ５０３は、１の始動情報を記憶可能な１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）の５個のエリアを有し、始動情報を５個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。これにより、第４保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３７９１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２において、ＲＡＭ５０３に１～４個目に格納された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、ＲＡＭ５０３に１～４個目に記憶された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３７９２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２において、ＲＡＭ５０３に５個目に格納された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、ＲＡＭ５０３に５個目に記憶された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３７９３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として複数種類の演出が有る場合に、５回を超えて特図２当たりの結果になる回数が多いほど、遊技者に認識されやすい態様で、連チャン示唆演出の態様を変化させる。例えば、最も価値の高い１０連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることで遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。これにより、５回を超えて特図２当たりの結果が発生する回数が多いほど、連チャン示唆演出の態様の変化を、遊技者に認識されやすくすることができる。

【３７９４】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、連チャン示唆情報ＲＳの表示であるが、連チャン示唆情報ＲＳの表示とともに、または、連チャン示唆情報ＲＳの表示に変えて、保

留表示を行う構成であってもよい。以下この点を説明する。
【３７９５】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に始動情報が格納されていることを示す保留表示情報を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部に表示する機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。なお、保留表示情報は、後述する保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４であってもよいが、保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４の替わりに、保留が存在することを包括的に表す表示情報であってもよい。これにより、５回を超えて特別ＲＵＳＨ状態が発生する可能性があることを示す虹色の保留表示情報を保留表示情報として表示することで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３７９６】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に始動情報が格納されていることを個別的に示す個別保留表示情報（当該保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４）を表示する機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。これにより、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報を個別保留表示情報として表示することで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３７９７】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を虹色に変化させてもよい。これにより、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な記憶領域の数を超えて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。これにより、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を特別記憶情報に変化させることで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３７９８】
また、本実施例では、連チャン示唆演出は、第３図柄表示装置４２で行われているが、第３図柄表示装置４２とは異なる構成（例えば、後述する音声出力や振動）で行われてもよい。以下この点を説明する。
【３７９９】
本実施例のパチンコ機１０は、連チャン示唆演出を、第３図柄表示装置４２による表示とは異なる態様で報知する特定演出報知手段を備える。特定演出報知手段は、例えば、後述する音出力部２４ａから音声を出力させる構成や、遊技球発射ハンドルを振動させる構成であるが、これ以外の構成であっても構わない。これにより、第３図柄表示装置４２による表示とは異なる態様でも、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３８００】
本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が遊技に関する操作を行う遊技球発射ハンドル１８と、遊技球発射ハンドル１８を振動させる振動発生器および振動制御装置と、を備えてもよい。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能から振動制御装置にコマンドを送ることによって、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で操作部を振動させてもよい。連チャン示唆演出が実行されることを振動で認識させることが可能な態様は、例えば、１０連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに遊技球発射ハンドル１８を特定の振動で振動させている場合に、その特定の振動と同じ態様である。これにより、遊技球発射ハンドル１８を振動させることでも、５回の数を超えて、特図２当たりの結果が

連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３８０１】
本実施例のパチンコ機１０は、音声を出力する音出力部２４ａ及び音声出力制御装置４６を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能から音声出力制御装置４６にコマンドを送ることで、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で音声を出力してもよい。連チャン示唆演出が実行されることを音声で認識させることが可能な態様は、例えば、１０連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに音出力部２４ａから特定の音量で例えば「げきあつ！」のような音声を出力させている場合に、その特定の音量で音声を出力するときと同じくらいの音量で連チャン示唆（例えば「１０連チャン」のような直接的な内容や、「げきあつ」「ややあつい」「ふつう」のような間接的な内容）の音声を出力する態様である。これにより、音声を出力することでも、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【実施例４５】
【３８０２】
上述した実施例４４では、連チャン示唆演出は、連チャンゾーンにおける１回目の変動表示中や、ドキドキゾーンにおける変動表示中に実行されていたが、連チャン示唆演出は、他のタイミングで実行しても構わない。本実施例では、例えば大当たり状態におけるエンディング演出中に連チャン示唆演出を実行する。以下、この点について図２７４～図２７７を参照して詳細に説明する。図２７４は、実施例４５のエンディング時間決定用テーブルである。図２７５は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。図２７６は、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。図２７７は、図２７６とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【３８０３】
図２７４を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１がエンディング時間を決定する際に用いるエンディング時間決定用テーブルについて説明する。エンディング時間決定用テーブルは、主制御装置２６１のＲＯＭ５０２に記憶されている。
【３８０４】
当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合、エンディング時間が１秒に決定される。なお、保留番号０は、当該保留に対応し、保留番号１～３は、第１～第３保留に対応している。これは、入賞時の保留番号が０～３に対応する連チャンゾーン中の大当たり状態では、次に大当たり状態が発生するまでの時間を極力短くするために、エンディング時間が短く設定されているからである。この短いエンディング時間で行われるエンディング演出では、連チャン示唆演出は行われない。
【３８０５】
当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が０～１であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が２～３であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が４～６であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が７～１０であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って通常当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。
【３８０６】
当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒および７秒は全体の２パーセントであり、エンディング時間１０秒は全体の３パーセントであり、エンディング時間３１秒は全体の４パーセントである。つまり、当たり種別が３Ｒ通常当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが

、エンディング時間が長いほど出やすくなるように設定されている。
【３８０７】
当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。
【３８０８】
当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が１１～３１であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が３２～５０であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が５１～６８であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が６９～８５であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って３Ｒ時短（１）当たり連チャン示唆演出が行われる。
【３８０９】
当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒は全体の２１パーセントであり、エンディング時間７秒は全体の１９パーセントであり、エンディング時間１０秒は全体の１８パーセントであり、エンディング時間１７秒は全体の１７パーセントである。つまり、当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであることを示すエンディング演出は、どの長さのエンディング時間でも出やすいが、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。
【３８１０】
当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。
【３８１１】
当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が８６～８９であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９０～９２であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９３～９４であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９５～９６であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って９Ｒ時短（１）当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。
【３８１２】
当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒は全体の４パーセントであり、エンディング時間７秒は全体の３パーセントであり、エンディング時間１０秒および３１秒は全体の２パーセントである。つまり、当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが、３Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。
【３８１３】
当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。
【３８１４】
当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりである場合すなわち大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９７～９９である場合であって、入賞時の保留番号が４である場合は、エンディング時間が３１秒に決定される。この３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って９Ｒ時短（２）当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【３８１５】
当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合は、すべてエンディング時間が３１秒である。９Ｒ時短（２）当たりは全体の３パーセントである。つまり、当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであることを示すエンディング演出は、エンディング時間が３１秒の場合にのみ出る。つまり、エンディング時間が３１秒の場合は、３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（２）当たりのいずれが出る可能性もあるように設定されている。
【３８１６】
なお、上述の例に限らず、いずれかの長さのエンディング時間が特定の当たり種別を出すように対応付けても構わないし、どの長さのエンディング時間でもすべての当たり種別を出すように対応付けても構わない。
【３８１７】
次に、図２７５を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がエンディング演出パターンを決定する際に用いるエンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。エンディング演出パターン決定用テーブルは、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２に記憶されている。
【３８１８】
当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ１に決定される。エンディング演出パターンＳｎ１は、後述するように、０～１秒までの３カウントで当たり種別を明示することを示すカウント表示と、１～３秒までのカウント３を表示する３表示と、３～４秒までの当たり種別が３Ｒ通常当たりであることを示す通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ２に決定される。エンディング演出パターンＳｎ２は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～６秒までのカウント２を表示する２表示と、６～７秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。
【３８１９】
また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ３に決定される。エンディング演出パターンＳｎ３は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～９秒までのカウント１を表示する１表示と、９～１０秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ４に決定される。エンディング演出パターンＳｎ４は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのいずれの種別の当たりになるかを示すどうなるか表示と、２８～３１秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。
【３８２０】
当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ５に決定される。エンディング演出パターンＳｎ５は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～３秒までの３表示と、３～４秒までの当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであることを示すドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ６に決定される。エンディング演出パターンＳｎ６は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～６秒までの２表示と、６～７秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。
【３８２１】
また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンが

Ｓｎ７に決定される。エンディング演出パターンＳｎ７は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～９秒までの１表示と、９～１０秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ８に決定される。エンディング演出パターンＳｎ８は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのどうなるか表示と、２８～３１秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３８２２】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンが上述したＳｎ５に決定される。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ６に決定される。また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ７に決定される。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ８に決定される。なお、上述した３Ｒ時短（１）当たりも９Ｒ時短（１）当たりも、エンディング演出では遊技者に時短（１）当たりであるかどうかを知らせる意味で同じであるので、同じエンディング演出パターンが決定されている。

【３８２３】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりである場合すなわちエンディング時間が３１秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ９に決定される。エンディング演出パターンＳｎ９は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのどうなるか表示と、２８～３１秒までの９Ｒ時短（２）当たりであることを示す連チャンゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３８２４】

次に、図２７６を参照して、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する。なお、以下では上述したエンディング演出パターンのうちエンディング演出パターンＳｎ４が決定された場合の表示態様について説明する。

【３８２５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が上述したように決定されたエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９のいずれかを表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に伝達すると、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、伝達されたエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９のいずれかに対応するエンディング演出シナリオにて第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに連チャン示唆演出を表示する。

【３８２６】

（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目の変動中画面４３ｃにおいて、当該保留が貯まった状態が当該保留表示ｔｈとして表示されている。ここで、変動中画面４３ｃでは、連チャンゾーンの変動１回目の保留タイミングでは連チャン示唆情報ＲＳを表示しない。そのため、変動中画面４３ｃでは、主装飾図柄ＳＺの変動表示を上述した実施例４４よりも大きく表示している。保留タイミングでは今後の連チャン数を知らせず、エンディング演出において初めて今後の連チャン数について知ることができるようにするためである。

【３８２７】

（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャンゾーン１の変動１回目の変動中画面４３ｃにおいて、（ａ）に示す当該保留が貯まったタイミングの後、第１保留～第４保留が貯まった状態が第１～第４保留表示ｈ１～ｈ４として表示されている。上述と同様に、第１保留～第４保留が貯まったタイミングでは、今後の連チャン数は知らせていない。

【３８２８】

（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４

３ｅが表示されており、連チャンゾーン１の変動１回目の変動表示の結果が例えば「２」「２」「２」として表示される。この「２」「２」「２」は、上述した実施例４３，実施例４４では、通常当たりに対応する組合せであったが、本実施例ではエンディング演出において初めて当たり種別が分かるようにするため、当たり図柄の組合せは任意に決定されるものとする。つまり、当たり図柄の組み合わせからは今後の連チャン数について知ることができないようになっている。この後、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。さらにその後、連チャンゾーン１の変動２回目～変動４回目の変動表示の結果が例えば内部的には時短（１）当たりを示す組合せとして表示され、変動５回目の変動表示の結果が例えば内部的には通常当たりを示す組合せとして表示される。

【３８２９】

（ｄ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、例えば「５連チャン目終了。次のゾーンの発表まで後、３カウント」というエンディング情報４３ｊが表示されている。本実施例のエンディング情報４３ｊは、上述した実施例４３，実施例４４と異なり、次に移行するゾーンについての情報は表示されていない。「次のゾーンの発表まで後、３カウント」は、エンディング演出において次に移行するゾーンが知らされることを遊技者に報知する情報である。この情報により、遊技者は、この当たり種別が何であったのか、この後何連チャンすることが見込まれるかを知ることができる。

【３８３０】

（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント３であることを示す３表示ｃｄ１がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント３の時点で次のゾーンを知らせないので、３表示ｃｄ１が３秒間表示されている。３表示ｃｄ１に合わせて、「さーん」のようなカウント３であることを知らせる音声を音声出力部２４ａから出力させてもよい。

【３８３１】

（ｆ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント２であることを示す２表示ｃｄ２がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント２の時点で次のゾーンを知らせないので、２表示ｃｄ２が３秒間表示されている。２表示ｃｄ２に合わせて、「にーい」のようなカウント２であることを知らせる音声を音声出力部２４ａにから出力させてもよい。

【３８３２】

（ｇ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント１であることを示す１表示ｃｄ３がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント１の時点で次のゾーンを知らせないので、１表示ｃｄ３が３秒間表示されている。１表示ｃｄ３に合わせて、「いーち」のようなカウント１であることを知らせる音声を音声出力部２４ａにから出力させてもよい。

【３８３３】

（ｈ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３カウント後に、次のゾーンがどれに移行するかをしらせるどうなるか表示ｃｄ４がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、どうなるか表示を行う時点で次のゾーンを知らせるので、どうなるか表示ｃｄ４が１８秒間表示される。どうなるか表示ｃｄ４は、１８秒間もあるので、この期間に、次のゾーンがいずれである可能性が高いかを示唆する演出を行ってもよい。例えば、どうなるか表示ｃｄ４を最初は白色で表示しておき、虹色に変化すれば次のゾーンが連チャンゾーン確定であるとか、青色に変化すれば連チャンゾーンとドキドキゾーンの可能性が半々であるなどである。また、味方キャラクタと敵キャラクタが対決を行い、味方キャラクタが勝利すれば連チャンゾーンが確定し、引き分ければドキドキゾーンへ移行し、負ければ通常ゾーンに戻るような演出を行ってもよい。

【３８３４】

（ｉ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、どうなるか表示ｃｄ４を１８秒間表示した後、次のゾーンが通常ゾーンであることを知らせる「通常ゾーンへ戻ります」との通常表示ｃｄ５をエンディング画面４３ｊに表示する。通常表示ｃｄ５は３秒間表示される。

【３８３５】

次に、図２７７を参照して、上述した図２７６とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する。ここでは、上述したエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９に対応する表示態様をまとめて説明する。

【３８３６】

エンディング演出パターンＳｎ１，Ｓｎ５が決定された場合、３表示ｃｄ１が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。３表示ｃｄ１のタイミングで通常ゾーン表示ｃｄ５が表示されると、遊技者はエンディング演出が始まってすぐに失望する結果になるので、通常ゾーン表示ｃｄ５の出現率を低くしている（２％）。この割合をさらに低くしたり、０にしたりしてもよい。３表示ｃｄ１のタイミングでドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示されると、遊技者は連チャンゾーン表示ｃｄ７が表示される場合に比べて残念な気持ちになるが、最低ラインの連チャン数（５回）よりも多く連チャンしているので、失望は少ないと推測される。そのため、ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、エンディング演出の序盤ほど多くしている（２１％）。３表示ｃｄ１が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のカウント２の表示内容に期待を持たせることができる。

【３８３７】

エンディング演出パターンＳｎ２，Ｓｎ６が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。３表示ｃｄ１のタイミングもエンディング演出の序盤であるので、通常ゾーンｃｄ５の出現率を低くしている（２％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、３表示ｃｄ１の表示タイミングよりも低くなっている（１９％）。２表示ｃｄ２が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のカウント１の表示内容に期待を持たせることができる。

【３８３８】

エンディング演出パターンＳｎ３，Ｓｎ７が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。１表示ｃｄ３のタイミングでは、通常ゾーンｃｄ５の出現率はやや高くしている（３％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、２表示ｃｄ２の表示タイミングよりも低くなっている（１８％）。１表示ｃｄ３が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のどうなるか表示のタイミングでの表示内容に期待を持たせることができる。

【３８３９】

エンディング演出パターンＳｎ４，Ｓｎ８，Ｓｎ９が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５、ドキドキゾーン表示ｃｄ６または連チャンゾーン表示ｃｄ７が表示される。どうなるか表示ｃｄ４のタイミングでは、通常ゾーンｃｄ５の出現率を最も高くしている（４％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、１表示ｃｄ３の表示タイミングよりも低くなっている（１７％）。どうなるかｃｄ４が表示されるタイミングでは、通常ゾーン表示ｃｄ５、ドキドキゾーン表示ｃｄ６または連チャンゾーン表示ｃｄ７のいずれも表示される可能性があるが、いままでのタイミングに比べて、通常ゾーン表示ｃｄ５が出やすくなり、ドキドキゾーン表示ｃｄ６が出にくくなっているので、遊技者に、よりスリリングな展開を与えることができる。

【３８４０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例４５のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備え

る。
【３８４１】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、変動表示の結果が特図２当たりである場合に、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中の所定タイミングで連チャン示唆演出を実行する。これにより、大当たり状態中の所定タイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３８４２】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のエンディング演出中に特定演出を実行する。これにより、大当たり状態中のエンディング演出中に、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３８４３】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じてエンディング演出の時間を異ならせることが可能である。例えば、エンディング演出の時間が３１秒であれば、１０連チャン（５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数が５回）である可能性があることが分かる。これにより、エンディング演出の時間に応じて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【３８４４】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、エンディング演出中の異なるタイミング（例えば４秒，７秒，１０秒，３１秒）で連チャン示唆演出の結果を遊技者に報知することが可能である。これにより、エンディング演出中の様々なタイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３８４５】
なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、大当たり状態中のエンディング演出中に実行されていたが、大当たり状態中の他の演出中（例えば大当たりラウンド中）に実行されてもよい。以下この点を説明する。
【３８４６】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のラウンド遊技中に連チャン示唆演出を実行する。連チャン示唆演出は、大当たりラウンド中の所定タイミングで、本実施例のような３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４を用いた３カウントダウン演出によって行うことができる。これにより、大当たり状態中のラウンド遊技中においても、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３８４７】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせてもよい。これにより、大当たりラウンド中に連チャン示唆演出を実行する構成においても、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【実施例４６】
【３８４８】
上述した実施例４３から実施例４５では、特図１での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、特図２での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、いずれも５連チャンを発生させる同じ価値であったが、これを異なる価値とするものであってもよい。以下この点について図２７８から図２８１を用いて説明する。図２７８（ａ）（ｂ）は、実施例４６のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す

図である。図２７９は、遊技の流れを示す図である。図２８０は、特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。図２８１は、図２７９とは別の遊技の流れを示す図である。

【３８４９】

まず、本実施例の制御系の概要について説明する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、上述した実施例４３から実施例４５と同様に、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づいて記憶される第１始動情報に基づく変動表示の結果が時短（２）付き大当たり結果となった場合に特別ＲＵＳＨ状態（以下、第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて記憶される第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たり結果となった場合に新たな特別ＲＵＳＨ状態（以下、第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。本実施例では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と、第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とを異ならせている。

【３８５０】

この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とが異なるとは、具体的には、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが、異なり易くなっていることである。例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めれば、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が５回、当たり結果となり易くなっているが、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めても、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数は５回よりも少なくなる。

【３８５１】

この第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とにおいて第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となり易い回数を異ならせる構成について説明する。第１の構成は、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とでＶ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さを異ならせる構成である。第２の構成は、特図１の時短（２）状態の終期と特図２の時短（２）状態の終期とを異ならせる構成である。

【３８５２】

まず第１の構成について図２７８を参照して説明する。（ａ）に示すように、第１の特別ＲＵＳＨ状態では、直前の（もしくは現在の）時短（２）状態が特図１によって発生した時短（２）状態である場合に、Ｖ入賞口３１ａを開閉する弁（実施例４３で説明したＶ切替弁）を開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ５０パーセントの確率でＶ入賞口３１ａに入球する第１パターンに設定されている。これに対して、第２の特別ＲＵＳＨ状態では、（ｂ）に示すように、直前の時短状態が特図２によって発生した時短（２）状態である場合に、Ｖ入賞口３１ａを開閉する弁が開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ１００パーセントの確率でＶ入賞口３１ａに入球する第２パターンに設定されている。

【３８５３】

第１パターンと第２パターンは、Ｖ入賞口３１ａへの入賞確率に応じて開放時間やインターバル時間が定められる開閉パターンである。第１パターンは、例えば、第１ラウンドの任意のタイミングでＶ入賞口３１ａが２回、０．６秒間開放する開閉パターンである。第２パターンは、例えば、第１ラウンド中、Ｖ入賞口３１ａを開放する開閉パターンである。

【３８５４】

なお、Ｖ入賞口３１ａの開閉パターンは、特図１の時短（２）当たりの種別に応じてさらに細かく分けてもよい。具体的には、特図１の時短（２）当たりの図柄の種別が、大当たり図柄カウンタＣ２「２～１４」のものであればＶ入賞率３０パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタＣ２「１５～２７」のものであればＶ入賞率６０パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタＣ２「２８～４７」のものであればＶ入賞率９０パーセント

に設定される、などである。
【３８５５】
第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示が時短（２）付き当たり結果となった場合に第１パターンで開閉されるＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができなかった場合は、その後の第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、Ｖ入賞口３１ａは引き続き第１パターンで開閉される。これに対して、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示が時短（２）付き当たり結果となった場合に第１パターンで開閉されるＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合、その後の第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、Ｖ入賞口３１ａは第２パターンで開閉される。
【３８５６】
Ｖ入賞口３１ａが第１パターンまたは第２パターンのいずれで開閉されるかは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能によって決定される。つまり、Ｖ入賞口３１ａが第１パターンまたは第２パターンのいずれで開閉されるかは、その直前（もしくは現在）において特図１の時短（２）付き大当たりまたは特図２の時短（２）付き当たりのいずれが成立しているかによって判断される。例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、状態制御機能を担う次回遊技状態設定処理において、特図１または特図２いずれの時短（２）フラグが立っているかをチェックする機能によって、上述した判断を行う。
【３８５７】
次に、遊技の流れについて図２７９を参照して説明する。図２７９は、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目の特図２当たりにおいてＶ入賞しなかった場合を示している。なお、以下では説明の便宜上、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目から５回目すべての特図２当たりにおいてＶ入賞した場合を先に説明し、次に、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目の特図２当たりにおいてＶ入賞しなかった場合を説明する。最後に、図示を省略するが、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の時短（２）当たりとなった後の第２の特別ＲＵＳＨ状態について説明する。
【３８５８】
特図１の時短（２）付き大当たりに当選後、第１の特別ＲＵＳＨ状態において最初の特図２の変動中すなわち時短（２）状態中に４球の遊技球を保留できた場合であって、第１の特別ＲＵＳＨ状態において最初の特図２の変動表示が時短（１）付き当たり結果となり、第１パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第１の特別ＲＵＳＨ状態において残り４回の特図２の変動表示も当たり結果となり、第２パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球をほぼ確実に入賞させることができる。つまり、この場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態において合計５連チャンとなる。
【３８５９】
他方、図２７９に示すように、上述の遊技の流れにおいて、第１の特別ＲＵＳＨ状態において１回目の特図２当たりではＶ入賞できず、大当たり状態を発生させることができずに、２回目の特図２の変動表示が時短（１）付き当たり結果となって、初めて第１パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第１の特別ＲＵＳＨ状態において残り４回しか、特図２当たりとなってＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させる機会がない。つまり、この場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態において合計４連チャンしかできない。
【３８６０】
これに対して、上述した第１の特別ＲＵＳＨ状態中に特図２の時短（２）付き当たりに当選し、Ｖ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合に新たに発生する第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、特図２当たりとなった場合にＶ入賞口３１ａは初めから第２パターンで開閉されるので、第２の特別ＲＵＳＨ状態の最初の特図２の変動中に消化された分の保留を満タンに補充することができれば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては合計５連チャンさせることができる。
【３８６１】
このように、特別ＲＵＳＨ状態が特図１の時短（２）大当たり当選に基づいて発生する

ものであるか、特図２の時短（２）当たり当選に基づいて発生するものであるかによって、それぞれの特別ＲＵＳＨ状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。また、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、何回目の変動で最初の特図２当たりを引くかによって、第１の特別ＲＵＳＨ状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。

【３８６２】

このように、第１の構成では、第１の特別ＲＵＳＨ状態における価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態における価値をＶ入賞率によって異ならせることで、第１の特別ＲＵＳＨ状態においてどれだけ早くＶ入賞させることができるかが、連チャン数の増加の決め手となるという遊技性を実現でき、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【３８６３】

次に、第２の構成について図２８０を参照して説明する。上述した実施例４３（図２３８も参照）では、特図１の時短（２）状態の終期は特図２の時短（２）状態の終期と同じ２回目の変動表示の開始までであったが、第２の構成では、特図１の時短（２）状態の終期を上述した実施例４３のものと異ならせている。そのため、本実施例の特図１の時短（２）状態の終期は、特図２の時短（２）状態の終期とも異なる。

【３８６４】

具体的には、図２８０に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルにおける特図１の時短状態の終期は、実施例４３に示す特図１の時短（２）状態の終期よりも遅い終期、例えば３回目の特図２の変動開始までとしている。これにより、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、１回目の特図２の変動表示が当たり結果となったがＶ入賞させることができなかった場合に、２回目の特図２の変動中においてこの消化された分の保留を補充することができる。

【３８６５】

次に、第２の構成における遊技の流れを、図２８１を参照して説明する。特図１の時短（２）状態の終期を３回目の特図２の変動開始までとすることで、上述したＶ入賞口３１ａが第１パターン（５０パーセントのＶ入賞率）で開閉されているため、特図２当たりとなったがＶ入賞しなかった場合が生じても、その消化された分の保留を補充することで、５回連チャンできる状態となる。すなわち、３回目の特図２の変動開始となるまでは、例えば２回目の特図２の変動時間中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき始動情報を保留することができる。

【３８６６】

保留できる数は、２回目以降の特図２の変動時間が短いこととの関係で１球としているが、時短状態の終期や、保留を補充できる数は、Ｖ入賞率との関係で変更してもよい。例えば、Ｖ入賞率が３０パーセントといった低い確率である場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態中に複数回数、Ｖ入賞できない事態が生じる可能性もある。このような場合、時短状態の終期をさらに長くするか（例えば４回目の特図２の変動開始までとするか）、２回目の以降の変動時間を長くして保留を補充できる数を増やすなどしてもよい。

【３８６７】

そうすると、２回目の特図２の変動が当たり結果となった場合に初めてＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができたとすると、その時点で保留は満タンに維持されているので、その後、さらに４回目の特図２の変動が当たり結果となった場合にＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができる。つまり、特図１の時短（２）状態の終期を、特図２の時短（２）状態の終期よりも遅い終期（例えば３回目の特図２の変動開始まで）とすることで、仮に第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２当たりとなったがＶ入賞させることができなかったとしても、その後に満タンまで補充できた保留に基づいて第１の特別ＲＵＳＨ状態において５連チャンさせることができる。

【３８６８】

なお、第１の特別ＲＵＳＨ状態における２回目の特図２の変動が当たり結果となったと

きにＶ入賞させることができなかった場合には、３回目の特図２の変動中は時短状態が終了しているので、２回目の特図２の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも４連チャンしかできないことになるので、第１の特別ＲＵＳＨ状態は、第２の特別ＲＵＳＨ状態に比べて遊技上の価値が低いといえる。

【３８６９】

次に、第１の構成と第２の構成の別例について図２８２，図２８３を参照して説明する。図２８２は、別例のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図２８３は、別例の特図２大当たり抽選用テーブルを示す図である。

【３８７０】

この別例では、図２８２に示すように、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態におけるＶ入賞率が上述した図２７８に示すテーブルとは逆に設定されている。つまり、第１の特別ＲＵＳＨ状態では、Ｖ入賞口３１ａを開閉するパターンが第１のパターン（Ｖ入賞率１００パーセント）に設定されているが、第２の特別ＲＵＳＨ状態では、Ｖ入賞口３１ａを開閉するパターンが第２パターン（Ｖ入賞率５０パーセント）に設定されている。すなわち、この別例では、第１の特別ＲＵＳＨ状態よりも第２の特別ＲＵＳＨ状態の方がＶ入賞させることが難しくなっている。

【３８７１】

そのため、この別例では、第２の特別ＲＵＳＨ状態でのＶ入賞し難さを補うために、図２８３に示すように、特図２の時短（２）状態の終期を、特図１の時短（２）状態の終期よりも遅い終期、例えば３回目の特図２の変動開始までとしている。このようにすれば、例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態において１回目の特図２の変動が当たりとなったがＶ入賞させることができず、２回目の特図２の変動が当たり結果となったときに初めてＶ入賞させることができたとすると、第２の特別ＲＵＳＨ状態における特図２の変動中に消化された分の特図２の保留を補充することができるので、その後、さらに４回目の特図２の変動が当たり結果となった場合にＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させて、５連チャンさせることも可能となる。

【３８７２】

なお、第２の特別ＲＵＳＨ状態における２回目の特図２の変動が当たり結果となったときにＶ入賞させることができなかった場合には、３回目の特図２の変動中は時短状態が終了しているので、２回目の特図２の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも４連チャンしかできないことになる。

【３８７３】

このように構成することで、この別例では、第１の特別ＲＵＳＨ状態では５連チャンを保証するが、その後、第２の特別ＲＵＳＨ状態に移行した場合は、簡単には５連チャンできない構成とすることができる。

【３８７４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、通常状態において第１始動情報に基づく特図１の変動表示の結果が時短（２）大当たりとなった場合に第１の特別ＲＵＳＨ状態を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）当たりとなった場合に第２の特別ＲＵＳＨ状態を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と、第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とを異ならせる。これにより、通常状態において特図１の変動表示の結果が時短付き大当たり結果となった場合に発生する第１のＲＵＳＨ状態の価値も、この第１のＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に発生する第２のＲＵＳＨ状態の価値も異ならない遊技機と比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した（Ｓｆ１）の遊技機の一例である。

【３８７５】

また、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の

結果が所定回数、特図２当たり結果となり易く、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が所定回数とは異なる回数（例えば第１の時短（２）状態よりも多い回数）、特図２当たり結果となり易い。これにより、第１のＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２のＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが異なり難い遊技機よりも、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した（Ｓｆ２）の遊技機の一例である。

【３８７６】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、その状態制御機能によって、第１の特別ＲＵＳＨ状態および第２の特別ＲＵＳＨ状態において、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）当たり結果となった場合であって遊技領域３０ａを流下する遊技球がＶ入賞口３１ａに入球した場合に、第２の特別ＲＵＳＨ状態を発生させるものであり、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とで、Ｖ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さを異ならせる。これにより、特図２の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球をＶ入賞口３１ａに入球させようとするときに、第１のＲＵＳＨ状態と第２のＲＵＳＨ状態とでＶ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さが異ならない遊技機に比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した（Ｓｆ３）の遊技機の一例である。

【３８７７】

また、第１の特別ＲＵＳＨ状態および第２の特別ＲＵＳＨ状態は、通常状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が成立し易い状態が所定期間発生する時短（２）状態を契機として発生するものであり、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、その状態制御機能によって、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とで、時短（２）状態の終期を異ならせる。これにより、第１のＲＵＳＨ状態と第２のＲＵＳＨ状態とで、時短状態の終期が異ならない遊技機に比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した（Ｓｆ４）の遊技機の一例である。

【実施例４７】

【３８７８】

上述した実施例４３から実施例４６では、ほぼ１／１の確率で特図２当たりに当選していたが、特図２当たりの確率はこれより低い確率、例えば１／２のような確率であってもよい。また、これに合わせて、連チャンゾーンおよびドキドキゾーンにかかる演出を実施例４６と異なる演出としてもよい。以下、これらの点を図２８４から図２８８を参照して説明する。図２８４は、実施例４７の特図２大当たり抽選用テーブルである。図２８５は、遊技の流れを説明する図である。図２８６は、連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図２８７は、図２８６とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図２８８は、図２８７に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３８７９】

本実施例の制御系の概要を説明する。本実施例では、上述した連チャンゾーンおよびドキドキゾーンを演出上の連チャンゾーンおよびドキドキゾーンという観点から説明する。つまり、本実施例では、遊技の状態を特別ＲＵＳＨ状態および通常ＲＵＳＨ状態として説明し、演出の状態を連チャンゾーン（演出上の連チャンゾーンまたは連チャンゾーン演出とも呼ぶ）およびドキドキゾーン（演出上のドキドキゾーンまたはドキドキゾーン演出とも呼ぶ）として分けて説明する。

【３８８０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能に対応する機能として、演出状態を制御する演出状態制御機能を備える。演出状態制御機能は、上述した実施例４３においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う次回遊技状態表示態様設定処理（図２５７参照）を実行する機能に対応する。

【３８８１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出状態制御機能によって、特図２の

変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図２の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（２）付き当たりよりも発生し易く時短（２）付き当たりよりも遊技者にとっての価値が低い時短（１）付き当たり、通常当たり、外れとなることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図２の変動表示の結果が外れとなることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を連チャンゾーンとは異なる演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。

【３８８２】

具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能から特別ＲＵＳＨ状態において最初に特図２の外れ結果が送られてきた時点（例えばその外れ結果の変動表示の開始時点）で、演出状態を連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更する。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能からドキドキゾーンが終了する時点で、演出上のドキドキゾーンも終了する。

【３８８３】

このように構成することで、特別ＲＵＳＨ状態中に遊技者にとって好ましくない外れ結果になることが先読みされているような場合は、遊技の状態としては特別ＲＵＳＨ状態中であっても、連チャンゾーンに係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特別ＲＵＳＨ状態中に外れ結果となる前のタイミングで、演出上は連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更し、特別ＲＵＳＨ状態のうちの外れを含む期間を、ドキドキゾーンに係る演出として楽しませることができる。

【３８８４】

本実施例の特図２大当たり抽選用テーブルは、図２８４に示すように、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「３００」～「４４９」および「４５１」～「５９９」の値である場合に当たりとなる。つまり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２当たり確率が約１／２となるように設定されている。

【３８８５】

本実施例の遊技の流れを説明する。図２８５に示すように、特別ＲＵＳＨ状態において１回目と２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりであり、３回目と４回目の特図２の変動表示の結果が外れであり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりであるとする。この場合、遊技の状態としては、５回目の特図２当たりまで特別ＲＵＳＨ状態が続き、６回目の特図２の変動表示から通常ＲＵＳＨ状態が開始されるが、遊技の状態としては、２回目の特図２当たりまでで演出上の連チャンゾーンを終了し、３回目の特図２の変動表示からは演出上のドキドキゾーンを開始する。演出上のドキドキゾーンは、そのまま６回目の特図２の変動中も続き、通常ＲＵＳＨ状態の遊技の終了に合わせて終了する。

【３８８６】

本実施例の連チャン示唆演出について説明する。まず、図２８６を参照して、特別ＲＵＳＨ状態中の１回目から４回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりとなり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりとなる場合について説明する。

【３８８７】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態（演出上は連チャンゾーン）の変動１回目（以下、変動回数は特別ＲＵＳＨ状態と通常ＲＵＳＨ状態とを通した回数）を示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２と、当該保留から第３保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、「チャージを１００まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。なお、本実施例の連チャン示唆演出では、チャージが１００まで貯まったこ

とは保留が満タンになったことのみを示し、実施例４４，実施例４５のような連チャン回数の示唆は行わない。

【３８８８】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージを１００まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【３８８９】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が連チャン示唆情報ＲＳとして表示された状態の変動中画面４３ｃが表示されている。

【３８９０】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、特別ＲＵＳＨ状態中の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりまたは通常当たりを示す組合せで表示されている。この後、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３８９１】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が特別ＲＵＳＨ状態（演出上は連チャンゾーン）が継続することを示す「連チャンゾーン中」「１連チャン目終了」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３８９２】

また、この後、特別ＲＵＳＨ状態中の変動２～４回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～４連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３８９３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態の５回目の特図２の変動表示が行われている状態の変動中画面４３ｃが表示されている。

【３８９４】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、特別ＲＵＳＨ状態中の変動５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。この後、Ｖ入賞を契機として５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３８９５】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が通常ＲＵＳＨ状態（演出上はドキドキゾーン）に移行することを示す「５連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３８９６】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２が表示される。ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像である。

【３８９７】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「ドキドキゾーン」「変動６回目」という文字画像が表示された状態の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画

像が表示されている。なお、この画面は、バトル演出の結果が勝利であれば特図２の変動表示の結果が時短（１）当たり（通常ＲＵＳＨ状態の継続）であることを示している。

【３８９８】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、バトル演出の結果が遊技者側の勝利結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たり（例えば「３」「３」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３８９９】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「ドキドキゾーン継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３９００】

このように、特別ＲＵＳＨ状態において１回目から５回目の特図２の変動表示がいずれも時短（１）当たりまたは通常当たりとなる場合の連チャンゾーン演出は、当たり結果を迅速に出すことを旨としている。もちろん、特図２の変動表示が当たり結果となる場合に、その背景画像で当たり結果を示唆する表示を行ってもよい。これにより、遊技者は、特別ＲＵＳＨ状態は、１回目から５回目の特図２の当たり結果が短い時間で連続して出されるものであることを実感できる。

【３９０１】

次に、図２８７，図２８８を参照して、特別ＲＵＳＨ状態中の１回目から２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりとなり、３回目と４回目の特図２の変動表示の結果が外れとなり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりとなる場合について説明する。これは、上述した図２８５の遊技の流れに対応している。

【３９０２】

（ａ）から（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、上述した図２８６の表示画面４２ａと同じである。ただし、１回目の特図２の変動表示中に表示されている当該保留表示ｔｈおよび第１保留表示ｈ１は、内部的には時短（１）当たりまたは通常当たりに対応し、第２保留表示ｈ２および第３保留表示ｈ３は、内部的には外れに対応し、第４保留表示ｈ４は、内部的には時短（１）当たりに対応している点が相違している。

【３９０３】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）または通常当たりであったため、２連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。ただし、３回目以降の特図２の変動結果（始動情報）の中に外れが含まれており、遊技の状態としては通常ＲＵＳＨ状態に似た状態となるので、エンディング画面４３ｊには、ドキドキゾーンに突入することを示す「２連チャン目終了」「ドキドキゾーン中」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３９０４】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、見かけ上、通常ＲＵＳＨ状態（ドキドキゾーン）であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１と、ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１が表示されている。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【３９０５】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動３回目において、当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述した図２８６（ｊ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。

【３９０６】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動３回

目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「３」「４」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３９０７】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動４回目において、当該保留表示ｔｈから第１保留表示ｈ１までが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。

【３９０８】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動４回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「５」「６」「５」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３９０９】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動５回目において、当該保留表示ｔｈが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。

【３９１０】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動５回目において、バトル演出の結果が遊技者側の処理結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図２の変動結果が時短（１）当たり（例えば「５」「５」「５」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３９１１】

次に、図２８８を参照する。（ｍ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が内部的には通常ＲＵＳＨ状態へ突入（演出上は連チャンゾーンが継続）することを示す「３連チャン目終了」「ドキドキゾーン継続」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３９１２】

（ｎ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目において、当該保留表示ｔｈが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）（ｉ）（ｋ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。

【３９１３】

（ｏ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「６」「７」「６」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３９１４】

（ｐ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目が外れ（通常状態）であることを示す通常画面４３ａが表示されている。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示されている。

【３９１５】

このように、特別ＲＵＳＨ状態において外れを含む場合の連チャンゾーン演出は、外れを含む期間の特別ＲＵＳＨ状態が見かけ上、通常ＲＵＳＨ状態に似た状態となるため、この期間をドキドキゾーン演出として表示することで、外れを含む期間の特別ＲＵＳＨ状態について連チャンが続かないにも関わらず連チャンゾーン演出が行われることに対する遊技者の違和感を低減することができる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様

を遊技者に見せることで、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【３９１６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出状態制御機能によって、特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図２の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（１）付き当たり、通常当たりまたは外れ結果となることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図２の変動表示の結果が外れ結果となることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。これにより、特別ＲＵＳＨ状態中に外れ結果になることが先読みされているような場合は、連チャンゾーン演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特図２の変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミング（外れ結果にかかる変動表示の開始時点）で、連チャンゾーン演出に替えてドキドキゾーン演出を楽しむこともできる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは上述した（Ｓａ１６）の遊技機の一例である。

【実施例４８】

【３９１７】

上述した実施例４３～実施例４５では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される例えば時短（２）によって発生する特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成であったが、本実施例では異なる特定状態によって、上述した実施例４３～実施例４５とは異なる態様で大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。特に実施例１および実施例４３～実施例４５のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【３９１８】

第１図柄表示装置４０は、図２８９に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き７セグメントＬＥＤ表示器）である第１セグメント表示部４０ａ１，４０ａ２を備えている。第１セグメント表示部４０ａ１は、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づいて変動発光等し、第１セグメント表示部４０ａ２は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて変動発光等する。さらに、第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、第１セグメント表示部４０ａにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ４０ｂ，４０ｃを備えている。保留ランプ４０ｂは、特図１に関する変動動作の保留数を示し、保留ランプ４０ｃは、特図２に関する変動動作の保留数を示している。

【３９１９】

遊技盤３０上におけるゲートは、遊技球の通過を検出するスルーゲートである。遊技者が右打ちをして特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うと、発射された遊技球は、特図２用始動入賞装置３３ｂの上流に設けられたゲートを通過することになる。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄の抽選が実行される。普通図柄に係る抽選に当選すると、閉状態となっている特図２用始動入賞装置３３ｂが一定期間開状態となる。普通図柄の抽選に落選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態のまま動作しない。普通図柄の当たり確率は、例えば１／１５である。なお、通常状態においては、すべて普通図柄の抽選に落選する結果とすることで、普通図柄の変動パターンを遊技者に判別し難い構成としてもよい。

【３９２０】

次に、図２９０を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図２９０（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。特図１用始動入賞装置３３ａに遊

技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。

【３９２１】

図２９０（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」，「３００」，「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４７」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「７」，「９」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「４８」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。

【３９２２】

特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【３９２３】

特図１の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図１の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、後述する時短Ａが付く６Ｒ時短Ａ付き大当たりとなる。特図１の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない６Ｒ通常大当たりとなる。このように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約４８パーセントの割合で６Ｒ通常大当たりとなり、約５２パーセントの割合で６Ｒ時短Ａ付き大当たりとなる。

【３９２４】

なお、本実施例においては、大当たり図柄カウンタＣ２によって、当たり種別が異なる。大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「１９」の場合は、時短Ａ１が付く６Ｒ時短Ａ１付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「２０」～「３４」の場合は、時短Ａ２が付く６Ｒ時短Ａ２付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「３５」～「４４」の場合は、時短Ａ３が付く６Ｒ時短Ａ３付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「４５」～「４７」の場合は、時短Ａ４が付く６Ｒ時短Ａ４付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「４８」～「９９」の場合は、通常大当たりとなる。

【３９２５】

時短Ａ１ないし時短Ａ４は、後述する保留ルートに突入するための特図２に係る保留数が異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利特典である。すなわち、時短Ａ１の場合、特図２に係る保留が４回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ２の場合、特図２に係る保留が３回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ３の場合、特図２に係る保留が２回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ１の場合、特図２に係る保留が１回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。この他、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４は、普通図柄変動が２０回発生すると遊技状態は普通図柄ルートに突入し、保留ルートの突入を待たず終了する。普通図柄ルート、保留ルートの詳細については後述する。付与された時短が連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４のいずれであるか（保留を何回貯める必要があるのか）は遊技者は知らされていないので、遊技者は普通図柄変動が２０回発生するまでに、連続して操作を行うほど保留ルートが成立し易くなる。

【３９２６】

なお、特図１の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「７」図柄のみを６Ｒ時短Ａ付き大当たり確定と定め、「７」を除く奇数図柄であれば時短Ａ付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短Ａ付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【３９２７】
図２９０（ｂ）は、時短状態中における特図２大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Ａに係るテーブルである。図２９０（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」，「３００」の場合には、上述した第２大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合には、上述した第１大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」，「１」の場合にのみ外れとなる。
【３９２８】
大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」の場合の当たり種別は、時短Ａ４または、後述する時短Ｂが付く６Ｒ時短付き大当たりである。大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合の当たり種別は、時短が付かない６Ｒ通常大当たりである。
【３９２９】
特図２大当たり抽選用テーブルにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「０」，「１」，「１５０」，「３００」，「４５０」以外の値となった場合について説明する。この場合において、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「５１」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ２が第３記号で停止する第１小当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」図柄で揃う。また、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５２」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ２が第４記号で停止する第２小当たりとなり、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「７」，「９」図柄で揃う。
【３９３０】
なお、本実施例においては、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」，「１」，「１５０」，「３００」，「４５０」以外の値となった場合において、大当たり図柄カウンタＣ２が変化すると、当たり種別も変化する。大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「５１」の場合は、時短が付かない通常大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「５２」～「７１」の場合は、時短Ａ１が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「７２」～「８６」の場合は、時短Ａ２が付く３Ｒ時短大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「８７」～「９６」の場合は、時短Ａ４が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「９７」～「９９」の場合は、時短Ａ４が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。時短Ａ１～時短４は、時短の終期の設定が互いに異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利状態である。
【３９３１】
また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合でＶ入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ通常大当たりとなり、約２パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ時短付き大当たりとなる。なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてＶ入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。
【３９３２】
図２９１は、時短状態中における特図２大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Ｂに係るテーブルである。時短Ｂは、時短Ａ状態の次に現れる時短状態であって遊技者にとって有利な有利演出である。本実施例では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態となるまでに、後述する保留ルートまたは普通図柄ルートを通過する構成となっている。時短Ｂ状態は普通図柄変動が３０回発生する有利演出が行われると終了し、遊技状態は時短なしの通常状態に戻る。
【３９３３】
時短Ｂに係る特図２大当たり抽選用テーブルは、図２９０（ｂ）で説明した時短Ａに係る特図２大当たり抽選用テーブルとほぼ同様である。ただし、時短の終期が互いに異なっ

ている。時短Ｂの終期は、全て普通図柄変動３０回の有利演出が行われるまでとなっている。

【３９３４】

次に、図２９２を参照して普通図柄用始動口３４（ゲート）の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図２９２（ａ）は時短状態における普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり選択用テーブルであり、（ｃ）は、普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となる。

【３９３５】

第２図柄表示装置４１における表示部４１ｂが特図２用始動入賞装置３３と連動して発光する様子は、実施例４３における第２図柄表示装置４１と同様である。また、第２図柄表示装置４１における保留ランプ４１ｃが普通図柄変動を保留する様子も実施例４３における第２図柄表示装置４１と同様である。表示部４１ｂ，保留ランプ４１ｃが行う表示を第３図柄表示装置４２に行わせるようにしてもよい。

【３９３６】

図２９２（ａ）に示すように、時短状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「０」～「１６」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣＳ３の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「１７」～「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣＳ３の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約１／１５の確率で当たりになる。

【３９３７】

図２９２（ｂ）に示すように、通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「０」～「２５０」の場合、外れである。通常状態や大当たり状態中は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球できないようにしている。なお、当たりを含めても構わないが、開放タイミングは、遊技者に認識され難くするように変動時間等を設定することが好ましい。

【３９３８】

図２９２（ｃ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短Ａ状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば３秒、１０秒、１５秒）に設定され、時短Ｂ状態中も第２図柄の変動時間が短い時間（例えば３秒、１５秒、３０秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば６０秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【３９３９】

なお、時短状態における第２図柄の変動時間は、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値によって変化する。すなわち、時短Ａ状態において、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「０」～「８３」の場合、第２図柄の変動時間は３秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「８４」～「１６７」の場合、第２図柄の変動時間は１０秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「１６８」～「２５０」の場合、第２図柄の変動時間は１５秒である。

【３９４０】

同様に、時短Ｂ状態において、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「０」～「８３」の場合、第２図柄の変動時間は３秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「８４」～「１６７」の場合、第２図柄の変動時間は１５秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「１６８」～「２５０」の場合、第２図柄の変動時間は３０秒である。

【３９４１】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【３９４２】

特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間について説明する。通常状態、大当たりラウンド遊技状態においては、図２９２（ｂ）を用いて説明したように、第２図柄の変動は全て外れとなるので、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放される場合はない。したがって、普通図柄変動パターン抽選用テーブルにおいて当該状態に対応する開放時間は設定されていない。一方、時短Ａ，時短Ｂ状態における特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は、０．９秒に設定されている。

【３９４３】

次に、図２９３を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図２９３（ａ）は、時短Ａにおける特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、時短Ｂにおける特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【３９４４】

図２９３（ａ）に示すように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」，「４５０」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば３０秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」，「１５１」～「２９９」，「３０１」～「４９９」，「４５１」～「５９９」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば３０秒、６０秒、９０秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ長変動（例えば３０秒）に設定されている。

【３９４５】

小当たり長変動には変動時間が３０秒のパターンＡ，変動時間が６０秒のパターンＢ，変動時間が９０秒のパターンＣが存在する。小当たりには上述したように、通常当たり、時短Ａ１付き当たり、時短Ａ２付き当たり、時短Ａ３付き当たり、および時短Ａ４付き当たりの５通りがあることからすると、小当たり長変動には、通常当たり（パターンＡ）、通常当たり（パターンＢ）・・・時短Ａ４付き当たり（パターンＣ）の１５通りがある。

【３９４６】

変動種別カウンタＣＳ１は、小当たりの変動時間を決定する。すなわち、変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」の時には、小当たりはパターンＡとなり、小当たりの変動時間は、３０秒に設定される。変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」の時には、小当たりはパターンＢとなり、小当たりの変動時間は、６０秒に設定される。変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」の時には、小当たりはパターンＣとなり、小当たりの変動時間は、３０秒に設定される。

【３９４７】

図２９３（ｂ）に示すように、時短Ｂ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」，「４５０」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり短変動（例えば２秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」，「１５１」～「２９９」，「３０１」～「４９９」，「４５１」～「５９９」のいずれかである場合、小当たり短変動（例えば２秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ短変動（例えば２秒）に設定されている。

【３９４８】

図２９３を参照すれば明らかなように、時短Ａ状態における特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態における特図２に係る変動時間より長い。時短Ｂ状態における変動時間は２秒なので、時短Ｂ状態において特図２に係る保留を貯めることはほぼ見込めないが、時短Ａ

状態における変動時間は３０秒～９０秒なので、時短Ａ状態において特図２に係る保留を貯めることは比較的容易である。

【３９４９】

ここで、大当たりの種別について説明する。特図１変動における大当たりとしては、特図１の大当たり当選後に発生する通常大当たりと、時短付き大当たりの２種類がある。特図２変動における大当たりとしては、特図２の当たり（小当たり。以下、単に当たりと呼ぶ。）当選後にＶ入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短付き当たりと、Ｖ入賞に関わりなく発生する大当たりとして直撃大当たり（通常大当たり，時短付き大当たりを含む）の２種類がある。なお、直撃大当たりを省く構成としてもよい。

【３９５０】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【３９５１】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞頻度が高くなるものである。より具体的には、時短状態とは、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態である。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

【３９５２】

時短状態について具体的に説明する。本実施例の構成では、時短には時短Ａと時短Ｂの２種類がある。時短Ａは、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入賞したことに伴う初当たりが時短付き大当たりとなった場合、または、後述する移行条件の成立前に時短Ａ中に特図２当たりが時短付き当たりとなった場合に、当該大当たりのエンディング後に付与される特典である。時短Ａが初当たりや上述した時短Ａ中の特図２当たりに付与されると、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図２用始動入賞装置３３ａへの遊技球入賞に伴う特図２に係る変動時間がそれぞれ短縮する。時短Ａの発生により、普通図柄に係る変動時間は、例えば１分～１０分から例えば３秒～１５秒に短縮され、遊技者はゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになる。特図２に係る抽選は、特図１に係る抽選よりも当たりが発生し易いので、この時点より、遊技者にとって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりゲートおよび特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利となる。このように、時短Ａは、特図２に係る遊技に関している。この点は、時短Ｂ状態も同様である。

【３９５３】

時短Ａは、特図２に係る変動表示の時間も短縮させるのでこの点について説明する。通常状態において、特図２用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞したことに伴う特図２に係る変動時間は例えば３分～１０分であり、遊技者が開状態の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させ、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。ところが、時短Ａが発生すると、特図２に係る変動時間は、例えば３０秒～９０秒に短縮される。時短Ａ状態においては、遊技者は開状態の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させ、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができる。時短Ａの発生中は、後述する時短Ｂ状態中に比べて特図２の変動に係る保留を貯めることが容易であるがこの点については後述する。

【３９５４】

続いて時短Ｂについて説明する。時短Ｂは、時短Ａ状態において時短Ａから時短Ｂに移行するための所定条件が成立した状態で特図２当たりとなったときに付与される特典であ

る。時短Ａから時短Ｂに移行するための所定条件が成立するには、時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数（例えば４回）貯まるか、時短Ａ状態において普通図柄の変動が２０回なされている必要がある。

【３９５５】

時短Ｂも時短Ａと同様、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図２用始動入賞装置３３ａへの遊技球入賞に伴う特図２に係る変動時間をそれぞれ短縮する。時短Ｂの発生により、普通図柄に係る変動時間は、１０分から例えば３秒～３０秒に短縮され、特図２に係る変動時間は、例えば２秒に短縮される。時短Ｂの発生中は、上述した時短Ａ状態に比べて特図２の変動に係る保留を貯めることが困難であるがこの点については後述する。

【３９５６】

時短状態の終了条件について説明する。時短Ａは、上述した時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立した状態で特図２当たりとなった時点で終了する。時短Ｂは、時短Ｂ状態において時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件が成立した状態で特図２当たりとなった時点で終了する。時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件は、普通図柄変動３０回の有利演出が行われるなされることである。

【３９５７】

＜遊技の流れ＞

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の少なくとも３つの遊技状態を発生させることができる。遊技は図２９４に示すように、通常状態から始まり、第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行する。その後、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態が終了して通常状態となり、時短付き当たりが成立することによって時短Ｂ状態へ移行する。その後、第３の条件が満たされ、時短付き当たりが成立すると、遊技状態は、時短Ｂ状態から通常状態へ移行する。以下、図２９４に示した遊技に流れについて説明する。

【３９５８】

なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、時短Ａ状態中・時短Ｂ状態中で分けているが、これは変動開始時に時短Ａ状態中であるか時短Ｂ状態中であるかを示す。特図２の変動中に例えば規定数保留または規定回数普図変動の成立によって時短Ａ状態が終了して通常状態となったが、特図２の変動が外れになる場合、残保留の抽選時は通常状態であるが、この残保留の変動開始時には、時短Ｂ状態中の特図２大当たり抽選用テーブルと同じものを参照するものとする。

【３９５９】

＜通常状態＞

通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも特図１に係る抽選の結果、通常大当たりまたは時短付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。大当たり状態はエンディング演出の終了とともに終了する。

【３９６０】

通常状態においてはゲートを狙うと遊技者にとって不利なのでこの点について説明する。時短Ａ，Ｂが付かない通常状態において、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄の変動時間は、例えば１分～１０分であり、遊技者がゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。したがって、時短状態ではない通常状態において遊技者としては特図２に係る変動表示を発生させることが極めて困難なゲートを狙うよりも特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利

である。なお、普通図柄の当たり確率を通常状態と時短状態で一定としない構成としてもよい。

【３９６１】

＜時短Ａ状態＞

特図１の変動表示において時短付き大当たりに当選した場合について説明する。特図１の時短付き大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短Ａが付与される。特図１の時短付き大当たりの当選が上述した第１の条件である。なお、特図１の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技の状態が特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球前の状態に戻り、時短Ａは付与されない。

【３９６２】

特図１に係る時短付き大当たり状態のエンディング演出が終了した時点で、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄抽選の変動時間が短縮されるので、遊技状態は、ゲート及び特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態である時短Ａ状態に移行する。時短Ａには、厳密には時短Ａ１～時短Ａ４の４種類の連続操作有利特典があるが、この時発生する時短Ａは、時短Ａ１であったとする。時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典は、後述する保留ルートに関する規定数が異なる。この点は、保留ルートの説明とともに後述する。

【３９６３】

時短Ａ状態の開始時においては、特図２用始動入賞装置３３ｂは開状態となっていないので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。もっとも、本実施例のゲートは、右側遊技領域３０ｒから特図２用始動入賞装置３３ｂへ向かうまでの遊技球の通り道にあるので、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うように遊技球を発射させれば、発射された遊技球のほとんどはゲートを通過することになる。

【３９６４】

右打ち遊技中において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は例えば３秒～１５秒なので、時短なしの通常状態と比較して速やかに普通図柄に係る抽選結果が出る。普通図柄の当たり確率は例えば１／１５である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。

【３９６５】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなると、特図２用始動入賞装置３３ｂは開状態とならないので、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができない。この場合でも、右打ちに係る時短Ａは継続しているので、遊技球は再びゲートを通過し、普通図柄に係る変動が開始され、速やかに抽選の結果が出る。

【３９６６】

普通図柄に係る抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。この時点で、第３図柄表示装置４２には、「保留を４つ貯めて下さい」といった４回分の保留を促す表示をしてもよい。この表示は、後述する時短Ｂへの移行に必要な保留数を示している。このような表示は、特図２に係る変動動作の保留が例えば１つ貯まった状態で行ってもよく、この場合、第３図柄表示装置４２には、「保留をあと３つ貯めて下さい」といった時短Ｂへの移行に必要な保留数に達しつつある状況が表示されることになる。なお、このような時短Ｂへの移行に関する情報を第３図柄表示装置４２等に報知させない構成とすることもできる。

【３９６７】

特図２に係る変動時間は、時短Ａ状態において例えば３０秒～９０秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができる。すなわち、特図２抽選に係る変動中の遊技状態は、時短Ａ状態であるので、遊技者がこの間に右打ちを行うと、発射された遊技球は、ゲートを通過し、例えば、その３秒～１５秒後に普通図柄に

係る抽選結果が出る。この抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは再び開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは再び閉状態となる。この時点で通常ならば、特図２抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として１回分の変動動作に係る保留が貯まる。

【３９６８】

なお、保留を貯める際に１球の遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させると、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となったが、本実施例はこの構成に限られず、開状態となっている特図２用始動入賞装置３３ｂに複数の遊技球が入球することで複数回分の変動動作に係る保留を一度に貯める構成としてもよい。また、遊技球のゲート通過に伴い普通図柄が当選となった場合、特図２用始動入賞装置３３ｂを複数回開閉させるように構成してもよい。この場合も、１球の遊技球がゲートを通過しただけで、複数の保留を貯める機会が遊技者に与えられる。

【３９６９】

時短Ａから時短Ｂに移行する条件の成立前に特図２に係る抽選が特図２当たりに当選すると、時短Ａは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ａ状態に戻る。例えば、この条件の成立前に当選した特図２の時短付き当たりに基づき新たな時短Ａ状態が発生し、新たに時短Ａから時短Ｂに移行する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短Ａ状態が続く。もちろん、時短付当たり毎に新たな時短Ａ状態が発生する構成に限らず、初当たりで発生した時短Ａ状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立した時点で、時短Ｂ状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ａは停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【３９７０】

特図２の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態についてもう少し詳しく説明する。まず、特図２に係る変動中に保留が貯まっていない場合、遊技は、時短Ａが付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。一方、特図２に係る変動中に保留が貯まっている場合、エンディング演出後に１回分の保留が当該変動に移行し、再び特図２に係る変動が開始されることになる。この２回目の変動は、時短Ａ状態中における変動なので、変動時間は、例えば３０秒～９０秒であり、この間に新たな変動動作の保留を貯めることができる。

【３９７１】

＜時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行＞

時短Ａ状態は、時短Ａから時短Ｂに移行する所定条件が成立すると時短Ｂ状態に移行する。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ａ状態における普通図柄の２０回目の変動を終えると、時短Ａから時短Ｂに移行する１つ目の条件が成立し、時短Ａ状態が終了して、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短Ｂが付く。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると２つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短Ｂ状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると時短Ａから時短Ｂに移行し、遊技

状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態となる。時短Ａは時短Ｂに移行する前に終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、普通図柄ルートとよぶ。

【３９７２】

普通図柄ルートにおける時短Ａの終期としては、上述した１つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した２つ目の条件が成立したときでもよい。

【３９７３】

なお、普通図柄における２０回の変動の全てがハズレとなった場合は、時短Ａ状態の終了に関する条件は満たされているので、図２９５に示すように、時短Ａは終了して、遊技状態は通常状態に戻る。時短Ａ状態の終了に関する条件成立後、特図２の変動が時短付き当たりとなったにも関わらずＶ入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなるものでもよい。

【３９７４】

普通図柄ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた普通図柄の変動回数は、０回にリセットされ、新たな時短Ａが始まると、普通図柄の変動がある度に変動回数が１回、２回・・・２０回と計数される。

【３９７５】

その一方で、時短Ａは、特図２の変動中に特図２に係る変動の保留が規定数（時短Ａ１においては４回、時短Ａ２においては３回、時短Ａ３においては２回、時短Ａ４においては１回）貯まった状態で、当該特図２の変動が時短付き当たりに当選しても時短Ｂに移行する。本例では、発生した時短Ａは、時短Ａ１であったので、上述の規定数は４である。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選が何度も繰り返される。この抽選回数が２０回を越えない間に、上述した変動動作の保留が４回分貯まる場合がある。この場合とは具体的には、特図２に係る当該変動の実行中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球入賞が複数発生し、変動動作の保留が４回分貯まる場合が考えられる。保留が４回分貯まると、時短Ａから時短Ｂに移行する１つ目の条件が成立し、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短Ｂが付く。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると２つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短Ｂ状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると通常状態から時短Ｂに移行し、遊技状態は、通常状態から時短Ｂ状態となる。時短Ａは時短Ｂに移行する前に終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、保留ルートとよぶ。普通図柄ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第２の条件である。

【３９７６】

保留ルートにおける時短Ａの終期としては、普通図柄ルートと同様、上述した１つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した２つ目の条件が成立したときでもよい。

【３９７７】

保留ルートにおいて、１つ目の条件（保留４回貯留）が成立した場合、遊技の状態が通常状態に移行しない場合があるので、この例について説明する。１つ目の条件が成立すると、遊技の状態を通常状態に移行させる前に時短Ａを継続させるか否かの抽選（時短Ａ継続可否抽選）が実行される。この抽選は、変動表示を伴わず、開始されると即座に結果が出る。当該抽選に落選すると、上述したように、遊技の状態は通常状態に戻る。しかし、当該抽選に当選すると、時短Ａが継続される。いずれの場合も、２つ目の条件（Ｖ入賞）が成立すると、遊技状態は時短Ｂに移行する。当該抽選に当選する確率は、例えば５０％である。

【３９７８】

時短Ａ継続可否抽選の意義について説明する。当該抽選で当選すると、特図２に係る保

留を更に貯めることができる機会が与えられる。１つ目の条件が成立しても時短Ａが継続するからである。本例における１つ目の条件における保留個数は、保留が貯められる上限の４回であるので、時短Ａ継続可否抽選に当選してもこれ以上特図２に係る保留を増やすことはできないが、１つ目の条件が、３回の保留を貯めることであれば、１つ目の条件の成立後においても、保留が１つ分だけ空きとなっている。とはいえ、時短Ａ継続可否抽選に落選してしまうと、遊技の状態は通常状態に戻るので、特図２に係る保留は貯めることができない。一方、時短Ａ継続可否抽選に当選すると、時短Ａは継続するので、時短Ｂが始まるまでに保留を１だけ増やすことができる。すなわち、時短Ａ継続可否抽選は、時短Ｂ以降直前における遊技の状態を通常状態とするか、保留が貯められる特典付きの時短Ａ状態とするかを決める抽選である。

【３９７９】

なお、時短Ａ状態の終了に関する条件成立後、特図２の変動が時短付き当たりとなったにも関わらずＶ入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなるものでもよい。

【３９８０】

保留ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた特図２に係る保留回数は、新たな時短Ａに引き継がれる。新たな時短Ａは、先の時短Ａ状態において貯められた保留と、当該時短Ａ状態において貯められた保留回数の合計が４回になると終了する。

【３９８１】

なお、上述の保留ルートにおいて特図２の時短付き当たりに時短Ｂが付く条件は、保留が４回貯まることになっている。また、上述した図２９０（ｂ）の通り、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数が例えば１回～４回に変化する。つまり、本実施例では、予め定められた保留回数（１回～４回）の中から選択された回数を保留ルートの突入条件として設定される。このように、保留ルート突入の難易度が可変なので時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【３９８２】

また、図２９０（ｂ）のように、保留ルート突入に必要な保留の回数に応じて時短Ｂ状態になるタイミングが異なるので、保留ルート突入の難易度が変化する。したがって、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。また、当該保留ルート突入に必要な保留回数は、抽選結果によって変化する。このような構成とすれば、特図１に係る抽選に新たな価値を付加することができるので、通常状態における遊技が単調でなくなる。

【３９８３】

また、状況に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数を変化させる例としては、時短Ａ状態が長引くほど保留ルート突入に必要な保留の回数が減少するような構成が考えられる。この場合、例えば、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が０回～４回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が４回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が５回～９回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が３回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が１０回～１５回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が２回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が１６回～１９回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が１回に設定される。このように、本例では、保留ルート突入に必要な保留回数を所定のタイミングで別の回数に変更するので、遊技を行っている間に遊技状態が自動的に変化し、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【３９８４】

＜保留あり時短Ｂ状態＞

時短Ｂ移行後、特図２に係る保留が４回分貯まっている場合は、時短Ｂ状態において当該保留が消化される。この状態を説明の便宜上、保留あり時短Ｂ状態と呼ぶ。保留あり時短Ｂ状態において４回分の保留が消化される様子について説明する。変動動作に係る保留の消化が始まると、まず、特図２に係る変動表示が開始される。特図２に係る変動時間は

、時短Ｂ状態において例えば２秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。

【３９８５】

時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図２に係る抽選に当選すると、時短Ｂは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ｂ状態に戻る。すなわち、この条件の成立前に当選した特図２の時短付き当たりに基づき新たな時短Ｂ状態が発生し、新たに発生した時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短Ｂ状態が続く。もちろん、時短付き当たりが発生する毎に新たな時短Ｂ状態が発生する構成に限らず、最初に発生した時短Ｂ状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短Ｂから通常状態に移行する条件が成立した時点で、通常状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは停止しないまま、遊技は次の保留消化に移行する。いずれにせよ、特図２に係る抽選結果が出た時点で貯められている保留は１回分減少する。

【３９８６】

このような特図２に係る変動表示に係る動作は、保留された回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は４回分貯められているので、同様の動作が４回繰り返される。

【３９８７】

＜保留なし時短Ｂ状態＞

やがて、時短Ｂが継続した状態で全ての保留が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留あり時短Ｂ状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図２大当たりを狙う、保留なし時短Ｂ状態へ移行する。なお、上述したように、本実施例に係る時短Ｂは、４回の保留に関する保留ルートに依らなくても、保留とは無関係の普通図柄ルートでも発生する。したがって、普通図柄ルートに関する時短Ｂは、保留あり時短Ｂを経ることなく、保留なし時短Ｂから開始されることがある。保留が１つも貯まっていない状態で２０回目の普通図柄に係る変動終了後の特図２の変動が時短付き当たりとなることがあり得るからである。もっとも、保留が４回に満たないまま普通図柄ルートで時短Ｂに移行する場合もあるから、時短Ｂは、保留が４回に満たない保留あり時短Ｂを経て、保留なし時短Ｂに移行することもある。普通図柄ルートで時短Ｂが発生した場合は、消化される保留の回数は０回～３回のいずれかとなる。

【３９８８】

保留なし時短Ｂ状態が開始された後の様子について説明する。保留なし時短Ｂ状態の開始時においては、特図２に係る変動表示は自動的には発生せず、特図２用始動入賞装置３３ｂも開状態となっていないので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。右打ちされた遊技球のほとんどはゲートを通過することになるという事情は時短Ａ状態と同様である。

【３９８９】

保留なし時短Ｂ状態において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は時短Ａのときよりもやや長い３秒～３０秒である。そして、普通図柄の当たり確率は時短Ａのときと同じ例えば１／１５である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。

【３９９０】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなった場合、ゲートを狙えば、再び普通図柄の抽選が実行される点も時短Ａのときと同様である。

【３９９１】
普通図柄に係る抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態において例えば２秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。この点は、上述した保留あり時短Ｂ状態と同様である。
【３９９２】
時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図２に係る抽選が特図２当たりに当選すると、時短Ｂは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ｂ状態に戻る。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。
【３９９３】
このように、時短Ｂ状態においては、新たに特図２に係る保留を貯めることはできないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。特図２に係る変動時間が２秒だからである。この点が特図２に係る保留を貯めることができる時短Ａ状態とは異なる。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは、停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。
【３９９４】
＜時短Ｂ状態の終了＞
上述したように時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において普通図柄変動例えば３０回の有利演出が行われると終了する。保留なし時短Ｂ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ｂ状態における普通図柄変動３０回目の有利演出を終えると、時短Ｂ状態は終了する。時短Ｂ状態が終了すると、遊技は、特図１に係る通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図１用始動入賞装置３３ａを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われることが上述した第３の条件である。
【３９９５】
時短Ｂの終了時点としては、保留なし時短Ｂ状態において、特図２に係る変動表示の実行中である場合もあれば、保留なし時短Ｂ状態において、特図２に係る変動表示が開始される前の場合もある。なお、本実施例における大当たりラウンド演出中、エンディング演出中の遊技状態は時短Ｂ状態ではないので、この期間に時短Ｂ状態の終了条件が成立することはない。
【３９９６】
時短Ｂ状態における普通図柄の抽選は、主に保留なし時短Ｂ状態において行われるのでこの点について説明する。保留あり時短Ｂ状態は、遊技者は特図２の変動に係る４回の保留が消化されるまでは、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させる目的以外では遊技者は通常、右打ちを行わない。Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞できるのは、特図２に係る変動表示の当たり確定後であるので、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させる時点は、時短Ｂ状態ではなく、通常状態に属している。通常状態において遊技球がゲートを通過しても、時短Ｂ状態における通常図柄の抽選がなされることはない。従って、保留あり時短Ｂ状態において、時短Ｂ状態の終了条件となる３０回の有利演出が行われる時短回数が消費されることはほぼ無く、時

短Ｂ状態の終了条件となっている３０回の有利演出が行われる時短回数は、ほぼ保留なし時短Ｂ状態において費やされる。

【３９９７】

図２９６は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Ａが発生し、保留ルートまたは普通図柄ルートに係る条件が成立するまで時短Ａ状態が維持される。保留ルートまたは通常図柄ルートが成立すると、時短Ａは時短Ｂに移行する。時短Ｂは、普通図柄が３０回変動する有利演出が行われると終了して遊技は通常状態に戻る。

【３９９８】

新たな時短Ｂ状態の終期について説明する。時短Ｂ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ｂが発生する。このとき、先の時短Ｂにおいて計数されていた普通図柄の変動回数は、０回にリセットされ、新たな時短Ｂは、当該時短Ｂ状態において時短付き当たりに当選しなければ、普通図柄変動３０回の有利演出が行われると終了する。

【３９９９】

＜本実施例に関する変形例＞

ここで、本実施例に関する変形例について説明する。

＜変形例６７－１＞

上述の構成では、第１の条件、第２の条件、第３の条件の成立によって、遊技の状態が通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態に切り替わっていたが、本発明はこの構成に限られない。第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行し、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態へ移行する構成とすることもできる。従って、本変形例によれば、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が２０回となるか、特図２に係る保留が４回貯まった後、特図２当たりとなると時短Ａ状態は通常状態へと転落する。

【４０００】

＜変形例６７－２＞

上述の構成では、図３０１で示したような特図２用始動入賞装置３３ｂの開放および閉鎖動作により、時短Ａ状態における特図２に関する保留数を規定数に制限するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。同様の構成を、特図２用始動入賞装置３３ｂを非電動役物とする構成により実現することもできる。本変形例によれば、Ｖ入賞口３１ａの遊技盤裏面側には、Ｖ入賞口３１ａに入球した遊技球が通過するＶ入賞条件充足ゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂの遊技盤裏面側には、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球が通過する保留条件充足ゲートを備え、Ｖ入賞条件充足ゲートは、入球した遊技球の重みを利用して、保留条件充足ゲートの上流側に設けられた特図２用始動入賞装置３３ｂの遊技盤裏面側に設けられた非電動役物を開放させる。ここでいう開放とは、非電動役物が遊技球の通過を許容する状態である。一方、保留条件充足ゲートは、非電動役物を通過した遊技球が規定数（例えば３球）になると、入球した３球目の遊技球の重みを利用して、非電動役物を閉鎖させる。ここでいう閉鎖とは、非電動役物が遊技球の通過を禁止する状態である。Ｖ入賞条件充足ゲート、保留条件充足ゲートおよび非電動役物は、互いに機械的に連動して動作するリンク機構を構成している。

【４００１】

本変形例における遊技機の動作について説明する。時短Ａ中に特図２当たりが生じて、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となると、遊技球はＶ入賞条件充足ゲートを通過して、Ｖ入賞口３１ａに入球する。その際に、Ｖ入賞条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を開状態にする。その後、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過し、その通過検出に基づく普通図柄の抽選結果が当たりになり、それによって電動役物３３ｂ１が開放し、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに向けて進入可能となると、その時点から遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができるようになる。上述まで

の記載の通り、電動役物３３ｂ１は、おおむね遊技球が１球通過したタイミングで開状態（突出位置）から閉状態（退避位置）に戻るので、１球の遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させた後は、次に普通図柄の抽選結果が当たりになった後で入球させることができるようになる。

【４００２】

非電動役物が開状態となった後、３球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球して保留が３回貯まると、保留条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を閉状態にする。この時点から遊技者は、電動役物３３ｂ１が開状態となったとしても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができなくなる。このようにして本変形例では、リンク機構を利用して特図２に係る保留を規定数以上とならないようにしている。なお、本変形例によれば、時短Ａ付き当たりについて、図２９０，図２９１で説明したような複数の当たり種別はなく、設定されている当たり種別は、時短Ａ２に相当する単一の当たり種別であるが、周知のリンク機構を利用して特図２の当たり図柄の種別（時短Ａ１から時短Ａ４の種別）に応じて規定数を変えることができるならば、そのように構成しても構わない。

【４００３】

以上のように本実施例によれば、時短Ａ付き大当たり状態が終了した後の遊技状態での時短Ａ状態は所定の条件を満たすと、時短Ｂ状態になるので、時短状態における遊技が単調とならない。

【４００４】

また、本実施例では、時短Ｂに至る方法として、普通図柄ルートと保留ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さを抑制することができる。

【４００５】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図２９７～図３０２を参照してもう少し詳細に説明する。図２９７は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図２９８は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図２９９は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図３００は、第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図３０１は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図３０２は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【４００６】

図２９７を参照して主制御装置２６１にて行われるタイマー割込み処理（図２３参照）における始動入賞処理について説明する。時短Ｂ移行条件成立フラグに関する処理が含まれているところが上述した実施例４３の図２４９に示す始動入賞処理と異なっている。

【４００７】

ステップＳ７１１の後、ステップＴ７１１ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値である４に達したか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が４であればステップＴ７１１ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＴ７１１ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が時短Ａ状態となっていることを示す時短Ａフラグが１か否かを判別する。時短Ａフラグが１であればステップＴ７１１ｃに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【４００８】

ステップＴ７１１ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを０にセットし、時短Ｂ移行条件成立フラグを１にセットした後、図２４９で説明した先読み抽選処理Ｓ７１２を実行する。

【４００９】

図２９８は、本実施例における第１図柄変動処理を示している。本処理は、図２５０で説明した実施例４３に係る第１図柄変動処理と同様である。ただし、図２５０におけるステップＳ４０３Ｃが時短フラグの成立・不成立を判別するステップＴ４０３Ｃに置換されている。すなわち、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＴ４０３Ｃにおいて、

時短状態が発生していることを示す時短ＡｏｒＢフラグが１か否かを判別する。当該フラグが０であればステップＳ４０３Ｂに進み、１であれば本処理を終了する。

【４０１０】

図２９９は、本実施例における特図２変動開始処理を示している。本処理は、図２５１で説明した実施例４３に係る特図２変動処理と同様である。ただし、図２５１におけるステップＳ５０２Ａが、テーブルに基づいて第１～第２大当たり図柄、第１～第２小当たり図柄を停止位置に設定するステップＴ５０２Ａに置換されている。また、大当たりｏｒ小当たりの判別でＹＥＳの場合、特図２装飾図柄指定コマンドを設定すると、本処理は終了となる。

【４０１１】

本実施例における第２図柄変動処理は、実施例４３における図２５２で説明した第２図柄変動処理と同様である。

【４０１２】

図３００は、本実施例における第２図柄変動開始処理を示している。ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、時短状態においては、上述した図２９２（ａ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第２図柄の変動は約１／１５の確率で第２図柄当たりに当選する。通常状態または大当たりラウンド遊技状態においては、上述した図２９２（ｂ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第２図柄の変動は全てハズレとなる。

【４０１３】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないと判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。

【４０１４】

次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１であれば、処理はステップＳ５２５に進み、第２図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて３，１０，１５秒のいずれかに決定してステップＴ５２６ｂに進む。時短Ａフラグが０であれば、処理は、ステップＴ５２４ａに進み、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ｂフラグが１であれば、処理は、第２図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて３，１５，３０秒のいずれかに決定して、ステップＴ５２６ｂに進む。

【４０１５】

ステップＴ５２４ａにおいて、時短Ｂフラグが０であれば、処理はステップＴ５２６ａに進み、第２図柄変動時間を６０秒に決定してステップＴ５２６ｂに進む。ステップＴ５２６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントする。その後、処理はステップＴ５２６ｃに進む。ステップＴ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。処理は、時短Ａフラグが１であればステップＴ５２６ｄに進み、０であればステップＴ５２６ｆに進む。ステップＳ５２６ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタが２０であるか否かを判断する。第２図柄変動回数カウンタが２０であれば処理は、ステップＴ５２６ｅに進んで、時短Ｂ移行成立フラグを１にセットし、ステップＳ５２７に進む。ステップＳ５２６ｄにて、第２図柄変動回数カウンタが２０でなければ、本処理は終了となる。

【４０１６】

ステップＴ５２６ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。処理は、時短Ｂフラグが１であればステ

ップＴ５２６ｇに進み、０であれば本処理を終了する。ステップＳ５２６ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタが３０であるか否かを判断する。第２図柄変動回数カウンタが３０であれば処理は、ステップＴ５２６ｈに進んで、通常状態移行成立フラグを１にセットし、ステップＳ５２７に進む。ステップＳ５２６ｇにて、第２図柄変動回数カウンタが３０でなければ、本処理は終了となる。

【４０１７】

次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を決定するために、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップＳ５２８に進み、第２図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップＳ５２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。

【４０１８】

ステップＳ５２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５２８において時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１である場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップＳ５３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１でない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図２９２（ｃ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【４０１９】

図３０１は、本実施例における普通電動役物開閉処理を示している。本処理は、図２５４で説明した実施例４３に係る普通電動役物開閉処理と同様であるが、時短Ａ状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行う点で異なっている。普通電動役物開閉処理が開始されると、まずステップＳ５４１が開始される。ステップＳ５４１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄が当たりである場合に、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する（ステップＴ５４２）。ステップＳ５４１において第２図柄が外れの場合は、本処理は終了となる。

【４０２０】

ステップＴ５４２において、時短Ａフラグが１ならば、処理は、ステップＴ５４２に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留が規定数に達したか否かを判断する。本実施例においては時短Ａ１に当選しているから、規定数は４である。保留が規定数に達していない場合は、処理は、ステップＳ５４３に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【４０２１】

一方、ステップＴ５４２において時短Ａフラグが１ではない場合、処理は、ステップＴ５４２ｂに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否か判断する。時短Ｂフラグが１ならば、処理は、ステップＳ５４３に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【４０２２】

ステップＳ５４３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開放させるように制御する。その後、ステップＳ５４４，ステップＳ５４５に係る所定の条件が成立すると、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂを閉鎖させるように制御して（ステップＳ５４６）、本処理は終了となる。

【４０２３】

ステップＳ５４４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入球したか否かを判断する。遊技球の入球があれば、ステップＳ５４６に進み、入球がなければ、処理は、ステップＳ５４５に進む。ステップＳ５４５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放から０．９秒経

過したか否かを判断する。０．９秒が経過した場合はステップＳ５４６に進み、そうでなければ、ステップＳ５４４に進む。

【４０２４】

このように、時短Ａ状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行うことで、時短Ａ状態の次に発生する時短Ｂ状態においては、規定数に応じた保留しか持ち続けることができなくなるので、時短Ｂ状態においては規定数に応じて連チャン回数に差を付けることができる。

【４０２５】

図３０２は、本実施例における次回遊技状態設定処理を示している。ステップＳ５６１Ａ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の時短Ａ付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の時短Ａ付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６１Ｂ１に進み、そうでなければステップＳ５６１Ｄに進む。ステップＳ５６１Ｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態ではなく時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することをサブ制御装置２６２に伝達するために、時短Ａ移行コマンドをセットし、ステップＳ５６１Ｃ１に進む。ステップＳ５６１Ｃ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを１にセットし、本処理を終了する。

【４０２６】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において時短Ａフラグを１にセットすることによって、特図１の大当たり状態の終了後の遊技を通常ＲＵＳＨ状態として開始することができる。

【４０２７】

ステップＳ５６１Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップＳ５６２Ａに進む。

【４０２８】

ステップＳ５６２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図２の時短付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６２Ｂへ進み、そうでない場合はステップＳ５６４Ａに進む。

【４０２９】

ステップＳ５６２Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞がＶ検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６２Ｂ１に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【４０３０】

ステップＳ５６２Ｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行条件成立フラグが１か否かを判断する。時短Ｂ移行条件成立フラグが１の場合は、ステップＳ５６２Ｂ２に進み、０の場合は、ステップＳ５６２Ｂ４に進む。

【４０３１】

ステップＳ５６２Ｂ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行コマンドをサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。その後、処理は、ステップＳ５６２Ｂ３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを０にセットし、時短Ｂフラグを１にセットする。そして、処理はステップＳ５６２Ｇに進む。

【４０３２】

処理がステップＳ５６２Ｂ４に進んだ場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態移行条件成立フラグが１か否かを判断する。通常状態移行条件成立フラグが１の場合は、時短Ｂフラグを０にセットするステップＳ５６２Ｂ５に進み、０の場合は、本処理を終了する。処理がステップＳ５６２Ｂ５に進んだ場合は、処理はステップＳ５６２Ｇに進む。

【４０３３】

ステップＳ５６２Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、新たな時短Ａ（通常ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数を新たにカウントするために、特図２変動回数カウンタを０に戻し、本処理を終了する。

【４０３４】

ステップＳ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図２の通常当たりに当選した場合はステップＳ５６４Ｂに進み、そうでない場合は、図３０３に示すステップＴ５６５Ａに進む。ステップＳ５６４Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６４Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【４０３５】

ステップＴ５６４Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１の場合は、処理は時短Ａフラグを０にセットするステップＴ５６４Ｃ１に進み、その後ステップＳ５６４Ｅ１に進む。時短フラグが０の場合は、処理はステップＴ５６４Ｄに進む。ステップＴ５４６Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１の場合は、処理は時短Ａフラグを０にセットするステップＴ５６４Ｅに進み、その後ステップＳ５６４Ｅ１に進む。時短フラグが０の場合は、本処理は終了となる。

【４０３６】

ステップＳ５６４Ｅ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップＳ５６４Ｆに進む。例えば、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）における普通図柄変動３０回の有利演出に達した場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタのカウント値を０に戻して本処理を終了する。

【４０３７】

図３０３におけるステップＴ５６５Ａからステップ５６６Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａや時短Ｂに係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。

【４０３８】

すなわち、ステップＴ５６５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１である場合はステップＴ５６５Ｂに進み、そうでない場合はステップＴ５６６Ａに進む。ステップＴ５６５Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄の変動回数が２０回になったか否かを判断する。普通図柄の変動回数が２０回になっていない場合は、いまだ時短Ａに係る時短状態中であるので、本処理を終了する。普通図柄の変動回数が２０回になった場合は、特図２が変動していないことを条件に時短Ａフラグを０に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（Ｔ５６５Ｃ１）、第２図柄変動回数カウンタを０に戻して（Ｔ５６５Ｃ２）、本処理を終了する。これにより、時短Ａに係る時短状態が終了する。

【４０３９】

ステップＴ５６６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ｂフラグが１である場合はステップＴ５６６Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＴ５６６Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄変動３０回の有利演出が行われたか否かを判断する。普通図柄変動３０回の有利演出が行われていない場合は、本処理を終了する。普通図柄変動３０回の有利演出が行われた場合、特図２が変動していないことを条件に時短Ｂフラグを０に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（Ｔ５６５Ｃ１）、第２図柄変動回数カウンタを０に戻して（Ｔ５６５Ｃ２）、本処理を終了する。これにより、時短Ｂに係る時短状態が終了する。

【４０４０】
次に、図３０４を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる通常処理（図３３参照）中の演出管理実行処理（図３９参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図３０４は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例１で図４３を参照して説明したものと同じ部分があるが、時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）や時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。
【４０４１】
ステップＴ２４９１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＴ２４９２Ａに進み、そうでない場合はステップＴ２４９３Ａに進む。
【４０４２】
ステップＴ２４９２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用時短Ａ移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図１の大当たり状態の終了後に「時短Ａ突入」のような表示を行わせる。
【４０４３】
ステップＴ２４９３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＴ２４９４Ａに進み、そうでない場合はステップＴ２４９５Ａに進む。
【４０４４】
ステップＴ２４９４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する時短Ｂ移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「時短Ｂ突入」もしくは「時短Ｂ継続」のような表示を行わせる。
【４０４５】
ステップＴ２４９５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップＴ２４９６Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【４０４６】
ステップＴ２４９６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。
【４０４７】
次に、図３０５を参照して、表示制御装置４５が行う通常処理（図４５参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図４６を参照して説明したものと同じ部分があるが、時短Ａ（通常ＲＵＳＨ状態）や時短Ｂ（特別ＲＵＳＨ状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。
【４０４８】
ステップＴ３１１３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用時短Ａ移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短Ａ移行／継続コマンドを受信していればステップＴ３１１４Ａに進み、そうでなければステップＴ３１１５Ａに進む。
【４０４９】
ステップＴ３１１４Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、時短Ａ移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に特図１の大当たり状態の終了後に「時短Ａ

突入」の文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。また、この時短Ａ移行表示処理によって、後述する実施例５０から実施例５５に示す移行示唆演出が実行される。

【４０５０】

ステップＴ３１１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用時短Ｂ移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短Ｂ移行／継続コマンドを受信していればステップＴ３１１６Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【４０５１】

ステップＴ３１１６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、時短Ｂ移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「時短Ｂ突入」もしくは「時短Ｂ継続」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。また、この時短Ｂ移行表示処理によって、後述する実施例５０から実施例５５に示す移行示唆演出が実行される。

【４０５２】

ステップＴ３１１７Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップＴ３１１８Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【４０５３】

ステップＴ３１１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【４０５４】

＜本発明の特徴的な構成＞

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（Ｔａ１）に関し、本発明の遊技機は、　大当たり状態の後の時短Ａ状態中において、特図２に係る保留のカウントが所定条件（カウント数が１ないし４）を満たし、当該所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件（抽選により時短Ａが通常状態に転落せず継続するのに必要な条件）を満たす場合、遊技の状態を時短Ａから時短Ｂに制御することが可能である。

【４０５５】

その他、本発明に係る遊技機は以下の点で特徴的である。

【４０５６】

第１に、（Ｔａ２）に関し、上述の所定条件は、遊技者による操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【４０５７】

第２に、（Ｔａ３）に関し、上述の特定条件は、遊技者による操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

ことを特徴とする遊技機。

【４０５８】

第３に、（Ｔａ４）に関し、上述の特定条件は、特図２での抽選の結果に基づいて満たされる。

【４０５９】

第４に、（Ｔａ５）に関し、上述の特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示が外れ結果であった場合に、特図２に係る保留の消化中における抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる。

【４０６０】

第５に、（Ｔａ６）に関し、上述の特定条件は、特図２に係る保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる。

【４０６１】

第６に、（Ｔａ７）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞装置３１での入球を条件とする当たりになる確率は、特図１に係る抽選の結果が当たりとなる確率より高い。

【４０６２】

第７に、（Ｔａ８）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞装置３１での入球を条件としない当たりになるは、特図１に係る抽選の結果が当たりとなる確率と同じである。

ことを特徴とする遊技機。

【４０６３】

第８に、（Ｔａ９）に関し、保留された特図２に係る抽選を実行中である場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が時短Ａ中の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度よりも低くなる。

【４０６４】

第９に、（Ｔａ１０）に関し、時短Ａにおいて、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高く、時短Ｂにおいて、時短Ａよりも長く特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高い状態が継続する。

【４０６５】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２が特図２に係る当該変動に関する表示の実行中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球した回数に応じ所定数（４回）を上限として特図２抽選処理の保留をカウントする。そして、ＣＰＵ５０１は、特図１，特図２に係る抽選処理の結果が時短付き当たりとなった後の状態を大当たり状態とすることが可能であり、大当たり状態が終了した後の遊技の状態を時短Ａ状態に制御することが可能であり、保留のカウントが予め定められた４回である場合、遊技の状態を時短Ａ状態から時短Ａとは異なる時短Ｂ状態に制御することが可能な状態制御機能を備える。これは、上述した（Ｔａ１１），（Ｔａ２５）の遊技機の一例である。

【４０６６】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、予め定められた複数のカウント数（１回～４回）の中から選択されたカウント数（例えば４回）を読み出して、これを時短Ａ状態から時短Ｂ状態に変更するときに必要なカウント数として設定することも可能である。これは、上述した（Ｔａ１２）の遊技機の一例である。

【４０６７】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、設定されたカウント数（４回）を、時短Ａ状態中に普通図柄の変動が５回あると別のカウント数（３回）に変更し、変更されたカウント数を時短Ｂへの移行に必要な保留数に設定することが可能である。これは、上述した（Ｔａ１３）の遊技機の一例である。

【４０６８】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の抽選の結果である大当たりＡ～大当たりＤに応じたカウント数（１回～４回）を時短Ａから時短Ｂへ移行するときに必要な保留数として設定することが可能である。これは、上述した（Ｔａ１４）の遊技機の一例である。

【４０６９】

また、本実施例に係る第３図柄表示装置４２は、時短Ａ状態において、特図２に係る変動表示が開始されると時短Ｂへの移行に必要な保留数を遊技者に表示することができる。これは、上述した（Ｔａ１５），（Ｔａ１６）の遊技機の一例である。

【４０７０】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図２に係る変動表示が開始されると保留ルート突入に必要な保留回数が遊技者に報知されるので、遊技者に達成すべき目標を提示することができる。したがって、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【４０７１】

その一方で、本実施例においては、時短Ｂへの移行に必要な保留数を遊技者に示唆させないように構成することもできる。これは、上述した（Ｔａ１７）の遊技機の一例である

。
【４０７２】
　このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルート突入に必要な保留回数が貯まった後でも、遊技者が退屈を感じることがない。
【４０７３】
　また、本実施例における時短Ｂは、有利報知演出として、３０回の普通図柄変動表示が行われると特図２の抽選に当たることを条件に終了する。これは、普通図柄の変動表示が２０回に達すると特図２の抽選に当たることを条件に終了する時短Ｂと比べて、時短状態の継続期間が長い。このように、時短Ａは、遊技者にとっての有利な期間が時短Ｂとは異なっている。これは、上述した（Ｔａ１８），（Ｔａ１９）の遊技機の一例である。
【４０７４】
　このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ｂは、遊技者にとってより有利という意味で時短Ａとは異なっている。すなわち、時短Ａと時短Ｂとでは大当たりラウンド後に付与される時短回数（ＲＵＳＨ状態）が同じでないので、得られる価値も異なるため、大当たり状態の終了後における遊技が単調でなくなる。
【４０７５】
　また、本実施例に関する変形例では、時短Ａ状態の方が、保留数が４回貯まった後に生じる通常状態よりも遊技者にとって有利である。これは、上述した（Ｔａ２０）の遊技機の一例である。
【４０７６】
　このように、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、時短Ａは、通常状態よりも遊技者にとって有利である。時短Ａから通常状態に転落する可能性があることからすれば、大当たりラウンド後における遊技が単調でなくなる。
【４０７７】
　また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数が４回貯まらない状態で遊技球ゲート通過に伴う普通図柄の変動２０回分の時間が経過すると遊技の状態を時短Ａ状態から時短Ｂ状態に制御することが可能である。これは、上述した（Ｔａ２１），（Ｔａ２２）の一例である。
【４０７８】
　このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルートが満たされない状態で通常図柄の変動が２０回となるだけの期間が経過すると、時短Ａ状態は終了し、時短Ｂ状態となるので、遊技者は、２種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。
【４０７９】
　また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ａ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になりやすくなり、ＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ｂ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短Ａ状態は、普通図柄の変動２０回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短Ｂ状態は、普通図柄の変動３０回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した（Ｔａ２３）の一例である。
【４０８０】
　このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度が高い。したがって、遊技者は、２種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。
【４０８１】
　また、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、遊技の状態を時短Ｂに設定すると、時短Ａとは異なる態様で特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度が高まる。これは上述した（Ｔａ２４）の遊技機の一例である。
【４０８２】
＜本発明の特徴的な構成＞

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（Ｔｂ１）に関し、本発明の遊技機は、時短Ａ状態中に保留が規定数となり所定条件が成立すると、Ｖ入賞さえあれば時短Ｂとなる状態が発生し、時短Ａ状態中に所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂに移行する。

【４０８３】

その他、本発明は、次の様な構成が特徴的である。

【４０８４】

第１に、（Ｔｂ２）に関し、時短には、少なくとも特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったことに基づいて、可変入賞装置３２を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球頻度を高める時短Ａと、少なくとも特図２に係る抽選の結果が時短付き当たりであった場合に開状態中のＶ入賞装置３１に遊技球が入球することに基づいて、または、特図２に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて、ラウンド遊技状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球頻度を高める時短がある。

【４０８５】

第２に、（Ｔｂ２）に関し、時短Ａ状態において所定条件（規定数の保留）が成立すると、時短Ｂを付与し易い状態とし、時短Ａ状態において所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂが発生する。

【４０８６】

第３に、（Ｔｂ３）に関し、時短Ａ状態において所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂが発生しやすい。

【４０８７】

第４に、（Ｔｂ４）に関し、所定条件は、遊技者の操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【４０８８】

第５に、（Ｔｂ５）に関し、特定条件は、遊技者の操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【４０８９】

第６に、（Ｔｂ６）に関し、特定条件は、特図２に係る抽選の結果に基づいて発生する。

【４０９０】

第７に、（Ｔｂ７）に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が外れ結果であった場合に、保留された特図２に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。

【４０９１】

第８に、（Ｔｂ８）に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。

【４０９２】

第９に、（Ｔｂ９）に関し、特図２に係る抽選の結果が第３特別結果になる確率は、特図１に係る抽選の結果が第１特別結果となる確率と同じである。

ことを特徴とする遊技機。

【４０９３】

第１０に、（Ｔｂ１０）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞を大当たりの条件とする当たりになる確率は、特図１に係る抽選の結果が大当たりあとなる確率より高い。

【４０９４】

第１１に、（Ｔｂ１１）に関し、保留された特図２に係る抽選に基づく動的表示を実行中である場合、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が時短Ａ状態中の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度よりも低くなる。

ことを特徴とする遊技機。

【４０９５】

第１２に、（Ｔｂ１２）に関し、時短Ａにおいては、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高く、時短Ｂにおいては、時短Ａよりも長く特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高い状態が継続する。

【４０９６】

上述の所定条件および特定条件は、ゲートへの遊技球の通過または、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞という遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である。これは、上述した（Ｔｂ１３）の一例である。

【４０９７】

このように、本実施例の遊技機によれば、遊技状態に時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する保留ルートおよび普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【４０９８】

また、上述の所定条件は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに所定回数（例えば４回）入球することであり、特定条件は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば１回）発生することである。これは、上述した（Ｔｂ１４）の一例である。

【４０９９】

また、上述の所定条件は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば２０回）発生することであり、特定条件は、時短Ａ状態において所定条件が成立しないまま１回目～３回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、４回目の保留が貯まることである。これは、上述した（Ｔｂ１５）の一例である。

【４１００】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートとして、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が所定回数発生するという保留ルートと、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球の契機が２０回発生するという普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【４１０１】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも右打ち遊技中に成立する条件である。これは、上述した（Ｔｂ１６）の一例である。

【４１０２】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは右打ち中に成立するので、遊技に時短Ａが付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、遊技に時短Ａが付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に保留ルートに係る条件が成立し、右打ち遊技中に普通図柄ルートに係る条件が成立するという例でもよい。

【４１０３】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも時短Ａ状態における特図２変動表示中に成立し得る。これは、上述した（Ｔｂ１７）の一例である。

【４１０４】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは特図２変動中に成立するので、特図２の変動時間を利用して、新たな遊技ができるので、変動時間中に感じられ可能性がある遊技の単調さを低減することができる。

【４１０５】

また、上述の所定条件、特定条件は、特図２の変動動作の保留または普通図柄の変動に関係している。したがって、いずれの条件も特図２の変動表示の契機となる動作である。これは、上述した（Ｔｂ１８）の一例である。

【４１０６】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは動的表示の契機となるので

、２ルートを目指す面白みが生じ、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【４１０７】

また、特定条件に関する所定期間は、遊技者の操作に応じて決定される。すなわち、時短Ａ状態において、遊技者が右打ちを続けると、所定期間（１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間または、１回目～３回目の保留が貯まる期間）が短くなる。時短Ａ状態において、遊技者が右打ちを断続的に行うと、所定期間が長くなる。これは、上述した（Ｔｂ１９）の一例である。

【４１０８】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートには遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過することが発生条件のルートがあるので、遊技者の遊技次第で時短Ｂを発生させることができる。したがって、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【４１０９】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった後の遊技の状態を大当たり状態とし、当該大当たり状態の終了後、遊技の状態に時短Ａを付与することが可能である。これは、上述した（Ｔｂ２０）の一例である。

【４１１０】

このように、本実施例の遊技機によれば、大当たりラウンドの終了後、遊技に時短Ａを付与することが可能なので、大当たりラウンド後における遊技の単調さを低減することができる。

【４１１１】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ａ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になりやすくなり、ＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ｂ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短Ａ状態は、普通図柄の変動２０回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短Ｂ状態は、普通図柄の変動３０回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した（Ｔｂ２１）の一例である。

【４１１２】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度は２段階で高まるので、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。

【４１１３】

また、上述の所定期間は、時短Ａ状態が発生してから遊技球のゲート通過の検出が所定回数（１９回）に達するまでの期間である。これは、上述した（Ｔｂ２２）の一例である。

【４１１４】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートとして、遊技球の通過の検出を２０回に達成させるルートがあるので、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【４１１５】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として遊技状態に時短Ａを付与し、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回貯まって所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回に満たず、時短Ａが発生してから実行される１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間が経過した状態で、２０回目の普通図柄変動が実行されて特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする

。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。これは、上述した（Ｔｂ２４）の一例である。

【４１１６】

その一方で、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において２０回目の普通図柄変動が実行されて所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において普通図柄変動が２０回に満たず、時短Ａ状態において１回目～３回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、４回目の保留が貯まって特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。これは、上述した（Ｔｂ２４）の一例である。

【実施例４９】

【４１１７】

実施例４９のパチンコ機の構成は、実施例４８のパチンコ機とは異なり、時短状態において特図１の同時変動が行われる構成とすることによって、時短Ｂの価値が可変である点が異なる。

【４１１８】

図３０６を参照して、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図３０６（ａ）に示す様に、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブルは、図２９０（ａ）を参照して説明した実施例４８におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動２０回までとなっていた部分が特図１変動１回終了に置換されている。また、図３０６（ｂ）に示す様に、本実施例の時短Ａ状態中における特図２大当たり抽選用テーブルは、図２９０（ｂ）を参照して説明した実施例４８におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動２０回までとなっていた部分が特図１変動１回終了に置換されている。

【４１１９】

図３０７（ａ）は、本実施例の時短Ｂ状態中における特図２大当たり抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、図２９１を参照して説明した実施例４８におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動３０回までとなっていた部分が特図１変動２回終了に置換されている。

【４１２０】

図３０７（ｂ）は、時短Ａ，時短Ｂ状態における特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。図３０６を参照して説明したように、特図１大当たりの当たり種別は、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４の４通りがある。このいずれにおいても、変動パターンは、変動時間が１２０秒の大当たり長変動となる。特図１に係る抽選で外れとなった場合の変動パターンは、変動時間が１２０秒のハズレ長変動となる。

【４１２１】

図３０８（ａ）は、本実施例に係る普通図柄変動パターン抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、実施例４８に係る図２９２（ｃ）のテーブルと同様であるが、時短Ａ状態、時短Ｂ状態における変動時間が３段階あるうちの各段階に対応する普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値が異なっている。すなわち、本実施例における普通図柄変動パターン抽選用テーブルは、実施例４８における同じテーブルと比べて、変動時間が短くなるよう上述の３段階に対する普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の配分を変更している。また、時短Ｂの変動時間も実施例４８と比べて短くなっている。普通図柄の変動時間は、特図１の変動時間内に普通図柄の抽選が２０回消化できる程度に短く設定されている。

【４１２２】

図３０８（ｂ）は、本実施例の時短Ａ状態に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。特図２の変動時間は、実施例４８と比べて短くなるように設定される。

【４１２３】

＜遊技の流れ＞

本実施例に係る遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の少なくとも３つの遊技状態を発生させることができる。遊技は通常状態から始まり、第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行する。その後、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する。その後、第３の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ｂ状態から通常状態へ移行する。この点は、実施例４８と同様であるが、第２の条件，第３の条件が実施例４８のものとは異なる。以降、各条件の具体例について遊技の流れの順を追って説明する。

【４１２４】

図３０９は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Ａが発生し、保留ルートまたは後述する変動終了ルートに係る条件（特図１の同時変動が１回終了すること）が成立するまで時短Ａ状態が維持される。保留ルートまたは変動終了ルートが成立すると、時短Ａは時短Ｂに移行する。時短Ｂは、特図１の同時変動が２回終了すると終了して遊技は通常状態に戻る。

【４１２５】

図３１０は、以下に説明する遊技全体の流れを具体的に示している。以下、図３０９および図３１０を参照して説明する。

【４１２６】

＜通常状態＞

通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、特図１に係る変動表示が開始される。遊技者が特図１の変動表示中に左打ちを行い、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したとすると、特図１に係る変動動作が保留される。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、通常ならば、特図１抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として１回分の変動動作に係る保留が貯まる。本実施例では、特図１の変動表示中に特図１に係る変動動作の保留が３回分貯まったものとする。特図１に係る保留を区別のため保留（１）とよぶ。

【４１２７】

保留（１）に係る変動は、後述する特図２に係る変動と同時に実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る変動表示の結果が時短付き大当たりとなった場合、ラウンド遊技の終了後の遊技の状態は特図１に係る左打ち遊技から特図２に係る右打ち遊技に移行する。時短Ａの付与により、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになるからである。

【４１２８】

しかし、左打ち遊技において貯められた２つの保留（１）は、右打ち遊技時においても無効となることはない。すなわち、特図１に係る保留は、いずれ当該変動に移行して消化される。そこで本実施例に係る遊技機では、保留（１）の消化と特図２に係る遊技とを同時に実行するようになっている。したがって、本実施例では、特図１の変動表示において時短付き大当たりに当選して、当該当選に係るエンディング演出が終了すると、特図２に係る時短Ａが発生するが、保留（１）に係る変動表示も実行される。したがって、本実施例では、特図１に係る変動と特図２に係る変動とが同時になされる場合がある。また、この場合の保留（１）に係る変動表示は、時短Ａ状態中に実行される。時短Ａ状態における特図１に係る変動時間は、例えば１２０秒である。

【４１２９】

＜時短Ａ状態＞

特図１の変動表示中に３つの保留（１）が生じ、その後、時短付き大当たりに当選する

と、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短Ａが付与される。なお、特図１の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、保留（１）が当該変動に移行し、それに伴い特図１に係る変動表示が実行されるが、このときには、時短Ａの付与はない。

【４１３０】

＜１つ目の保留（１）の消化開始＞

遊技状態に時短Ａが付与される際、１つ目の保留（１）に係る変動が開始される。この変動期間は例えば１２０秒と長く、時短も発生しているので、この間に右打ち遊技が行われる。この保留（１）に係る変動中に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すれば、特図２も同時に変動される。この同時変動が行われる期間は、第３図柄表示装置３２では、特図２の変動表示をメイン表示としており、特図１の変動表示は表示されないか、あるいは「〇」「×」のような簡易な態様でサブ表示されるに留まる。もちろん、この同時変動中も、第１セグメント表示部４０ａ１には、第３図柄表示装置３２のメイン表示に対応する特図１の変動表示が行われ、第２セグメント表示部４０ａ２には、第３図柄表示装置３２のサブ表示（非表示の場合も含む）に対応する特図２の変動表示が行われている。

【４１３１】

＜その後の時短Ａ状態＞

遊技者が時短Ａ状態において右打ち遊技をすることにより、遊技球がゲートに通過し、普通図柄の抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。特図２に係る変動時間は、時短Ａ状態において例えば１０秒～５０秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図２の変動動作に係る保留を貯めることができる。このときの保留を区別のため保留（２）とよぶ。

【４１３２】

特図２の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態について説明する。まず、特図２に係る変動中に保留（２）が貯まっていない場合、遊技は、時短Ａが付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。一方、保留（２）が貯まっている場合、エンディング演出後に１回分の保留が当該変動に移行し、再び特図２に係る変動が開始されることになる。この２回目の変動の間にも新たな保留（２）を貯めることができる。

【４１３３】

特図１に係る変動と特図２に係る変動の関係について説明する。特図１に係る変動は、遊技状態が時短Ａ状態に移行してから遊技球のゲート通過および遊技球の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して生じる特図２に係る変動が終了するまで継続する。そして、特図２に係る変動表示が当たりとなった場合、特図１に係る変動は一時的に停止する。特図１に係る変動は、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入球して、ラウンド遊技、エンディング演出中は一時停止の状態で待機しているが、エンディング演出が終了すると再開する。

【４１３４】

＜時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行＞

時短Ａ状態は、時短Ａから時点Ｂに移行する所定条件が成立した状態で特図２の時短付き当たりに当選すると時短Ｂに移行する。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短状態Ａにおいて、１つ目の保留（１）に係る変動が終了すると時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立する。実際には、当該条件が成立した時点において変動している特図２に係る変動表示が時短付き当たりとなり、Ｖ入賞した時点で時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することが確定される。また、当該特図２の変動がハズレとなった場合、時短Ａから時短Ｂには移行しない。ただし、時短Ａから時短Ｂに移行する所定条件の成立は維持されているので、以降の特図２に係る変動において時短付き当たりとなり、Ｖ入賞すれば、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。な

お、Ｖ入賞させなかった場合は、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなる。時短Ｂに移行することが確定すると、時短Ａは終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、変動終了ルートとよぶ。

【４１３５】

その一方で、時短Ａは、特図２の変動中に特図２に係る変動の保留が規定数（例えば４回）貯まった状態で、当該特図２の変動が時短付き当たりに当選しても時短Ｂに移行する。すなわち、本実施例では、実施例４８で説明した保留ルートによっても遊技状態は時短Ａから時短Ｂへ移行する。なお、特図２の時短付き当たりに当選しても、上述した時短Ａから時短Ｂに移行するための２つの所定条件がいずれも成立していない場合は、この時短付き当たりは時短Ａが付く。変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第２の条件である。

【４１３６】

変動終了ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた特図１の変動時間は、新たな時短Ａに引き継がれる。新たな時短Ａは、１つ目の保留（１）に係る変動が終了すると終了する。保留ルートにおいて、保留回数が新たな時短Ａに引き継がれる様子は、実施例４８と同様である。

【４１３７】

＜２つ目の保留（１）の消化開始＞

通常状態において保留（１）は３つ貯められていたので、時短状態において特図１に係る変動はそれだけ連続することになる。時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行した際に終了した特図１に係る変動は、１つ目の保留（１）に係る変動である。したがって、時短Ｂ状態において、２つ目の保留（１）に係る変動が実行されることになる。もっとも、時短Ａから時短Ｂへ移行する時点は、特図１に係る変動の終了の後であるから、実際には、２つ目の保留（１）に係る変動の開始は、遊技状態が時短Ａ状態となっている期間の終盤に起こる。

【４１３８】

この事情について例を示して説明する。まず、時短Ａ状態の開始から１００秒かけて特図２に係る変動時間５０秒の変動が２回実行されたとする。保留（１）に係る変動時間は１２０秒であるから、２回の特図２変動の終了後も、１つ目の保留（１）に係る変動は継続している。その後、３回目の特図２に係る変動が実行され、その変動時間が５０秒だったとする。１つ目の保留（１）消化は、この３回目の変動時間中に終了する。１つ目の保留（１）消化が終了すると、直ちに２つ目の保留（１）消化が開始されるから、２つ目の保留（１）の消化中に３回目の特図２に係る変動が実行される場合がある。

【４１３９】

変動終了ルートにおいて、時短Ａから時短Ｂへの移行条件は、１つ目の保留（１）の変動終了であるが、実際に時短Ｂが開始されるのは、１つ目の保留（１）の変動が終了した後で、初めて特図２に係る時短付き当たりに当選したときである。本例では、３回目の特図２に係る変動の結果が時短付き当たりになったときがこれに該当する。従って、２つ目の保留（１）の消化は、時短Ｂの発生よりも、３回目の特図２の変動期間において１つ目の保留１に係る変動が終了した時点から３回目の特図２に係る時短付き当たりの結果が出るまでの期間だけ先行して開始される。

【４１４０】

時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了すると終了する。本例では、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）、３つ目の保留（１）に係る変動が終了すると終了することになる。しかし、時短Ｂ状態の発生期間は、２つ目の保留（１）、３つ目の保留（１）に係る変動期間と同じとはならない。時短Ｂ状態の発生期間は、２つ目の保留（１）消化開始が時短Ｂの発生時点よりも先行した分だけ短くなる。

【４１４１】

一方、２つ目の保留（１）消化が始まる時点と、時短付き当たりが出た時点がより大き

く乖離すると、それだけ時短Ｂの発生期間はより短くなる。例えば、特図２に係る３回目の変動が外れて、４回目の変動において時短付き当たりとなったとした場合でも、２つ目の保留（１）の消化は、３回目の変動期間中に既に始まっている。したがって、時短Ｂ状態の発生期間は、４回目の変動に必要な時間の分だけ更に短くなる。したがって、時短Ｂ状態において保留（１）が消化された場合、速やかに特図２当たりが出た方が遊技者にとって有利である。保留（１）消化後、特図２当たりが早く出ると、それだけ特図２変動をより高頻度に行える時短Ｂの継続時間が長くなる。

【４１４２】

＜保留（２）あり時短Ｂ状態＞

時短Ｂ移行後、特図２に係る保留（２）が４回分貯まっている場合は、時短Ｂ状態において当該保留（２）が消化される。この最中も特図１に係る変動が連続している。しかし、特図２に係る変動表示に伴うラウンド遊技、エンディング演出中は、特図１に係る変動は一時的に停止しているから、保留（２）あり時短Ｂ状態において、特図１に係る変動の持ち時間である１２０秒はほとんど消費されない。確かに、特図１に係る変動は、特図２に係る変動表示の期間中には実行されるが、当該特図２の変動表示が実行されるのは２秒と短く、保留（２）あり時短Ｂ状態において特図１に係る変動が動作できる時間は保留（２）４回分に相当する８秒である。

【４１４３】

このような特図２に係る変動表示に係る動作は、保留された保留（２）の回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は４回分貯められているので、同様の動作が４回繰り返される。保留（２）あり時短Ｂ状態においては、特図１に係る変動はほとんど停止した状態となる。

【４１４４】

＜保留（２）なし時短Ｂ状態＞

やがて、時短Ｂが継続した状態で全ての保留（２）が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留（２）あり時短Ｂ状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図２大当たりを狙う、保留（２）なし時短Ｂ状態へ移行する。その間にも、２つ目の保留（１）消化に係る変動が１２０秒間継続している。なお、時短Ｂ状態において保留（２）を貯めることが困難なのは、実施例４８で説明した通りである。

【４１４５】

＜３つ目の保留（１）の消化開始＞

当該変動に係る抽選結果が出て２つ目の保留（１）消化は終了すると、３つ目の保留（１）の消化が開始される。３つ目の保留（１）消化は、時短Ｂ状態において開始され、時短Ｂは、３つ目の保留（１）消化中には終了しない。

【４１４６】

＜時短Ｂの終了＞

時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了すると終了する。保留（２）なし時短Ｂ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ｂ状態において３つ目の保留（１）に係る特図１の変動が終了し、その後特図２当たりとなると、時短Ｂ状態の終了が確定する。時短Ｂ状態が終了すると、遊技は、時短なしの通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図１用始動入賞装置３３ａを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了した後、特図２当たりとなるのが上述した第３の条件である。

【４１４７】

また、時短Ｂ状態は、特図１の変動が終了していない場合でも、保留（２）なしの状態となった場合に、特図２の変動が通常当たりの結果となった場合にも終了する。この場合は、大当たり状態の終了後、通常状態となる。

【４１４８】

＜保留（１）が４つ貯まった場合＞

時短Ａ発生前の通常状態において、遊技者が保留（１）を４つ貯めた場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。その後の遊技の流れは、時短Ｂが終了するまでは上述した保留（１）が３つ貯められた場合と同様である。しかし、本例では、通常状態において保留（１）を４つ貯めた状態で時短状態に突入しているから、時短Ｂが終了しても、保留（１）は１回分だけ残存している。そこで、４つ目の保留（１）に係る特図１の変動は、３つ目の保留（１）に係る特図１の変動が終了した時点で開始される。従って、４つ目の保留（１）消化の開始は、時短Ｂ状態の終盤で起こる。時短Ｂが終了するのは、３つ目の保留（１）の消化が終了して、特図２に係る変動の結果が当たりとなり、Ｖ入賞、ラウンド遊技およびエンディング演出終了後だからである。

【４１４９】

＜保留（１）が３つ貯められなかった場合を想定した変形例＞

続いて、通常状態において、遊技者が保留（１）を３つ貯められなかった場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行し、その後、遊技は時短Ｂ状態に移行する。しかし、時短Ｂに移行した状態で特図１に係る変動は２回行われないので、上述した第３の条件が成立しない。したがって、上述の説明によっては、保留（１）が貯まっていないことの報知を第３図柄表示装置４２などで行い、遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われなければ、時短Ｂが終了しないことになる。そこで、このような場合を想定して、本実施例においては、貯められた保留数に応じて時短Ｂの終了条件が複数設けられている変形例を採用してもよい。以下この点について説明する。

【４１５０】

通常状態において、保留（１）が２回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａの終盤において始まった２つ目の保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、２つ目の保留（１）に係る変動の終了を待って、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。なお、普通図柄変動３０回の有利演出が行われた時点で２つ目の保留（１）に係る変動が終了している場合は、時短Ｂ状態は、その時点で終了する。

【４１５１】

通常状態において、保留（１）が１回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａと同時に始まった保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。この動作は、実施例４８における時短Ｂの終了に関する動作と同様である。

【４１５２】

＜保留（１）が１つも貯められなかった場合における動作＞

通常状態において、保留（１）が１つも貯められなかった状態で特図１に係る抽選で時短付き大当たりに当選した場合について説明する。この場合でも、当該大当たりに係るエンディング演出の後、時短Ａが発生する。この時短Ａが時短Ｂに移行する条件は、上述したように変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件の２つが用意されているが、本例では、時短Ａ状態の開始時において保留（１）の消化が始まらない。したがって、本例では、変動終了ルートによって時短Ａが終了する場合はなく、時短Ａは、常に保留ルートにより時短Ｂに移行することになる。なお、実施例４８で説明した普通図柄ルートを発生させるための条件を時短Ａの終了条件として追加するようにしてもよい。一方、発生した時短Ｂが終了する条件は、実施例４８における時短Ｂの終了に関する条件と同様である。

【４１５３】
＜保留（１）の数と遊技の有利さについて＞
本実施例における遊技では、通常状態において特図１時短付き大当たりが出たときに貯められている保留（１）の数によって、時短Ｂの有利さが異なるのでこの点について説明する。まず、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合は、時短Ｂは２つ目の保留（１）および３つ目の保留消化時間だけ（特図１変動２回分だけ）継続するので、この場合の時短Ｂは遊技者にとって最も有利となる。すなわち、１２０秒という特図１の変動時間は、この変動時間内に普通図柄変動が約２０回行われるように設定されたものであるので、時短Ｂの継続時間は、普通図柄変動の約４０回分となる。実際には、上述したように、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）消化開始から遅れて発生するので、時短Ｂ状態において普通図柄が変動できるのは、４０回よりも少なくなる場合もある。いずれにしても、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合には、普通図柄変動が当たりになる確率が例えば１／１５に設定されていることを考慮しても、普通図柄当たり時に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができたとすれば、特図２の保留分の連チャンとは別に、時短Ｂ状態において２連チャンから４連チャン程度を期待することができるので、遊技者にとって最も有利となる。
【４１５４】
続いて、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が２つの場合は、時短Ｂは、２つ目の保留（１）消化時点（または上述した変形例であれば普通図柄変動３０回分の終了時点のいずれか遅いとき）まで継続するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が３つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。また、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が１つの場合は、時短Ｂは、上述した変形例であれば普通図柄が３０回変動すると終了するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が２つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。
【４１５５】
その一方で、時短状態移行時に貯められている保留（１）がない場合、上述のように遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われなければ、時短Ｂ自体の発生が難しくなるのでこの点について説明する。貯められている保留（１）がない場合、時短Ａから時短Ｂに移行する方法は、上述のように遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われない場合を想定して、保留ルートを採用してもよい。変動終了ルートは、本例では起こりえない保留（１）に係る変動終了を成立条件としているからである。この点、保留（１）が１つでも存在する遊技であれば、時短Ａから時短Ｂに移行する方法として変動終了ルートも存在するから、遊技者が保留（２）を４つ貯めなくても、時短Ａは自動的により有利な時短Ｂに突入する。しかし、貯められている保留（１）が１つもない本例においては、遊技者は保留（２）を４つ貯めて自力で時短Ｂを発生させなければならない。この点において、貯められている保留（１）がない場合の保留Ｂは、保留（１）がある他の場合の保留Ｂと比べて不利である。
【４１５６】
このように、時短状態移行時において貯められている保留（１）の数が多いほど、時短Ｂ状態において連チャンが多く発生する可能性があるので、時短Ｂ状態を遊技者にとって有利にすることができる。加えて、保留（１）の数が多いほど特図１に係る抽選に当選する可能性も高まるので、遊技者に対して、時短状態において有利になる可能性を高めるために、通常状態において、より保留（１）を増やしすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わせることができる。
【４１５７】
以上のように本実施例によれば、時短Ｂに至る方法として、保留ルートと変動終了ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さだけでなく、時短状態が発生する前の通常遊技の単調さをも抑制することができる。
【４１５８】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図３１１～図３１２を参照してもう少し詳細に説明する。

【４１５９】

図３１１は、主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における特図１変動処理について説明している。特図１変動処理は、ステップＳ４０１から開始される。ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。大当たり中でなければ、処理はステップＳ４０２に進み、大当たり中の場合は、本処理を終了する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による特図１の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに特図１の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は、本処理を終了する。

【４１６０】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図１の作動保留球数Ｎ１＞０であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａでは、特図１の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図２５０を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。

【４１６１】

その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の変動開始処理を実行して、処理はステップＴ４０６ａに進む。ステップＴ４０６ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ，時短Ｂフラグのいずれかが１であるか否かを判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ４０６ｂに進み、偽ならば、本処理は終了となる。ステップＴ４０６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、当該判別が真ならば、処理はステップＴ４０６ｃに進み、偽ならば、本処理は終了となる。

【４１６２】

ステップＴ４０６ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。それに続くステップＳ４０６ｄでは、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図２５０を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。その後、ステップＴ４０６ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の変動開始処理を実行して、本処理は終了となる。

【４１６３】

ステップＳ４０２において、特図１の変動表示中と判断された場合、処理は、ステップＳ４０７に進む。ステップＳ４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動時間が経過したか否かを判断する。当該判断が真ならば、特図１の変動表示図柄を更新することで特図１の変動を実行し、本処理を終了する。

【４１６４】

ステップＳ４０７における判断が偽ならば、処理は、ステップＳ４０９，ステップＳ４１０に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の停止図柄を表示図柄として設定した後、全停止コマンドを設定する。その後、処理は、ステップＴ４１０ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ、時短Ｂフラグのいずれかが１か否かを判断する。当該判断が真ならば、処理はステップＴ４１０ｂに進み、特図１変動回数カウンタが１だけインクリメントされ、処理は、ステップＴ４１０ｃに進む。また、ステップＴ４１０ａの判断が偽ならば、本処理は終了となる。

【４１６５】

ステップＴ４１０ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１か否かを判断する。当該判断が真なら処理は、ステップＴ４１０ｄに進み、偽なら、ステップＴ４１０ｆに進む。ステップＴ４１０ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１変動回数カウンタが１か否かを判断する。当該判断が真なら、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行条件成立フラグを１に設定し（ステップＴ４１０ｅ）、偽なら、本処理は終了となる。

【４１６６】

ステップＴ４０１ｃにおける判断が偽ならば、処理は、ステップＴ４０１ｆに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否か判断する。当該判断が真なら、処理はステップＴ４１０ｇに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１変動回数カウンタが３であるか否か判断する。なお、当該判断が偽なら、本処理は終了となる。

【４１６７】

処理はステップＴ４１０ｇにおける判断が偽なら、本処理は終了となり、真ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態移行条件成立フラグを１に設定し（ステップＴ４１０ｈ）本処理は終了となる。

【４１６８】

このようにして、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における時短状態の終期の一つである特図１変動１回終了と、時短Ｂ状態における時短状態の終期である特図１変動２回終了を判断している。

【４１６９】

図３１２は、本実施例に係る特図１変動開始処理を説明している。特図１変動開始処理は、ステップＳ５０１Ａから開始される。ステップＳ５０１Ａは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る変動の結果が大当たりとなったか否かを判断する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり抽選用テーブル（図３０６参照）に基づいて第１大当たりまたは第２大当たり図柄を停止図柄として設定し、（ステップＴ５０２ａ）、処理はステップＴ５０２ｂに進む。ステップＴ５０２ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグのいずれかが１か否か判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ５０２ｃに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図３０７（ｂ）参照）に基づいて時短状態の大当たり変動パターンを決定して、特図１変動パターン指定コマンドを設定し（ステップＴ５０２ｄ）、特図１装飾図柄指定コマンドを設定して（ステップＴ５０２ｅ）、本処理を終える。ステップＴ５０２ｂにおける判断が偽ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態の大当たり変動パターンを決定し（ステップＴ５０２ｆ）、処理は上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【４１７０】

一方、ステップＳ５０１Ａにおいて、特図１に係る変動の結果が外れとなった場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し（ステップＳ５０４）、処理は、ステップＴ５０４ａに進む。ステップＴ５０４ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグのいずれかが１か否か判断する。当該判断が偽ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態の外れ変動パターンを決定し（ステップＴ５０４ｂ）、処理は、上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【４１７１】

ステップＴ５０４ａにおける判断が真となった場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態の外れ変動パターンを決定し（ステップＴ５０４ｃ）、処理は、上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【４１７２】

このようにして、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態または時短Ｂ状態に

おいて実行される同時変動用の特図１の長変動を設定している。
【４１７３】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。
【４１７４】
本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として時短Ａを付与し、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回貯まるか、または、時短Ａが発生してから実行される特図１の変動表示（同時変動）が１回終わるという所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回に満たず、時短Ａが発生してから実行される特図１の変動時間に相当する期間が経過した状態で、この特図１の１回目の変動表示の結果が当たりまたは外れになるという特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において時短付き特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。
【４１７５】
特図１の変動表示の結果が外れの場合について具体的に説明する。特図１の１回目の変動表示の結果が出るのは、特図２の変動表示中である。当該特図１の変動表示の結果として外れが出た場合、その時点で特図１に関する遊技は終了するので、当該特図の変動表示の結果が時短付き特図２当たりとなると、エンディング演出の後、時短Ｂが直ちに開始される。
【４１７６】
続いて、特図１の変動表示の結果が当たりの場合について具体的に説明する。特図１の１回目の変動表示の結果が出るのは、特図２の変動表示中である。当該特図１の変動表示の結果として当たりが出た場合、この特図１当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図１に係るラウンド遊技等）が行われることになる。当該ラウンド遊技等は、特図２の変動表示の結果が出た後も継続される。このときの特図２の変動表示の結果は時短付き当たりであったとする。特図１に係るラウンド遊技等が終了すると、今度は、特図２当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図２に係るラウンド遊技等）が開始され、それが終了すると時短Ｂが発生する。このように、特図２変動中に特図１当たりとなると特図１に係るラウンド遊技等が実行される。特図２の変動表示の結果が時短付き当たりであれば、特図１に係るラウンド遊技等の終了後、特図２に係るラウンド遊技等が実行され、その終了後、時短状態は時短Ａから時短Ｂに移行する。
【４１７７】
このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、保留が規定数たまるという保留ルートと、保留が規定数たまらないで時短Ａが発生してから実行される特図１の変動時間に相当する期間が経過した状態でこの特図１の１回目の変動表示の結果が外れになるという変動終了ルートがあるので、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（Ｔｂ２４）の遊技機の一例である。
【４１７８】
また、本実施例において、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づく動的表示中に特図１用始動入賞装置３３ａへ入球した遊技球に基づく動的表示を、時短Ａの付与後に実行される特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、時短Ａが開始されてから特図１に係る動的表示が終了すると時短Ｂが付与され易い状態になる。
【４１７９】
このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、上述した変動終了ルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、

上述した（Ｔｂ２３）の遊技機の一例である。
【実施例５０】
【４１８０】
本実施例では、上述した実施例４８，実施例４９において時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行するために特図２当たりを狙う右打ち遊技中に行われる表示演出について説明する。
【４１８１】
まず、本実施例の表示演出を実行するための構成について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて特図１，特図２の変動表示を実行した後、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて主制御装置２６１による抽選処理の結果を表示することが可能な第１図柄表示装置３０，第３図柄表示装置３２と、特図１，特図２の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置２６２による演出実行機能と、抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短Ａ状態と、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態とのいずれかに制御する主制御装置２６２による状態制御機能と、を備えている。
【４１８２】
上述したサブ制御装置２６２による演出制御機能は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を第３図柄表示装置３２に表示させる。移行示唆条件とは、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行される場合に、遊技者が時短Ｂ状態において遊技を開始するまでに成立する条件である。このようにして、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する所定条件が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。
【４１８３】
上述した移行示唆条件は、例えば、実施例４８，実施例４９において説明した時短Ａから時短Ｂに移行するための条件（時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数（例えば４回）貯まることや、時短Ａ状態において普通図柄の変動が２０回なされること）である。移行示唆情報は、時短Ａ状態において第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出において表示される。移行示唆演出は、その演出実行中に特図２の変動表示が実行されている場合であって、遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を表示する演出である。
【４１８４】
また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能は、上述した移行示唆条件（所定条件）が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。このように、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件が成立した場合と、移行示唆条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【４１８５】
次に、図３１３を参照して、時短Ａ状態において第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出について説明する。図３１３は、実施例５０の移行示唆演出の表示態様を示す図である。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普

通図柄用始動口３４を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット３８の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【４１８６】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「１」「１」「１」）で表示されている。（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合、そのエンディング演出の終了後、時短Ａ状態が発生する。本実施例では、この時短Ａ状態を通常ＲＵＳＨ状態と呼ぶ。

【４１８７】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、移行示唆演出開始時に、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第１の条件または第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳが表示されている。通常ＲＵＳＨ状態の開始時の移行示唆情報ＩＳは、例えば「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．普図回転メーターが２０になる」と表示されている。この通常ＲＵＳＨ状態の開始時の移行示唆情報ＩＳによって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行するための条件が２種類あり、そのいずれかの条件を成立させれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行すること、及び、普図回転メーターが２０になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別ＲＵＳＨ状態）を獲得し易いことを遊技者は認識することができる。また実際に、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第１の条件または第２の条件が成立した場合に、その成立した時点で移行示唆情報ＩＳとして記載されていた条件が成立したことに気付くことができる。

【４１８８】

具体的には、移行示唆情報ＩＳは次のように決定されている。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は「１．保留が４個たまる」ことと表示することで、保留４個は貯まり難いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し難いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ２付き当たりである場合は「１．保留が３個たまる」ことと表示することで、保留３個は保留４個に比べれば貯まり易いので、保留４個に比べれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ３付き当たりである場合は「１．保留が２個たまる」ことと表示することで、保留２個は保留３個に比べれば貯まり易いので、保留３個に比べれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ４付き当たりである場合は「１．保留が１個たまる」ことと表示することで、保留１個は最も貯まり易いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に最も移行し易いことを示唆することができる。いずれの場合も、普図回転メーターが２０になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別ＲＵＳＨ状態）を獲得し易いことが示唆することができる。

【４１８９】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、時短Ａ状態において最初に普通図柄用始動口３４を遊技球が通過したことに基づいて、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを保留の数によって示唆することが可能な、第１の移行示唆情報ＩＳ１は、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１～第４保留表示ｈ４から構成された第

１の移行示唆情報ＩＳ１と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを普図回転メーターによって示唆することが可能な第２の移行示唆情報ＩＳ２とが表示されている。なお、（ｄ）では、普通図柄用始動口３４に遊技球が通過していないので、第１の移行示唆情報ＩＳ１も第２の移行示唆情報ＩＳ２も変化していない。

【４１９０】

このように、移行示唆情報ＩＳは、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は第１の条件を「１．保留が４個たまる」ことと表示し、第２の条件を「２．普図回転メーターが２０になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が４個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が２０回続けば時短Ｂ状態に移行できる、ということを示唆することができる。

【４１９１】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、第１の移行示唆情報ＩＳ１に相当する当該保留表示ｔｈと、第２の移行示唆情報ＩＳ２に相当する普図回転メーターが表示されている。普図回転メーターは、２回目の普通図柄の変動表示および普通図柄の当たり状態（電チューの開放）が終わったため、次の保留に基づく３回目の普通図柄の変動表示が実行されているため、３目盛りまで変動している。

【４１９２】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１７回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。つまり、第１の移行示唆情報ＩＳ１には、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。第２の移行示唆情報ＩＳ２には、普図回転メーターが１７目盛りまで変動している。

【４１９３】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。また、全図柄表示画面４３ｅには、第１の移行示唆情報ＩＳ１と、第２の移行示唆情報ＩＳ２も表示された時点で停止されている。第１の移行示唆情報ＩＳ１は、（ｆ）と同じであるため、保留数は規定数（４個）に達していない。第２の移行示唆情報ＩＳ２は、普図回転メーターが１８目盛りまで変動した時点で停止されている。つまり、第１の条件も第２の条件も成立していないので、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たりとなっても、時短Ａから時短Ｂに移行し難い状態であることが示唆されている。

【４１９４】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【４１９５】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないので、特図２の時短付き当たりに当選していても、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【４１９６】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【４１９７】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、最終の６ラウンド目のラウンド演出として「６ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【４１９８】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生することになる。

【４１９９】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１に対応する第１保留エリアに格納された始動情報が当該保留表示ｔｈに対応する当該保留エリアにシフトされて、２回目の特図２の変動表示が開始される。２回目の特図２の変動表示は、再び時短Ａ状態で行われる。

【４２００】

２回目の特図２の変動表示でも、１回目の特図２の変動表示と同様に、２回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、２回目の特図２の変動表示中に第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが点灯する。２回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数も、２０回に達していないものとする。２回目の特図２の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、２回目の特図２の変動表示中においても第１の条件も第２の条件も成立しない場合、２回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ様態には移行せず、２回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生する。

【４２０１】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１および第２保留表示ｈ２に対応する第１保留エリアおよび第２保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアおよび第１保留エリアにシフトされて、３回目の特図２の変動表示が開始される。

【４２０２】

３回目の特図２の変動表示でも、１回目，２回目の特図２の変動表示と同様に、３回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、３回目の特図２の変動表示中に第２保留表示ｈ２と第３保留表示ｈ３とが点灯する。３回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数も、２０回に達していないものとする。３回目の特図２の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、３回目の特図２の変動表示中においても第１の条件も第２の条件も成立しない場合、３回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ様態には移行せず、３回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生する。

【４２０３】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３に対応する第１保留エリアから第３保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアにシフトされて、４回目の特図２の変動表示が開始される。

【４２０４】

４回目の特図２の変動表示でも、１回目から３回目までの特図２の変動表示と同様に、４回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、４回目の特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３と第４保留表示ｈ４とが点灯する。４回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数は、２０回に達しないものとする。４回目の特図２の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、４回目の特図２の変動表示中において第１の条件がするので、４回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短Ｂ様態に移行し、４回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態が発生する。

【４２０５】
この場合、エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４に対応する第１保留エリアから第４保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアと第３保留エリアにシフトされて、時短Ｂ状態での１回目の特図２の変動表示が開始される。
【４２０６】
この４回目の特図２の変動表示中に、図３１４を参照して第３図柄表示装置４２において図３１３の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図３１４は、図３１３に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【４２０７】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示され、移行示唆情報ＩＳが表示されている。（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づく４回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には保留表示ｈ１と保留表示ｈ２とが表示されている。（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示され、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて第３保留エリアに始動情報が記憶され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ３が表示されている。（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示され、変動１６回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて第４保留エリアに始動情報が記憶され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ４が表示されている。この第４保留エリアに始動情報が記憶されることによって、第１の条件による移行示唆条件が成立する。第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ４が表示されることによって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する可能性があることが示唆される。
【４２０８】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、（ｄ）に示す移行示唆条件の成立直後に、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ３が表示される。例えば、移行示唆情報ＩＳ３は、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という文字情報である。このように、遊技球発射操作を続けていれば、特図の変動表示中に時短Ｂ状態に移行できる可能性が高いことを示唆する表示を見ることができるようにすることで、遊技者に遊技球発射操作を積極的に行わせることができる。
【４２０９】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、４回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。この時点で、第２の移行示唆情報ＩＳ２に示される普通図柄の変動回数は１９回目であるので、第２の条件は成立していないことが分かる。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）から（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出から最終の６ラウンド目のラウンド演出が表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件が成立したため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態に突入することになる。
【４２１０】

異なる例として、４回目の特図２の変動表示では、４回目の特図２の変動表示中に１回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会しか発生しないものとする。つまり、４回目の特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３が点灯するに留まる。その一方で、４回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数は、２０回に達するものとする。４回目の特図２の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、４回目の特図２の変動表示中において第２の条件がするので、４回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短Ｂ様態に移行し、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態が発生する。

【４２１１】

この場合、エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３に対応する第１保留エリアから第３保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアにシフトされて、時短Ｂ状態での１回目の特図２の変動表示が開始される。

【４２１２】

このように、サブ制御装置２６２による演出制御機能は、図３１３（ｃ）および図３１４（ａ）に示すように時短Ａ状態の開始時に移行示唆条件を遊技者に報知することで、時短Ａ状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。また、サブ制御装置２６２による演出制御機能は、図３１４（ｅ）に示すように移行示唆条件が成立した時点で移行示唆情報を第３図柄表示装置３２に表示させることで、時短Ａ状態における変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。

【４２１３】

なお、本実施例では、移行示唆演出は、時短Ａ状態の開始時と移行示唆条件が成立した時点とに行われていたが、時短Ａ状態の開始時または移行示唆条件のいずれか一つのタイミングで実行するものであってもよい。

【４２１４】

次に、図３１５を参照して、図３１４の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図３１５は、図３１４に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【４２１５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されている。特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍは、移行示唆演出の開始時に、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づいて第３の条件が成立した場合に時短Ｂ状態から通常状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ４が表示されている。移行示唆情報ＩＳ４は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行！？」「普図回転メーターが３０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳ４によって、時短Ｂ状態が通常状態に転落する条件（時短回数）が示され、その条件が成立するまでは時短Ｂ状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができるが、普図回転メーターが３０に近付くにつれて、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性が高まっていることを認識する。実施例５０で上述した通り、時短状態Ｂでは、普図回転メーターが３０になった時点で、特図２の変動中であれば特図２当たりが発生して再び時短Ｂ状態が継続し、特図２の変動中でなければそのまま通常状態に移行する。

【４２１６】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づいて、時短Ｂ状態において１回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。上述した図３１４の（ｅ）に示すように、保留の数が規定数（４個）まで貯まったことによって移行条件成立となったため、（ｂ）では、すでに第１保留エリアから第３保留エリアまでの３個の保留が貯まっているものとする。また、変動中画面４３ｃには、時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）し易さを普図回転メーター

によって示唆する第３の移行示唆情報ＩＳ５が表示されている。第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄変動表示が３０回であるという有利さを報知する普図回転メーターが０と表示されている。なお、時短Ｂ状態では、時短Ａ状態とは異なり、保留の数によって状態が移行することはないので、第１の移行示唆情報ＩＳ１は設けられていない。

【４２１７】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「１」「１」「１」）で表示されている。時短Ｂ状態における特図２の変動表示時間は２秒である。時短Ｂ状態における普通図柄の変動表示時間は３条から３０秒である。そのため、時短Ｂ状態において保留が貯まっている場合は、普通図柄の変動表示の結果が出るまでに、特図２の変動表示の結果が出るので、普図回転メーターは変化していない。

【４２１８】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ５回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、５回目（連チャン５回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

【４２１９】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、時短Ｂ状態における１回目の特図２の大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。特図２の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合であって、通常状態に転落する条件が成立していない場合は、そのエンディング演出の終了後、時短Ｂ状態が継続する。

【４２２０】

この後、第１保留エリアから第３保留エリアまでの保留が消化されるまでは、大当たり状態が連続して発生するものとする。すなわち、このエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第３保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第２保留エリアにシフトして（保留２個の状態で）、時短Ｂ状態において２回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて６回目の大当たり状態が発生する。この連チャン６回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第２保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第１保留エリアにシフトして（保留１個の状態で）、時短Ｂ状態において３回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて７回目の大当たり状態が発生する。この連チャン７回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアに貯まっていた始動情報が当該保留エリアにシフトして（保留０個の状態で）、時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて８回目の緒辺り状態が発生する。

【４２２１】

この連チャン８回目のエンディング演出の終了後は、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～９回転目までは普通図柄外れが続き、普通図柄の１０回転目に普通図柄当たりが出るとする。

【４２２２】

（ｆ）に示すように、第３の移行示唆情報ＩＳ５が１０の目盛りまで変動した時点で、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放して遊技球が１球入球したことにより、当該保留エリアに始動情報が格納されて、当該保留表示ｔｈが点灯され、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示が開始される。このとき、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、３０の目盛りのうち１０までしか変動していないので、時短Ｂ状態が終了するまであと普通図柄の２０回転分あることを認識させることができる。

【４２２３】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「９」「９」「９」）で表示されている。この５回目の特図２の変動表示中にも保留が貯まらなかったものとする。
【４２２４】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ９回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、９回目（連チャン９回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。
【４２２５】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【４２２６】
この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～２６回転目までは普通図柄外れが続き、２７回転目の普通図柄の変動が行われるものとする。
【４２２７】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３の移行示唆情報ＩＳ５が２７の目盛りまで変動した時点で、「メーターがあと３増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示し、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性があることを遊技者に報知する。これにより、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、遊技者に、時短Ｂ状態の残り時短回数が３回となっており、時短回数が０になった時点で特図２の変動が発生していなければ時短Ｂ状態が終了するという、時短Ｂ状態から通常状態に転落する可能性が高い状態となっていることを認識させることができる。
【４２２８】
この後、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の２８回転目の変動時には２８目盛りを指した状態で、「メーターがあと２増えたら通常状態に転落！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。また、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の２９回転目の変動時には２９目盛りを指した状態で、「メーターがあと１増えたら通常状態に転落！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。
【４２２９】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、この３０回転目での普通図柄の外れの時点である。第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の３０回転目の変動時には３０目盛りを指した状態で、且つ、特図２の変動が発生していないので、時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する可能性が高いことを示唆するために「メーターが３０に到達！ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。その後、普通図柄の３０回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短Ｂ状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。普通図柄の３０回転目の変動が当たり結果となった場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放するので、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができれば、特図２の変動が始まり、特図２当たりとなる。そのため、普通図柄の３０回転目の変動が当たり結果となった場合は、特別ＲＵＳＨ（時短Ｂ状態）が継続するという結果となる。
【４２３０】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示される。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば

「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示される。
【４２３１】
　このように、時短Ｂ状態では、普通図柄の変動回数が時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する条件を満たした時点で特図２の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短Ｂ状態において普通図柄の変動回数が時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する第３の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。
【４２３２】
　なお、この普通図柄の変動回数のカウントダウン演出は、時短Ｂ状態だけでなく、時短Ａ状態においても行ってもよい。すなわち、時短Ａ状態においても時短回数（２０回）がすべて消化された時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。
【４２３３】
　なお、上述の説明では、保留が規定数貯まること（第１の条件）と、普通図柄の変動回数が２０回に達すること（第２の条件）とを時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する条件としていたが、第１の条件のみまたは第２の条件のみとしても構わない。
【４２３４】
　また、上述の説明では、第２の条件は、普通図柄の変動回数が２０回に達することの１種類のみであったが、１０回，２０回，３０回，４０回のように複数種類設けても構わない。この場合、当たりの種類に応じて普通図柄の変動回数を設定するとよい。例えば、第１の条件と同じ移行し易さに合わせて、時短Ａ１付き当たりであれば普通図柄の変動回数を４０回に設定し、時短Ａ２付き当たりであれば普通図柄の変動回数を３０回に設定し、時短Ａ３付き当たりであれば普通図柄の変動回数を２０回に設定し、時短Ａ４付き当たりであれば普通図柄の変動回数を１０回に設定する。また、第１の条件の移行し易さと反対に普通図柄の変動回数を設定してもよい。
【４２３５】
　また、上述の説明では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する可能性があることを遊技者に直接的に報知する移行示唆情報ＩＳ３は、第１の条件（保留が規定数貯まること）が成立した時点で表示していたが、第２の条件（普通図柄の変動回数が２０回に達すること）が成立した時点で表示してもよい。
【４２３６】
＜本実施例における特徴的な構成＞
　以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０によれば、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて特図１，特図２の変動表示を実行した後、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による抽選処理の結果を表示することが可能な第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａと、特図１，特図２の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の演出制御機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短Ａ状態と、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態とのいずれかに制御する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による状態制御機能と、を備え、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ａ状態（第１所定状態）から時短Ｂ状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ，ＩＳ１，ＩＳ２，ＩＳ３，ＩＳ７（特定示唆情報）を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低

減できる。これは上述した（Ｔｃ１）に記載の遊技機の一例である。
【４２３７】
　また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第３の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ｂ状態（第１所定状態）から通常状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳを第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第３の条件が成立した場合に時短Ｂ状態から通常状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ１）に記載の遊技機の一例である。
【４２３８】
　また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件の種類に応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さの示唆を異ならせる。例えば、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は第１の条件を「１．保留が４個たまる」ことと表示し、第２の条件を「２．普図回転メーターが２０になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が４個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が２０回続けば時短Ｂ状態に移行できる、ということを示唆することである。これにより、単一の条件が決定ないし成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するのではなく、第１の条件または第２の条件の種類に応じて時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さの示唆が異なるので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ２）に記載の遊技機の一例である。
【４２３９】
　また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が第１の種類であることに応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、第１の条件または第２の条件が第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さが第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆する。例えば、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は「１．保留が４個たまる」ことと表示することで、保留４個は貯まり難いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し難いことを示唆する。これにより、第１の条件または第２の条件と移行し易さの示唆との関係を１対１に定めるのではなく、第１の条件または第２の条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ３）に記載の遊技機の一例である。
【４２４０】
　また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が成立した時点で移行示唆情報ＩＳ３（例えば「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」）を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ４）に記載の遊技機の一例である。
【４２４１】
　また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が成立した時点よりも後で、特定示唆情報ＩＳ７を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ５）に記載の遊技機の一例である。
【４２４２】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態の開始時に第１の条件または第２の条件を遊技者に報知する。例えば、上述した時短Ａ状態の開始時に表示される「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．普図回転メーターが２０になる」と表示された移行示唆情報ＩＳである。これにより、時短Ａ状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは上述した（Ｔｃ６）に記載の遊技機の一例である。

【４２４３】

また、上述した主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能（例えば上述した実施例４８のステップＴ３１１４Ａに示す時短Ａ移行表示処理機能）によって、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ１）の一例である。

【４２４４】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ２）の一例である。

【４２４５】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が例えば４個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１として４個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（１～３個の保留表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した所定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、所定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ３）の一例である。

【４２４６】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２として２０回の普図回転数表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（１～１９回の普図回転数表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ４）の一例である。

【４２４７】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が４個に達するまでの時間と普図回転数が２０回に達するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ５）の一例である。

【４２４８】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば規定回転数の普図回転数表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ６）の一例である。

【４２４９】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示（例えば「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」や「普図回転メーターがあと３増えたら特別ＲＵＳＨ状態に移行！？」のような表示）を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ７）の一例である。

【４２５０】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）とは、１の特図２の変動表示中にそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、１の特図２の変動表示中に遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ８）の一例である。

【４２５１】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）とは、複数の特図２の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図２の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における複数の特図２の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ９）の一例である。

【実施例５１】

【４２５２】

次に、実施例５１を参照して、図３１３，図３１４とは異なる態様で行われる時短Ａ状態において第３図柄表示装置４２にて実行される移行示唆演出について説明する。図３１６は、実施例５１の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【４２５３】

実施例５０では、移行示唆演出開始時に表示される移行示唆情報ＩＳにおいて、第１の

条件となる保留の規定数を例えば「４個」と明示し、第２の条件となる普通図柄の変動回数を例えば「２０回」と明示していたが、本実施例では、第１の条件となる保留の規定数や第２の条件となる普通図柄の変動回数を、移行示唆演出の開始時点に明示しない点で上述した実施例５０とは異なる。以下のこの点について説明する。

【４２５４】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を「？」で伏せた「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨへ移行！？」「１．保留が？個たまる」「２．普図回転メーターが？になる」という文字情報として移行示唆情報ＩＳ７が表示される。これにより、遊技者は、特別ＲＵＳＨへ移行するためには、保留をためるか、あるいは、普通図柄を変動させる必要があることが分かるが、具体的に何個保留を貯めるか、あるいは、何回普通図柄を変動させるかまでは認識することができない。ただし、内部的には、第１の条件となる保留の規定数が例えば「４個」と設定され、第２の条件となる普通図柄の変動回数が例えば「２０回」と設定されているものとする。

【４２５５】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、その後、複数回の特図２の変動および大当たり状態を経て、時短Ａ状態が複数回繰り返された後、時短Ａの開始時に第２保留エリアまで始動情報が記憶されており、当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示されているものとする。

【４２５６】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の例えば２回目の変動が当たりであることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、遊技球が入球し、第３保留エリアに始動情報が記憶され、第３保留表示ｈ３が表示されている。つまり、第３保留エリアに始動情報が記憶された時点で、保留の規定数である４個まであと１球となっている。

【４２５７】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３が表示されたことに基づいて、第１の条件を報知する「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報として移行条件情報ＩＺが表示される。これにより、特図２の変動表示中の最適なタイミング（あと保留１個貯まれば第１の条件が成立するというタイミング）で、成立しそうな条件（第１の条件である保留の規定数まであと１球であること）を報知することによって、条件成立に向けての遊技者の遊技意欲を引き起こすことができる。

【４２５８】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、（ｄ）に示す移行条件情報ＩＺの表示後、普通図柄の例えば１８回目の変動が当たりであることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、遊技球が入球し、第４保留エリアに始動情報が記憶され、第３保留表示ｈ４が表示されている。この時点で、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という移行示唆情報ＩＳ３が表示される。移行示唆情報ＩＳ３によって、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立し、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態となったことが示唆される。

【４２５９】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、４回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）から（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出から最終の６ラウンド目のラウンド演出が表示されている。（ｋ）に示

す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件が成立したため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態に突入することになる。

【４２６０】

このように、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を伏せた移行示唆情報ＩＳ７を表示し、あと少しで移行条件が成立する状態となった時点で「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という移行条件情報ＩＺを表示することで、移行条件が成立した後に遊技球発射操作が止められてしまい、移行条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【４２６１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態が発生する特図２の変動表示が実行されることに基づいて、第１の条件または第２の条件を遊技者に報知する。例えば、第１の条件を報知する「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報として表示される移行条件情報ＩＺである。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態が発生すると決まっている特図２の変動表示における目標（あと保留１個）を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは例えば上述した（Ｔｃ７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例５２】

【４２６２】

次に、図３１７を参照して、図３１３，図３１４とは異なる態様で行われる時短Ａ状態において第３図柄表示装置４２にて実行される移行示唆演出について説明する。図３１７は、実施例５２の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【４２６３】

図３１３，図３１４にて上述した移行示唆演出では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するための内部的な条件（保留数が規定数になることの第１の条件と、普通図柄の変動回数が２０回になることの第２の条件）を予め遊技者に報知しており、その条件が成立した時点で、遊技者にそれを報知するものであったが、図３１６を参照して説明する移行示唆演出では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するための内部的な条件を遊技者に報知せず、条件が成立した時点でもそれを遊技者に報知せずに、その後の演出の結果に応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するか否かを遊技者に報知するものである。

【４２６４】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ａ状態（第１所定状態）から時短Ｂ状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ８とが表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。移行示唆情報ＩＳ８は、上述した実施例５０，実施例５１とは異なり、これから行われる移行示唆演出の仕方の説明として記載されており、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報が表示されている。移行示唆演出は、時短Ａ状態での特図２の変動表示中、プレイヤーＰＹが旅を続けながら武器をランクアップさせてゆき、大当たり状態中にプレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとがバトル演出を行い、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝つことが特別ＲＵＳＨ状態（時短Ｂ状態）への移行の示唆となり、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに負けることが通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）の継続の示唆となり、という演出である。保留の規定数は、内部的に４個に定められているとする。

【４２６５】

武器のランクアップは、保留が貯まるごとに行われる毎に武器のパワーアップが行われ

る。プレイヤーＰＹが所持する武器も移行示唆情報ＩＳ８である。移行示唆情報ＩＳ８は、保留が貯まるごとにランプアップしていく。武器は、細い木の棒ＩＳ８ａ，太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に大きくなる。細い木の棒ＩＳ８ａのままでは時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しない。時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に大きくなる。大きな金づちＩＳ８ｅは時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行がほぼ確定（Ｖ入賞を条件とする）であることを示す。

【４２６６】

具体的には、細い木の棒ＩＳ８ａは、当該保留がある（当該保留表示ｔｈが点灯している）場合に表示される。太い木の棒ＩＳ８ｂは、保留が１個貯まっている（第１保留表示ｈ１が点灯している）場合に表示される。木づちＩＳ８ｃは、保留が２個貯まっている（第２保留表示ｈ２が点灯している）場合に表示される。金づちＩＳ８ｄは、保留が３個貯まっている（第３保留表示ｈ３が点灯している）場合に表示される。大きな金づちＩＳ８ｅは、保留が４個貯まっている（第４保留表示ｈ４が点灯している）場合に表示される。細い木の棒ＩＳ８ａから太い木の棒ＩＳ８ｂへの変化を１回目のランクアップと呼ぶ。太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃへの変化を２回目のランクアップと呼ぶ。木づちＩＳ８ｃから金づちＩＳ８ｄへの変化を３回目のランクアップと呼ぶ。金づちＩＳ８ｃから大きな金づちＩＳ８ｄへの変化を４回目のランクアップと呼ぶ。つまり、バトル演出では、移行示唆情報ＩＳ８として、プレイヤーが所持している武器が太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に、プレイヤーＰＹが勝利する期待度（時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する可能性の示唆）が高くなる。

【４２６７】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、時短Ａ状態において最初に普通図柄用始動口３４を遊技球が通過したことに基づいて普通図柄の変動が例えば「○」「×」の変動表示として表示されている。なお、実施例５０のように普図回転メーターを表示してもよい。（ｂ）において破線で示された「○」「×」は変動中を示す。後述する（ｃ）等において実線で示された「○」または「×」は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。また、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、プレイヤーＰＹや背景画像などが表示されている。プレイヤーＰＹは、特図２の変動が開始されるまでは武器を所持していない。

【４２６８】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈが表示されている。この当該保留表示ｔｈが表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが武器を所持する。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「細い木の棒を所持した！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが細い木の棒ＩＳ８ａの武器を所持する表示が行われる。

【４２６９】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１０回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。この第１保留表示ｈ１が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の１回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「太い木の棒にランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが所持する武器が細い木の棒ＩＳ８ａから太い木の棒ＩＳ８ｂに変化する表示が行われる。

【４２７０】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示

中に行われた１６回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。なお、１変動中に３回も普通図柄の当たりが発生する例は、上述した実施例５０では稀であったが、本実施例では説明の都合上、１変動中に３回の普通図柄の当たりが発生したものとする。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが表示されている。この第２保留表示ｈ２が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の２回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「木づちにランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが所持する武器が太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃに変化する表示が行われる。

【４２７１】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。全図柄表示画面４３ｅには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが表示されている。

【４２７２】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【４２７３】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが闘うバトル演出が表示され、「勝てば特別ＲＵＳＨ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は木づちＩＳ８ｃであるので、プレイヤーＰＹが勝利する期待度は、上から３番目（下から２番目）である。したがって、遊技者は、バトルはやや勝利し難く、時短Ａ状態から時短Ｂ状態にやや移行し難いと予想することができる。この場合、（ｉ）に示したプレイヤーＰＹが所持する武器の金づちＩＳ８ｃは、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さ（やや移行し難いこと）を示唆している。

【４２７４】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示され、「ざんねん！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。これは、上述のように保留の規定数が４個と定められていたが、第２保留表示ｈ２に示すように２個までしか貯まっていなかったからである。これにより、遊技者は、移行示唆情報ＩＳ８によってプレイヤーＰＹが所持する武器のランクアップが２回であること（移行し難いことの示唆）が示された通りに、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しないことが確実になったことを知ることができる。

【４２７５】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、エンディング情報４４ｊが表示されている。エンディング情報４４ｊは、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短Ａ状態が継続されることを知ることができる。

【４２７６】

なお、プレイヤーＰＹが所持する武器が期待度が低い場合であっても、バトルに勝利して、特別ＲＵＳＨに移行する場合もある。

【４２７７】

次に、図３１８を参照して、図３１７の移行示唆演出に続いて実行される、図３１７とは異なる時短Ａ状態における移行示唆演出について説明する。図３１８は、図３１７に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図３１８では、図３１７に示す大当たりラウンド中のバトル演出がプレイヤーＰＹの敗北に続く、時短Ａ状態における移行示唆演出を説明する。

【４２７８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の時短Ａ状態において保留された普通図柄の始動情報に基づいて普通図柄の変動表示が行われた状態で、１回目の時短Ａ状態において保留された特図２の始動情報に基づいて２回目の特図２の変動表示が行われている変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃでは、当該保留表示ｔｈから第１保留表示ｈ１までが表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は、保留が１つ減ったことによって、太い木の棒ＩＳ８ｂにランクダウンして表示され、「太い木の棒を所持」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【４２７９】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動中に、例えば２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、第２保留表示ｈ２が表示されている。この第２保留表示ｈ２が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器が太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃに変化する２回目のランクアップが行われて、「木づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【４２８０】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示中に行われた例えば１０回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づき、第３保留表示ｈ３が表示されている。この第３保留表示ｈ３が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の３回目のランクアップが行われて、プレイヤーＰＹが所持する武器が木づちＩＳ８ｃから金づちＩＳ８ｄに変化する表示が行われ、「金づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【４２８１】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示中に行われた例えば１７回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づき、第４保留表示ｈ４が表示されている。この第４保留表示ｈ４が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の４回目のランクアップが行われて、プレイヤーＰＹが所持する武器が金づちＩＳ８ｄから大きな金づちＩＳ８ｅに変化する表示が行われ、「大きな金づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【４２８２】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、２回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。全図柄表示画面４３ｅには、当該保留表示ｔｈから第４保留表示ｈ４までが表示されている。

【４２８３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ２回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【４２８４】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉにおいて、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫ

とが闘うバトル演出が表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は大きな金づちＩＳ８ｅであるので、プレイヤーＰＹが勝利する期待度は、最も高い。したがって、遊技者は、バトルに確実に勝利し、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することを予想している。

【４２８５】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝利する様子が表示されている。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することが確実になったことを知ることができる。

【４２８６】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、エンディング情報４４ｊが表示されている。エンディング情報４４ｊは、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短Ｂ状態に移行されることを知ることができる。

【４２８７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件を遊技者に報知しない。例えば、移行示唆演出の開始時に、これから行われる移行示唆演出へのチャレンジの仕方を、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報によって表示する移行示唆情報ＩＳ８が表示される。これにより、第１の条件または第２の条件が成立した後にも遊技球発射操作が止められ難くすることができるので、第１の条件または第２の条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。これは例えば上述した（Ｔｃ８）に記載の遊技機の一例である。

【４２８８】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件と対応関係を有するが、第１の条件または第２の条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示する。例えば、時短Ａ状態において表示されるキャラクタＰＹが所持するランクアップされる武器の画像（細い木の棒ＩＳ８ａ，太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅ）である。武器の画像そのものは、第１の条件または第２の条件との対応関係を直接感得させ難いが、保留が増えるごとにランクアップさせたり、普通図柄の変動回数が２０回に達した時点でいきなり大きな金づちＩＳ８ｅにランクアップさせたりすることで、第１の条件または第２の条件との対応関係を持たせることができる。これにより、第１の条件または第２の条件を成立させることを意識させることなく、遊技球発射操作を行わせることができる。これは例えば上述した（Ｔｃ９）に記載の遊技機の一例である。

【実施例５３】

【４２８９】

上述した実施例５２では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆していなかったが、これを報知する構成であってもよい。また、実施例５２では、普通図柄の変動表示中は、「○」「×」の点滅表示のみであったが、特図１と同様にリーチ表示を行ってもよい。以下、上述までとは異なる表示態様での時短Ａ状態における移行示唆演出について図３１９を参照して説明する。図３１９は、実施例５３の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【４２９０】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ９が表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。移行示唆情報ＩＳ９は、上述した実施例５２とは異なり、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆するために「保留か普図回数で武器がランクアップ

！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報が表示されている。
【４２９１】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の変動表示（「○」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報ＩＳ１０とが表示されている。本実施例では、破線で「○」と「×」とが示された場合は高速変動中を示す。実線で「○」が示され且つ破線で「×」が示された場合は「○」が停止表示された状態で「×」のみが変動するリーチ表示を示す。実線で「×」が示され且つ破線で「○」が示された場合は「×」が停止表示された状態で「○」のみが変動するリーチ表示を示す。リーチ表示が行われる普通図柄の変動表示は、その変動時間が例えば６０秒のように他の変動時間に比べて長い時間のものであるとする。実線で示された「○」または「×」のみが示された場合は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。（ｂ）は、普通図柄の変動表示が高速変動中であり、移行示唆情報ＩＳ１０が１回目の普通図柄の変動表示であることを示している。１回目の普通図柄の変動表示は外れとする。
【４２９２】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、特図２の変動表示が開始されている。移行示唆情報ＩＳ１０は２回目の普通図柄の変動表示であることを示している。なお、３回目から１８回目までの普通図柄の変動表示は外れであるとする。
【４２９３】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１９回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報ＩＳ１０が１９回目の普通図柄の変動表示であることを示している。普通図柄の１９回目は、あと１回の普通図柄の変動表示で、移行条件である２０回に到達するタイミングである。時短Ａ状態において普通図柄の変動表示が２０回転に到達すると、どの武器からも大きな金づちＩＳ８ｅにランクアップして、時短Ｂ状態に移行することが確実であることを示唆する。そのため、「あと普図１回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ９が表示される。（ｄ）の時点では、普通図柄は高速変動で表示されている。
【４２９４】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば１９回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報ＩＳ１０が１９回目の普通図柄の変動表示であることを示しているが、（ｅ）の時点では普通図柄はリーチ変動となっているため、「普図１９回転（リーチ）」と表示されている。すなわち、１９回目の普通図柄の変動表示は、６０秒のような長い変動時間が選択されたことを示している。そのため、「あと普図１回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ１０が表示されているにも関わらず、普図変動が中々終わる気配を見せない。
【４２９５】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。（ｆ）の時点でも、普通図柄はリーチ変動を続けているので、移行示唆情報ＩＳ１０が「普図１９回転（リーチ）」と表示されている。時短付き当たり組合せが確定した時点で、普通図柄のリーチ変動は一旦停止される。この普通図柄のリーチ変動は、大当たり状態の終了後（エンディング演出の終了後）に再開される。
【４２９６】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。
【４２９７】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、バトル演出が表示される。（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示される。

【４２９８】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示され、エンディング終了後、時短Ａ状態が継続される。

【４２９９】

このように、特図２の変動表示中の普図変動表示がリーチ付きのような変動時間が長いものである場合、その特図２の変動表示中にその普図変動表示が終わらない場合がある。その場合、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する条件が成立しないので、時短Ｂ状態には移行できない。つまり、リーチ表示は、特図１ではリーチ無しの変動に比べて大当たり期待度が高くなるものであるが、時短Ａ状態での普通図柄では普図変動時間が長くなる分だけ、普図変動の消化回数が少なくなるため、遊技者に有利とは言えない表示態様である。

【実施例５４】

【４３００】

上述した実施例５０から実施例５３では、時短Ａ状態において特図２の時短付き当たりに当選する場合について説明してきたが、特図２の通常当たりに当選する場合もある。また、上述した実施例５０から実施例５３では、遊技者は時短Ａ状態において遊技球発射操作を継続して行っていたが、途中で遊技球発射操作が止められてしまう場合もある。以下、上述までとは異なる表示態様での時短Ａ状態における移行示唆演出について図３２０を参照して説明する。図３２０は、実施例５４の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【４３０１】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ９が表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。

【４３０２】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の変動表示（「○」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報ＩＳ１０とが表示されている。１回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【４３０３】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、１回目の特図２の変動表示が開始されている。この後、遊技者は、特図２の変動表示が開始されたことに満足して、遊技球発射操作を行わず、特図２の変動表示の結果を待っているものとする。

【４３０４】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示の変動時間が例えば９０秒とすると例えば半分（４５秒）を過ぎた時点の変動中画面４３ｃが表示されている。

【４３０５】

ここで、１回目の特図２の変動表示は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う先読み抽選処理の結果、通常当たり結果であることが決まっているものとする。この場合、第１保留表示ｈ１に相当する保留は貯まっていないので、このまま通常当たりが確定すると、次の特図２の変動は行われないので、左打ち遊技を要求される。そこで、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このような場合に、遊技者に遊技球発射操作を行わせるための表示を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。

【４３０６】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「保留をためないと

ヤバいかも・・・」という遊技球発射操作を要求する発射操作要求表示ＨＳが表示される。これにより、発射操作要求表示ＨＳを見た遊技者に対して、このまま通常ＲＵＳＨ中に遊技球発射操作を止めていると、何か不利になるのではないか、という不安を抱かせて、遊技球発射操作を再開させることができる。

【４３０７】

なお、発射操作要求表示ＨＳは、「しっかり保留をためてね！」とういような単なる発射操作の要求だけでもよい。また、１回目の特図２の変動が開始された時点で、通常当たりか否かに関わらず「保留が満タンになるまで貯めてね！」というような一律の発射操作の要求を行ってもよい。いずれの場合も、もしも通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図２の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【４３０８】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技球発射操作の再開によって、１回目の特図２の変動表示中に、例えば４回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、第１保留表示ｈ１が表示されている。

【４３０９】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が通常当たり組合せ（「２」「２」「２」）で表示されている。

【４３１０】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の通常当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。オープニング情報４４ｆは、第１保留表示ｈ１以上の保留が貯まっている場合は、例えば「ＲＵＳＨ継続おめでとう！」のように表示してもよい。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【４３１１】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【４３１２】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、バトル演出が表示される。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示される。

【４３１３】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常当たりの大当たりラウンド遊技の終了後ではあるが、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示される。すなわち、エンディング終了後、通常状態に移行するが、第１保留表示ｈ１に相当する保留が当該保留表示ｔｈにシフトして、２回目の特図２の変動表示が開始される。

【４３１４】

なお、通常当たりに当選した場合であって、１日目の特図１の変動表示中に遊技者が遊技球発射操作を再開しなかった場合、もしくは、再開したが普通図柄の当たりに当選せず、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞できなかった場合は、通常状態に移行するので、エンディング情報４４ｊは「大当たりラウンド終了！通常状態に移行！」のように表示される。

【４３１５】

このように、１回目の特図２の変動表示中に、遊技者が遊技球発射操作を行わず、特図２の変動表示の結果を待っている場合に、発射操作要求表示ＨＳを表示することで、１回目の特図２の変動表示が通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図２の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【実施例５５】

【４３１６】

上述した移行示唆演出が実施例４９で説明した同時変動において実行される例について図３２１から図３２３を参照して説明する。図３２１は、実施例５５の移行示唆演出の表示態様を示す図である。図３２２は、図３２１に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図３２３は、図３２２に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【４３１７】

まず、図３２１を参照して、時短Ａ状態において同時変動中に第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出について説明する。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット３８の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【４３１８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「１」「１」「１」）で表示されている。このとき、特図１の変動中に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２，第３保留表示が点灯しており、保留が３個貯まっているものとする。

【４３１９】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示され、このエンディング演出の終了後、時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）が発生する。

【４３２０】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されており、移行示唆情報ＩＳが表示されている。移行示唆情報ＩＳは、例えば「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．同時変動タイマーが１２０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳによって、保留が規定数（例えば４個）貯まることと、同時変動タイマーが１２０秒に達することすなわち同時変動が１回終了することが、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行させる条件であることを遊技者は認識することができる。

【４３２１】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、特図１の同時変動表示ＤＨが小さく表示されており、同時変動中であることを示す文字情報が表示されている。また、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、第１の移行示唆情報ＩＳ１と、第２の移行示唆情報ＩＳ２とが表示されている。第１の移行示唆情報ＩＳ１は、保留の数を示す。第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを同時変動タイマーによって示唆している。同時変動タイマーは、特図１の同時変動にかかる変動時間を計数するタイマーであり、０から１２０秒までを計数している。なお、（ｄ）では、同時変動の開始時点であるので、第１の移行示唆情報ＩＳ１も第２の移行示唆情報ＩＳ２も変化していない。

【４３２２】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から例えば６秒後に、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示さ

れている。すなわち、変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈが表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが６秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点ではまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。

【４３２３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から例えば３０秒後までに、１回目の特図２の変動表示中に発生した２回の普通図柄当たりに基づき、保留が１個貯まった状態が示されている。すなわち、変動中画面４３ｃには、第１保留表示ｈ１が表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが３０秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点でもまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。

【４３２４】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から５０秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、同時変動の開始から５０秒後までに、１回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）と、第１保留表示ｈ１から第２保留表示ｈ３まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが５０秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点でもまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

【４３２５】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示されている。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないので、特図２の時短付き当たりに当選していても、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【４３２６】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、最終の６ラウンド目のラウンド演出として「６ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【４３２７】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生することになる。

【４３２８】

同時変動中の２回目の時短Ａ状態について、図３２２を参照する。

【４３２９】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から５１秒後に、２回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。

【４３３０】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１００秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、同時変動の開始から１００秒後までに、２回目の特図２の変動表示中に発生した２回の普通図柄当たりに基づき、保留が２個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、２回目の特図２の変動表示の結

果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）と、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが１００秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点では、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２とは、次の特図２の変動表示中には第１の条件または第２の条件が成立する可能性があることを示唆している。なお、同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

【４３３１】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がＶ入賞させたことにより、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ２回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【４３３２】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１０１秒後に、３回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示されている。

【４３３３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１２０秒後に、３回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示されている。また、変動中画面４３ｃは、同時変動の結果示す画像（例えば「４」「３」「５」の外れ組合せ）が表示されている。また、同時変動の開始から１２０秒後までに、３回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。すなわち、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈから第３保留表示ｈ３までが表示されている。また、変動中画面４３ｃには、移行示唆情報ＩＳ３は、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ３が表示され、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態となったことが示唆されている。

【４３３４】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３回目の同時変動の開始から２０秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、３回目の同時変動の開始から２０秒後までに、２回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、３回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「７」「７」「７」）と、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１が表示されている。なお、時短Ｂ状態への移行条件が成立したので、２回目の同時変動中であるが、同時変動タイマーは非表示としている。

【４３３５】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がＶ入賞させたことにより、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ３回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【４３３６】

次に、図３２３を参照して、時短Ｂ状態における同時変動中の移行示唆演出について説明する。

【４３３７】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示され、移行示唆情報ＩＳ４が表示されている。移行示唆情報ＩＳ４は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行！？」「同時変動メーターが２回１２０になる」と表

示されている。この移行示唆情報ＩＳ４によって、時短Ｂ状態が通常状態に転落する条件（同時変動が２回終了すること）が示され、その条件が成立するまでは時短Ｂ状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができる。

【４３３８】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ４の表示時間（例えば５秒）の終了後、時短Ａ状態に貯まっていた４個の保留に基づいて時短Ｂ状態において１回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３までが表示されている。変動中画面４３ｃには、２０秒後の時点から再開された３回目の同時変動が表示され、同時変動メーターが予め２０秒を指した状態で表示されている。

【４３３９】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２２秒後、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「１」「１」「１」）で表示されている。時短Ｂ状態における特図２の変動表示時間は２秒である。そのため、同時変動タイマーは、３２秒が表示された時点で、一旦停止される。

【４３４０】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたラウンド画面４３ｉが表示される。（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【４３４１】

この後、第１保留エリアと第２保留エリアの保留が消化され、大当たり状態が連続して発生した後、第３保留エリアの保留が消化される時点になるとする。

【４３４２】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２３秒後、時短Ａ状態に貯まっていた３保留のうち最後の保留に基づいて時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈのみが表示されている。変動中画面４３ｃには、同時変動メーターが２３秒を指した状態で表示されている。

【４３４３】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２４秒後、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。同時変動タイマーは、２４秒が表示された時点で、一旦停止される。なお、特図２の変動表示中にが保留が貯まらなかったものとする。

【４３４４】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ５回目」と表示されたラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング画面４３ｊが表示されている。

【４３４５】

この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。この後、複数回大当たりは発生したが、保留は貯まらず、時短Ｂ状態において２回目の特図２の同時変動が終わりに近付いているものとする。

【４３４６】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動メーターが２回目

の同時変動の開始１００秒を指した時点で、「メーターがあと２０増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示されている。この後、１０１秒から１２０秒までをカウントアップする表示を行っても良い。

【４３４７】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、同時変動メーターが２回目の同時変動の開始１２０秒を指した時点で、「メーターがあと２回目の１２０に到達！ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示されている。また、２回目の同時変動の結果示す画像（例えば「６」「２」「１」の外れ組合せ）が表示されている。その後、普通図柄の３０回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短Ｂ状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。

【４３４８】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示される。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示される。

【４３４９】

このように、時短Ｂ状態では、特図１の同時変動が２回終了することによって時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する条件を満たした時点で特図２の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短Ｂ状態において特図１の同時変動が２回終了することによって時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する第３の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【４３５０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能（例えば上述した実施例４８のステップＴ３１１４Ａに示す時短Ａ移行表示処理機能）によって、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さ（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さ（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｔｄ１）の一例である。

【４３５１】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【４３５２】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による

遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ２）の一例である。

【４３５３】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が例えば４個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１として４個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（１～３個の保留表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、上述した所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、第３図柄表示装置４２に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ３）の一例である。

【４３５４】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了したことを示す停止表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ４）の一例である。

【４３５５】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が例えば４個に達するまでの時間と１回の特図１の変動表示が終了するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ５）の一例である。

【４３５６】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば特図１の変動表示が１回終了したことを示す停止表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ６）の一例である。

【４３５７】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示（例えば「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」や「同時変動メーターがあと２０増えたら特別ＲＵＳＨ状態に移行！？」のような表示）を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔ

ｄ７）の一例である。
【４３５８】
　また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）とは、複数の特図２の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図２の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における複数の特図２の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ９）の一例である。
【実施例５６】
【４３５９】
　上述した実施例４８～実施例４９では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行する構成について説明したが、本実施例では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行することが設定される遊技において所定の条件の成立のし易さが変わる構成について説明する。とくに実施例４８～実施例４９のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。
【４３６０】
　まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。
【４３６１】
　本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の保留が規定数貯まるか、または、特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。
【４３６２】
　具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短Ａ大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短Ａ状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この時短Ａ状態において、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短Ａ大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第２図柄表示装置４１に表示されて実行される時短Ａ状態中の第２図柄の変動回数を計数し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動回数が時短Ａ大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって第３図柄の変動時間を設定することで特図２の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって第３図柄の変動時間を設定することで、第３図柄の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。
【４３６３】
　さらに具体的には、普通図柄用始動口３４への通過検出に基づく第２図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が開放される。特図２用

始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、第３図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する構成において、第２図柄の変動時間や第３図柄の変動時間を変化させることで保留され易さを変化させることが可能であり、また、第２図柄の変動時間や第３図柄の変動時間を変化させることで第３図柄の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることが可能である。

【４３６４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ｂ状態において、普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図２大当たり状態が発生するという条件が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることもできる。

【４３６５】

＜所定の条件＞

所定の条件とは、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるか、または、時短Ａ状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する条件である。時短Ａ状態とは、時短Ａ状態において所定の条件が成立すると、大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態に移行する遊技状態のことである。

【４３６６】

以下、図３２４～図３２８を用いて上述の構成について詳しく説明する。図３２４（ａ）は実施例５６の特図１大当たり抽選用テーブル、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。図３２５（ａ），（ｂ）は時短状態中，非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。図３２６（ａ），（ｂ）は時短Ａ状態，時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図３２７は、所定の条件（保留数１）の成立に基づき時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。図３２８は、時短Ｂ状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。

【４３６７】

＜特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブル＞

図３２４を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図３２４（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。

【４３６８】

本実施例では、特図１で６Ｒ時短付き大当たりである場合の時短状態（時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図３２４（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短状態は、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）によって振り分けられる。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「２」の場合には、時短Ａ１に振り分けられる。時短Ａ１は、保留が４個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「３」～「１２」の場合には、時短Ａ２に振り分けられる。時短Ａ２は、保留が３個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１３」～「２７」の場合には、時短Ａ３に振り分けられる。時短Ａ３は、保留が２個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２８」～「４７」の場合には、時短Ａ４に振り分けられる。時短Ａ４は、保留が１個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。本実施例では、時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図２の保留が規定数貯まり易い時短状態

が設定され易くなっているので時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くなっている。
【４３６９】
なお、上述の特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短状態の終期となる普通図柄（第２図柄）の変動回数は、２０回に設定されているが、変動回数は、これに限らずこれ以外の回数であってもよい。また、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４のすべてが同じ変動回数となっているが、それぞれが異なる変動回数であってもよい。さらに、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４で規定される保留の数に応じて多い変動回数となっていてもよいし、規定される保留の数に応じて少ない変動回数となっていてもよい。
【４３７０】
次に、図３２４（ｂ）を用いて、特図２の当たり種別と時短状態（時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典）の振り分けについて説明する。本実施例では、特図２の小当たりの場合の当たり種別と時短状態（連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図３２６（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「２」～「１４９」「１５１」～「２９９」「３０１」～「４４９」「４５１」～「５９９」の場合が当たり（小当たり）である。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「２」の場合には、時短Ａ１または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「３」～「１２」の場合には、時短Ａ２または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１３」～「２７」の場合には、時短Ａ３または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２８」～「８６」の場合には、時短Ａ４または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「８７」～「９９」の場合には、時短状態が付かない３Ｒ通常小当たりに振り分けられる。なお、時短Ａと時短Ｂの振り分けについては、Ｖ入賞時の遊技状態によって決定される。Ｖ入賞時の遊技状態が時短Ｂである場合に、時短Ｂが振り分けられる。
【４３７１】
このように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、小当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合で時短Ａ１小当たりとなり、約１０パーセントの割合で時短Ａ２小当たりとなり、約１５パーセントの割合で時短Ａ３小当たりとなり、約５９パーセントの割合で時短Ａ４小当たりとなり、約１３パーセントの割合で時短状態が付かない通常小当たりとなる。本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブルと同様に特図２大当たり抽選用テーブルにおいても時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図２の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっている。したがって、時短Ａ状態で所定の条件が成立し易いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し、時短Ｂ状態で外れまたは通常当たりとならずに時短Ｂ状態を継続させるという遊技性がある。
【４３７２】
次に図３２５を用いて、普通図柄（第２図柄）の抽選について説明する。本実施例では、時短状態中の普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率が、上述の実施例とは異なっている。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間および普通図柄（第２図柄）の変動時間への振り分けが上述の実施例とは異なっている。図３２５（ａ）は時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【４３７３】
時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率について説明する。図３２５（ａ）に示すように、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１３」「８４」～「９７」「１６８」～「１８１」の場合が当たりであり、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１４」～「８３」「９８」～「１６７」「１８２」～「２５０」の場合が外れである。このように、時短状態中の普通図柄（第２図柄）の抽選は約１６パ

ーセント（約１／６）の確率で当たりになるように設定されている。時短状態中は、普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易く設定されている。したがって、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、特図２の保留が貯まり易くなっている。

【４３７４】

非時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率について説明する。非時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率は、上述の実施例と同様である。図３２５（ｂ）に示すように、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２５０」の場合が外れである。

【４３７５】

次に、普通図柄（第２図柄）の変動時間の振り分けについて説明する。本実施例では、各遊技状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなっている点が、上述の実施例とは異なっている。図３２５（ｃ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、遊技状態および普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）の値に応じて普通図柄（第２図柄）の変動時間が異なるように設定されている。

【４３７６】

通常状態や大当たりラウンド遊技状態などの非時短状態の場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば４秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば５秒に設定されている。

【４３７７】

時短Ａ状態の場合には非時短状態の場合と同様に、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば４秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば５秒に設定されている。

【４３７８】

時短Ｂ状態の場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）によって振り分けられる普通図柄（第２図柄）の変動時間が時短Ａ状態の場合および非時短状態の場合よりも短い時間に振り分けられるように設定されている。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば１秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば２秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定されている。

【４３７９】

本実施例では、上述の実施例よりも普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなるように設定されており、また、短い変動時間が選択され易く設定されているので、普通図柄（第２図柄）の抽選に係る時間が短くなる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選が多くすることができ、特別図柄（第３図柄）の変動中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる機会が多くなる。なお、上述した普通図柄（第２図柄）の変動時間は一例である。時短状態において後述する図３２６に示す特別図柄（第３図柄）の変動中に普通図柄（第２図柄）の変動が複数回変動できる変動時間であればよい。

【４３８０】

次に、遊技状態と特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。図３２５（ｃ）に示すように、非時短状態中（例えば通常遊技状態中や大

当たり遊技状態中）には普通図柄（第２図柄）が当たりにならないので、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、開放されない。時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、所定の回数所定時間（例えば０．９秒）開放される。そのため、時短状態中であれば普通図柄（第２図柄）が当たりになった場合に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中は普通図柄（第２図柄）が当たりにならないので図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。

【４３８１】

なお、上述した特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンは一例である。上述の特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンでは、非時短状態中（例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）には普通図柄（第２図柄）は全て外れに設定されているので、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は開放されずに、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞しないようになっているが、非時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たりになるように設定され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しい時間（例えば０．２秒間）開放されるようにして、非時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たったとしても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しければよい。

【４３８２】

次に、図３２６を用いて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる特別図柄（第３図柄）の変動時間について説明する。本実施例では、時短Ａ状態における小当たりの場合の特別図柄（第３図柄）の変動時間および変動時間の振り分けと、時短Ｂ状態における特別図柄（第３図柄）の変動時間が上述の実施例とは異なっている。図３２６は特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図３２６（ａ）は時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、図３２６（ｂ）は時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【４３８３】

図３２６（ａ）に示すように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」「３００」「３００」の値すなわち直撃大当たりである場合には、大当たり長変動（例えば３０秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」「１５１」～「２９９」「３０１」～「４４９」「４５１」～「５９９」の値すなわち小当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）の値が「０」～「２００」である場合に小当たり長変動パターンＡ（例えば３６秒）に設定され、変動種別カウンタＣＳ２の値が「２０１」～「２３１」である場合に小当たり長変動パターンＢ（例えば４２秒）に設定され、変動種別カウンタＣＳ２の値が「２３１」～「２４０」である場合に小当たり長変動パターンＣ（例えば４８秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」の値すなわち外れである場合は、ハズレ長変動（例えば３０秒）に設定されている。このように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、小当たりである場合に複数の変動時間が設定されている。また、小当たりである場合に短い変動時間が選択され易くなっている。したがって、時短Ａ状態に係る時間を短くすることができる。

【４３８４】

図３２６（ｂ）に示すように、時短Ｂ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、直撃大当たりである場合、小当たりである場合、外れである場合ともに短変動（例えば６秒）に設定されている。本実施例では、時短Ｂ状態における特別図柄（第３図柄）の変動時間が上述実施例の変動時間（例えば２秒）よりも長く設定されている。これにより、時短Ｂ状態においても保留が貯まり易くなっている。

【４３８５】

＜時短Ａ状態での継続率を抑え、時短Ｂ状態での継続率を高める遊技性＞

時短Ａ状態において、所定の条件（例えば保留が１個貯まる）が成立する場合について図３２７を用いて説明する。特図１で時短Ａ（連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ

４）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に時短Ａ状態に移行する。時短Ａ状態の一例として、選択され易い時短Ａ４となった場合について説明する。時短Ａ４において所定の条件が成立するのは、特図２の保留が１個貯まった場合か、特図２の変動表示が行われている間に、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合である。

【４３８６】

時短状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約１／６）に設定される。時短Ａ状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間は、変動時間が短い３秒が選択され易いように設定されている。説明の都合上時短Ａ状態で普通図柄（第２図柄）の変動時間はすべて３秒が選択された場合について記載している。図３２７に示すように、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過すると普通図柄（第２図柄）の変動表示が３秒間行われ、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が作動状態となる（開放される）。図３２７には、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞し、特別図柄（第３図柄）が小当たり長変動パターンＡ～小当たり長変動パターンＣのうち変動時間が短い小当たり長変動パターンＡが選択され、３６秒間変動表示される場合が示されている。

【４３８７】

図３２７には、小当たり長変動パターンＡでの特別図柄（第３図柄）の変動表示中に時短Ａ状態になってから１２回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図２の保留が１個貯まる様子が示されている。時短Ａ４では特図２の保留が１個貯まるという所定の条件が成立し、大当たりラウンド遊技の終了後に時短Ｂ状態に移行することが決定される。

【４３８８】

１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了すると、大当たりラウンド遊技が開始される。時短Ａ状態において所定の条件が成立しているので、大当たりラウンド遊技が終了すると時短Ｂ状態になる。時短Ｂ状態では、時短Ａ状態で保留されていた２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が開始され、特別図柄（第３図柄）の変動表示が短変動の６秒間で行われる。２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了すると大当たりラウンド遊技が開始される。２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当りの場合は、大当たりラウンドが終了後に時短Ｂ状態が継続されるが、時短が付かない通常当たりの場合は、大当たりラウンドが終了後に通常状態になる。

【４３８９】

＜時短Ｂ状態＞

時短Ｂ状態における遊技の流れについて図３２８を用いて説明する。時短状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約１／６）に設定される。時短Ｂ状態は、普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われた場合に時短状態が終了するものである。時短Ｂ状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間は、図３２５に上述したように１秒～３秒のうち１秒が選択され易く設定されている。図３２８では、普通図柄（第２図柄）の変動時間はすべて１秒が選択された場合について記載している。

【４３９０】

図３２８に示すように、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過すると普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われ、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が作動状態となる（開放される）。図３２８には、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たった場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞して、特別図柄（第３図柄）が６秒間変動表示される様子が示されている。普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われるまでに普通図柄（第２図柄

）の抽選に当たり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当たりになった場合は、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。

【４３９１】

２回目の時短Ｂ状態では、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞して、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示中に１２回目の普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞し、保留が貯まる様子が示されている。１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が当たりであれば、大当たりラウンド遊技が行われ、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。

【４３９２】

２回目の大当たりラウンド遊技が終了後に３回目の時短Ｂ状態になり保留されていた特別図柄（第３図柄）の変動が開始される。保留されていた特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当たりであれば、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。

【４３９３】

このように時短Ｂ状態は、普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われると通常状態に移行する。時短Ｂ状態において時短付き当たりとなれば時短Ｂ状態を継続する。また、時短Ｂ状態は、保留がない場合に時短の付かない通常当たりで当たることで通常状態に移行する。したがって、時短Ｂ状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選で当たりとなり易いので、大当たりラウンド遊技が発生し易い時短Ｂ状態が継続し易くなっている。

【４３９４】

本実施例の遊技機は、時短Ａ状態において所定の条件が成立し易い設定になっているので、時短Ｂ状態に移行し易く、時短Ａ状態において大当たりが連続して発生し難くなっているが、時短Ｂ状態においては、時短Ｂ状態が継続し易く、大当たりが連続して発生し易くなっている。

【４３９５】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素１＞

時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が規定数入賞する必要がある。ここでは、所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第３図柄）の変動時間を変えることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さが変化する構成について説明する。

【４３９６】

特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間３秒とすると、特別図柄（第３図柄）が３６秒間変動表示される場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選を１２回行うことができる。また、特別図柄（第３図柄）が４８秒間変動表示される場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選を１６回行うことができる。普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増えると普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなるので、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。つまり、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【４３９７】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると普通図柄（第２図柄）の抽選回

数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【４３９８】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素２＞

上述の例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第３図柄）の変動時間を変えることについて記載したが、本例では、普通図柄（第２図柄）の変動時間を変えることによって所定の条件の成立のし易さを変化させる場合について説明する。

【４３９９】

時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が規定数入賞する必要がある。特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。

【４４００】

例えば、特別図柄（第３図柄）が４８秒間変動表示される場合について考える。普通図柄（第２図柄）の変動時間が３秒の場合は、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選を１６回行うことができる。普通図柄（第２図柄）の変動時間が５秒の場合は、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選を９回行うことができる。

【４４０１】

普通図柄（第２図柄）の抽選の抽選回数が増えると普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなるので、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【４４０２】

対して、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【４４０３】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素３＞

上述の２つの例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素について説明したが、本例では、もう一方の、時短Ａ状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるという所定の条件の成立し易さを変化させる要素について説明する。

【４４０４】

特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は増えるので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまで特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われることが多くなる。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長ければ成立し易くなる。

【４４０５】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は減るので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまでに特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了してしまう場合が増えてしまう。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い時よりも成立し難くなる。

【４４０６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、実施例５６のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【４４０７】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の変動表示中に特図２の保留の数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件または特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（Ｔｅ１）に記載の遊技機の一例である。

【４４０８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ｂ状態において、特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（Ｔｅ１）に記載の遊技機の一例である。

【４４０９】

具体的には、第３図柄表示装置４２に特別図柄（第３図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短Ａ大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短Ａ状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この時短Ａ状態において、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短Ａ大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第２図柄表示装置４１に表示されて実行される時短Ａ状態中の第２図柄の変動回数を計数し、主制御

装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動回数が時短Ａ大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって特別図柄（第３図柄）の変動時間を設定することで特図２の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって特別図柄（第３図柄）の変動時間を設定することで、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。

【４４１０】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のように所定の条件の成立し易さが変化することが特徴的である。

【４４１１】

また、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、第２要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ２）に記載の遊技機の一例である。

【４４１２】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素と第２要素とが設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【４４１３】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第１要素と第２要素とが設定された状態で、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易に様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで、時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くできる。

【４４１４】

また、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ３）に記載の遊技機の一例である。

【４４１５】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素が設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させ

るときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、上述のように第２要素が設定された時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【４４１６】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第１要素が設定された状態で、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易に様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、上述のように第２要素が設定された状態で、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで、時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くできる。

【４４１７】

また、本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、普図の変動回数の規定数は２０回に限定されていたが、これとは異なる構成であってもよい。すなわち、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされてもよい。このようにすれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ４）に記載の遊技機の一例である。

【４４１８】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素および第２要素が設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。上述のように第１要素および第２要素において、一方の要素に設定される例えば保留の規定数の条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される例えば普通図柄の変動回数の規定数の条件が満たされ難い設定にされる。具体的には、特図１大当たり抽選用テーブルにおいて保留Ａ４のように規定数が保留１個のものが選ばれ易い設定になっている場合に、普図変動の規定数を３０回に設定するような例である。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に適度に移行することができる。

【４４１９】

このように、本実施例とは別の遊技機によれば、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。このように第１要素および第２要素を可変に設定した状態で、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【４４２０】

また、上述した第１要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間と

いう時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ５）に記載の遊技機の一例である。

【４４２１】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素が設定された時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、上述のように第２要素が設定された時短Ｂ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、時短Ｂ状態において所定の条件を成立し易くすることができる。

【４４２２】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、所定の条件が設定された後でも所定の条件の成立のし易さを変化させることができる。

【４４２３】

また、上述した第１要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し難くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ６）に記載の遊技機の一例である。

【４４２４】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【４４２５】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定と、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【４４２６】

また、上述した第１要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し難くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ７）に記載の遊技機の一例である。

【４４２７】
具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができ、また、時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。
【４４２８】
このように、本実施例の遊技機によれば、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し難くすることができる。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定と、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。
【実施例５７】
【４４２９】
以降、実施例５７についての遊技機について説明する。本実施例の遊技機の盤面は、実施例４３と同様であるが、図３２９に示す様に、主に第３図柄表示装置４２の一部を覆い隠す位置に例えば正面視で円形かつ薄板状（円盤状）の往復可動板であって、所定の往復動作が可能な告知役物Ｕを備えることが異なる。告知役物Ｕは、往復可動部として上下に変位可能であり、第３図柄表示装置４２の上辺に位置する枠部材と第３図柄表示装置４２との隙間に収まった状態から、下方に移動して、告知役物Ｕの全体が第３図柄表示装置４２の一部を覆う状態まで変位することできる。この告知役物Ｕは、遊技の状態に応じて往復可動部として出没可能な役物であり、遊技を高揚する所定の演出を実現する。告知役物Ｕには、「やったね！」などの遊技状態の変化を示す情報が記されている。告知役物Ｕは、本発明の可動物に相当する。
【４４３０】
告知役物Ｕは、可動範囲の上端（上限位置）から可動範囲の下端（下限位置）までを往復可動部として移動可能である。可動範囲の上端にある告知役物Ｕは、第３図柄表示装置４２の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。可動範囲の下端にある告知役物Ｕは、遊技者から見て第３図柄表示装置４２の上辺よりも下にあり、遊技者は、告知役物Ｕの全域を視認することができる。なお、本実施例はこのような構成に限られず、可動範囲の上端、下端にある告知役物Ｕの一部が枠部材に隠れる構成としてもよい。
【４４３１】
図３３０は、告知役物Ｕを往復可動部として上下に移動させるための機構について説明している。図３３０（ａ）は、遊技機が有する遊技盤３０とその周辺の部材についての断面図である。図３３０（ａ）に示すように告知役物Ｕは、遊技盤３０における遊技者にとっての裏面側に設けられた告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５によって支持されている。告知役物Ｕは、告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５により遊技盤３０と第３図柄表示装置４２との間に設けられた隙間を往復可動部として鉛直方向に移動することが可能である。
【４４３２】
告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５とその周辺の部材について説明する。告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５は、遊技盤３０の裏面に固定された駆動モータＵａ１を有している。駆動モータＵａ１は、正回転および逆回転が可能なステッピングモータで構成することができる。ステッピングモータは、本発明の駆動手段に相当する。サブ制御装置は、ステッピングモータに回転量と回転方向を示す信号を送信することができ、ステッピングモータはサブ制御装置より送信されたパルス信号に相当する回転量だけ正回転または逆回転することが可能である。駆動モータＵａ１には、回転軸Ｕａ４の回転方向と回転量を計測するロータリーエンコーダＵａ２が設けられている。

【４４３３】
駆動モータＵａ１の回転軸Ｕａ４の表面には、伸びる方向を回転軸Ｕａ４と同じくする螺旋溝が設けられている。回転軸Ｕａ４は、駆動モータＵａ１の下部に設けられた固定板Ｕａ３によって回転自在に支持される。固定板Ｕａ３は、遊技盤３０およびセンターフレーム４７Ａの裏側に設けられているので、遊技者から視認することはできない。固定板Ｕａ３の上端および下端には、回転軸Ｕａ４を回転自在に支持する軸受けが設けられている。
【４４３４】
スライダーＵａ５は、回転軸Ｕａ４に沿って移動することができる部材で、告知役物Ｕの上端が固定されている。スライダーＵａ５には、回転軸Ｕａ４に螺合したボールナットが設けられており、回転軸Ｕａ４が正回転すると、スライダーＵａ５は、駆動モータＵａ１から遠ざかるように移動し、回転軸Ｕａ４が逆回転すると、スライダーＵａ５は、駆動モータＵａ１に近づくように移動する。
【４４３５】
図３３０（ｂ）は、遊技者側から告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５を見たときの図である。図３３０（ｂ）においては、告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５を視認する際に妨げとなる遊技盤３０，センターフレーム４７Ａが省かれている。図３３０（ｂ）に示すように、固定板Ｕａ３には、回転軸Ｕａ４と延伸方向を同じくする長孔Ｕａ３ａが設けられている。スライダーＵａ５は、一部が長孔Ｕａ３ａに嵌め込まれているので、回転軸Ｕａ４が回転すると、スライダーＵａ５は、長孔Ｕａ３ａに案内されて回転軸Ｕａ４に沿って直線的に上下動する。スライダーＵａ５にはボールナットを介して回転軸Ｕａ４に接しているので、スライダーＵａ５は、長孔Ｕａ３ａに沿って移動する際に、回転してしまうことがない。すなわち、スライダーＵａ５は、回転軸Ｕａ４に連れて回転しようとしても長孔Ｕａ３ａによって回転が阻止され、同じ面を遊技者側に向けた状態で上下動する。告知役物Ｕは、スライダーＵａ５に固定されているので、往復可動部として直線的に上下動する際に回転軸Ｕａ４に連れて回転してしまうことがない。
【４４３６】
本実施例のように、告知役物Ｕを往復可動部として直線的に移動させる構成とすれば、告知役物Ｕを遊技者に視認させやすくなる。
【４４３７】
スライダーＵａ５には、駆動モータＵａ１に向かう方向に延びた突起Ｕａ８が設けられており、突起Ｕａ８は、固定板Ｕａ３の上辺（駆動モータＵａ１に対向する端部）に設けられた３つのフォトセンサＵａ７における被検出部となっている。フォトセンサＵａ７は、一対の発光器、検出器で構成されており、発光器は、回転軸Ｕａ４を横切るように赤外線信号を検出器に向けて発信する。一方検出器は、発信された赤外線信号を受信して、突起Ｕａ８が固定板Ｕａ３の上辺にあるか否かを検出する。固定板Ｕａ３には、赤外線および突起Ｕａ８を通過させるための遊技盤３０から第３図柄表示装置４２に向けて凹んだ凹みが設けられている。第１のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが上限位置にあるか否かを検出することができる。第２のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが上限位置と下限位置との間にある所定の出現位置にあるか否かを検出することができる。第３のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが下限位置にあるか否かを検出することができる。出現位置は、上限位置から特定の距離だけ下方の位置であり、後述する期待演出に関係している。
【４４３８】
＜落下演出＞
上限位置にある告知役物Ｕは、遊技の最中に、告知役物Ｕの全体が第３図柄表示装置４２の一部を覆う位置（下限位置）まで直線的に移動することがある。このとき、遊技者からすれば、枠部材の裏側に隠れていた告知役物Ｕが、枠部材から飛び出して第３図柄表示装置４２の下側領域を覆う落下位置まで落下したように見える。このような告知役物Ｕの演出を説明の便宜上、落下演出と呼ぶことにする。この落下演出は、告知役物Ｕを駆動するステッピングモータが例えば１０ステップだけ正回転することで、演出状態が期待演出

状態から大当たり演出状態に変化する手段として実現される。落下演出の詳細は後述する。

【４４３９】

＜期待演出＞

落下演出の前には、落下演出を遊技者に期待させるための期待演出が行われる。この期待演出は、告知役物Ｕを上限位置からわずかに下方の位置（出現位置）まで直線的に移動させて、今にも告知役物Ｕが落下しそうに見える演出である。この期待演出では、往復駆動部材である告知役物Ｕが上限位置から出現位置まで往復運動をして上下に直線的に揺れ動く。この期待演出は、告知役物Ｕを駆動するステッピングモータが例えば５ステップだけ正回転、逆回転を繰り返すことで実現される。出現位置は、告知役物Ｕが完全に枠部材から露出することがないように十分に上方に設定される。期待演出の詳細は後述する。

【４４４０】

＜決定ボタン＞

遊技者が決定ボタン８１（以下、遊技操作部８１）を適当に操作すると、遊技の演出が期待演出から、演出状態が変化する手段としての落下演出に移行することがある。遊技操作部８１は、ボタンの押下を検出するセンサ付きスイッチである。遊技操作部８１と期待演出、落下演出の関係については、後述する。

【４４４１】

次に、図３３１を参照して本実施例の特図１，特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。いずれの抽選も図３３１に示す特図１，特図２共通のテーブルに基づいて実行される。

【４４４２】

図３３１に示すように、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄は「１」～「９」のいずれかで揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄は「１」～「９」のいずれかで揃う。

【４４４３】

特図１，特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【４４４４】

特図１，特図２の当たり種別の関係について説明する。第１図柄表示装置４０が第２大当たりとなった場合、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、後述する確変および時短が付く８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなる。一方、第１図柄表示装置４０が第１大当たりとなった場合、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、後述する時短のみが付く８Ｒ時短付き大当たりとなる。このように、本実施例に係る特図１，特図２の当たりは、確変が付くか否かが異なる２種類の大当たりがある。

【４４４５】

特図１，特図２に係る抽選により、８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、確変状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから次回の大当たりが発生するまで継続する。一方、時短状態は、当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図２の変動が３００回行われるまで継続する。

【４４４６】

特図１，特図２に係る抽選により、８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、時短状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図２の変動が３００回行われるまで継続する。

【４４４７】

確変状態について説明する。確変状態の確変とは、特図１，特図２に係る抽選が通常状態よりも大当たりが出やすいという意味で有利な確率変動の略である。確変状態になると、次回の特図１，特図２に係る抽選において大当たりが出やすくなる。この点について図３３１を用いて具体的に説明すると、通常状態では、大当たり乱数カウンタＣ１がとりうる値（０～５９９）のうち、大当たりに対応する値は、１５０と４５０のみである。しかし、確変状態では、大当たり乱数カウンタＣ１がとりうる値（０～５９９）のうち、大当たりに対応する値は、５０～５７および３５０～３５７となる。図３３１においては、通常状態における抽選を「低確率」と表し、確変状態における抽選を「高確率」と表して互いを区別している。

【４４４８】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す時間短縮の略である。時短状態となると、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させやすくなるという意味で有利となる。

【４４４９】

＜当たり種別とリーチ演出との関係＞

続いて当たり種別とリーチ演出との関係について説明する。図３３２は、特図１，特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例１で説明した特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに相当するものである。図３３１で説明したように、本実施例においては、抽選の方法は特図１，特図２で共通なので、主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも特図１，特図２で共通となる。ただし、特図２に係る変動時間は、特図１に係る変動時間の半分である。図３３２に示されている変動時間［秒］は、全て特図１に係る変動時間である。

【４４５０】

特図１，特図２に係る抽選が大当たりとなった場合、大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示される前にリーチ演出が行われる。リーチ演出は、具体的に、大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類のうちのいずれかが実行される。大当たりスーパーリーチＡ，Ｂは、発展リーチに進むリーチ演出であるが、比較的短時間で終了する。大当たりスーパーリーチＣ，Ｄは、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル勝利後に大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示されるタイプのリーチ演出である。大当たりスーパーリーチＥ，Ｆも、大当たりスーパーリーチＣ，Ｄよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル敗北後に復活演出を行い、その後、大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示されるタイプのリーチ演出である。

【４４５１】

各スーパーリーチについて簡単に説明する。スーパーリーチＡ，スーパーリーチＢは、いずれも変動時間が短い短変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチＡでは、告知役物Ｕの落下演出が行われるが、期待演出がないので、演出状態の変化はない。スーパーリーチＢは、告知役物Ｕについての演出は行われない。スーパーリーチＣ，スーパーリーチＤは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチＣでは、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチＤは、告知役物Ｕについての演出は行われない。スーパーリーチＥ，スーパーリーチＦは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチであり、後述する復活演出が付帯する。いずれのスーパーリーチＥ，スーパーリーチＦでも、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチＥでは、遊技者が遊技操作部８１を押下することで期待演出に参加できる。スー

パーリーチＦでは、遊技操作部８１の入力は無効であるので期待演出に参加できない。
【４４５２】
図３３２には、大当たりとなった場合、大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類のうちのいずれかのタイプのリーチ演出が行わるが、大当たりの種別により、大当たりが確変付きか否かを第３図柄表示装置４２に表示するように構成されている。確変付きについての具体的な表示方法については後述する。
【４４５３】
＜遊技の流れ＞
続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、大当たり状態、確変付き時短状態、時短状態の少なくとも４つの遊技状態を発生させることができる。通常状態において、告知役物Ｕの動きに特徴がある期待演出、及び、演出状態が変化するときの手段としての落下演出が実行されることがある。
【４４５４】
＜通常状態＞
通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる確変なし時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも、特図１の抽選結果が大当たりとなる場合もある。すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の値が所定の値となると、特図１の抽選結果が当たりとなる。
【４４５５】
特図１の抽選結果としての大当たりには、複数の種類がある。すなわち、大当たりの表示に至るまでに実行される第３図柄表示装置４２に表示される変動表示のパターン（変動パターン）は大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類あり、これらのうちのどの変動パターンに基づいて変動表示を行うかは、大当たり図柄カウンタＣ２の値で決定される。大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２はいずれも特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴う特図１の抽選時に用いられる乱数のカウンタである。なお、変動パターンとは、第３図柄表示装置４２に表示される複数の図柄の変動時間の長さなど、図柄が変動するときの様式のことである。
【４４５６】
＜大当たりスーパーリーチＥの場合＞
大当たりスーパーリーチＥ，大当たりスーパーリーチＦのときに期待演出、落下演出が実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る抽選において、８Ｒ確変＋時短付き大当たりに当選し、このとき第３図柄表示装置４２に表示される図柄の変動パターンが大当たりスーパーリーチＥとなった場合について考える。図３３３は、この場合における第３図柄表示装置４２の表示および告知役物Ｕの動作について説明している。以降、各部材４２，Ｕの動作について図３３３を参照しながら順を追って説明する。
【４４５７】
通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの告知役物Ｕは、遊技者が視認できない上限位置にある。
【４４５８】
この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、まず、表示画面４２ａの中央に位置する３つの主装飾図柄ＳＺの各々が変動を開始し、例えば、図３３３に示すように、右端の主装飾図柄ＳＺと左端の主装飾図柄ＳＺが同じ図柄で揃う。図３３３の例では各主装飾図柄ＳＺが「６」で揃っている。中央の主装飾図柄は、変動した状態を維持する。この時点で、表示画面４２ａの表示は、リーチ状態となる。
【４４５９】

大当たりスーパーリーチＥは、バトルリーチに発展するパターンのリーチである。従って、表示画面４２ａがリーチ状態となった後、表示画面４２ａの中央に例えば「バトルだ！」といったリーチがバトルリーチに発展することを示す表示がされる。バトルリーチにおける変動表示を意味する発展図柄ＨＺは、表示画面４２ａの例えば右上に主装飾図柄ＳＺよりも小さく表示される。「バトルだ！」の表示があった時点における発展図柄ＨＺは、右端、左端が「６」で揃い、中央が変動する状態となり、変動表示が主装飾図柄ＳＺとして中央に位置していたときと同じ変動の状態が表示画面４２ａの右上で再現される。

【４４６０】

大当たりスーパーリーチＥにおけるバトルリーチは、バトルの復活を意味する復活演出付きであるので、大当たりスーパーリーチＥのバトルは、一度敗北したかのように見せかけるようになっている。このとき、表示画面４２ａの右上には、例えばハズレを意味する「６」「３」「６」の組合せが表示され、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったあたかもハズレを意味するような表示がされる。しかしながら、大当たりスーパーリーチＥに当選した時点で、大当たりは確定しているので、当該表示の後、バトルに復活勝利する演出が実行される。この点、「バトル敗北か・・・」の表示がされたとき、表示画面４２ａの右上の数列の中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。

【４４６１】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。本実施例では、遊技操作部８１を通じて遊技者が期待演出に参加できる構成となっている。以降、遊技操作部８１を用いた期待演出について具体的に説明する。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。告知役物Ｕは、往復可動部として期待演出において表示画面４２ａの上部に最大で３回出現するが、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」が表示される。

【４４６２】

「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Ｕは往復可動部として縦方向の往復を開始する。告知役物Ｕが出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。告知役物Ｕに記されている「やったね！」の文字は、告知役物Ｕが出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。なお、この時点で、ただ今より告知役物Ｕの１回目に係る出現が実行されることを示す「１回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。

【４４６３】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押せなかったとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が長すぎたことが示される。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Ｕの２回目に係る出現が実行されることを示す「２回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【４４６４】

告知役物Ｕが再び出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示が再びされ、これにより遊技者は告知

役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押したとする。すると、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングピッタリ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が十分に短かったことが示される。この場合、出現位置にある告知役物Ｕが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部８１は無効状態になる。

【４４６５】

このように、遊技操作部８１の押下が「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立した状態とするには、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作がされる必要がある。このような構成とすることで、演出状態が変化する手段としての落下演出発生条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。

【４４６６】

以上のように、期待演出において、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と告知役物Ｕが出現した時点との時間が長すぎた場合、期待演出は続行し、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が十分に短い場合、期待演出は終了する。

【４４６７】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動して停止する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このように構成すれば、遊技操作部８１押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。また、期待演出と落下演出との間で往復可動部としての告知役物Ｕの動作パターンが異なれば、遊技者に遊技操作部８１押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の操作条件が成立したことを一層確実に知らせることになる。

【４４６８】

このとき、表示画面４２ａには、「バトル敗北か・・・」および「タイミングピッタリ！」の表示が消去され、画面全体が暗転する。このときの表示を暗転表示とよぶ。暗転表示の後、「復活勝利かも・・・」といった復活勝利を示唆する文字が表示画面４２ａに表示される。このときの表示を復活示唆表示とよぶ。復活示唆表示の後、表示画面４２ａには、図３３３に示すように、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりに当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。

【４４６９】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。この表示は、当該大当たりのエンディング演出の後の状態が確変状態になることを示している。なお、「次は確変が付くよ」といった直接的な表示に変えて、セリフ画像やキャラクタ画像によって間接的に確変が付くことを示唆する表示でもよい。本実施例では、大当たりとなると時短が付く構成となっているので、エンディング演出後の状態は、より正確には、確変付き時短状態である。

【４４７０】

なお、告知役物Ｕが下限位置にあるときの表示画面４２ａに表示される「復活勝利！」「次は確変が付くよ」のは、表示画面４２ａよりも遊技者側に位置する告知役物Ｕを避けて表示画面４２ａの下部に表示される。なお、これら表示画面４２ａに表示される文字を

下限位置にある告知役物Ｕの一部と重なるように表示してもよい。
【４４７１】
「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、落下演出は終了し、告知役物Ｕは、往復可動部として上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示され、遊技状態は、通常状態から大当たり状態に移行する。当該大当たりのエンディング演出後の状態は、確変付き時短状態となる。このようにして、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出は実行される。これにより、期待演出から大当たり状態演出（大当たりラウンド演出）への移行に違和感を生じさせにくくなる。
【４４７２】
＜決定ボタンの操作タイミングが合わない場合＞
上述したように、期待演出において、遊技操作部８１の操作と、告知役物Ｕの出現とのタイミングが合わない場合、期待演出が続行されるが、告知役物Ｕの出現回数が３回となると期待演出は遊技操作部８１の操作態様に関わらず終了するのでこの点について説明する。図３３４は、３回連続して遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった場合について説明している。表示画面４２ａの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置まで移動した時点で表示画面４２ａに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部８１の操作を促される。遊技者の操作が告知役物Ｕの出現時点に間に合わず（特定の条件が成立せず）、期待演出が続行されると、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。３回連続して遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）時点においては、表示画面４２ａにおける左上には「３回目」と表示され、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」と表示される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した数字「３」が揺れ動く表示が維持されている。
【４４７３】
遊技操作部８１の操作タイミングが３回連続して告知役物Ｕの出現と合わなかった場合、上限位置にない告知役物Ｕが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。そして、期待演出が終了しても、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われることがない。その場合は、演出状態が変化するときの不自然さが生じる恐れがあるので、期待演出の終了後、表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」といった表示がされる。
【４４７４】
本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われなくても、期待演出中に遊技操作部８１が操作された場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。すなわち、「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。これにより、演出状態が期待演出から大当たり演出状態へ移行するときの違和感が生じにくくなる。
【４４７５】
＜決定ボタンの操作をしない場合＞
上述したように、期待演出において、期待演出において遊技操作部８１が操作されると表示画面４２ａに「次は確変が付くよ」の表示がされるが、期待演出において遊技操作部８１を操作しないと、当該表示がされないのでこの点について説明する。図３３５は、期待演出において告知役物Ｕが往復可動部として３回出現したにも関わらず、遊技者が遊技

操作部８１を操作しなかった場合について説明している。表示画面４２ａの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置まで移動した時点で表示画面４２ａに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部８１の操作を促される。遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合は、表示画面４２ａに「ちゃんと押してね」という表示がされ、期待演出が続行される。このとき、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Ｕが往復可動部として３回出現し、表示画面４２ａにおける左上に「３回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部８１を操作しないまま告知役物Ｕが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、表示画面４２ａに「ちゃんと押してね」という表示がされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【４４７６】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、期待演出中に遊技操作部８１が操作されなかった場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がなされない。すなわち、「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「おまけだよ」「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。

【４４７７】

＜その他のスーパーリーチについて＞

以上が大当たりスーパーリーチＥに係る表示画面４２ａおよび告知役物Ｕの動作である。ここでは、その他のスーパーリーチについて説明する。スーパーリーチＢは、短いバトル演出で表示画面４２ａにおける主装飾図柄ＳＺの変動表示が停止するタイプのリーチ演出であり、スーパーリーチＤは、バトル演出に発展するものの、復活勝利に関する演出が行われないタイプのリーチ演出である。従って、スーパーリーチＢ，Ｄにおいては、演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。

【４４７８】

＜制御の切り換えについて＞

大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と期待演出後に係る演出状態が変化する手段としての第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【４４７９】

図３３６（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下が告知役物Ｕの出現に合っていない場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れ、その度に遊技者は遊技操作部８１を操作したが、遊技者の操作が３回とも告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合についてのものである。当該タイムチャートにおける「今だ押せ」は、図３３３における「今だ押せ！」の表示期間を示し、「外れ」は、図３３３における「タイミング外れだよ！」の表示期間を示している。当該タイムチャートにおける「復活勝利表示（次、確変）」は、図３３３における「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の表示期間を示し、「確定表示」は、図３３３における主装飾図柄ＳＺが「６」「６」「６」で揃った状態に対応している。

【４４８０】

図３３６（ａ）に示すように、期待演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、告知役物Ｕは、往復可動部として上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第２の制御が開始される。第２の制御により表示画面４２ａは、暗転表示を開始する

。したがって、図３３６（ａ）の場合、期待演出は遊技操作部８１の押下により中断されることがない。

【４４８１】

期待演出に係る遊技機の制御と、その後の演出に係る遊技機の制御とをそれぞれ独立されている理由は、遊技者の遊技操作部８１の押下により、第２の制御が図３３６（ａ）の場合と比べて早まることがあるからである。本実施例に係る遊技機は、遊技操作部８１の押下に起因して制御が切り替わるように構成されている。このようにすると、複雑な制御をしなくても、確実に期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を実行することができるようになる。すなわち、期待演出は、告知役物Ｕが往復可動部として最大で３回出現するが、本実施例によれば、１回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合、２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合、３回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合の３通りについて個別の制御フローを用意する必要がない。

【４４８２】

図３３６（ｂ）は、告知役物Ｕが往復可動部として最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図３３３における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面４２ａの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、演出状態が変化する手段としての暗転表示および落下演出に係る第２の制御に切り替わる。図３３６（ｂ）の場合は、期待演出は、遊技操作部８１の押下により中断され、その結果、図３３６（ａ）の場合と比べて期間が短くなったので、第２の制御は、図３３６（ａ）の場合と比べて早いタイミングで開始される。一方、大当たりスーパーリーチＥの変動時間は、１２０秒に設定されている。したがって、図３３６（ｂ）の場合は、暗転表示、復活示唆表示の期間を図３３６（ａ）よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する。

【４４８３】

なお、図３３４で説明したように、スーパーリーチＥにおいて、期待演出中に操作ボタン８１が押下されたが、操作のタイミングが告知役物Ｕの出現に合わず、そのまま期待演出が終了した場合について説明する。この場合、期待演出が終了すると、遊技の制御は、「おまけだよ」といった文字を表示画面４２ａに表示する第３の制御に切り替わる。

【４４８４】

本実施例の構成によれば、告知役物Ｕが往復可動部として駆動される期待演出発生状態において遊技操作部８１が押下され、これにより「今だ押せ！」の表示に押下が間に合ったという特定の条件が成立すると、遊技の制御が変わるので、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球した後の遊技を単調となるのを抑制することができる。すなわち、遊技者としてみれば、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させると、とりあえずの目的が達成されてしまう。本発明によれば、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させると告知役物Ｕが往復可動部として駆動される期待演出は発生し、遊技者は、この期待演出が発生している間に遊技操作部８１を「今だ押せ！」の表示に間に合う（特定の条件が成立する）よう押すべく遊技を行うことができる。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させても遊技は単調とならず、遊技者は面白みを感じながら遊技を続行できる。

【４４８５】

＜その他のスーパーリーチの制御について＞

ちなみに、図３３６（ｃ）は、大当たりスーパーリーチＦに係るタイムチャートを示している。この場合は、告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押させる演出がなく、演出状態が変化する手段としての落下演出もない。しかしこの場合でも、期待演出を第１の制御に実行させ、その後の演出を第２の制御に実行させるようにすれば、図３３６（ｂ）と同様の制御を適用して大当たりスーパーリーチＦに関する制御を実現することができる。

【４４８６】
図３３７（ａ）は、大当たりスーパーリーチＡに係るタイムチャートを示している。この場合は、復活演出がなく、期待演出がない。バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。図３３７（ａ）は、大当たりスーパーリーチＣに係るタイムチャートを示している。この場合も復活演出がない。バトル演出におけるバトル中に期待演出が実行され、バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。
【４４８７】
＜制御の具体例＞
次に、本実施例に係る告知役物Ｕの往復動作部としての動作を実現するための遊技機に対する制御について図３３８～図３４１を参照して説明する。図３３８は、役物原点位置設定処理に関するフローチャートであり、図３３９～図３４１は、期待演出制御処理に関するフローチャートである。なお、期待演出制御処理は、図３４１に示す様に演出状態が変化する手段としての落下演出についての制御も含まれている。従って、本実施例における落下演出に関する制御は、期待演出制御に含まれた構成となっている。なお、図３３８～図３４１のフローチャートに関する処理はいずれもサブ制御装置２６２におけるＣＰＵ５５１が実行する構成となっている。
【４４８８】
図３３８を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる役物原点位置設定処理について説明する。当該処理は、期待演出が開始される前の告知役物Ｕを上限位置に配置させるための処理であり、期待演出前に実行される。すなわち、告知役物Ｕを用いて期待演出、落下演出を繰り返すと、駆動モータＵａ１が制御通りに動作しないなどして、落下演出終了後に告知役物Ｕが上限位置に戻ることができない場合がある。当該処理は、このような事態に鑑みて用意されており、期待演出の前に上限位置にない告知役物Ｕを上限位置まで移動させるための制御である。
【４４８９】
役物原点位置設定処理は、ステップＵａ５１から開始される。ステップＵａ５１では、現在の遊技の状態が特図１または特図２に関する変動中であるか否かが判断される。判断結果が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップＵａ５２に進む。
【４４９０】
ステップＵａ５２では、原点センサ（第１のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが上限位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が原点センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、原点センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが上限位置になく、突起Ｕａ８が原点センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５２では、告知役物Ｕが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップＵａ５３に進む。
【４４９１】
ステップＵａ５３では、出現位置センサ（第２のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが出現位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が出現位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、出現位置センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが出現位置になく、突起Ｕａ８が出現位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５３では、告知役物Ｕが出現位置にある場合が真、出現位置にない場合が偽の判定となる。
【４４９２】
ステップＵａ５３における判断が真なら、処理は、ステップＵａ５４に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における５ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、出現位置にある告知役物Ｕは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップＵａ５７に進む。

【４４９３】
ステップＵａ５３における判断が偽なら、処理は、ステップＵａ５５に進み、下限位置センサ（第３のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが下限位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が下限位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、下限位置センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが下限位置になく、突起Ｕａ８が下限位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５５では、告知役物Ｕが下限位置にある場合が真、下限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、告知役物Ｕは、上限位置（原点）、出現位置、下限位置のいずれにもないので、手動による調整が必要である。そこで、この場合、処理はステップＵａ５９に進み、役物エラーコマンドをセットして、告知役物Ｕの異常をホールに報知する処理が開始される。その後、処理は終了となる。
【４４９４】
ステップＵａ５５における判断が真なら、処理は、ステップＵａ５６に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１５ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、下限位置にある告知役物Ｕは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップＵａ５７に進む。
【４４９５】
ステップＵａ５７では、原点センサがｔｒｕｅを出力しているか否かがもう一度判断される。ステップＵａ５７では、告知役物Ｕが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップＵａ５８に進み、期待演出実行許可フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出の実行を制御するものであり、当該フラグがオンにならないと期待演出を実行することができない。ステップＵａ５８の処理が終了すると、役物原点位置設定処理は終了となる。
【４４９６】
続いて、本実施例に係る期待演出制御処理について図３３９を用いて説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。
【４４９７】
期待演出制御処理は、ステップＵａ１００から開始される。ステップＵａ１００では、特図１に係る抽選が大当たりスーパーリーチＥに当選したか否かが判断される。判断結果が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップＵａ１０１に進む。
【４４９８】
ステップＵａ１０１では、期待演出開始のタイミングが到来したか否かを判断する。期待演出開始のタイミングとは、具体的には、表示画面４２ａにおける変動表示の開始から１００秒が経過した時点のことである。スーパーリーチＥの変動表示時間は、１２０秒あるが、このうち１００秒は、図柄が中央に表示された状態で実行される変動表示と、バトル演出に用いられる。期待演出および落下演出は、スーパーリーチＥの変動表示時間のうちの残りの２０秒で実行される。ステップＵａ１０１における判断結果が真なら、処理はステップＵａ１０２に進み、偽なら処理は終了となる。
【４４９９】
ステップＵａ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。期待演出実行フラグがオンの場合は、告知役物Ｕは、上限位置ある。ステップＵａ１０２における判断結果が真なら、処理はステップＵａ１０３ないしＵａ１０９に進む。判断結果が、偽の場合については後述する。
【４５００】
ステップＵａ１０３では、期待演出実行許可フラグがオフにされる。この動作は、告知役物Ｕがこれより移動されることに対応している。その後、処理はステップＵａ１０４に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演

出が実行されていることを示すフラグであり、より詳しくは、落下演出実行中もオンである。その後、処理はステップＵａ１０５に進み、当該ステップでは、繰り返し動作回数カウンタに初期値をセットする。このときの初期値としては、具体的には１である。その後、処理はステップＵａ１０６に進み、当該ステップで繰り返し動作パターンがセットされる。繰り返し動作パターンとは、期待演出における告知役物Ｕの動作様式をいう。遊技機に期待演出における告知役物Ｕの動作様式が複数用意されている場合は、当該ステップにおいて複数の繰り返し動作パターンのうちのいずれか１つが、これから行う動作パターンとしてセットされる。

【４５０１】

その後、処理はステップＵａ１０７に進み、当該ステップで期待演出開始表示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ１０８に進み、当該ステップでは、期待演出開始表示時間の計測が始められる。その後、処理は、ステップＵａ１０９に進み、期待演出開始表示時間が経過したか否かが判断される。期待演出開始表示時間とは、期待演出開始表示「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が開始されてから４秒間である。判断が真なら、処理はステップＵａ１１０に進み、偽なら処理は終了となる。

【４５０２】

ここで、ステップＵａ１０２において、期待演出実行許可フラグがオフだったときの処理について説明する。この場合、処理は、ステップＵａ１１７に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＵａ１１０に進み、偽なら処理は終了となる。

【４５０３】

ステップＵａ１０９またはステップＵａ１０２を経て処理は、ステップＵａ１１０に進む。当該処理で、期待演出時間の計測が開始される。期待演出時間とは、告知役物Ｕを上下させる期待演出が実行される期間をいう。ステップＵａ１１０は、当該時間の始点に位置している。

【４５０４】

その後、処理はステップＵａ１１１に進み、当該ステップでは、告知役物動作中フラグがオフか否かが判断される。告知役物動作中フラグとは、告知役物Ｕが動作中にオンとなるフラグである。当該判断が真なら、処理はステップＵａ１１２に進み、偽なら処理は終了となる。

【４５０５】

その後、処理はステップＵａ１１２に進み、告知役物動作中フラグがオンされる。そして、処理はステップＵａ１１３に進み、告知役物Ｕが下降される。この時の動作はステッピングモータとなっている駆動モータＵａ１を５ステップだけ駆動させる信号を駆動モータＵａ１に出力することで実現される。この時点で、告知役物Ｕは、出現位置まで移動される。その後、処理はステップＵａ１１４に進み、繰り返し動作回数表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「１回目」の表示が現れる。

【４５０６】

その後、処理はステップＵａ１１５に進み、決定ボタン押下タイミング表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「今だ押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ１１６に進み、出現位置維持時間が計測される。出現位置維持時間がとは、決定ボタン押下タイミング表示「今だ押せ！」の表示が開始されてから２秒間である。

【４５０７】

その後の処理は、図３４０に説明されている。ステップＵａ１９９では、遊技操作部８１の押下の検出があった場合、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンか否かが判断される。遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンで遊技操作部８１が押下された場合（「

今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作された場合）、当該ステップでは、真と判断されて、図３４１に係るフローが実行される。判断が偽なら、処理は、Ｕａ２００に進む。なお、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグのオン・オフは、図３５で説明した枠ボタン入力監視・演出処理の中で実行されるものである。

【４５０８】

すなわち、図３４０は主に期待演出において遊技操作部８１がタイミング通りに押されなかった場合についてのフローであり、図３４１は主に期待演出において遊技操作部８１がタイミング通りに押された場合についてのフローである。これより、図３３３で説明した演出に対応して、先に図３４１についての動作を説明する。その後、図３４０についての説明を行う。

【４５０９】

＜「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作された場合＞

ステップＵａ１９９で遊技操作部８１の押下の検出があったと判断された場合、処理は、図３４１のステップＵａ３００に進んで、タイミング不一致フラグがオフか否かが判断される。タイミング不一致フラグとは、遊技操作部８１が押下されたタイミングが告知役物Ｕの出現に合っていなかったときにオンになるフラグで、このフローでは、タイミング不一致フラグは、オフになっているべきである。この点、ステップＵａ３００において偽の場合は、ステップＵａ３１４においてタイミング不一致フラグがオフにされ、処理はＵａ３０１に進む。ステップＵａ３００において、判断が真なら、タイミング不一致フラグは既にオフであるから、処理は、ステップＵａ３１４を介さずに直接ステップＵａ３０１に進む。

【４５１０】

ステップＵａ３０１では、タイミング一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミングピッタリ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ３０２に進み、出現位置維持時間の計測を終了させる。

【４５１１】

その後、処理は、ステップＵａ３０３に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部８１の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。遊技操作部８１の押下があると、期待演出は終了する。期待演出において告知役物Ｕが１回目に出現したのに合わせて遊技操作部８１が押下されると、告知役物Ｕが往復可動部として３回出現するはずだった期待演出は、設定されていた時点よりも早く終了することになる。ステップＵａ３０３では、期待演出がどの程度早く終了したかを具体的な数値として算出する。

【４５１２】

その後、処理は、ステップＵａ３０４に進み、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。演出状態が変化する手段としての落下演出は、具体的には、告知役物Ｕを駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ、下降させることにより実行される。その後、処理は、ステップＵａ３０５に進み、告知役物Ｕが下限位置にある状態を維持する時間の計測を開始する。当該ステップは、演出状態が変化する手段としての落下演出を実行し所定時間を経過した時に告知役物Ｕを上限位置に戻すための動作であり、後述するように、当該ステップの実行から所定時間が経過すると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは上限位置に移動する。

【４５１３】

その後、処理は、ステップＵａ３０６に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップＵａ３０７に進み、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面４２ａに表示される。ステップＵａ３０６の判断が偽ならば、処理はステップＵａ３１５に進み、復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「復活勝利！

」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。
【４５１４】
その後、処理は、ステップＵａ３０８に進み、期待演出算時間がセットされる。この動作を受けて表示画面４２ａは、演出状態が変化する手段としての落下演出後において表示時間が調整された暗転表示等を実行する。変動表示の時間は１２０秒と決まっているので、遊技者が期待演出においてどのタイミングに遊技操作部８１を押しても、または遊技操作部８１を押さなくても変動表示の開始から終了までの時間に変化はない。期待演出は、遊技操作部８１の押下タイミングによっては設定されているよりも早く切り上げられる。この点を考慮しないと、変動表示の時間が遊技操作部８１の押下タイミングによって変化してしまう。そこで、本実施例においては、期待演出が早めに切り上げられた分だけ暗転表示に関する演出等を長めにすることにより、大当たりの度に実行される期待演出にかかる時間が不揃いとなっても、変動表示に費やされる時間が一定となるように構成されている。具体的には、表示画面４２ａは、期待演出算時間のセットを受けて、期待演出算時間だけ暗転表示を長くする構成となっている。
【４５１５】
その後、処理は、ステップＵａ３０９に進み、ステップＵａ３０５で計測が開始されている下限位置維持時間が予め定められた時間（例えば５秒）となったか否かを判断する。当該判断が真の場合は、処理はステップＵａ３１０に進み、告知役物Ｕが往復可動部として駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ上昇され、上限位置に戻る。判断が偽の場合、処理は終了となる。
【４５１６】
ステップＵａ３１０の後、処理は、ステップＵａ３１１に進み、告知役物動作中フラグがオフされる、その後、処理は、ステップＵａ３１２に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。こうして、期待演出制御処理は終了する。
【４５１７】
＜「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作されなかった場合＞
ステップＵａ１９９で遊技操作部８１の押下の検出がなかったと判断された場合、処理は、ステップＵａ２００に進んで、出現位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップＵａ２０１に進み、偽なら処理は終了となる。
【４５１８】
ステップＵａ２０１では、操作催促表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「ちゃんと押してね」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ２０２に進み、出現位置にある告知役物Ｕを駆動モータＵａ１における５ステップに相当する移動量だけ上昇させる。これにより告知役物Ｕは、往復可動部として上限位置に戻る。その後、処理は、ステップＵａ２０３に進み、上限位置が維持される時間の計測が開始される。その後、処理はステップＵａ２０４に進む。
【４５１９】
告知役物Ｕが上限位置にあるときに遊技者が遊技操作部８１を押しても演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。ステップＵａ２０４では、このような場合を想定した処理である。すなわち、ステップＵａ２０４では、遊技操作部８１の押下があったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵａ２１４に進み、遊技操作部８１の押下が告知役物Ｕの出現に合わなかったか否かを示すタイミング不一致フラグがオンになる。その後、処理は、ステップＵａ２１５に進み、タイミング不一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミング外れだよ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ２０５に進む。
【４５２０】
なお、ステップＵａ２０４において遊技操作部８１の押下がなかったと判断された場合は、タイミング外れについての文字を表示画面４２ａに表示する必要がない。そこで、本実施例は、当該判断があった場合、処理はステップＵａ２１４，ステップＵａ２１５を介することなく、直接ステップＵａ２０５に進むように構成されている。

【４５２１】
ステップＵａ２０５では、上限位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップＵａ２０６に進み、偽なら処理は終了となる。
【４５２２】
ステップＵａ２０６では、告知役物動作中フラグがオフされる。この動作は、上限位置維持時間の経過に伴い、告知役物Ｕが停止したことに対応したものである。その後、処理はステップＵａ２０７に進んで、期待演出における告知役物Ｕが上下する繰り返し動作が最終回（３回）か否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＵａ２１６に進んで繰り返し動作回数カウンタが１だけインクリメントされて終了となる。ステップＵａ２０７における判断が真なら、処理は、ステップＵａ２０８に進みタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。
【４５２３】
ステップＵａ２０８における判断が真なら、処理は、ステップＵａ２１７に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップＵａ２１８に進み、おまけ復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面４２ａに表示される。ステップＵａ２０７の判断が偽ならば、処理はステップＵａ２１９に進み、おまけ復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。いずれも場合も、処理は、後述のステップＵａ２１１に進む。
【４５２４】
ステップＵａ２０８における判断が偽なら、処理は、ステップＵａ２０９に進み、おまけ復活表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示される。その後、処理は、ステップＵａ２１０に進み、タイミング不一致フラグがオフされる。
【４５２５】
ステップＵａ２１１は、上述したステップＵａ２１０，Ｕａ２１８，Ｕａ２１９の処理の後の処理であり、おまけ復活が表示される時間の計測を開始するものである。その後、処理は、ステップＵａ２１２に進み、おまけ復活表示時間が所定の時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理は、ステップＵａ２１３に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。当該判断が偽ならば、処理は終了となる。こうして、遊技用操作手段である遊技操作部８１を用いて行われる期待演出制御処理は終了する。
【４５２６】
以降、本実施例に関する変形例について説明する。
＜変形例１＞
変形例１は、図３４２に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とすると、本変形例は、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。
【４５２７】
図３４２は、特図１に係る抽選結果が大当たりスーパーリーチＥに当選した場合について説明している。通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２は、いずれも、遊技者が視認できない上限位置にある。
【４５２８】
この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、図３３３を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａの中央に表示される。ただし、発展図

柄ＨＺは、第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２に重ならず視認できるように表示画面４２ａの画面上部であって、左右方向については画面中央に相当する位置に表示される。画面中央に表示された発展図柄の数列のうちの中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。

【４５２９】

「バトル敗北か・・・」の表示の後、第１告知役物Ｕ１を用いて期待演出が実行される。その様子は、図３３３を用いた説明と同様である。すなわち、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、第１告知役物Ｕ１は縦方向の往復を開始する。第１告知役物Ｕ１が出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は第１告知役物Ｕ１の出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。第１告知役物Ｕ１に記されている「おめでとう！」の文字は、第１告知役物Ｕ１が出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。

【４５３０】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押せなかったとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされる。

【４５３１】

第１告知役物Ｕ１が再び出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」といった表示が再びなされる。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押したとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミングピッタリ！」といった表示がなされる。この場合、出現位置にある第１告知役物Ｕ１が上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部８１は無効状態になる。

【４５３２】

期待演出が終了すると、直ちに第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２を用いた演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の第１告知役物Ｕ１または上限位置の第２告知役物Ｕ２は、下限位置まで移動する。第１告知役物Ｕ１は、大当たりスーパーリーチＥに関する大当たりが確変なし時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。第２告知役物Ｕ２は、大当たりスーパーリーチＥに関する大当たりが確変＋時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。

【４５３３】

まず、第２告知役物Ｕ２が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第２告知役物Ｕ２が演出状態が変化する手段としての落下演出により上限位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第２告知役物Ｕ２に記された「超おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第２告知役物Ｕ２に記された「超おめでとう！」は、将来、時短に加えて確変が付与されることを意味している。その後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示される様子は、図３３３と同様である。

【４５３４】

続いて、第１告知役物Ｕ１が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第１告知役物Ｕ１が演出状態が変化する手段としての落下演出により出現位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第１告知役物Ｕ１に記された「おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第１告知役物Ｕ１に記された「おめでとう！」は、将来、時短のみが付与されることを意味している。その後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示される様子は、図３３３と同様である

。
【４５３５】
＜制御の切り換えについて＞
図３４３は、確変＋時短付き大当たりに当選したときにスーパーリーチＥが実行される様子を示すタイムチャートである。当該図では、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合を想定している。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図３３３における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面４２ａの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、暗転表示に係る第２の制御に切り替わる。本例では、期待演出を行う告知役物と、演出状態が変化する手段としての落下演出を行う告知役物が完全には一致していないが、その他については図３３６（ｂ）と同様である。
【４５３６】
本例に係る構成によれば、第１の制御において第１告知役物Ｕ１のみを動作させ、第２の制御において第２告知役物Ｕ２のみを動作させる。このように構成すれば、「今だ押せ！」の表示に遊技操作部８１の押下が間に合ったという特定の条件が成立したか否かで動作する告知役物を違えることができるので、押下が間に合ったという特定の条件が成立した事実を確実に遊技者に知らせることができる。
【４５３７】
また、本例に係る構成によれば、第２の制御において、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出とは異なっているので、遊技者に「今だ押せ！」に合わせて遊技操作部８１を押下させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。
【４５３８】
＜変形例２＞
変形例２は、図３４４に示すように、演出状態が変化する手段としての落下演出が複数種類設けられている構成に関している。本変形例は、演出状態が変化する手段としての第１の落下演出と第２の落下演出を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。
【４５３９】
本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図３３３で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図３４４は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。
【４５４０】
期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりに当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。
【４５４１】
大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２におけ

る表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。確変が付かない時短付き大当たりに関する落下演出が第１の落下演出である。

【４５４２】

一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されても演出状態が変化する手段としての落下演出は終了しない。確変付き時短付き大当たりに関する落下演出が第２の落下演出である。当該第２の落下演出は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、告知役物Ｕは、一旦上限位置まで戻る。ここまでは、第１の落下演出が終了したのか、第２の落下演出が継続しているのは判別することはできない。第２の落下演出においては、告知役物Ｕが再び下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を再び視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「祝賀！」といった将来確変が付くことを示す表示がされ、表示画面４２ａの右上には、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示される。「祝賀！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「祝賀！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。

【４５４３】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥである場合を示しているが、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥ（他のリーチも同じ）である場合は第１告知役物Ｕ１のみを動作させてもよい。もちろん、第１告知役物Ｕ１のみで期待演出を行ってもよい。本例は、（Ｕｅ２）の一例である。

【４５４４】

＜変形例４＞

上述の変形例３に加えて、特図２の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥの場合は、変形例２のように第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を用いて期待演出を行ってもよい。また、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を用いて行う期待演出は、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させてもよい。本例は、（Ｕｅ３）の一例である。

【４５４５】

＜変形例５＞

実施例５７は、特図１・特図２大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、確変・時短付き当たりか、確変無しの時短付き当たりであったが、確変も時短も付かない通常当たりがあってもよい。通常当たりに当選すると、第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２のいずれかを用いて期待演出がされる。本例は、（Ｕｅ４）の一例である。

【４５４６】

＜変形例６＞

実施例５７は、特図１・特図２大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、すべて８Ｒ当たりであったが、確変・時短付き当たりは１６Ｒ当たり、確変無しの時短付き当たりは８Ｒ当たりなどのようにラウンド数を異ならせてもよい。また、期待演出における告知役物Ｕないし第１告知役物Ｕ１・第２告知役物Ｕ２が往復動作する最大回数を、当たり種別によって異ならせてもよい。例えば、確変・時短付き当たりは最大８回動作させ、確変無しの時短付き当たりは合計で最大４回動作させるなどである。例えば、第１告知役物Ｕ１が最大７回動き、ボタン押下のタイミングが合えば、第２告知役物Ｕ２が１回動作する。本例は、（Ｕｅ５）の一例である。

【４５４７】

＜変形例７＞
実施例５７は、期待演出中は、遊技操作部８１を１回押下する操作であったが、遊技操作部８１を連打する操作であってもよい。例えば、「ボタンを押せ！」が表示されている期間内に遊技操作部８１を５回連打すれば、操作が有効（特定条件を満たす）と判定される。本例は、（Ｕｅ６）の一例である。
【４５４８】
＜変形例８＞
変形例２において、「左のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」のように第１告知役物Ｕ１の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。変形例３，４においても同様である。本例は、（Ｕｅ７）の一例である。
【４５４９】
＜変形例９＞
変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、「右のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」のように第２告知役物Ｕ２の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。本例は、（Ｕｅ８）の一例である。
【４５５０】
＜変形例１０＞
変形例９において、さらに第２告知役物Ｕ２を用いて期待演出を行ってもよい。例えば、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合に、復活演出や確変報知を行う。本例は、（Ｕｅ９）の一例である。
【４５５１】
本例においては、期待演出が２段階となっていてよい。この場合、１段階目は、第１告知役物Ｕ１を用いた期待演出であり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部８１を押下すると、２段階目の第２告知役物Ｕ２を用いた新たな期待演出が始まり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部８１を押下すると、復活演出や確変報知が行われる。このような制御方法を便宜上、２段階期待演出制御とよぶ。
【４５５２】
続いて、２段階期待演出制御処理について説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。
【４５５３】
期待演出制御処理は、第１告知役物Ｕ１の期待演出に係る処理（第１期待演出制御処理）と、第２告知役物Ｕ２の期待演出に係る処理に分かれる。期待検出制御処理は、まず第１期待演出制御処理から始まり、その制御フローの前半は、図３３９と同様である。図３３９のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。
【４５５４】
図３４５は、第１期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ１９９～ステップＵｅ２０６に関する制御フローは、図３４１のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図３４１のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。
【４５５５】
図３４５のステップＵｅ２０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ２０７に進む。当該ステップでは、第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ２０８に進み、偽な

ら、ステップＵｅ２１６において第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。

【４５５６】

ステップＵｅ２０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＵｅ２１３に進み、真なら、ステップＵｅ２１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、後述する第２期待演出制御処理が実行され（ステップＵｅ２１８）、当該処理が終了すると期待演出制御処理は終了となる。当該判断が偽なら、時短付き表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ２１９）、処理はステップＵｅ２１３に進む。

【４５５７】

ステップＵｅ２１３においては、期待演出実行中フラグがオフされる。これにより、期待演出制御処理は終了となる。

【４５５８】

第１期待演出制御処理が第２期待演出制御処理に移行する場合は、期待演出処理は終了しない。本例では、第２期待演出制御処理に移行するルートが２つある。１つは、第１期待演出制御処理において、遊技操作部８１が押下されなかった場合で、ステップＵｅ２１７の判断が真の場合に相当する。もう１つは、遊技操作部８１が押下された場合である。

【４５５９】

図３４６は、第１期待演出制御処理のステップＵｅ１９９（図３４５参照）において遊技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ１９９において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンと判断された場合、図３４６に説明されている処理が行われる。当該処理は、第１期待演出制御処理の一部である。

【４５６０】

図３４６に係る処理は、ステップＵｅ３００から始まり、ここでタイミング不一致フラグがオンか否かが判断だれる。当該判断が真なら、処理はステップＵｅ３０１に進み、偽ならステップＵｅ３１４にてタイミング不一致フラグがオフされて、処理はステップＵｅ３０１に進む。

【４５６１】

ステップＵｅ３０１では、タイミング一致表示コマンドがセットされる。その後、出現位置維持時間の計数が終了され（ステップＵｅ３０２）、処理はステップＵｅ３０６に進む。

【４５６２】

ステップＵｅ３０６では、現在の大当たりが時短付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる（ステップＵｅ３０７）。本例では、大当たりには必ず時短が付く構成となっているので、当該ステップの判断は必ず真となるが、大当たり抽選れーブルにおいて時短が付かない大当たりを加えるような構成としてもよく、当該ステップはそのときのためのものである。

【４５６３】

その後、処理はステップＵｅ３０８に進み、第２期待演出制御処理が実行される。当該処理が終了すると、期待演出制御処理は終了となる。

【４５６４】

続いて、第２期待演出制御処理について説明する。第２期待演出制御処理の前半は、図３３９と同様である。図３３９のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。

【４５６５】

図３４７は、第２期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ３９９～ステップＵｅ４０６に関する制御フローは、図３４１のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図３４１のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。

【４５６６】
図３４７のステップＵｅ４０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ４０７に進む。当該ステップでは、第２告知役物Ｕ２の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ４０８に進み、偽なら、ステップＵｅ４１６において第２告知役物Ｕ２の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。
【４５６７】
ステップＵｅ４０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、第２期待演出制御処理は、終了し、処理は、第１期待演出制御処理に戻る。ステップＵｅ４０８の判断が真なら、ステップＵｅ４１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、確変・時短付き表示指示コマンドがセットされ（ステップＵｅ４１８）、当該処理が終了すると第２期待演出制御処理は終了し、処理は第１期待演出制御処理に戻る。当該判断が偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ４１９）、第２期待演出制御処理は終了し、処理は第１期待演出制御処理に戻る。
【４５６８】
図３４８は、第２期待演出制御処理のステップＵｅ３９９（図３４７参照）において遊技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ３９９において、ボタン押下フラグがオンと判断された場合、図３４８に説明されている処理が行われる。当該処理は、第２期待演出制御処理の一部である。
【４５６９】
図３４８で説明されている処理フローは、図３４１に係る処理フローと同様なので説明を省略する。図３４１のステップＵａ３０４，Ｕａ３１０における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。
【４５７０】
図３４８におけるステップＵｅ５０６では、現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変付き表示指示コマンドがセットされ（ステップＵｅ５０７）、偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされる（ステップＵｅ５１５）。いずれの場合も処理は、ステップＵｅ５０８に進む。第２期待演出制御処理は最終的には、ステップＵｅ５１２を実行すると終了し、処理は、第１期待演出制御処理に戻る。
【４５７１】
＜変形例１１＞
変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、第２告知役物Ｕ２を落下させる落下演出を行う。本例は、（Ｕｅ１０）の一例である。
【４５７２】
＜変形例１２＞
変形例２において、上述した第２告知役物Ｕ２を落下させる落下演出の替わりに、第２告知役物Ｕ２を第１告知役物Ｕ１と同じ態様で（同じストロークの往復動作として）動作させてもよいし、第１告知役物Ｕ１と異なる態様（同じストロークの往復動作であるが短い時間の往復動作）で動作させてもよい。本例は、（Ｕｅ１１）の一例である。
【４５７３】
＜変形例１３＞
変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、リーチ演出（通常状態）が復活勝利という結果で終わることの報知（例えば「復活勝利！」などの表示）を行う。本例は、（Ｕｅ１２）の一例である。
【４５７４】
＜変形例１４＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、通常状態から大当たり状態の終了後に確変状態に移行することの報知（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）を行う。本例は、（Ｕｅ１３）の一例である。

【４５７５】

＜変形例１５＞

上述の変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第１告知役物Ｕ１のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」の表示）があり、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）があってもよい。本例は、（Ｕｅ１４）の一例である。

【４５７６】

＜変形例１６＞

上述の変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第１告知役物Ｕ１は出現位置で２秒停止するような動作パターンとし、第２告知役物Ｕ２は出現位置で１秒停止するような動作パターンとしてもよい。タイミングに合わせて押下する難しさを変えることができる。本例は、（Ｕｅ１５）の一例である。

【４５７７】

＜変形例１７＞

変形例１７は、図３４９に示すように、期待演出の終了後、演出状態が変化する手段としての落下演出の開始前に「どうなる！？」という文字が表示画面４２ａに表示される構成である。本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図３３３で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図３４９は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。

【４５７８】

期待演出が終了すると、告知役物Ｕは上限位置まで戻り、表示画面４２ａには「どうなる！？」といった落下演出が行われるか否か定まっていないかのような演出が行われる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【４５７９】

大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図３３３に係る実施例と同様である。

【４５８０】

一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合も、「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、演出状態が変化する手段としての落下演出が開始される。上限位置の告知役物Ｕは、出現位置を通り過ぎて下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文

字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は確変が付くよ」といった将来確変が付くことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図３３３に係る実施例と同様である。

【４５８１】

本変形例によれば、期待演出において「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下されると、遊技的価値が高いことを示す落下演出を含む動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す落下演出を含まない動作パターンのいずれかにより告知役物Ｕを動作させる。このように構成することで、「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下された後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４５８２】

＜変形例１８＞

変形例１８は、図３５０に示すように、期待演出において、告知役物Ｕと遊技操作部８１とのタイミングの判定方法が簡略化された構成例である。すなわち、本例においては、告知役物Ｕが出現位置に現れていないときには遊技操作部８１は無効となっており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、図３３３に示した「タイミング外れだよ！」の文字が表示画面４２ａに表示されない。すなわち、図３５０は、期待演出において遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合について説明しており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、表示画面４２ａは反応しない。

【４５８３】

＜変形例１９＞

変形例１９は、図３５１に示すように、期待演出において、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下しなくても演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される構成例である。以降、図３５１を参照して本例に係る演出の様式について具体的に説明する。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、図３３３を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａの中央に表示される。

【４５８４】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「円盤が上下している間にボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。この表示における「円盤」は告知役物Ｕを意味している。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。

【４５８５】

「円盤が上下している間にボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する。そして、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は遊技操作部８１を操作するように促される。期待演出における告知役物Ｕの１回目の出現中に遊技操作部８１が押されなかったとする。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Ｕの２回目に係る出現が実行されることを示す「２回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。

【４５８６】

期待演出中に遊技者が遊技操作部８１を押下すると、期待演出が終了し、直ちに、演出

状態が変化する手段としての落下演出が実行される。その後の演出の様子は、図３３３で説明した通りである。

【４５８７】

図３５２は、本例の期待演出において遊技操作部８１が押下されなかった場合について説明している。期待演出において、遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合は、表示画面４２ａに「今だ押せ！」という表示が継続され、期待演出が続行される。このとき、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Ｕが３回出現し、表示画面４２ａにおける左上に「３回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部８１を操作しないまま告知役物Ｕが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、「今だ押せ！」の文字は表示画面４２ａから消去される。その後、表示画面４２ａに「おまけだよ」等の文字が表示されるが、その様子は図３３５で説明した通りである。図３５２は、特に、「次は確変が付くよ」の表示がない点も図３３５と共通している。

【４５８８】

＜制御の切り換えについて＞

大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出、落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と期待演出後に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【４５８９】

図３５３（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

【４５９０】

図３５３（ａ）に示すように、期待演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、告知役物Ｕは、上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第２の制御が開始される。第２の制御により表示画面４２ａは、暗転表示を開始する。したがって、図３５３（ａ）の場合、期待演出は遊技操作部８１の押下により中断されることがない。

【４５９１】

図３５３（ｂ）は、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図３３３における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、暗転表示および落下演出に係る第２の制御に切り替わる。暗転表示、復活示唆表示の期間を図３５３（ａ）よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する点については、図３３６に係るタイムチャート同様である。

【４５９２】

図３５４ないし図３５６は、本例に関する制御について説明するフローチャートである。図３５４は上述の図３３９に、図３５５は上述の図３４０，図３５６は、上述の図３４１に相当する。

【４５９３】

図３５４に係る制御フローは、図３３９と同様である。すなわち、図３５４におけるステップＵａ４００ないしステップＵａ４１７は、図３３９におけるステップＵａ１００ないしステップＵａ１１７に相当する。

【４５９４】

図３５４におけるステップＵａ４１６以降の制御フローは、図３５５に示されている。図３５５における制御フローは、基本的には図３４０と同様の動作をするが、告知役物Ｕの出現と、遊技操作部８１ａの押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図３５５に示された制御フローの詳細について説明する。

【４５９５】
ステップＵａ４９９ないしステップＵａ５０３に関する動作は、図３４０におけるステップＵａ１９９ないしステップＵａ２０３と同様である。ステップＵａ５０３による計測が開始されると、処理は、ステップＵａ５０４に進む。
【４５９６】
ステップＵａ５０４では、遊技操作部８１が押下されたか否かが判断される。当該ステップの意義は、ステップＵａ５０３を見れば分かるように、告知役物Ｕが上限位置にあるときに遊技操作部８１が押されたか否かを判断することにある。本例では、図３４０に係る遊技機とは異なり、告知役物Ｕが上限位置にあっても、遊技操作部８１を押下すれば、落下演出に移行する構成となっているので、ステップＵａ５０４における判断が真の場合は、落下演出に関する図３５６に係る制御フローに移行する。当該判断が偽の場合は、処理はステップＵａ５０５に進む。
【４５９７】
ステップＵａ５０５ないしステップＵａ５０７に関する動作は、図３４０におけるステップＵａ２０５ないしステップＵａ２０７と同様である。ステップＵａ２０７において、期待演出に係る告知役物Ｕの上下動の繰り返し動作が最終回（３回）である場合は、処理はステップＵａ５０９に進み、最終回でない場合は、告知役物Ｕの上下動の繰り返し動作回数カウンタが１だけインクリメントされて（ステップＵａ５１６）、処理は終了となる。
【４５９８】
ステップＵａ５０９ないしステップＵａ５１３に関する動作は、図３４０におけるステップＵａ２０９ないしステップＵａ２１３と同様である。
【４５９９】
図３５５のステップＵａ４９９またはステップＵａ５０４において遊技操作部８１の押下があったと判断されると、処理は、図３６５のステップＵａ６０１に進む。図３５６における制御フローは、基本的には図３４１と同様の動作をするが、告知役物Ｕの出現と、遊技操作部８１の押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図３５６に示された制御フローの詳細について説明する。
【４６００】
ステップＵａ６０１においは、上限位置維持時間または出現位置維持時間の計測が終了される　その後、処理は、ステップＵａ６０２に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部８１の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。その後、処理は、ステップＵａ６０３に進み、告知役物Ｕが上限位置にあったときに遊技操作部８１が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵａ６０４に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１５ステップに相当する移動量だけ下降される。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップＵａ６１３に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ下降される。いずれの場合も、告知役物Ｕは下限位置まで移動される。ステップＵａ６０４、ステップＵａ６１３を終えると、処理は、ステップＵａ６０５に進む。
【４６０１】
ステップＵａ６０５ないしステップＵａ６１５に関する動作は、図３４１におけるステップＵａ３０５ないしステップＵａ３１５と同様である。こうして、本例に係る期待演出制御処理は終了となる。
【４６０２】
＜変形例２０＞
変形例２０は、図３５７に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とする。以降、図３５７を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。
【４６０３】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図３４２で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【４６０４】

本例の場合は、バトル演出中に「左円盤が上下している間にボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に操作ボタン８１の押下を促す。続いて、「右円盤が動き出せば勝利濃厚！？」といった文字が表示画面４２ａに表示され、遊技者に目指すべき状態を提示する。表示画面４２ａにおける左円盤は、第１告知役物Ｕ１を意味しており、右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【４６０５】

「右円盤が動き出せば勝利濃厚！？」の文字が表示画面４２ａから消去されると、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第１上下動演出と呼ぶことにする。第１上下動演出中、表示画面の上部には、第１告知役物Ｕ１の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第１告知役物Ｕ１が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカウントする。第１上下動演出においては第１告知役物Ｕ１の出現回数は最大で３である。第１上下動演出においては、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」の文字が表示される。

【４６０６】

第１上下動演出において第１告知役物Ｕ１が出現位置にあるときに遊技操作部８１が押下されると、第１告知役物Ｕ１を上限位置に戻す動作がなされる。このとき表示画面４２ａでは「今だ押せ！」の表示が継続される。その後、「今だ押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去されると、表示画面に４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第２上下動演出と呼ぶことにする。なお、第１上下動演出において第１告知役物Ｕ１が上限位置にあるときに遊技操作部８１が押下されると、直ちに第２上下動演出が開始され、これに合わせて表示画面４２ａの表示も切り替わる。

【４６０７】

第１上下動演出において遊技操作部８１が押下されないと、第１上下動演出は、第１告知役物Ｕ１が３回目の出現を終えて上限位置に戻った状態で終了し、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったハズレを示唆するような表示がされる。図３５７は確変＋時短付き大当たりについて説明しているので、最終的には、ハズレの示唆が覆り、表示画面４２ａの中央に「復活勝利！」の表示がされる。このとき、表示画面４２ａには確変の付与についての表示はない。その後、表示画面４２ａの中央に「６」「６」「６」が表示される点は、図３３３と同様である。

【４６０８】

＜制御の切り換えについて＞

上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、第１上下動演出に係る第１の制御と第２上下動演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【４６０９】

図３５８（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

【４６１０】

図３５８（ａ）に示すように、第１上下動演出は、第１の制御のもと実行される。第１

の制御により、第１告知役物Ｕ１は、上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４６１１】

なお、図３５８（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。

【４６１２】

図３５８（ｂ）は、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、第２上下動演出に係る第２の制御に切り替わる。

【４６１３】

なお、図３５７に示された（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の各々は、図３５８における（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の各々に示された演出の局面に対応している。

【４６１４】

本例では、第２の制御において、上限位置と出現位置との間を往復するように第２告知役物Ｕ２が動作される。このように構成すれば、第２告知役物Ｕ２の往復運動を通じ「今だ押せ！」の表示に遊技操作部８１の押下が間に合ったという特定の条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

【４６１５】

なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。

【４６１６】

＜変形例２１＞

変形例２１は、図３５９に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とする。以降、図３５９を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

【４６１７】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図３４２で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【４６１８】

本例の場合は、バトル演出中に「チャンス！？」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始する。すなわち、第１告知役物Ｕ１は、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を上下動演出と呼ぶことにする。

【４６１９】

上下動演出により第１告知役物Ｕ１が３回出現して上限位置に戻ると、上下動演出は終了する。このとき、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に遊技操作部８１の押下が促される。表示画面４２ａにおける右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【４６２０】

上下動演出が終了し、それに合わせて表示画面４２ａが切り替わると、今度は、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始する。この動作は本例における期待演出である。期待演出中、表示画面の上部には、第２告知役物Ｕ２の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第２告知役物Ｕ２が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカウントする。期待演出においては第２告知役物Ｕ２の出現回数は

最大で３である。
【４６２１】
期待演出において遊技操作部８１が押下されると、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が下限位置まで移動し、この時点で遊技者は、第２告知役物Ｕ２に付された「やったね！」の文字を視認することができる。この演出が本例における落下演出である。落下演出が終了すると、第２告知役物Ｕ２は上限位置に戻り、その後、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。上下動演出が再開された時点で、表示画面４２ａの「勝利濃厚！？」の表示は、「分かったかな？」の表示に置き換わる。その後、勝利することが濃厚な勝利濃厚バトルが表示画面４２ａに表示される。
【４６２２】
一方、期待演出において遊技操作部８１が押下されず、第２告知役物Ｕ２が３回目の出現を終えて上限位置に戻り、期待演出が終了する。この時点で「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「分かったかな？」といった表示がなされる。同時に、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。その後、敗北することが濃厚な「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａに表示される。
【４６２３】
＜制御の切り換えについて＞
上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と落下演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。
【４６２４】
図３６０（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。図中の「ボタンを押せ！」は、図３５９における「右円盤が動いているうちにボタンを押せ！」を省略したものである。
【４６２５】
図３６０（ａ）に示すように、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出のもと上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。
【４６２６】
その後、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」の表示がなされると、期待演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。第２告知役物Ｕ２は、上下動を繰り返す。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、制御は、第２の制御に切り替わって期待演出は終了し、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。表示画面４２ａに「バトル敗北か・・・」の表示がされると、上下動演出は終了する。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、その後、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。
【４６２７】
なお、図３６０（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。
【４６２８】
図３６０（ｂ）は、期待演出において第２告知役物Ｕ２が最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、落下演出に係る第２の制御に切り替わる。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。

【４６２９】
なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。この場合、駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させることになる。このような構成とすることで、第２の制御における告知役物Ｕの駆動様式と第１の制御における告知役物Ｕの駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。
【４６３０】
＜変形例２２＞
上述の実施例では、告知役物Ｕを直線的に上下動させる構成だったが、本発明はこの構成に限られない。回動するアームの先に告知役物Ｕを設けて、告知役物Ｕを駆動モータにより回動させる構成としてもよいし、ソレノイドと告知役物Ｕとを機械的に結合して遊技盤３０を構成する面に直交する方向に告知役物Ｕを移動させる構成としてもよい。このような構成とすることで、告知役物Ｕを駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。
【４６３１】
＜変形例２３＞
上述の実施例では、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出は、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に３回出現する構成とし、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に５回出現する構成としてよい。当たりに確変が付くと期待演出中の告知役物の出現回数が増えるようにすることで、遊技者に遊技操作部８１を押下する機会を増やすことができ、期待演出が落下演出に進む可能性を高めることができる。
【４６３２】
＜変形例２４＞
上述の実施例では、遊技操作部８１は、告知役物Ｕを用いた演出中に用いられる構成となっていたが、遊技操作部８１を通常状態において実行される告知役物Ｕを用いないミニゲームに対して用いるようにしてもよい。
【４６３３】
＜変形例２５＞
上述の実施例では、特図１に係る当たりにおける期待演出は、特図２に係る当たりにおいて期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、特図１に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Ｕが３回出現する構成とし、特図２に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Ｕが１回出現する構成としてもよい。特図２に係る当たりは、既に特図１に係る当たりを経験した遊技者に提示されるものであり、特図１と特図２で同じ期待演出をすると、遊技者としては、遊技が間延びしたように感じられることがある。特図２において当たりが出たときに告知役物Ｕの出現を一部省略するようにすれば、このような間延びを遊技者に感じさせないようにすることができる。
【４６３４】
＜変形例２６＞
上述の実施例では、期待演出において「今だ押せ！」の表示があったときに遊技操作部８１を一度押下しさえすれば、落下演出が開始されるようになっていたが、落下演出の開始条件をより厳しくすることもできる。例えば、期待演出において告知役物Ｕを３回出現させる度に遊技操作部８１を押下しなければ、落下演出が行われないようにしてもよい。この場合、遊技者は「今だ押せ！」が３回表示される度に遊技操作部８１を操作しなければ落下演出を見ることができない。
【４６３５】

＜変形例２７＞
変形例２６では、期待演出中に３回出現する告知役物Ｕにタイミングを合わせて遊技操作部８１を押下することになるが、タイミングを合わせる難易度は３回とも同じである。この点、当該難易度に変化を付けるようにしてもしてもよい。例えば、期待演出中に告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下していくと、難易度が下がるようにしてもよい。１回目の告知役物Ｕの出現時間が１秒だったところ、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下すると、押下が告知役物Ｕの出現と合っていたこと（本発明の事象に相当）に付与される特典として、次回における告知役物Ｕの出現時間を長くする（例えば２秒とする）ようにしてもよい。
【４６３６】
＜変形例２８＞
上述の実施例の期待演出において、告知役物Ｕの出現が最後となるとき、告知役物Ｕの往復動作の回数が最終回であることを示す表示を行ってもよい。具体的な表示方法としては、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおける「３回目」の表示に「最後のチャンスだよ！」といった表示を付加する構成が考えられる。
【４６３７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における（Ｕａ１）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、遊技盤３０に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。そして、駆動モータＵａ１は、告知役物Ｕに駆動力を付与する。本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の遊技状態において、遊技球の特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく当たり抽選に基づいて特定のリーチ（例えば大当たりスーパーリーチＥ）が成立すると判定された場合に、告知役物Ｕが所定の往復動作を行う期待演出状態に制御する期待演出制御（第１の制御）に基づいて遊技を制御ことが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、期待演出状態において遊技操作部８１が操作されたことに基づき「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立したか否かを、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無によって判定する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、期待演出状態において「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立すると、この特定の条件の成立時点で、所定の往復動作を、告知役物Ｕを現在の出現位置からこの現在の出現位置とは異なる下限位置に向けて動作させる落下演出動作に切り替えて期待演出状態を終了させる落下演出制御（第２の制御）に基づいて遊技を制御する。
【４６３８】
また、上述の（Ｕａ２）に関し、変形例６に係る遊技機は、当たり抽選の結果が第１特定結果（確変無しの時短付き当たり）である場合に、告知役物Ｕは第１所定回数（最大４回）、往復動作を行い、当たり抽選の結果が第２特定結果（確変・時短付き当たり）である場合に告知役物Ｕは第１所定回数よりも多い第２所定回数（最大８回）、往復動作を行ってもよい。
【４６３９】
また、上述の（Ｕａ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出制御は、通常状態が終了することを報知する終了報知制御（リーチ演出つまり通常状態の終了を報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。上述の（Ｕａ４）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出が行われる通常状態は、復活大当たりを示唆する落下演出制御の終了後、大当たり状態に変更される。落下演出制御は、遊技状態が通常状態から大当たり状態に変更されることを報知する変更報知制御（復活大当たりを報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。
【４６４０】
また、上述の（Ｕａ５）に関し、変形例７に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、遊技操作部８１の操作に基づき例えば５回の連打（

所定回数の事象）が成立することによって成立するものであってもよい。
【４６４１】
　また、上述の（Ｕａ６）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出状態は、当たり抽選に基づき特定のリーチ（大当たりまたは外れスーパーリーチＥ）が成立しない場合には実行されない。
【４６４２】
　また、上述の（Ｕａ７）に関し、変形例２５に係る遊技機は、特図１に係る当たり抽選の抽選結果に基づき第１所定条件（特図１大当たりまたは外れスーパーリーチＥ）が成立する場合は、第１の態様（告知役物Ｕが３回出現）で往復動作が行われ、特図２に係る当たり抽選の抽選結果に基づく第２所定条件（特図２大当たりまたは外れスーパーリーチＥが成立する場合は、第２の態様（告知役物Ｕが１回出現）で往復動作が行わる。
【４６４３】
　また、上述の（Ｕａ８）に関し、本実施例に係る遊技機は、第１制御が行われる前に第１制御の開始を示唆する手段（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示制御。「円盤の役物に注目した方がよいかも。」のような示唆でもよい。）を備える
【４６４４】
　また、上述の（Ｕａ９）に関し、本実施例に係る遊技機は、第２制御が行われる前に第２制御の開始を示唆する手段（「いまだ押せ！」の表示制御。「円盤が動くかも。」のような示唆でもよい）を備える。
【４６４５】
　また、上述の（Ｕａ１０）に関し、変形例７に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、告知役物Ｕの初期位置である上限位置では成立せず、初期位置から離れた出現位置では成立する。
【４６４６】
　また、上述の（Ｕａ１１）に関し、変形例７に係る遊技機は、遊技操作部８１の連打操作を１つ増やすごとに、復活演出やその後の遊技状態の報知に近付くことができるという、遊技者に有利な利益が付与される。この場合、遊技者に分かり易く、「５回連打すれば、いいことがあるかも」のような連打回数を意識させる報知を行ってもよい。
【４６４７】
　また、上述の（Ｕａ１５）に関し、変形例１に係る遊技機は、可動物として「おめでとう！」と記された第１告知役物Ｕ１と、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を有している。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、確変＋時短付きスーパーリーチＥに係る変動時に実行される第１の制御において可動物のうちの第１告知役物Ｕ１のみを動作させ期待演出を実行することが可能であり、第２の制御において可動物のうちの第２告知役物Ｕ２のみを動作させ落下演出を実行することが可能である。
【４６４８】
　また、上述の（Ｕａ１６）に関し、変形例１に係る遊技機は、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を落下演出に用いることにより、大当たりに当選したかどうか分からない期待演出の状態から、大当たりに当選したことが明確な状態に変化する。つまり、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出時の状態とは異なっていることが示唆される。
【４６４９】
　また、上述の（Ｕａ１７）に関し、変形例１７に係る遊技機は、大当たりスーパーリーチＥが成立したときに、遊技操作部８１に操作がされ、表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立すると、告知役物Ｕが、遊技的価値が高いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置、落下位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）か、もしくは、遊技的価値が低いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）のいずれかにより告知役物Ｕが動作される。
【４６５０】
　また、上述の（Ｕａ１８）に関し、本実施例の駆動モータＵａ１は、第１の制御におい

て、告知役物Ｕを直線的に往復動作させる。
【４６５１】
　また、上述の（Ｕａ１９）に関し、変形例２２の駆動モータは、第１の制御において、告知役物Ｕを回動させるように往復運動させる。
【４６５２】
　また、上述の（Ｕａ２０）に関し、変形例２１の駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させ、下限位置まで移動させることにより、落下演出を実現する。
【４６５３】
　また、上述の（Ｕａ２１）に関し、本実施例において遊技の制御が第１の制御から第２の制御に移行するのに必要な特定条件は、少なくとも成立に、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作が必要である。
【４６５４】
　その他、本実施例に係るサブ制御装置２６２は、次の様な制御を行うことが特徴的である。
【４６５５】
　第１に、上述の（Ｕａ１２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの往復運動を停止させることが可能である。
【４６５６】
　第２に、上述の（Ｕａ１３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの動作パターンとは異なるパターンである、落下演出を告知役物Ｕにさせることが可能である。
【４６５７】
　第３に、上述の（Ｕａ１４）に関し、変形例６に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、上限位置と前記第２位置との間を往復するように告知役物Ｕを動作させることが可能である。
【４６５８】
　第４に、上述の（Ｕａ２２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１のセンサによるボタン押下の検出に基づいて、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かを判定する。
【４６５９】
　第５に、上述の（Ｕａ２３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かの判定を告知役物Ｕが出現位置にあるときに判定を行う。
【４６６０】
　第６に、上述の（Ｕａ２４）に関し、変形例７に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったか否かという特定の条件の判定を告知役物Ｕが上限位置または出現位置にあるときに判定を行う。
【４６６１】
　第７に、上述の（Ｕａ２５）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合っていない（特定の条件が成立していない）場合、「おまけだよ」といった文字を表示画面４２ａに表示させる、第１の制御、第２の制御とは異なる第３の制御を行うことが可能である。
【４６６２】
　以下、本実施例における（Ｕｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、（Ｕｄ１）に係る発明に関し、ステップＵａ１００において、特図１，特図２に係る抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定し、ステップＵａ１０６において、所定条件が成立すると判定された場合に、告知役物Ｕが上

限位置と出現位置との間を複数回往復動作する所定状態とする期待演出に係る制御を実行するための動作パターンを設定し、ステップＵａ１１３）において、設定した動作パターンに基づいて第１制御を実行する。

【４６６３】

そして、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１９９において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに、枠ボタン入力監視・演出処理によりオンとされる遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されているか否かを判定し、ステップＵａ２０２において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま期待演出に係る制御を継続し、ステップＵａ３０４において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。このように構成することで、遊技操作部８１を通じた操作に応じて期待演出から落下演出に移行したり、期待演出のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【４６６４】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、以下のような動作をすることが特徴的である。

【４６６５】

第１に、（Ｕｄ２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行うステップＵａ１９９の判定は、告知役物Ｕが上限位置から出現位置に変位されるごとに実行される。

【４６６６】

第２に、（Ｕｄ３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、告知役物Ｕが出現位置に維持される期間の途中であっても、期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。

【４６６７】

第３に、（Ｕｄ４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、告知役物Ｕが出現位置に維持される期間の途中で遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、当該期間の終了を待たずに期待演出に係る制御から落下演出に係る制御に切り替える。

【４６６８】

第４に、（Ｕｄ５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていない状態で期待演出に係る制御を終了する場合にも、落下演出に係る制御を実行する。

【４６６９】

第５に、（Ｕｄ６）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２の抽選の結果に基づいて、落下演出に係る制御に関する情報を表示画面４２ａに表示させる。

【４６７０】

第６に、（Ｕｄ７）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示画面４２ａに表示させる。

【４６７１】

第７に、（Ｕｄ８）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、期待演出中に告知役物Ｕが最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示画面４２ａに表示させる。

【４６７２】

第８に、（Ｕｄ９）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ３０１において、遊技操作部８１が操作のタイミングが告知役物Ｕの動作に合っていると

判定された場合に、その旨を表示画面４２ａに表示させる。
【４６７３】
第９に、（Ｕｄ１０）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１０７において、告知役物Ｕが往復動作を行う前に、遊技操作部８１の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。
【４６７４】
第１０に、（Ｕｄ１１）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。
【４６７５】
第１１に、（Ｕｄ１２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ２１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作が落下演出を実行させる操作とは異なる場合に、その旨を示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示画面４２ａに表示させる。
【４６７６】
第１２に、（Ｕｄ１３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３３８に示す役物原点位置設定処理において、告知役物Ｕが正常に動作できるか状態であるか否かを判定する。
【４６７７】
第１３に、（Ｕｄ１４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３３８に示す役物原点位置設定処理において、特図１，特図２の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる。
【４６７８】
第１４に、（Ｕｄ１５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ５９において、告知役物Ｕが正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態であると設定する。
【４６７９】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。（Ｕｅ１）に関し、本発明のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１，特図２に係る抽選に基づいて期待演出開始に係る所定条件が成立する場合に、第１告知役物Ｕ１が上限位置と出現位置との間を往復動作する第１の制御に基づいて遊技を制御することが可能である。第１告知役物Ｕ１が出現位置にある特定期間において遊技操作部８１が操作され特定条件が成立すると、第１の制御を終了し、第２告知役物Ｕ２が上限位置と出現位置との間を往復動作する第２の制御を開始させる。
【４６８０】
その他、本発明に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。
【４６８１】
第１に、（Ｕｅ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１に係る抽選に基づいて特図１のスーパーリーチＥが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１のみに基づいて遊技を制御することが可能である。
【４６８２】
第２に、（Ｕｅ３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２に係る抽選に基づいて特図２のスーパーリーチＥが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２に基づいて遊技を制御することが可能である。
【４６８３】
第３に、（Ｕｅ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２に係る抽選に基づいて通常当たりが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である。
【４６８４】

第４に、（Ｕｅ５）に関し、本例に係る遊技機は、特図１，特図２の抽選の結果が確変なし時短付き大当たりの場合、期待演出における第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２の往復動作を合計４回とし、特図１，特図２の抽選の結果が確変＋時短付き大当たりの場合は、期待演出における第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２の往復動作を合計８回とすることが可能である。

【４６８５】

第５に、（Ｕｅ６）に関し、第１告知役物Ｕ１の往復動作は、初期位置である上限位置と、初期位置から変位した出現位置とを往復する動作であり、往復動作は、出現位置において所定時間を経過するか、またはその前に遊技操作部８１の操作に基づく所定事象（第１告知役物Ｕ１の出現に合わせた遊技操作部８１の押下が発生したという事象）が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって出現位置にある第１告知役物Ｕ１が上限位置に復帰する。

【４６８６】

第６に、（Ｕｅ７）に関し、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」という表示をすることにより第１告知役物Ｕ１による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【４６８７】

第７に、（Ｕｅ８）に関し、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」という表示をすることにより第２告知役物Ｕ１による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【４６８８】

第８に、（Ｕｅ９）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物が出現位置にある出現期間において、遊技操作部８１に操作がなされ第１告知役物Ｕ１のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、当該判定が真であり、第２告知役物Ｕ２に係る制御が開始された場合に、さらに、第２告知役物Ｕ２が出現位置にある出現期間において遊技操作部８１に操作がなされ第２告知役物Ｕ２のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２告知役物Ｕ２に係る判定が真であると、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了させ、復活演出に係る制御に基づいて遊技を制御する。

【４６８９】

第９に、（Ｕｅ１０）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出とは異なる態様で第２を動作させる。

【４６９０】

第１０に、（Ｕｅ１１）に関し、本例の復活演出に係る制御は、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了し、第１告知役物Ｕ１を動作させる。

【４６９１】

第１１に、（Ｕｅ１２）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出が行われた通常状態が終了することを「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」等で報知する。

【４６９２】

第１２に、（Ｕｅ１３）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出中において遊技状態に特典が付くことを「復活勝利！次は確変が付くよ！」等で報知する。

【４６９３】

第１３に、（Ｕｅ１４）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、第２告知役物に係る期待演出への移行条件が成立した場合には「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）等の報知がされるという利益が付与され、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、復活演出への移行条件が成立した場合には「確変が付くよ！」等の報知がされるという利益が付与される。

【４６９４】

第１４に、（Ｕｅ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出で第１動作パターン（出現位置で１秒停止）により第１告知役物Ｕ１

を動作させ、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）により、第２告知役物Ｕ２を動作させる。

【実施例５８】

【４６９５】

上述した実施例５７では、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する期待演出が開始され、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１が押された場合に、期待演出から落下演出に移行する構成について説明したが、本実施例では、期待演出と落下演出とで表示画面４２ａで行う演出表示について説明する。とくに実施例５７のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【４６９６】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【４６９７】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。

【４６９８】

以下、図３６１～図３６２を用いて上述の構成について詳しく説明する。図３６１は、操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。図３６２は、操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。

【４６９９】

＜所定演出＞

所定演出（第１制御状態における演出）について説明する。所定演出は、期待演出を行っているときに第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる演出表示である。具体的には、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選した場合に、バトルリーチに発展し、告知役物Ｕを所定回数上限位置と出現位置との間を変位させる動作に対応させて第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行う所定の演出表示である。上限位置は、本発明の第１位置に相当する。また、出現位置は、本発明の第２位置に相当する。

【４７００】

＜特定演出＞

特定演出（第２制御状態における演出）について説明する。特定演出は、期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる演出表示である。上述した実施例の期待演出では、遊技者が有効期間中に遊技操作部８１を押下すれば、その時点で告知役物Ｕが落下したが、本実施例では、遊技者が有効期間中に遊技操作部８１を押下する操作を積み重ねることによって、告知役物Ｕが落下する演出が行われる。期待演出中の操作は、上述した実施例と同様に遊技操作部８１の１回の押下でもよいが、本実施例では、遊技操作部８１の長押しとして説明する。もちろん、遊技操作部８１の長押しに限らず、遊技操作部８１の連打（所定回数の連打）や、遊技操作部８１の長押しによって実行されるオート

連打（オート連打による所定回数の連打）のような態様でもよい。
【４７０１】
図３６１を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、確変または時短大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図３６１（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図３６１（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。
【４７０２】
＜１０回中１０回長押しされた場合＞
期待演出が実行された場合に１０回の告知役物Ｕの動作中に、遊技操作部８１が１０回長押しされた場合について説明する。期待演出が開始されると、告知役物Ｕを所定回数（例えば、１０回）上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６１（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間（例えば、１０秒）を示すの操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回ごとの演出に係る情報である。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６１（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには所定時間（例えば、３秒）が必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出全体に係る情報であって、操作有効期間の間に遊技操作部８１が所定時間押されているという条件を満たす度にエネルギーメーターが１ずつ増えていく。図３６１（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６１（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標に一歩近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図３６１（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、期待演出がまだ続くことを示すことができる。図３６１（ｃ）から図３６１（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。
【４７０３】
つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図３６１（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６１（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行

われる。図３６１（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の２回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６１（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが２個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の２回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標にまた一歩近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図３６１（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、期待演出がまだ続くことを遊技者に示すことができる。図３６１（ｇ）から図３６１（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４７０４】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も１回目、２回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができる。図３６１（ｋ）は、９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時の状態を示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が９つまでたまり、９個のエネルギーカプセルがたまったことを示している。エネルギーが満タンでなくエネルギーカプセルをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、告知役物Ｕの上下変位が繰り返される期待演出がようやく終わることを遊技者に示すことができる。

【４７０５】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６１（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。告知役物Ｕは、出現位置に変位してから１０秒間を最大時間として上限位置に復帰するが、その時間内に３秒間の長押しを行えば、その時点で上限位置に復帰する。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６１（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図３６１（ｍ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１０回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６１（ｎ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ｕｂ７のエネルギーメーターの目盛が１０までたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１０回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標に到達したことを遊技者に示すことができる。これにより、操作判定情報Ｕｂ６および演出経過説明情報Ｕｂ７を目標にしながら操作を行った遊技者に、確実に告知役物Ｕの変化を見せることができる。その後、図３６１（ｏ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。

したがって、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が１０回行われると落下演出が実行され、その後に発生する遊技状態を報知することができる。

【４７０６】

＜１０回中９回押下有（１０回目に操作されなかった場合）＞
上述の例では、期待演出が実行された場合に１０回の告知役物Ｕの動作中に、遊技操作部８１が１０回長押しされた場合について説明したが、ここでは、１０回目の告知役物Ｕの動作が開始されても、遊技操作部８１が押されなかった場合について説明する。図３６２（ａ）から図３６２（ｋ）に示すように１回目から９回目までの告知役物Ｕの動作および告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされた場合の演出は上述の例と同様に行われる。
【４７０７】
１０回目の告知役物Ｕの動作について説明する。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６２（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。１０回の告知役物Ｕの動作中は遊技操作部８１が押されないので宝箱は開かない。操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図３６２（ｍ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。エネルギーカプセルがたまっていないので、演出経過説明情報Ｕｂ７のエネルギーメーターの目盛は増えない。したがって、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は１０に増えずにエネルギーが満タンにはなっていないが、図３６２（ｎ）に示すように所定個数（例えば７個）以上エネルギーカプセルがたまっていればエネルギーが満タンになるようになっている。「おまけだよ」のおまけ情報Ｕｂ１１が表示され、演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が１０まで増やされる。この場合エネルギーが満タンなっているが、落下演出が実行されない。その後、図３６２（ｏ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。
したがって、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数以上行われるとその後に発生する遊技状態を報知することができる。
【４７０８】
＜操作有効期間が変わる場合＞
上述の例では、操作有効期間が一定（１０秒間）である場合について説明したが、操作有効期間が変わるように構成されていてもよい。また、上述の例では、操作有効期間に伴って上下変位する告知役物Ｕの動作パターンが一定であったが、操作有効期間が変わるに従って告知役物Ｕの動作パターンが変わるように構成されていてもよい。また、この例は、後述するように特典演出の付与を得られない例であるが、上述の例と同様に確変もしくは時短大当たりスーパーリーチＥが成立した場合に実行されるものとしてもよい。また、この例は、確変付きか時短付きかを報知しない例として、特典の付与を得られない場合もしくは特典の付与を得られ難い場合に時短付きであることを示唆するものとしてもよい。図３６３を用いて説明する。図３６３は、可動物の動作パターンが変わることを示す図である。
【４７０９】
図３６３を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図３６３（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図３６３（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！

」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【４７１０】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕを例えば１０回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６３（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６３（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。図３６３（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６３（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。その後、図３６３（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６３（ｃ）から図３６３（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４７１１】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。２回目は、操作有効期間および動作パターンが変化する。すなわち、２回目の告知役物Ｕの動作から操作有効期間が２秒になるように設定されている。２秒は、上述した３秒間の長押し操作という条件を満たすことがほぼ不可能な時間である。つまり、２回目および後述する１０回目までは、遊技操作部８１を長押ししても条件を満たすことができない回として設定されている。これにより、この例が選択される変動パターンコマンドでは、そもそも特典を得ることができない。図３６３（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す２秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６３（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図３６３（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に３秒間遊技操作部８１を押している必要があるが、操作有効期間が２秒に設定されているので、図３６３（ｉ）に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間終了すると告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は増えない。その後、図３６３（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６３（ｇ）から図３６３（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４７１２】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も２回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができない。したがって、本例では、１回目の告知役物Ｕの動作の時にしかエネルギーカプセルをためることができずに９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時点で図３６３（ｋ）に示すようにエネルギーカプセルがたまった状態を示す演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が１つになっている。エネルギーが満タンではなくエネルギーカプセルをためる

機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４７１３】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６３（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す２秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６３（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図３６３（ｍ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に３秒間遊技操作部８１を押している必要があるが、操作有効期間が２秒に設定されているので、図３６３（ｎ）に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間が終了すると告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は増えない。所定個数（例えば７個）以上エネルギーカプセルがたまっていないのでおまけでもエネルギーが満タンならず、落下演出も実行されない。その後、図３６３（ｏ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示され、「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０は表示されない。

【４７１４】

本例では、長い操作有効期間から短い操作有効期間に変わる場合について説明したが、これに限らず、逆に、短い操作有効期間から長い操作有効期間に変わってもよい。また、操作有効期間が変わらなくてもよい。

したがって、操作有効期間が変わることで、エネルギーカプセルのたまり易さを変化させることができる。

【４７１５】

＜可動物が複数ある場合＞

上述の例では、告知役物が１つの場合の演出表示について説明したが、告知役物が複数設けられている場合であって告知役物の価値に差がある場合の演出表示について図３６４を用いて説明する。図３６４は、演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。

【４７１６】

特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図３６４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われ、期待演出が開始される。図３６４（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａと第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２の告知役物の様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物は、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。演出内容説明情報Ｕｂ２は、告知役物Ｕの価値に差があることを説明してもよい。例えば「右の役物が動くと良い結果がでるかも」などである。ただし、告知役物Ｕの価値に差があることの説明を敢えてしない場合は、後述する演出表示によって告知役物Ｕの価値の差を気付かせる。

【４７１７】

期待演出が開始されると、第１告知役物Ｕ１が出現位置に変位し図３６４（ｃ）に示すように告知役物の動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の

操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６４（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。図３６４（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６４（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第１告知役物Ｕ１が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。その後、図３６４（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６４（ｃ）から図３６４（ｆ）までが１回目の告知役物の動作となる。

【４７１８】

つづいて、２回目の告知役物の動作が開始される。図３６４（ｇ）に示すように第１告知役物Ｕ１が出現位置に変位すると告知役物の動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６４（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図３６４（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６４（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第１告知役物Ｕ１が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが２個たまったこと示す表示がされる。その後、図３６４（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６４（ｇ）から図３６４（ｊ）までが２回目の告知役物の動作となる。

【４７１９】

３回目の告知役物の動作が開始される。３回目は第２告知役物Ｕ２が動作する。この第２告知役物Ｕ２の動作によって価値に差があることを知っている遊技者であればその違いを認識することができる。すなわち、第１告知役物Ｕ１のみが動く場合は、確変大当たりスーパーリーチＥではないか、その期待度が低い変動パターンであることを認識することができる。そのような違いを認識しない遊技者にとってはこれから説明する演出が有意義になる。第２告知役物Ｕ２が出現位置に変位すると図３６４（ｋ）に示すように告知役物の動作回数を示す「３回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６４（ｌ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図３６４（ｌ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６４（ｍ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが３個たまったこと示す表示がされる。その後、図３６４（ｎ）に示すように第２告知役物Ｕ２が動作したときには、Ｖカプセルが表示される。Ｖカプセルは、先取り的に表示される演出特典情報Ｕｂ１０であって、例えば「Ｖ」という文字が表示されており、この「Ｖ」は確変を示唆する文字である。「Ｖ」に替えて「確変」と表示してもよいし、「Ｖかも」や「確変かも」や特別なキャラクタ画像などと表示して

もよい。つまり、演出特典情報Ｕｂ１０は、第２告知役物Ｕ２が動作したことの価値が、第１告知役物Ｕ１が動作したことの価値よりも高いことを示唆している。Ｖカプセルは当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆するものであり、「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示されるよりも前に確変付き大当たりであることを報知するものである。その後、図３６４（ｏ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６４（ｋ）から図３６４（ｏ）までが３回目の告知役物Ｕの動作となる。４回目以降の告知役物の動作は第１告知役物Ｕ１が動作する。

したがって、特定回数目の告知役物の動作中にその後に発生する遊技状態を報知することができる。

【４７２０】

＜ポイントがたまる場合＞

上述の例では、期待演出の演出回毎に遊技操作部８１の押下によってエネルギーカプセルにエネルギーがたまることで、特典を付与するか否かを示唆する演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が増える構成であったが、本例のように、期待演出の演出回毎にエネルギーカプセルにエネルギーがたまるとポイントがたまる演出であって、最終的にそのたまったポイントを表示する構成であってもよい。図３６５を用いて説明する。図３６５は、ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。

【４７２１】

図３６５を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に、図３６５（ａ）に示すように表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図３６５（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、演出内容説明情報Ｕｂ２は、「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」に限らず「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような具体的な数値を示さない示唆であってもよい。

【４７２２】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕを例えば１０回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６５（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作で得られたポイントを示す「０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ｕｂ２が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であれば、特典付与情報Ｕｂ１２が表示されるだけでは目標までの達成度は分からないが、特典付与情報Ｕｂ１２が表示されることで、とにかくたくさんポイントをためようという目標を遊技者に与えることができる。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６５（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。また、ポイントは例えば、長押し１秒につき５０Ｐが付与され、３秒で得られるポイントは１５０Ｐである。図３６５（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られた

ポイントを示す「５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６５（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「１５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。その後、図３６５（ｆ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６５（ｃ）から図３６５（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４７２３】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図３６５（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６５（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図３６５（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２には１回目の長押し操作で得られた１５０Ｐに５０Ｐが加算された「２００Ｐ」が表示される。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６５（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、長押し操作で得られたポイントを示す「３００Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。その後、図３６５（ｊ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図３６５（ｇ）から図３６１（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４７２４】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も１回目、２回目の場合と同様にポイントをためることができる。９回目の告知役物Ｕの動作終了まですべてポイントをためていれば１３５０Ｐためることができ、図３６５（ｋ）に示すように１３５０Ｐたまった状態を示す特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。また、ポイントがまだ１５００Ｐたまっておらずポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４７２５】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６５（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６５（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが１５００Ｐになる。ポイントが１５００Ｐたまったので、落下演出が実行される。告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図３６５（ｎ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示される。このように、告知役物Ｕに特定の変位を行わせた後、特定の情報を表示することで、特定の情報の表示に強いインパクトを与えることができる。つづいて、図３６５（ｏ）に示すように当該大当たりが確変付き大当たりであることを示す「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３が表示される。獲得したポイントが１５００Ｐ未満である時には時短が付くことを示す「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ｕｂ２が「ポイントがたくさんたまれ

ば特典が付くよ」というような示唆であって、このポイント獲得ゲームの結果を表示する時点で初めて特典が付くことを報知する構成であれば、１０回目の遊技操作部８１の長押しが成立した時点で結果を示す図３６５（ｏ）の画面を表示し、そこで１５００Ｐが確変付与の報知（「次は確変が付くよ」というような表示）を示した後に（もしくは同時に）告知役物Ｕを落下させる落下演出を実行してもよい。もちろん、時短当たりであるような場合は、１０回目の遊技操作部８１の長押しが成立した時点で結果を示す図３６５（ｏ）の画面を表示し、そこで時短当たりである旨の報知を行ってもよい。このように、特定の情報を表示した後、告知役物Ｕに特定の変位を行わせることで、特定の情報の内容を、告知役物Ｕの特定の動作によって確認的に知らせることができる。

【４７２６】

＜ポイントがたまらない場合＞

上述の例では、遊技操作部８１が長押しされてポイントがたまる場合について説明したが、本例では長押しされずにポイントがたまらない場合について図３６６を用いて説明する。図３６６は、ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。図３６６（ａ）～図３６６（ｅ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作されなかった場合を示している。図３６６（ｆ）～図３６６（ｉ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作され２回目には操作されなかった場合を示している。図３６６（ｊ）～図３６６（ｎ）は、９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作され１０回目には操作されなかった場合を示している。

【４７２７】

１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作されなかった場合ついて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図３６６（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図３６６（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【４７２８】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置に変位し、図３６６（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２は、まだポイントが得られていないので表示されない。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図３６６（ｄ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。その後、図３６６（ｅ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。ポイントは得られなかったので、長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２は表示されない。

【４７２９】

１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作され２回目には操作されなかった場合ついて説明する。図３６６（ｆ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時にポイントが１５０Ｐ付与されているので、長押し操作で得られたポイントを示す「１５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出

情報Ｕｂ８が表示されている。
【４７３０】
２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図３６６（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図３６６（ｈ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。その後、図３６６（ｉ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。ポイントは得られなかったので、特典付与情報Ｕｂ１２は「１５０Ｐ」のままである。
【４７３１】
９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作され１０回目には操作されなかった場合ついて説明する。９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作された場合に付与されるポイントは１３５０Ｐであり、図３６６（ｊ）に示すように、９回目までの告知役物Ｕの動作の時に全て操作されているのでポイントが１３５０Ｐ付与され、長押し操作で得られたポイントを示す「１３５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２は表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示されている。
【４７３２】
１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図３６６（ｋ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図３６６（ｌ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。ポイントは付与されないので、特典付与情報Ｕｂ１２は「１３５０Ｐ」のままである。その後、図３６６（ｍ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示される。つづいて、図３６６（ｎ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３が表示される。その後に発生する遊技状態を報知することができる演出特典情報Ｕｂ１０は表示されない。
【４７３３】
＜時短中または確変中にスーパーリーチＥになった場合＞
前回の期待演出（特図１の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥ）で付与されたポイントに継続して、次回以降の期待演出（例えば特図２の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥ）でポイントを付与する演出が行われる場合について図３６７を用いて説明する。図３６７は、期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。
【４７３４】
特図１のスーパーリーチＥにおける大当たり状態の終了後の時短中または確変中に特図２のスーパーリーチＥになった場合について説明する。図３６７（ａ）は、通常状態における期待演出の９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時の状態を示している。１３５０Ｐたまった状態を示す特典付与情報Ｕｂ１２が表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまっておらずポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４７３５】
最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６７（ｂ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図３６７（ｃ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが１５００Ｐたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図３６７（ｄ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利Ａ！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。つづいて、図３６７（ｅ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３と、復活演出Ａが行われたことを示す「復活Ａ×１」の復活演出種別情報Ｕｂ１４が表示される。その後、図３６７（ｆ）に示すように大当たりが確定表示される。

【４７３６】
大当たりラウンドが行われ、確変状態に移行する。移行した確変状態においてスーパーリーチＥになった場合に図３６７（ｇ）に示すように表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図３６７（ｈ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示され、別の演出内容を説明する「３０００Ｐたまればさらに特典が付くよ」の付加演出内容説明情報Ｕｂ１５が表示され、確変状態または時短状態において復活演出が発生したことを示す「復活２回目」の非通常発生情報Ｕｂ１６が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、付加演出内容説明情報Ｕｂ１５は、具体的な数値を示さなくても、「ポイントがたまるほどさらに特典が付くよ」のような示唆であってもよい。さらなる特典とは、例えば後述するように最初の復活演出Ａでは見られないような希少な画像を表示して行われる復活演出（後述する復活演出Ｂ）である。さらなる特典は、特図２の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチが発生するごとに、復活演出Ｃ，復活演出Ｄのように変わっていってもよい。また、さらなる特典は、回数に制限を設け、例えば５回（復活演出Ｅ）に達した場合には、次は復活演出Ａ（特図１の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥの場合の復活演出）に戻ってもよい。

【４７３７】
期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置に変位し、図３６７（ｉ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、前回の期待演出の長押し操作で得られたポイントを示す「１５００Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６７（ｊ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「１６５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。

【４７３８】

２回目から９回目の告知役物Ｕの動作中も１回目の場合と同様にポイントをためることができる。図３６７（ｋ）は、９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作された場合の９回目までの告知役物Ｕの動作が終了した状態を示しており、２８５０Ｐたまった状態を示す「２８５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。また、まだポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４７３９】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図３６７（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図３６７（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが３０００Ｐたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図３６７（ｎ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利Ａ！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。つづいて、図３６７（ｏ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３と、復活演出Ａが行われたことおよびさらに次に発生する確変状態または時短状態においてスーパーリーチＥになった場合には、希少な演出である復活演出Ｂが行われることを示す「復活Ａ×２（次は復活Ｂだよ）」の復活演出種別情報Ｕｂ１４が表示される。

したがって、時短状態または確変状態が継続して続いた場合に、希少な演出である復活演出Ｂを表示することができる。

【４７４０】

なお、次に発生する復活演出の示唆は、大当たりの種別に応じて異ならせてもよい。例えば、確変大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ｂを表示し、時短大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ｃを表示する。なお、上述した実施例では、当たり種別に確変も時短も付かない通常大当たりが無かったが、通常当たりを含めてもよい。この場合は、通常大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ａとする。これにより、この期待演出におけるミニゲームの結果、遊技者に示される次の復活演出に関する情報によって、次の遊技状態が確変状態、時短状態、通常状態のいずれであるかの示唆を与えることができる。なお、確変状態、時短状態、通常状態の３つをすべて示唆しなくても、そのうちの少なくともいずれか１つを示唆する態様であってもよい。

【４７４１】

なお、上述の例では、期待演出は、スーパーリーチＥのみで行われていたが、他の種別のリーチ演出でも行える構成であってもよい。

【４７４２】

＜変形例１＞上述した実施例では、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出が同じである場合について説明したが、特定演出が複数（例えば特定演出Ａと特定演出Ｂの２つ）あり、特図１用始動入賞３３ａへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出（例えば特定演出Ａ）と、特図２用始動入賞

装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出（例えば特定演出Ｂ）とを異ならせるようにしてもよい。これにより、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させる遊技状態と特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させる遊技状態とにより特定演出を異ならせることができ、通常状態で確変当たりや時短当たりとなったときに次の遊技状態を報知する「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０を確変状態で確変当たりとなったときに「次も確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０や時短状態で時短当たりとなったときに「次も時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０表示することで次の遊技状態を報知するだけでなく現在の遊技状態も報知することができる。

【４７４３】

＜変形例２＞上述した実施例では、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われると落下演出が実行され告知役物Ｕが下限位置に変位する制御について説明したが、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われると出現位置に位置している告知役物Ｕが上限位置に変位してから下限位置に変位する制御であってもよい。これにより、告知役物Ｕが出現位置に位置しているために表示画面４２ａと重なる部分の情報が見えなくなっているが告知役物Ｕを上限位置に変位させることにより表示画面４２ａと重なっていた部分の情報を見せることができる。例えば、告知役物Ｕが出現位置に位置しているときに操作判定情報Ｕｂ６の宝箱からでてきたエネルギーカプセルと告知役物Ｕが重なっていた場合には遊技操作部８１が押されている間はエネルギーカプセルにエネルギーがたまっていく演出がみえないのでエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができないが、告知役物Ｕを上限位置に変位させることによりエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができる。

【４７４４】

＜変形例３＞上述した実施例では、期待演出状態において遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われた場合に特定演出を実行するように制御していたが、期待演出状態において期待演出を実行する期間としてあらかじめ決められた時間の経過後（遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われなかった場合でも）に特定演出を実行するように制御していてもよい。

【４７４５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例５８のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【４７４６】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能で

ある。これは、上述した（Ｕｂ１）の遊技機の一例である。
【４７４７】
　また、サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、期待演出状態において告知役物Ｕを出現位置に動作させてから１０秒を経過した場合に、（所定時間長押しする操作がなくても）復活演出の制御に移行する。これは、上述した（Ｕｂ２）の遊技機の一例である。
【４７４８】
　また、サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、告知役物Ｕを上限位置から出現位置に動作させてから（所定時間長押しする操作がなくても）第１時間（例えば１０秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態と、告知役物Ｕを上限位置から出現位置に動作させてから第１時間（例えば２秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態を有する。これは、上述した（Ｕｂ３）の遊技機の一例である。
【４７４９】
　また、告知役物Ｕは、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２とを有する。サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、第１告知役物Ｕ１が動作する状態と第２告知役物Ｕ２が動作する状態を有し、第２告知役物Ｕ２が動作する状態において操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われた場合に当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆する演出特典情報Ｕｂ１０を先取り的に表示することができる。これは、上述した（Ｕｂ４）の遊技機の一例である。
【４７５０】
　また、表示制御装置４５は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば１秒間）長押しする操作が行われた場合に長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２を第３図柄表示装置４２に表示させる機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば１秒間）長押しする操作が行われた回数に応じて、特典付与情報Ｕｂ１２のポイント数を更新し、復活演出で長押しする操作が行われた回数に対応するポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ５）の遊技機の一例である。
【４７５１】
　また、特図１用始動入賞装置３３ａと特図２用始動入賞装置３３ｂとを備え、サブ制御装置２６２は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立した場合に期待演出を実行可能で、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出Ａを第３図柄表示装置４２に表示させ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出Ｂを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ６）の遊技機の一例である。
【４７５２】
　また、サブ制御装置２６２は、期待演出状態において告知役物Ｕが出現位置に位置しているときに操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われた場合に告知役物Ｕを上限位置に動作させてから落下演出に移行することが可能である。これは、上述した（Ｕｂ７）の遊技機の一例である。
【４７５３】
　また、サブ制御装置２６２は、期待演出状態において所定時間経過後に復活演出に移行することが可能である。これは、上述した（Ｕｂ８）の遊技機の一例である。
【実施例５９】
【４７５４】

以降、実施例５９についてのパチンコ機１０について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、上述までの実施例５７，実施例５８のパチンコ機１０とは、遊技盤３０の構成がとくにセンターフレーム４７Ａに関して異なるので、異なる部分について具体的に説明し、同じ構成部分については同一符号を付すに留める。なお、本実施例においても、上述した実施例５７，実施例５８と同じく、告知役物Ｕによる期待演出を実行する構成であってもよい。

【４７５５】

図３６８は、実施例５９のパチンコ機１０に係る遊技盤３０の正面図である。図３６９は、センターフレーム４７Ａを裏面から見た分解斜視図である。

【４７５６】

センターフレーム４７Ａは、略円形の中央に第３図柄表示装置４２を囲うように収納する開口が形成された略リング形状をしている。センターフレーム４７Ａは、その庇部分の中央からやや左寄りの位置とやや右寄りの位置とに２つの開口Ｕｃ２が形成されている。また、センターフレーム４７Ａは、この左側および右側の開口Ｕｃ２から入球した遊技球をセンターフレーム４７Ａの下部のステージ装置Ｕｃ１に誘導する誘導通路Ｕｃ７が、第１フレームＵｃ３の内部の左右両側に形成されている。すなわち、通常遊技中は、左側の開口Ｕｃ２に入球した遊技球が、左側の誘導通路Ｕｃ７に誘導されて、ステージ装置Ｕｃ１上を転動する。確変状態や時短状態中は、右打ち遊技が行われるので、右側の開口Ｕｃ２に入球した遊技球が、右側の誘導路Ｕｃ７に誘導されて、ステージ装置Ｕｃ１上を転動する。

【４７５７】

次に、図３６９を参照してこのセンターフレーム４７Ａの構造について説明する。センターフレーム４７Ａは、大きく分けて、遊技盤３０の前面側にくる第１フレームＵｃ３と、この第１フレームＵｃ３の裏面側に組み合わされる第２フレームＵｃ４と、センターフレーム４７Ａの下部に位置するステージ装置Ｕｃ１と、このステージ装置Ｕｃ１に組み付けられる可動装飾機構Ｕｃ１０とから構成されている。以下、各構成について具体的に説明する。

【４７５８】

第１フレームＵｃ３は、その上部中央からやや左寄りと右寄りの地位に遊技球の入球可能な大きさの矩形状の切り欠きが形成されており、この切り欠きが開口Ｕｃ２として機能する。また、第１フレームＵｃ３は、開口Ｕｃ２の左側と右側には、左右それぞれの開口Ｕｃ２に入球した遊技球を左右それぞれに誘導する誘導通路Ｕｃ７が形成されている。

【４７５９】

誘導通路Ｕｃ７は、第１フレームＵｃ３の左右それぞれの下端にて、ステージ装置Ｕｃ１に向けて遊技球を排出している。そのため、誘導通路Ｕｃ７は、ステージ装置Ｕｃ１の手前側から遊技球を排出している。なお、誘導通路Ｕｃ７は、第１フレームＵｃ３の左右それぞれの下端にて、遊技球の転動方向が遊技盤３０の奥側に変更されるように構成して、ステージ装置Ｕｃ１の奥側から遊技球を排出するものであってもよい。

【４７６０】

次に、ステージ装置Ｕｃ１は、第１フレームＵｃ３の下部内側に水平姿勢で取り付けられている。このステージ装置Ｕｃ１の表面は、概ね、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。そのため、遊技球は、ステージ装置１の表面を左右両方向に転動ないし揺動されることが可能である。このステージ装置Ｕｃ１は、さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤３０の奥側から手前側に向けて幅狭のテーパー状であり、かつ、前下がりの溝（後述する前方傾斜部Ｕｃ２７）が形成されている。

【４７６１】

本実施例のステージ装置Ｕｃ１は、その転動面ｃ２１ａを構成する部材およびその近傍の遊技者の視野に入る部材がアクリル樹脂などの透明材料によって成形されている。

【４７６２】

第２フレームＵｃ４は、ステージ装置Ｕｃ１が取り付けられた状態の第１フレームＵｃ３の裏面側から取り付けられる部材である。第２フレームＵｃ４は、略中央に第３図柄表示装置４２の液晶パネルが収まる横長矩形状の開口が形成されている。フレーム上部には、センターフレーム４７Ａに取り付けられる電球やＬＥＤなどの電飾や遊技物品などに電力を供給するための電源ラインをまとめて一箇所に接続するためのコネクタ基板が取り付けられる。

【４７６３】

次に、ステージ装置Ｕｃ１の構造について説明する。図３７０は、ステージ装置Ｕｃ１を正面から見た斜視図である。図３７１は、ステージ装置Ｕｃ１を裏面から見た斜視図である。図３７２は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるステージ装置Ｕｃ１の正面図である。図３７３は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるステージ装置Ｕｃ１の正面図である。図３７４は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるステージ装置Ｕｃ１の上面図である。図３７５は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるステージ装置Ｕｃ１の上面図である。図３７６は、ステージ装置Ｕｃ１の分解斜視図である。図３７７は、第２支持部Ｕｃ５０の分解斜視図である。なお、図３７２は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるときの右側の駆動部Ｕｃ６０の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。また、図３７３は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるときの右側の駆動部Ｕｃ６０の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。

【４７６４】

ステージ装置Ｕｃ１は、大きく分けると、遊技球が揺動する揺動面Ｕｃ２１を有するステージ部Ｕｃ２０と、一部が揺動面Ｕｃ２１に露出するようにステージ装置Ｕｃ１に組み付けられる２つの可動装飾機構Ｕｃ１０とを備えている。２つの可動装飾機構Ｕｃ１０は、それぞれ、揺動面に装飾部位が露出するように組み付けられた状態で、所定の軸を中心に往復可動部として所定の往復動作を行う２組の可動装飾部Ｕｃ３０と、可動装飾部Ｕｃ３０（可動物、可動部材、可動役物とも呼ぶ）を回動可能に支持する第１支持部Ｕｃ４０と、第１支持部Ｕｃ４０を支持する第２支持部Ｕｃ５０と、第２支持部Ｕｃ５０に支持された状態で可動装飾部Ｕｃ３０を往復可動部として動作させる駆動力を発生させる駆動部Ｕｃ６０とを備える。

【４７６５】

ステージ部Ｕｃ２０の構成について説明する。ステージ部Ｕｃ２０は、通路出口Ｕｃ８から排出された遊技球が転動する転動面Ｕｃ２１と、転動面Ｕｃ２１に形成された可動装飾部Ｕｃ３０を露出させるための開口部Ｕｃ２３と、転動面Ｕｃ２１の後端を形成する後壁部Ｕｃ２４と、通路出口Ｕｃ８から排出された遊技球を可動装飾物である可動装飾部Ｕｃ３０に向けて付勢するように傾斜する傾斜面Ｕｃ２５と、転動面Ｕｃ２１の幅方向の中央部に揺動してきた遊技球を前方へ案内する前方傾斜部Ｕｃ２７と、前方傾斜部Ｕｃ２７の前端に相当する中央排出部Ｕｃ２９とを備える。

【４７６６】

転動面Ｕｃ２１は、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤３０の奥前から手前側に向けて幅狭のテーパー状であり、かつ、前下がりに傾斜する前方傾斜部Ｕｃ２７が形成されている。可動装飾部Ｕｃ３０の上面と開口部Ｕｃ２３の周囲との高さがほぼ揃っている退避位置に位置するときは、通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を傾斜した遊技球は、そのときの勢いと方向とに応じて可動装飾部Ｕｃ３０の上面を含めて転動面Ｕｃ２１を転動する。このとき、遊技球は、可動装飾部Ｕｃ３０の上面を転動して後壁部Ｕｃ２４で弾かれて、中央山部の方向へ転動される。遊技球に勢いがあれば、中央山部を登り切り、前方傾斜部Ｕｃ２７によって前方に付勢されて、中央排出部Ｕｃ２９から遊技領域３０ａに排出される。

【４７６７】

開口部Ｕｃ２３は、転動面Ｕｃ２１の谷部に形成された４個の開口部Ｕｃ２３ａ，Ｕｃ

２３ｂ，Ｕｃ２３ｃ，Ｕｃ２３ｄ（総称するときは開口Ｕｃ２３もと呼ぶ）である。開口Ｕｃ２３は、可動装飾部Ｕｃ３０の上面視の形状（やや細長い六角形）よりもやや大きい相似形になるように形成されている。開口Ｕｃ２３は、横並びに形成されている。開口部Ｕｃ２３ａは、可動装飾部Ｕｃ３０ａが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｂは、可動装飾部Ｕｃ３０ｂが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｃは、可動装飾部Ｕｃ３０ｃが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｄは、可動装飾部Ｕｃ３０ｄが往復可動部として動作するための空間を形成している。

【４７６８】

以下では、左側の開口Ｕｃ２３について説明するが、右側の開口Ｕｃ２３も左右対称に形成されている。開口部Ｕｃ２３ｄは、最も中央山部寄りに形成され、六角形の長軸が遊技機正面を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ｃは、開口部Ｕｃ２３ｄの左側に形成され、六角形の長軸が遊技機正面よりもやや右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ｂは、開口部Ｕｃ２３ｃの左側に形成され、六角形の長軸が開口部Ｕｃ２３ｃよりも右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ａは、開口部Ｕｃ２３ｂの左側に形成され、六角形の長軸が開口部Ｕｃ２３ｂよりも右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３の形状は、後述する可動装飾部Ｕｃ３０による遊技球の転動態様への影響を考慮して種々の形状（例えば上面視で円形、正方形、長方形など）決定されている。

【４７６９】

転動面Ｕｃ２１における遊技球の転動態様について説明する。通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を下った遊技球は、誘導通路Ｕｃ７および通路出口Ｕｃ８から排出されたときの遊技球の勢いや傾斜面Ｕｃ２５を通過する箇所に応じて、転動面Ｕｃ２１を転動する経路が変わってくる。具体的には、遊技球の勢いが最も弱い（４番目に強い）場合は第１経路Ｕｃ２１ａを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（３番目に強い）場合は第２経路Ｕｃ２１ｂを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（２番目に強い）場合は第３経路Ｕｃ２１ｃを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（１番目に強い）場合は第４経路Ｕｃ２１ｄを転動し易い。

【４７７０】

可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合、通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を下った遊技球は、後壁部Ｕｃ２４に衝突および反射されて中央山部に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。すなわち、第１経路Ｕｃ２１ａを転動する遊技球は、後壁部Ｕｃ２４の左側半分の中央付近で右斜め前方に反射されるため、中央山部の前方を乗り越えず、前方傾斜部Ｕｃ２７に入り難い。しかし、第２経路Ｕｃ２１ｂおよび第３経路Ｕｃ２１ｃを転動する遊技球は、左側半分のやや右寄り付近で右斜め前方に反射されるので、中央山部の中央に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７の中央に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。また、第４経路Ｕｃ２１ｄを転動する遊技球は、後壁部Ｕｃ２４の左側半分の右端付近で反射されるので、中央山部のやや奥側に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７の上部に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。中央排出部Ｕｃ２９から排出された遊技球は、高い確率で特図１用始動入賞装置３３ａに入球する。本例では、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合は、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易いようにしたが、前方傾斜部Ｕｃ２７に入り難い態様を半分ずつになるようにしてもよい。そのような場合は、ステージ装置Ｕｃ１の動作不良が遊技に与える影響が大きくなるので、ステージ装置Ｕｃ１の組み付けの正確さがより一層求められる。

【４７７１】

可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合について説明する。可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合とは、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球が、転動面Ｕｃ２１から突出した可動装飾部Ｕｃ３０に衝突および反射して、中央山部を乗り越えられずに、中央排出部Ｕｃ２９以外の箇所から前方に排出され易いことである。具体的には、第１経路Ｕｃ２１ａを転動する遊技球は、突出状態の第１可動装飾部Ｕｃ３０ａの左側面Ｕｃ３１ａに

反射され、そのまま谷部を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第２経路Ｕｃ２１ｂを転動する遊技球は、突出状態の第２可動装飾部Ｕｃ３０ｂの左側面Ｕｃ３１ｂに反射され、谷部と中央山部との間を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第３経路Ｕｃ２１ｃを転動する遊技球は、突出状態の第３可動装飾部Ｕｃ３０ｃの左側面Ｕｃ３１ｃに反射され、中央山部の上り始めの箇所を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第４経路Ｕｃ２１ｄを転動する遊技球は、突出状態の第４可動装飾部Ｕｃ３０ｄの左側面Ｕｃ３１ｄに反射され、中央山部の中間の箇所を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａにはやや入球し難い。

【４７７２】

このように、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合と、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合とで、転動部４２１での遊技球の転動態様が異なる。本例では、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける状態を通常状態（特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い状態）とし、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない状態（特図１用始動入賞装置３３ａには入球し易い状態）を通常状態よりも有利な有利状態としている。

【４７７３】

ステージ装置Ｕｃ１の組み立て態様について説明する。ステージ装置Ｕｃ１は、ステージ部Ｕｃ２０と第２支持部Ｕｃ５０との間に、可動装飾部Ｕｃ３０と第１支持部Ｕｃ４０とを挟み込んだ状態で、ネジ止めによって固定されることによって組み立てられる。

【４７７４】

可動装飾部Ｕｃ３０は、ステージ部Ｕｃ２０に形成された開口４２３にわずかな隙間を残して挿入されるキャップ状のキャップ部Ｕｃ３１が横一列に４つ連続している部材である。キャップ部Ｕｃ３１は、ステージ部Ｕｃ２０から露出する部位が、導光部材Ｕｃ５５から導光された光を発散するように構成され、装飾部材として機能している。可動装飾部Ｕｃ３０は、キャップ部Ｕｃ３１の開口側に１開口につき２～３本の支持用突起Ｕｃ３２が配設され、この支持用突起Ｕｃ３２が第１支持部Ｕｃ４０の上面に形成された支持用穴Ｕｃ４１に挿入されることで、第１支持部Ｕｃ４０の上面に位置決めされて支持（組み付け）されている。可動装飾部Ｕｃ３０は、この支持状態で、後述する駆動部Ｕｃ６０　の駆動力の供給および停止によって、開口Ｕｃ２３から僅かに突出したり、開口Ｕｃ２３の周面とほぼ同じ高さに戻ったりする所定の往復動作を行う往復動作部として機能している。可動装飾部Ｕｃ３０は、キャップ部Ｕｃ３１が、ステージ部Ｕｃ２０などの遊技者に視認される部位を含めて、同じ有色もしくは無色の光透過性樹脂で成形するとよい。そのようにすれば、同じ揺動面Ｕｃ２１であるように視認されていても、可動装飾部Ｕｃ３０の動作態様によっては異なる転動を楽しませることができる。また、可動装飾部Ｕｃ３０のキャップ部Ｕｃ３１のみを異なる色に着色してもよい。そのようにすれば、可動装飾部Ｕｃ３０の態様が遊技者に有利な態様か否かに注目を集めて、転動面Ｕｃ２１での遊技をより一層楽しませることができる。

【４７７５】

第１支持部Ｕｃ４０は、第２支持部Ｕｃ５０に配設された導光部材Ｕｃ５５が挿入される挿入孔Ｕｃ４２が形成されており、この挿入孔Ｕｃ４２の周辺に上述した支持用穴Ｕｃ４１が形成されている。また、第１支持部Ｕｃ４０は、その一方の端部に、第２支持部Ｕｃ５０に軸支されるための支軸Ｕｃ４３と、後述する駆動部Ｕｃ６０の駆動力を受ける駆動力受け部Ｕｃ４４を備えている。

【４７７６】

駆動部Ｕｃ６０は、図３７２に示すように、駆動部ケースＵｃ６１と、駆動部ケースＵｃ６１に収容されるソレノイドＵｃ６２と、ソレノイドＵｃ６２のプランジャに固定された上下方向に駆動される上下可動板Ｕｃ６３と、上下可動板Ｕｃ６３に接続された回動アームＵｃ６４と、回動アームＵｃ６４の回動の中心となる支軸Ｕｃ６５と、回動アームＵｃ６４が変位した場合に回動アームＵｃ６４を元の位置に戻す付勢力を発生させる板バネなどの弾性部材Ｕｃ６６と、駆動部ケースＵｃ６１の上面に形成され、回動アームＵｃ６

４の先端が出入りする開口Ｕｃ６７と、駆動部ケースＵｃ６１を第２支持部Ｕｃ５０にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部Ｕｃ６８と、ステージ装置Ｕｃ１に組み付けられた状態の駆動部ケースＵｃ６１を第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの奥面にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部Ｕｃ６９とを備える。

【４７７７】

ソレノイドＵｃ６２は、プランジャの先端を下方に向けて取り付けられており、非通電時にはプランジャに備えられた戻しバネの復元力によって上下可動板Ｕｃ６３がソレノイド本体の近傍に位置している。プランジャの後端は、ソレノイド本体の後端から付き出ている。また、ソレノイドＵｃ６２は、通電時には上下可動板Ｕｃ６３がソレノイド本体から離れた離間位置に変位される。上下可動板Ｕｃ６３が離間位置に変位されると、回動アームＵｃ６４の先端は、駆動力受け部Ｕｃ４４から離されて、開口Ｕｃ６７の近傍まで戻される。上下可動板Ｕｃ６３が近傍位置に変位されると、回動アームＵｃ６４の先端は、開口部４６７の近傍から駆動力受け部Ｕｃ４４に向けて突出されて、駆動力受け部Ｕｃ４４に駆動力を伝達する。これにより、通常時において駆動力受け部Ｕｃ４４を介して第１支持部Ｕｃ４０が回動変位され、第１支持部Ｕｃ４０に接続された可動装飾部Ｕｃ３０も回動変位される。

【４７７８】

第２支持部Ｕｃ５０の組み立て態様について説明する。第２支持部Ｕｃ５０は、大きく分けて、ベースとなるベース部材Ｕｃ５１と、ベース部材Ｕｃ５１に取り付けられる発光基板Ｕｃ５２と、発光基板Ｕｃ５２をベース部材Ｕｃ５１に取り付けるための発光基板取付用部材Ｕｃ５３と、ベース部材Ｕｃ５１，発光基板Ｕｃ５２および発光基板取付用部材Ｕｃ５３を覆うカバー部材Ｕｃ５４と、発光基板Ｕｃ５２から発せられた光を導く導光部材Ｕｃ５５と、導光部材Ｕｃ５５をベース部材Ｕｃ５１に取り付けるための導光部材取付用部材Ｕｃ５６とを備える。発光基板Ｕｃ５２は、実施例１などで上述した保留ランプ４０ｃを点灯させるための発光基板であってもよい。すなわち、発光基板Ｕｃ５２のＬＥＤによって点灯される可動装飾部Ｕｃ３０のキャップ部Ｕｃ３１は、保留ランプであってもよい。具体的には、４つ横並びのキャップ部Ｕｃ３１を、左側から順に１～４の保留ランプにそれぞれ対応させる。このように構成すれば、例えば後述するように、左から４つ目の可動装飾部Ｕｃ３０が点灯し、その点灯がスーパーリーチＥを示す色（例えば赤色）であった場合、当該スーパーリーチＥに係る変動表示中に、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置に位置する有利な状態になることが示唆される。

【４７７９】

ベース部材Ｕｃ５１は、第１支持部Ｕｃ４０の支軸４０３を保持する軸受け部Ｕｃ５１ａと、発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４とをネジ止めによって固定するための締結部Ｕｃ５１ｂとを備える。発光基板Ｕｃ５２は、導光部材Ｕｃ５５側に光を発するＬＥＤＵｃ５２ａと、締結部Ｕｃ５１ｂに連通した状態でネジ止めによって固定するための締結部Ｕｃ５２ｂとを備える。発光基板取付用部材Ｕｃ５３は、ＬＥＤＵｃ５２ａから発光された光を各導光部材Ｕｃ５５に案内するように４箇所に形成された筒状の光ガイド部Ｕｃ５３ａと、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５２ｂに連通する締結部Ｕｃ５３ｂとを備える。カバー部材Ｕｃ５４は、光透過性樹脂で形成された部材であって、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５３ｂに連通する締結部Ｕｃ５４ｂを備える。導光部材取付用部材Ｕｃ５６は、導光部材Ｕｃ５５が横一列に並んだ状態で挿入される挿入孔と、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５２ｂ，締結部Ｕｃ５３ｂ，締結部Ｕｃ５４ｂと連通する締結部Ｕｃ５６ｂとを備える。

【４７８０】

このように、ベース部材Ｕｃ５１と発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４と導光部材Ｕｃ５５と導光部材取付用部材Ｕｃ５６とが正しく組み立てられることによって、ステージ装置Ｕｃ１を正しく組み立てるための第２支持部Ｕｃ５０を構成することができる。もし仮に、ベース部材Ｕｃ５１と発光基板Ｕｃ５２と発光基

板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４と導光部材Ｕｃ５５と導光部材取付用部材Ｕｃ５６とが正しく組み立てられていなければ、これらの部材間に不要な隙間が生じるなどして、正しい第２支持部Ｕｃ５０を構成することはできない。そのため、正しく組み立てられなかった第２支持部Ｕｃ５０を用いてステージ装置Ｕｃ１を組み立てようとすると、第１支持部Ｕｃ４０の支軸Ｕｃ４３が第２支持部Ｕｃ５０の軸受け部Ｕｃ５１ａに正しく収まらないなどのため、ステージ装置Ｕｃ１を正しく組み立てることはできない。なお、一応組み立てることができたとしても、ステージ装置Ｕｃ１では部品間に不要な隙間が生じてしまい、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる際に、転動面Ｕｃ２１と同じ高さ（退避位置）にしようとしても、浮き上がってしまい、可動装飾部Ｕｃ３０が有利状態であるにも関わらず、遊技者に不利な態様となる恐れがある。このような組み立てを許容するような不良が残ってしまうことがある。このような不良をも検出するできるように以下の検出機構を用いることが望ましい。

【４７８１】

ステージ装置Ｕｃ１の組み立て状態を検出する構成について図３７８および図３７９を参照して説明する。図３７８（ａ）（ｂ）（ｃ）は、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃの要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。図３７９は、役物エラー判別処理を示すフローチャートである。

【４７８２】

第２支持部Ｕｃ５０は、正しい第１支持部Ｕｃ４０が取り付けされているか、または、第１支持部Ｕｃ４０が正しく取り付けられているかどうかを検出する構成を備える。具体的には、第２支持部４６０のベース部材Ｕｃ５１は、第１支持部Ｕｃ４０の支軸Ｕｃ４３が軸受け部Ｕｃ５１ａに収まっているかどうかを検出する支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃを備えている。例えば、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、軸受け部Ｕｃ５１ａの対向する位置に配設された発光素子と受光素子からなるフォトセンサである。ステージ装置Ｕｃ１が光透過性樹脂で成形されている場合は、正しく取り付けられた場合の発光素子と受光素子との間にくる箇所に、遮光部材（被検出部）を配置するとよい。また、フォトセンサと被検出部との発光と受光を行うことができる範囲を狭くすることで、正確に取り付けられなかった場合に、取り付け不良を検出し易くしてもよい。また、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、支軸Ｕｃ４３の左右両端にそれぞれ設けるとよい。そうすれば、支軸Ｕｃ４３の左右のいずれか一方で取り付け不良が生じても、それぞれ検出することができる。

【４７８３】

支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、支軸Ｕｃ４３が軸受け部Ｕｃ５１ａに収まると、信号をサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信した信号レベルに基づき、正しい第１支持部Ｕｃ４０が正しく第２支持部Ｕｃ５０に取り付けられているか否かを判別するための支軸取付エラー判別部を備える。支軸取付エラー判別部は、正しい第１支持部Ｕｃ４０が正しく第２支持部４６０に取り付けられていないと判別された場合、第３図柄表示装置４２に役物エラーが発生したことを表示させる指示コマンドを表示制御装置４５に送信するための取付エラー表示指示部を備える。

【４７８４】

第３図柄表示装置４２には、役物エラー表示指示コマンドが送られた場合、例えば、表示画面の隅に「役物エラー発生」のような役物エラー画像Ｕｃ７１が表示される。

【４７８５】

図３７９を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う役物エラー判別処理について説明する。

【４７８６】

ステップＵｃ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する支軸取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。支軸取付エラーフラグがオンであれば、すでに第１支持部Ｕｃ４０と第２支持部Ｕｃ５０とが正常に取り付けられていない役物取付エラーが発生しているので、ステップＵｃ１０５に進む。支軸取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ１０２に進む。

【４７８７】
ステップＵｃ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃによって支軸Ｕｃ４３が検出されたか否かを判断する。つまり、第１支持部Ｕｃ４０が第２支持部Ｕｃ５０に正しく取り付けられたか否かを判断する。支軸取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップＵｃ１０３に進む。
【４７８８】
ステップＵｃ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に役物取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置４５に送信する。ステップＵｃ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラーフラグをオンにする。これにより、この役物取付エラーが解消されるまで（つまり、第１支持部Ｕｃ４０が第２支持部Ｕｃ５０に正しく取り付けられるまで）第３図柄表示装置４２には役物取付エラーが継続して表示される。
【４７８９】
ステップＵｃ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。役物取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置２６２の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。役物取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信されるように構成されている。エラー解除スイッチの押下があればステップＵｃ１０６に進む。ステップＵｃ１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。
【４７９０】
このように、役物取付エラー解除スイッチの押下があるまで第３図柄表示装置４２には役物取付エラーが継続して表示される。その一方で、役物取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者が役物取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的に役物取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。
【４７９１】
ステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付け状態を検出する構成について図３８０および図３８１を参照して説明する。図３８０（ａ）（ｂ）（ｃ）は、ステージ取付検出部Ｕｃ３の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。図３８１は、ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。
【４７９２】
ステージ装置Ｕｃ１は、センターフレーム４７Ａの下部において、第１フレームＵｃ３と第２フレームＵｃ４とに挟まれるように配設されている。具体的には、ステージ装置Ｕｃ１は、第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａに載置された状態で第１フレームＵｃ３にネジ止めによって固定されている。ステージ装置Ｕｃ１に設けられる締結部Ｕｃ６９と第１フレームＵｃ３に設けられる締結部Ｕｃ３ｂにネジが挿入されることよって固定される。ネジ頭側に位置する締結部Ｕｃ６９は、ステージ装置Ｕｃ１の外側面（駆動部Ｕｃ６０の外側面）に設けられている。ネジ先端側に位置する締結部Ｕｃ３ｂは、第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの側壁面に設けられている。
【４７９３】
また、第１フレームＵｃ３には、図３６９に示すように、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に取り付けられことを検出するためのステージ取付検出部Ｕｃ３が設けられている。ステージ取付検出部Ｕｃ３は、フォトセンサであって、投光素子および受光素子が第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの奥面に配設されている。ステージ取付検出部Ｕｃ３によって検出されるステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄは、図３７０に示すように、ステージ装置Ｕｃ１の前面側（駆動部Ｕｃ６０の前面側）に設けられる被検出部位であっ

て、下側載置部Ｕｃ３ａに取り付けられた状態でステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄがフォトセンサによって検出されるように構成されている。

【４７９４】

ステージ取付検出部Ｕｃ３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に接続されており、ステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出しているか否かは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって判定できるように構成されている。また、後述するように、パチンコ機１０の電源がＯＮされた状態でステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出していない場合には、第３図柄表示装置４２に「役物部品が取り付けられていません」というような役物取付エラー画像Ｕｃ７２が表示されるように構成されている。これによって、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に取り付けされていない状態や、誤ったステージ装置が第１フレームＵｃ３に取り付けられた状態を検出することができる。また、ステージ装置Ｕｃ１が正しく組み立てられていない状態で第１フレームＵｃ３に取り付けられた場合には、ステージ取付検出部Ｕｃ３に対するステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄの位置関係に誤差が生じるため、ステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出できなくなる。これによって、上述した支軸Ｕｃ４３とは異なる部分に役物取付エラーが発生した場合にも、これをステージ取付エラーとして検出することができる。また、ステージ取付検出部Ｕｃ３は、下側載置部Ｕｃ３ａの上下左右の異なる箇所に複数設けるとよい。例えば、下側載置部Ｕｃ３ａに水平方向に少なくとも２つ設ければ、ステージ装置Ｕｃ１の取り付け不良が生じて、ステージ装置Ｕｃ１が傾いて取り付けられた場合にも、これを検出することができる。

【４７９５】

図３８１を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うステージ取付エラー判別処理について説明する。

【４７９６】

ステップＵｃ２０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステージ取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステージ取付エラーフラグがオンであれば、すでに上述したようなステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付けが正常でないステージ取付エラーが発生しているので、ステップＵｃ２０５に進む。ステージ取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ２０２に進む。

【４７９７】

ステップＵｃ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付検出部Ｕｃ３ｃによってステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄが検出されたか否かを判断する。つまり、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に正しく取り付けられたか否かを判断する。ステージ取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップＵｃ２０３に進む。

【４７９８】

ステップＵｃ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にステージ取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置４５に送信する。ステップＵｃ２０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラーフラグをオンにする。これにより、このステージ取付エラーが解消されるまで（つまり、ステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付けが正常になるまで）第３図柄表示装置４２にはステージ取付エラーが継続して表示される。

【４７９９】

ステップＵｃ２０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。ステージ取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置２６２の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。ステージ取付エラー解除スイッチは、上述した役物エラー解除スイッチと兼用されていてもよい。ステージ取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信されるように構成されている。ステージ取付エラー解除スイッチの押下があればステップＵｃ２０６に進む。ステップＵｃ２０６では、サブ制御

装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。ステージ取付エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

【４８００】

このように、ステージ取付エラー解除スイッチの押下があるまで第３図柄表示装置４２にはステージ取付エラーが継続して表示される。その一方で、ステージ取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者がステージ取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的にステージ取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

【４８０１】

可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成について図３８２および図３８３を参照して説明する。図３８２（ａ）（ｂ）（ｃ）は、役物動作位置検出部Ｕｃ６４ａ等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。図３８３は、役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。

【４８０２】

この可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成によって、可動装飾部Ｕｃ３０が動作時間に従って動作を行っているか否かが判別される。これによって、可動装飾部Ｕｃ３０が動作時間に達したにも関わらず、本来の動作を行っていない状態が発生した場合に、これを検出することができる。とくに、可動装飾部Ｕｃ３０の動作は、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球に影響を与えるので、不正な手段によって可動装飾部Ｕｃ３０の動作を為そうとする恐れがあるため、このような不正な行為を低減することができる。

【４８０３】

可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成は、例えば駆動部Ｕｃ６０に備えられる。具体的には、駆動部Ｕｃ６０は、例えば回動アームＵｃ６４の動作範囲に含まれる２箇所、すなわち、回動アームＵｃ６４が可動装飾部Ｕｃ３０を突出させる時の二点鎖線に示す役物突出位置と、回動アームＵｃ６４が可動装飾部Ｕｃ３０を突出させない時の役物退避位置とに、回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を備える。役物突出位置に回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａと呼び、役物退避位置に回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂと呼ぶ。

【４８０４】

役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂは、例えばフォトセンサであり、駆動部ケースＵｃ６１の前後もしくは左右に発光素子，受光素子を備えて、回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する。役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂが回動アームＵｃ６４を検出した場合、それぞれ別の信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に出力される。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、回動アームＵｃ６４が遊技者にとって有利な状態に変化させられている時間を計測するタイマー機能を備えている。このタイマー機能を役物動作時間タイマーと呼ぶ。回動アームＵｃ６４が遊技者にとって有利な状態は、本実施例では、回動アーム６４が退避位置に位置することで、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１と同じ位置に下がり、転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に遊技者に不利な影響が与え難い状態である。

【４８０５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂ，役物動作時間タイマーによって、不正な手段によって可動装飾部Ｕｃ３０の突出が妨げられる役物動作エラーが発生していないかどうか判別している。役物動作エラーが発生した場合、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１から表示制御装置４５や音声出力制御装置４７に対して、この役物動作エラーを報知するための指示コマンドを送る。表示制御装置４５や音声出力制御装置４６は、この役物動作エラーを表示または音声出力するための役物動作エラー報知部をそれぞれ備える。

【４８０６】

役物動作エラーは、例えば第３図柄表示装置４２に、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー画像Ｕｃ７３が表示される。役物動作エラー画像Ｕｃ７３は、エラー発生時点で表示されている画面（例えば変動表示中画面）よりも手前側もしくは最も手前側に表示される。また、役物動作エラーは、例えば音出力部２４ａから、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー音声が出力される。役物動作エラー音声は、エラー発生時点で出力されている音声よりも大きい音量で出力される。エラー発生時点で出力されている音量を小さくしてもよい。これらにより、役物動作エラーの発生が気付かれ易くなっている。

【４８０７】

図３８３を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う役物動作エラー判別処理について説明する。

【４８０８】

ステップＵｃ３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。役物動作エラーフラグがオンであれば、すでに上述したような可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態のエラーが発生しているので、ステップＵｃ３０４に進む。役物動作エラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ３０２に進む。

【４８０９】

ステップＵｃ３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂによって回動アームＵｃ６４が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している状態か否かを判断する。回動アームＵｃ６４が役物退避位置にいる場合はステップＵｃ３０３に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【４８１０】

ステップＵｃ３０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、回動アームＵｃ６４が役物退避位置にいる時間が予め定められた時間（役物動作時間）を経過したか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している時間が役物動作時間内であるか否かを判断する。役物動作時間を経過した場合は、ステップＵｃ３０４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【４８１１】

ステップＵｃ３０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物突出位置検出部によって回動アームＵｃ６４が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が通常の状態（突出位置）に、すなわち、転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えるように動作している状態か否かを判断する。回動アームＵｃ６４が役物突出位置にいない場合はステップＵｃ３０５に進み、役物突出位置にいる場合はステップＵｃ３０７に進む。

【４８１２】

ステップＵｃ３０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に役物動作エラーを報知させるための指示コマンドを第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に送信する。ステップＵｃ３０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグをオンにする。これにより、この役物動作エラーが解消されるまで（つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が役物動作位置に戻るまで）第３図柄表示装置４２や音声出力制御装置４６は役物動作エラーが継続して報知される。

【４８１３】

ステップＵｃ３０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステップＵｃ３０４で回動アームＵｃ６４が役物突出位置にいることが検出されており、このステップＵｃ３０７にて役物動作エラーフラグがオンである場合は、役物動作エラーが解消されているため、ステップＵｃ３０８に進む。そうでない場合は本処理を終了する。

【４８１４】
ステップＵｃ３０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラー報知を解除するための指示コマンドを第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に送信する。ステップＵｃ３０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグをオフにして、本処理を終了する。
【４８１５】
このように、可動装飾部Ｕｃ３０が不正な手段によって役物動作時間を越えて転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に有利な影響を与えられている場合は、役物動作エラーを報知し、不正な手段の行使が排除されるまで、第３図柄表示装置４２や音出力部２４ａには役物動作エラーが継続して報知されるので、可動装飾部Ｕｃ３０に対する不正行為を低減することができる。
【４８１６】
可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる処理について図３８４を用いて説明する。図３８４は、可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。可動装飾部動作制御処理は、例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が通常処理（その中の演出実行管理処理の一部）として行う。
【４８１７】
ステップＵｃ４０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する左可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。左可動装飾部動作中フラグがオフであればステップ４０２に進み、オンであればステップＵｃ４１１に進む。
【４８１８】
ステップＵｃ４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する右可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。右可動装飾部動作中フラグがオフであればステップＵｃ４０３に進み、そうでなければステップＵｃ４１５に進む。
【４８１９】
ステップＵｃ４０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１大当たりスーパーリーチＥもしくは特図１外れスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。つまり、特図１の変動パターンのうち特定のリーチ演出（例えば特図１スーパーリーチＥ）を実行する変動パターンが実行されるか否かを判断する。特図１スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信した場合は、ステップＵｃ４０４に進み、そうでない場合はステップＵｃ４０７に進む。
【４８２０】
ステップＵｃ４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１始動入賞装置３３ａへの入球に基づく特図１保留が４個になったか否かを判断する。これにより、スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信した場合であって、このスーパーリーチＥの変動表示中に特図１の４個目の保留となった場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させることができる。特図１保留が４個である場合はステップＵｃ４０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【４８２１】
ステップＵｃ４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動装飾部Ｕｃ３０のうち遊技機正面視で左側に位置する可動装飾部Ｕｃ３０を、その先端部が転動面Ｕｃ２１よりも上方に付きだした突出位置から転動面Ｕｃ２１と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる左側のソレノイドＵｃ６２に電圧を印加して、プランジャを押し出して、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる。ステップＵｃ４０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。
【４８２２】
ステップＵｃ４０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２の変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。受信していなければ本処理を終了する。ここで

、特図２では、例えばすべての変動パターンコマンドを受信した場合のように、特図１よりも高い頻度で可動装飾部Ｕｃ３０が動作するようにしている。特図２始動入賞装置３３ｂは、確変状態または時短状態中に入賞頻度が高くなるので、特図１用始動入賞装置３３ａの下方側に特図２用始動入賞装置３３ｂが配置されるような盤面構成であって、盤面構成が中央排出部Ｕｃ２９から排出された遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂにも入球可能となるように構成されており、遊技領域３０の釘配設領域からよりもステージ部Ｕｃ２０からの方が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させ易いように構成されていれば、特図２の変動パターンコマンドを受信した場合に可動装飾部Ｕｃ３０が動作するように設定することで、高い頻度で開放する特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させ易くなる。特図２の変動パターンコマンドを受信した場合はステップＵｃ４０８へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。なお、特図２においても特図１と同様にスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したことを条件としてもよい。

【４８２３】

ステップＵｃ４０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留が４個であるか否かを判断する。これにより、特図２の変動パターンコマンドを受信した場合であって、その変動表示中に特図２の４個目の保留となった場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させることができる。特図２保留が４個であればステップＵｃ４０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【４８２４】

ステップＵｃ４０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動装飾部Ｕｃ３０のうち遊技機正面視で右側に位置する可動装飾部Ｕｃ３０を、その先端部が転動面Ｕｃ２１よりも上方に付きだした突出位置から転動面Ｕｃ２１と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる右側のソレノイドＵｃ６２に電圧を印加して、プランジャを押し出して、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる。ステップＵｃ４１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【４８２５】

ステップＵｃ４１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したか否か（例えば４球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球の入球があればステップＵｃ４１２へ進み、そうでなければステップＵｃ４１４に進む。なお、この例では、可動装飾部Ｕｃ３０の退避動作を終える条件は、入球検出数としているが、他の条件、例えば退避動作の契機となったスーパーリーチＥの変動表示の終了や、単に所定時間の経過（ステップＵｃ４１４）を条件としてもよい。

【４８２６】

ステップＵｃ４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に引き上げるために、ソレノイドＵｃ６２への電圧の印加を止める。これにより、ソレノイドＵｃ６２のプランジャが引き込まれて、可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に引き上がる。ステップＵｃ４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【４８２７】

ステップＵｃ４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側のソレノイドＵｃ６２への電圧印加を開始してから３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過していれば上述したステップＵｃ４１２へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が動作開始してから３０秒を経過しても可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に戻らない場合は、強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【４８２８】

ステップＵｃ４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図２用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したか否か（例えば４球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球の入球があればステップＵｃ４１６へ進み、そうでなければステップＵｃ４１８に進む。

【４８２９】

ステップＵｃ４１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に引き上げるために、右側のソレノイドＵｃ６２への電圧の印加を止める。これにより、右側のソレノイドＵｃ６２のプランジャが引き込まれ、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に引き上がる。ステップＵｃ４１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【４８３０】

ステップＵｃ４１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側のソレノイドＵｃ６２への電圧印加を開始してから３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過してれいば上述したステップＵｃ４１６へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作開始してから３０秒を経過しても右側の可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に戻らない場合は、可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる演出を強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【４８３１】

＜変形例１＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０の２つに分けて説明していたが、可動装飾部Ｕｃ３０を１つとしてもよい。１つの可動装飾部Ｕｃ３０も、転動面Ｕｃ２１での遊技球が転動する態様に影響を与えるように作用する。この場合、１つの可動装飾部Ｕｃ３０は、特図１用始動入賞３３ａへの遊技球の入球と特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球のいずれに基づいても動作してもよいし、片方のみに基づいて動作してもよい。

【４８３２】

＜変形例２＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づく抽選の結果が所定条件（例えば大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥの変動パターンであること）が成立した場合に動作し、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図２のすべての変動パターン）が成立した場合に動作していたが、特図１の所定条件と特図２の所定条件とを両方とも大当たりまたは外れスーパーリーチＥの変動パターンであることとしてもよい。

【４８３３】

＜変形例３＞上述した実施例では、特図１と特図２の変動パターン選択用テーブルを共通のものとしていたが、特図１と特図２の変動パターン選択用テーブルとを別々にしてもよい。例えば、特図２の変動パターン選択用テーブルでは、スーパーリーチＥが特図１の変動パターン選択用テーブルよりも選択され易いように変動種別カウンタＣＳ２を設定してもよい。その場合、上述した特図１の所定条件と特図２の所定条件とを両方ともスーパーリーチＥの変動パターンであっても、特図２のスーパーリーチＥの方が特図２のスーパーリーチＥよりも選択され易い。そのため、特図１と特図２とが同じ変動パターンを所定条件としても、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とで動作の頻度もしくは発生し易さを異ならせることができる。

【４８３４】

＜変形例４＞上述した実施例では、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図２の入賞）が成立した場合に動作していたが、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を発生させる契機となる普通図柄用始動口３４の遊技球の通過に基づき所定条件（例えば普通図柄の当選結果の発生）が成立した場合に動作させてもよい。

【４８３５】
＜変形例５＞上述した実施例では、左側および右側の可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる所定条件は、変動パターンに関する条件と保留の数に関する条件であったが、変動パターンに関する条件のみでもよいし、保留の数に関する条件のみでもよい。
【４８３６】
＜変形例６＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ形状および大きさであったが、異なる形状や大きさであってもよい。例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を右側の可動装飾部Ｕｃ３０よりも大きくすると、左側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作する方が右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作するよりも転動面Ｕｃ２１での遊技球が転動する態様に与える影響が大きい。つまり、左側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作すると転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球は入賞しにくいが、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作しても転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球はそれほど入賞しにくくならない。形状についても同様である。
【４８３７】
＜変形例７＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ奥行きで配設されていたが、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とで奥行きを異ならせてもよい。例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を右側の可動装飾部Ｕｃ３０よりも手前側に配設することで、センターフレーム４７Ａの左側の通路出口Ｕｃ８から排出される遊技球が左側の可動装飾部Ｕｃ３０に衝突する地点と、センターフレーム４７Ａの右側の通路出口Ｕｃ８から排出される遊技球が右側の可動装飾部Ｕｃ３０に衝突する地点との位置関係が異なるため、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球の入賞し易さに変化を付けることができる。
【４８３８】
＜変形例８＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ回転方向での駆動力受け部Ｕｃ４４の回動に伴って動作していたが、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との向き（並び方向）を変化させる場合には、左側の駆動力受け部Ｕｃ４４の回転軸と右側の駆動力受け部Ｕｃ４４の回転軸とを異ならせてもよい。左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との向きを変化させることで、左側と右側とで転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球の入賞し易さをさらに変化することができる。
【４８３９】
＜変形例８＞上述した実施例では、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に動作させる演出は、実施例５７，実施例５８も同様であるが、変動中に所定条件（例えば所定数の保留が貯まる）もしくは抽選の結果が所定条件を満たした（例えば特定のスーパーリーチであった）場合に実行されていたが、変動中や抽選の結果以外の条件を満たした場合に実行してもよい。例えば、大当たりラウンド遊技中の所定タイミング（例えば所定ラウンド）で行われる、当該大当たりラウンド８Ｒで終わるかそれ以上続くかが分かるラウンド昇格演出において実行してもよい。例えば、告知役物Ｕを繰り返し上下動させる期待演出によってラウンド昇格演出の開始を示唆し、ボタンを押下した結果、落下演出が行われれば、その時点で速やかにラウンド昇格演出を終了し、昇格を獲得した場合に特別のラウンド演出を実行してもよい。また、可動装飾部Ｕｃ３０を小刻みに動作位置と退避位置に動かすことでラウンド昇格演出の開始を示唆し、ラウンド昇格が成立した場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に維持することで、ラウンド昇格演出を示唆する演出であってもよい。
【４８４０】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、支軸Ｕｃ４３を中心に所定の回動動作をする可動装飾部Ｕｃ３０と、可動装飾部Ｕｃ３０が支軸Ｕｃ４３を中心に動作するための駆動力を供給する駆動部Ｕｃ６０と、可動装飾部Ｕｃ３０が組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０を支持する第１支持部Ｕｃ４０と、第１支持部Ｕｃ４０が組み付けられた状態で第１支持部Ｕｃ４０を支持する第２支持部Ｕｃ

５０と、第２支持部Ｕｃ５０が組み付けられた状態で第２支持部Ｕｃ５０を支持するステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３とを少なくとも備えたセンターフレーム４７Ａと、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態であるか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能を備える。可動装飾部Ｕｃ３０は、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態で所定の回動動作をする。主制御装置２６１による当たり抽選に基づいて、サブ制御装置２６２によって、所定の回動動作によって遊技球に接触し難い退避位置と遊技球に接触し易い突出位置とに変位するように制御され、退避位置または突出位置のいずれか一方（本例では退避位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える。退避位置または突出位置のいずれか他方（本例では突出位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える。これにより、センターフレーム４７Ａが可動装飾部Ｕｃ３０と駆動部Ｕｃ６０と第１支持部Ｕｃ４０と第２支持部Ｕｃ５０とステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３とを正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０に所定の回動動作を行わせるので、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ１）に記載の遊技機の一例である。

【４８４１】

遊技盤３０は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａを備え、遊技者にとって有利となり易い影響は、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ２）に記載の遊技機の一例である。

【４８４２】

上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触しないことで、所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することで、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、退避位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触しないことによって遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ３）に記載の遊技機の一例である。

【４８４３】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することで、所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることであってもよい。具体的には、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触および反射することで、遊技球は特図１用始動入賞装置３３ａの上方に位置するステージ部Ｕｃ２０の中央部（ただし、前方傾斜部Ｕｃ２７，中央排出部Ｕｃ２９は設けられていない）から集まり易くなるため、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ易くする構成である。また、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるため、遊技球が可動装飾部Ｕｃ３０に接触および反射しない場合には、遊技球はステージ部Ｕｃ２０の中央部に集まり難くなるため、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ難くする構成である。これにより、本例の構成とは反対に、突出位置にある

可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することによって遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ４）に記載の遊技機の一例である。

【４８４４】

上述した所定の動作は、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる退避動作と、可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に変位させる突出動作とを含み、遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作または突出動作のいずれか一方（本例では突出位置からの退避動作）によって与えられ、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のいずれか他方（本例では退避位置からの突出動作）によって与えられる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が退避動作または突出動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ５）に記載の遊技機の一例である。

【４８４５】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作と突出動作とを所定回数繰り返すことによって与えられるものであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のうち遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作（可動装飾部Ｕｃ３０の初期位置を突出位置としている構成であれば、突出位置からの退避動作）を行わないことによって与えられるものであってもよい。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が退避動作と突出動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ６）に記載の遊技機の一例である。

【４８４６】

上述した可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（例えば、大当たり期待度が高い大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥの変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果（例えば、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥよりも大当たり期待度が低い変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる。これにより、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（大当たり期待度が高い、すなわち、変動時間が長い変動パターン）となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ７）に記載の遊技機の一例である。

【４８４７】

なお、上述した可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な第１有利結果（例えば大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣ）である場合に、遊技者にとって有利となり易い第１の影響（例えば、退避動作と突出動作をくり返すことによって、遊技球の入賞経路を成立させたり外させたりする影響）を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な第２有利結果（例えば大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥ）である場合に、第１の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第２の影響（例えば、退避動作を行った後、退避位置を維持することによって、遊技球の入賞経路を成立させ続ける影響）を遊技球に与える状態となるものであってもよい。これにより、主制御装置２５１の抽選の結果が第１有利結果となるか第２有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ８）に記載の遊技機の一例である。

【４８４８】

また、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に

、可動装飾部Ｕｃ３０に所定の可動動作をさせない構成であってもよい。例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このように判定された場合に、可動装飾部Ｕｃ３０に所定の可動動作を行わせるためのソレノイドＵｃ６２に駆動指示信号を送信しない。これにより、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ９）に記載の遊技機の一例である。

【４８４９】

また、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないことを報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるエラー報知機能および第３図柄表示装置４２や音出力部２４ａを備える。これにより、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ１０）に記載の遊技機の一例である。

【４８５０】

また、可動装飾部Ｕｃ３０（右側、左側の可動装飾部Ｕｃ３０）は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第３図柄表示装置４２に表示される特図１または特図２の変動表示が所定条件（例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０であれば特図１の大当たりまたは外れスーパーリーチＥに係る変動パターンであるという第１所定条件。右側の可動装飾部Ｕｃ３０であれば特図２のすべての変動パターンであるという第２所定条件）を満たす場合に動作する。これにより、始動入賞装置への遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第３図柄表示装置４２に表示される変動表示が所定条件を満したにも関わらず、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ１１）（Ｕｃ１２）（Ｕｃ１５）に記載の遊技機の一例である。

【４８５１】

また、可動装飾部Ｕｃ３０はステージ装置Ｕｃ１の左側および右側に設けられた複数の可動装飾部Ｕｃ３０であって、駆動部Ｕｃ６０は複数の可動装飾部Ｕｃ３０ごとに設けられ、複数の可動装飾部Ｕｃ３０は、個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が個別に動作するときに、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。すなわち、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が個別に動作するにも関わらず、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が同時に動作する状態となったり、片方の可動装飾部Ｕｃ３０のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した（Ｕｃ１３）に記載の遊技機の一例である。

【４８５２】

また、複数の可動装飾部Ｕｃ３０（右側の可動装飾部Ｕｃ３０と左側の可動装飾部Ｕｃ３０）は、異なる契機（例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０は上述した第１所定条件の成立。右側の可動装飾部Ｕｃ３０は上述した第２所定条件の成立）で個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が異なる契機で個別に動作するときに、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動装飾部Ｕｃ３０が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した（Ｕｃ１４）に記載の遊技機の一例である。

【４８５３】

また、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間は、遊技球が通過

できる程度に離間している。これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部Ｕｃ３０によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間を遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、右側の可動装飾部Ｕｃ３０の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。仮に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０にエラー状態が発生したとしても、エラー状態で左側の遊技球の流れに与えられた影響は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０には及びにくくすることができる。これは、上述した（Ｕｃ１６）に記載の遊技機の一例である。

【４８５４】

なお、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間は、遊技球の流路で繋がっていてもよい。例えば、前方傾斜部Ｕｃ２７を設ける替わりに、転動面Ｕｃ２１を左側から右側および右側から左側へ揺動できる領域と、可動装飾部Ｕｃ３０による影響これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部Ｕｃ３０によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態であることが重要になる。これは、上述した（Ｕｃ１７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例６０】

【４８５５】

以下、実施例６０に係る遊技機について説明する。実施例６０に係る遊技機は、変動表示中における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方が実施例１の構成と異なっている。

【４８５６】

以下、実施例６０に係る遊技機について図３８５から図３９７を用いて詳細に説明する。図３８５は、実施例６０の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。図３８６は、第３図柄表示装置を示す図である。図３８７は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３８８は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３８９は、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３９０は、左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３９１は、左装飾図柄列の停止態様を示す図である。図３９２は、左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。図３９３は、左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。図３９４は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図３９５は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図３９６は、有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３９７は、装飾部を変えずに数値情報である数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。

【４８５７】

＜主装飾図柄ＳＺの具体的構成＞

始めに、遊技機の表示画面４２ａに表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの具体的な構成について説明する。図３８５に示すように、本実施例に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、数字が描かれた数値情報である数字部ＳＺａと、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた付加情報である装飾部ＳＺｂとで構成されている。図３８５を参照すれば分かるように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、１１種類あり、その１１種類の各々に異なる図柄が割り当てられている。すなわち、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにおける数値情報である数字部ＳＺａは、「１」から「１１」までの数字の各々が割り当てられており、数値情報である数字部が「７」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを除く１０種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにおける付加情報である装飾部ＳＺｂは、キャラクタ「Ａ」からキャラクタ「Ｊ」までの１０種類のキャラクタが割り当てられている。

【４８５８】

すなわち、数値情報である数字部が「１」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ａ」が付属しており、以下同様に、数値情報である数字部が「２

」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」、数値情報である数字部が「３」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」、数値情報である数字部が「４」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」、数値情報である数字部が「５」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｅ」、数値情報である数字部が「６」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｆ」が付属している。なお、数値情報である数字部が「７」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタが付属しない。

【４８５９】

同様に、数値情報である数字部が「８」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｇ」、数値情報である数字部が「９」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｈ」、数値情報である数字部が「１０」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」、数値情報である数字部が「１１」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｊ」が付属している。

【４８６０】

各キャラクタには、表示画面４２ａに現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「Ａ見参」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「Ｂが来たよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「Ｃだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「Ｄである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「Ｅを待っていたよね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「Ｆですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「Ｇが来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「Ｈのこと好き？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「Ｉを愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「Ｊと呼んでくれ」が対応づけられている。これら決め台詞は、以降の説明では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。なお、これら決め台詞も数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの一部を構成する決め台詞が変化する構成としてもよい。この場合は、左停止位置に停止する数字に対応して所定の決め台詞が表示される。

【４８６１】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、図３８５に示したテーブルを参照してキャラクタに対応する決め台詞を取得して動作する。なお、この動作をサブ制御装置２６２に行わせるようにしてもよい。

【４８６２】

図３８６は、これら数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示部４２ａにおいて実際にどのように表示されるかを説明している。実施例６０における変動表示中の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示方法は、図９で説明した実施例１の構成と同様である。実施例６０の構成は、表示部４２ａに副装飾図柄ＦＺが表示されないのが特徴的である。

【４８６３】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず通常状態から始まる。通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って、特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短・確変なしの状態である。

【４８６４】

図３８７における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞し、特図１の抽選が行われると、図３８７（ａ）に示すように、通常状態における表示画面４２ａは、通常画面

４３ａの表示中に、左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒが高速変動する高速変動中画面４３ｃとなる。この高速変動中画面４３ｃの表示は、左装飾図柄列Ｌが停止すると終了する。その後、通常画面４３ａにおいて、右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍの順に変動が停止し、全列Ｌ，Ｍ，Ｒにおいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示される。

【４８６５】

図３８７（ｂ）は、左装飾図柄列Ｌが停止した状態を示している。パチンコ機１０の電源投入後、初めて特図１に係る変動表示が行われると、左装飾図柄列Ｌは、数字「１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止する。この動作は、後述する規則に則った動作である。なお、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ａ」が付属しているので、通常画面４３ａの左停止位置には、「１」およびキャラクタ「Ａ」が表示される。

【４８６６】

左装飾図柄列Ｌは、高速変動中画面４３ｃが終了した直後に停止する装飾図柄列であり、左装飾図柄列Ｌの停止は、変動が開始されてからキャラクタが初めて登場する場面である。実施例６０においては、キャラクタを特徴付ける目的で上述のようにキャラクタの各々に決め台詞が設定されている。本例では、通常画面４３ａの左停止位置にキャラクタ「Ａ」が表示されたので、通常画面４３ａには、キャラクタ「Ａ」の決め台詞である「Ａ見参」の文字が表示される。キャラクタ「Ａ」が左停止位置に停止するとき、「バン」「ダン」などの停止音が再生される。この停止音は、他のキャラクタが左停止位置に停止するときと共通の音であり、任意のキャラクタが中停止位置、右停止位置に停止するときの停止音と同じである。より具体的には、停止音が出力された直後に決め台詞が表示画面４２ａに表示されるか、または、上述したキャラクタ毎の決め台詞が音声として再生される。これによって、共通の停止音に対して、キャラクタ毎に異なる決め台詞が再生されることで、図柄停止時の演出の興趣性が向上する。なお、図柄「７」は、キャラクタを伴わないが、左停止位置等に停止するときは停止音が再生される。このときの停止音は、上述したキャラクタに係る停止音と同じとしてもよいし、特別な停止音（例えば「キュイーン」のような音）にしてもよい。

【４８６７】

その後、図３８７（ｃ）に示すように、通常画面４３ａにおける右装飾図柄列Ｒが停止する。このときは、数字「１１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ｊ」が付属しているので、通常画面４３ａの左停止位置には、「１１」およびキャラクタ「Ｊ」が表示されることになる。図３８７（ｄ）は、通常画面４３ａにおける中装飾図柄列Ｍが停止した状態を表している。このときは、数字「７」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタが付属しない。このように、特図１に係る変動の結果は、「１」「７」「１１」でハズレである。

【４８６８】

各キャラクタには、表示画面４２ａにハズレ図柄が現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「無念」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「ざんねん」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「ざんねんだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「ざんねんである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「ざんねんだったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「ざんねんですわ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「ざんねんだね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「ハズレ嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「ハズレ大嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「ハズレだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【４８６９】
本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」についてのものであるので、「１」「７」「１１」のハズレが表示画面４２ａに表示された後で、表示画面４２ａに決め台詞「無念」が表示されることになる。なお、表示画面４２ａにおける決め台詞の表示に合わせて、「無念」という音声を出力するようにしてもよいし、表示画面４２ａにおける決め台詞の表示の代わりに「無念」という音声を出力するようにしてもよい。このような音声を使った演出は、以降の決め台詞が表示画面４２ａに表示される点が説明されている部分において適用することが可能である。
【４８７０】
ここで、特図１に係る保留について説明する。特図１に係る変動表示が開始されてから、「１」「７」「１１」に係る３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示されるまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球した場合について考える。特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、上述したように通常画面４３ａにおいて変動表示が開始されるはずであるが、通常画面４３ａは、現在変動表示中であり、３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示される前に新たな変動表示を開始することができない。そこで、変動表示中に特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、現在の変動表示が終了した後、新たな変動表示が開始されるように変動表示が保留される。本例では、特図１に係る変動表示が開始されてから、「１」「７」「１１」に係る３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止するまでに、いくつかの保留が貯まったものとして以下の説明をする。
【４８７１】
図３８７（ｄ）で３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止しハズレが示されると、１つ目の保留が当該変動に移行し、直ちに次の変動表示が開始される（図３８７（ｅ）参照）。高速変動している各列Ｌ，Ｍ，Ｒのうち、左装飾図柄列Ｌが先に停止する。
【４８７２】
＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞
ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、特図１に係る変動が繰り返される場合、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性がある。すなわち、本例では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。図３８７（ｂ）が示す１回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは規則によれば、「１」と定められている。したがって、図３８７（ｆ）が示す２回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「２」となる。つまり、図３８７（ｆ）においては、通常画面４３ａには、「２」とこれに対応するキャラクタ「Ｂ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｂが来たよ」が通常画面４３ａに表示される。
【４８７３】
なお、この規則に従えば、「６」が出現した後、「７」または「８」が出現する。「７」はラッキーナンバーであり、これが左停止位置に出現するときは、大当たりの期待度が高い。一方「８」はラッキーナンバーではなく「１」等と同等の価値を有している。なお、上述の規則は、「７」または「８」が出現した後、「９」が出現するように数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順序を定めている。
【４８７４】
なお、本例の規則によれば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、「１」→・・・「１１」→「１」→・・・「１１」・・・というように、「１」から「１１」まで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡すると、規則は二巡目となり「１」から「１１」までの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが再び一巡する。本例では、この一巡目におけるキャラクタの表示と、二巡目におけるキャラクタに表示に変化を持たせるようにしてもよい。具体的な構成としては、一巡目と二巡目との間でキャラクタのポーズが変わったり、決め

台詞が変わったりしてよい。このように、本実施例は、遊技を行っている間に好みのキャラクタが多様な表現を行う構成となっているので遊技者は遊技により面白みを感じることができる。

【４８７５】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの登場に係る規則性としては、必ずしも数値情報である数字部の順番に従うものに限られず、例えば、「１」→「３」→「５」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１１」→「２」→「４」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「１０」→「１」→「３」・・・のような他の規則性としてもよい。また、「１」→「１１」→「１０」→「９」→「７」ｏｒ「８」→「６」→「５」→「４」→「３」→「２」→「１」→「１１」・・・のように、本例の逆順になるように規則を定めてもよい。

【４８７６】

＜その後の遊技の流れ＞

図３８７（ｇ），図３８７（ｈ）は、２回目の変動の結果が「２」「８」「５」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。このようにハズレが連続している間にも、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞して特図１に係る保留が貯まり、以降、保留は常に幾らか貯まった状態となっているものとする。したがって、２回目の変動の結果「２」「８」「５」が出ると表示画面４２ａに決め台詞「ざんねん」が表示され、直ちに３回目の変動が開始される。

【４８７７】

図３８７（ｉ）は、３回目の変動表示が実行される様子を示している。そして、図３８７（ｊ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「３」となっている様子が示されている。数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現規則に従えば、２回の変動表示における左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」の次に定められた「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが３回目の変動表示において左停止位置に表示されることになる。したがって、図３８７（ｊ）においては、通常画面４３ａには、「３」とこれに対応するキャラクタ「Ｃ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｃだよ」が通常画面４３ａに表示される。

【４８７８】

図３８７（ｋ），図３８７（ｌ）は、３回目の変動の結果が「３」「６」「３」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８７（ｋ）においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面４３ｆが表示画面４２ａに表示される以外は図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだよ」である。

【４８７９】

リーチ演出について具体的に説明する。各キャラクタには、リーチ演出中の決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「リーチ也」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「リーチよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「リーチだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「リーチである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「リーチになったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「リーチですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「リーチ来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「リーチ好き？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「リーチ愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「リーチだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【４８８０】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「３」についてのものであるので、「３」「↓」「３」のリーチが表示画面４２ａに表示された時点で表示画面４

２ａに決め台詞「リーチだよ」は表示されることになる。
【４８８１】
なお、リーチ演出の実際は、特図１に係る抽選の結果によってスーパーリーチが実行されることになる。スーパーリーチになると、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、表示画面４２ａの上部に小さく表示され、表示画面４２ａの中央部では、バトル演出や、「ミッションをクリアせよ」といった表示がなされ、リーチ演出が盛り上がる。このような終了に時間がかかるリーチ演出があることで、遊技者としては、好みのキャラクタが左停止位置に登場するまで焦らされることになる。このように、本実施例の遊技機は、リーチなしのハズレが連続し、左停止位置に登場するキャラクタがあっけなく次々と変化することを防ぎ、より面白みが感じられるように工夫がされている。
【４８８２】
図３８８は、図３８７で説明した遊技の流れの続きを示している。図３８７（ｌ）で説明した３回目の変動の結果「３」「６」「３」が出ると表示画面４２ａに決め台詞「ざんねんだよ」が表示され、直ちに４回目の変動が開始される（図３８８（ａ）参照）。そして、図３８８（ｂ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「４」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面４３ａには、「４」とこれに対応するキャラクタ「Ｄ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｄである」が通常画面４３ａに表示される。
【４８８３】
図３８８（ｃ），図３８８（ｄ）は、４回目の変動の結果が「４」「４」「４」で大当たり表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８８（ｃ）においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面４３ｆが表示画面４２ａに表示される以外は図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。
【４８８４】
変動の結果が大当たりとなったときの演出について説明する。各キャラクタには、大当たりに係る決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「感涙」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「やったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「やっただよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「当たりである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「当たりが来たね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「当たりですわ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「当たりだね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「当たり大好き」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「当たり愛している」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「当たりだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。
【４８８５】
本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「４」についてのものであるので、「４」「４」「４」の当たりが表示画面４２ａに表示された後で、表示画面４２ａに決め台詞「当たりである」は表示されることになる。
【４８８６】
４回目の変動によって、大当たりとなったことにより、遊技状態は、通常状態から大当たりに係る遊技状態（大当たり状態）に変化する。図３８８（ｅ）は、大当たりに係るラウンド遊技に先立つオープニング演出が実行される様子を示している。図３８８（ｆ），図３８８（ｇ）は、右打ちをしてアタッカーを狙う１～８ラウンドが実行されているときに表示されるラウンド画面４３ｉを示している。
【４８８７】
図３８８（ｈ）は、大当り状態に係るエンディング演出を示しており、エンディング画面４３ｊが表示される。４回目の変動に係る大当たりは、通常大当たりであったとすれば

、遊技状態は、その後、通常状態に戻る。
【４８８８】
この状態でも特図１に係る保留は枯渇していないので、遊技状態が通常状態に戻った後、直ちに５回目の変動が開始される（図３８８（ｉ）参照）。そして、図３８８（ｊ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「５」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面４３ａには、「５」とこれに対応するキャラクタ「Ｅ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｅを待っていたよね」が通常画面４３ａに表示される。
【４８８９】
図３８８（ｋ），図３８８（ｌ）は、５回目の変動の結果が「５」「１」「９」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだったね」である。
【４８９０】
以上のように本実施例の遊技機を構成すれば、次の様に従来の遊技機の問題点を克服することができる。すなわち、従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。
【４８９１】
本実施例によれば、変動表示が実行される度に異なるキャラクタがある規則に従って登場するように構成されているので、遊技者は、好みのキャラクタを目指して遊技を続けることができ、パチンコ機１０の興趣性を高めることができる。また、変動が連続しキャラクタが一巡すると、二巡目からはキャラクタのポーズ等が変わるようにすれば、好みのキャラクタがある遊技者としては、同じキャラクタでもポーズ違いを次々と登場させることにより、満足感を得ることができる。
【４８９２】
上述の数値対応情報は、数値を包含する情報であって、数値を包含する情報の例としては、数字と付加情報とが一体となって全体として１つの意味を表すものである。
【４８９３】
以下、本実施例は以下のような変形実施が可能である。
【４８９４】
＜変形例１＞
上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせていたが、図３８９（ａ）ないし図３８９（ｌ）が示す様に、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせるようにしてもよい。この場合、キャラクタの決め台詞は、キャラクタが右停止位置に登場した時点で行われる。このように構成すると、通常は、面白みがないハズレ表示も、キャラクタの決め台詞が表示されることになり、遊技に面白みを持たせることができる。また、右停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、リーチになるか否かが決まる遊技者にとって関心の高い数値対応情報である主装飾図柄ＳＺである。本例によれば、リーチになるか否かの演出を盛り上げる構成となっているので、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。
【４８９５】

本例を具体的に説明する。特図１の抽選が３回連続リーチ演出なしハズレとなった場合、変動表示の結果は、例えば「３」「３」「１」／「８」「６」「２」／「１」「１０」「３」というように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に則って表示される。ここで、４回目における特図１の抽選がリーチ演出ありハズレとなった場合、規則では、次の右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「４」なので、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、自ずと「４」に決まる。従って、この場合は、例えば変動表示の結果は「４」「６」「４」でハズレとなる。

【４８９６】

このように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現方法に規則性があれば、当該規則にリーチ演出が関わってくるようになる。従って、遊技者としては、左停止位置に「４」が出現した時点でリーチを予感することができるので、本例によれば、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【４８９７】

＜変形例２＞

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせていたが、図３９０（ａ）ないし図３９０（ｌ）が示す様に、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順と、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順の両方に規則性を持たせるようにしてもよい。図３９０の例では、左停止位置に係る規則性と右停止位置に係る規則性とが同じであったが、互いの規則性を違えるようにしてもよい。このように構成すれば、左停止位置および右停止位置において決め台詞が出現する機会が増えるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４８９８】

上述した変形例２の構成に加えてホールド演出を追加するようにしてもよい。ホールド演出とは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定期間だけ一定にする演出である。例えば、確変状態における最初の３変動は、同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に停止させるようにしてもよい。この場合、確変状態における最初の３変動における左停止位置には、高速変動を伴わずに３連続して例えば「５」が停止したままになる。一方、上述のように、右列においては、図柄が規則性をもって出現する。したがって、ホールド演出で停止している左停止図柄のキャラクタと、規則に則って順番に出現するキャラクタとが一致すれば、リーチが発生することになる。したがって、遊技者は、リーチの発生を予期しながら遊技を行うことができる。ホールド演出に関する他の例としては、例えば、３変動の間、左停止位置に「５」が停止し続ける構成が考えられる。この場合、３変動の間、左装飾図柄列は高速変動せずに、中装飾図柄列、右装飾図柄列が高速変動することにより変動表示が実行される。

【４８９９】

また、変動表示中の所定のタイミングで「ボタンを押せ！」のような操作要求画像が表示され、遊技者が決定ボタン８１を押下すると、所定期間だけホールド演出を実行するようにしてもよい。この場合の所定期間は、例えば、所定の変動回数で定まる期間（上述のように３回や、１０回、５０回、１００回などの期間）で規定されてもよいし、決定ボタン８１が押下されてからの経過時間で規定されてもよい。この場合、決定ボタン８１を押さなければホールド演出は実行されないようにすれば、遊技者の好みのキャラクタが出たときにだけホールド演出を楽しむこともできる。

【４９００】

本変形例の他の一例としては、例えば、５変動毎にホールド演出のオン・オフを切り換える構成としてもよい。この場合は、キャラクタが変化しない期間とキャラクタが規則性をもって変化する期間とが５変動毎に繰り返されることになる。

【４９０１】

本変形例の別の一例としては、大当たり図柄を大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて定める例であれば、大当たり種別カウンタＣ２の値を参照してホールド演出を実行する

ようにしてもよい。例えば、ホールド演出が実行される期間を大当たり種別カウンタＣ２の値で決定してもよい。その場合、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５」であった場合は、５変動の間ホールド演出が実行される。また、大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいてホールド演出を行う図柄を決定してもよい。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」（大当たり図柄は「１」「１」「１」）であれば、確変状態で最初に「１Ａ」が左停止位置に表示されるタイミングでホールド演出が実行される。したがって、遊技者は、好みのキャラクタで大当たり図柄（大当たり種別）となった場合には、その後に行われるホールド演出も楽しみにすることができる。

【４９０２】

ホールド演出終了後の動作について説明する。ホールド演出が終了すると、左停止バターン選択カウンタＣ３Ａの固定が解除され、以降、規則通りに左停止バターン選択カウンタＣ３Ａがインクリメントされる。

【４９０３】

＜変形例３＞

上述の実施例においては、左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、始めから数値情報である数字部ＳＺａに付加情報である装飾部ＳＺｂが結合していたが、本実施例はこの構成に限られない。図３９１に示す様に、数値情報である数字部ＳＺａと付加情報である装飾部ＳＺｂを始めは分離した状態で表示し、後に、数値情報である数字部ＳＺａと付加情報である装飾部ＳＺｂを結合した状態で表示するようにしてもよい。

【４９０４】

図３９１に基づいて、本例をより詳細に説明する。図３９１（ａ）は、１回目の特図１に係る変動を示しており、図３８７（ａ）と同じ状態を示している。図３９１（ｂ）は、左装飾図柄列Ｌが「１」で停止した状態を示している。この「１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、通常はキャラクタ「Ａ」が付属しているが、本例の場合、直ちにキャラクタ「Ａ」は表示されない。

【４９０５】

左停止位置にキャラクタ「Ａ」なしで「１」のみが表示された後、図３９１（ｃ）に示す様に、キャラクタ「Ａ」が「１」なしの単独で表示画面４２ａの右側から現れる。なお、本例では、キャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａの右側から必ず現れる必要はなく、表示画面４２ａにおける左停止位置以外の任意の箇所でキャラクタ「Ａ」を登場させることもできる。そして、図３９１（ｄ）に示す様に、キャラクタ「Ａ」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動する。図３９１（ｅ）は、左停止位置において数字「１」とキャラクタ「Ａ」とが一体化して、決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示された状態を示している。図３９１（ｆ），図３９１（ｇ）は、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。

【４９０６】

なお、図３９２に示すように、左停止位置にキャラクタ「Ａ」なしで「１」のみが表示され、右停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した後にキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａの右端に現れて左停止位置まで移動するようにしてもよい。この演出は、当該変動がより大当たり期待度が高い変動であることを表している。この大当たり期待度が高い変動は、「１」「１１」「１１」のチャンス目停止を契機として行われる疑似連演出を伴うものであってもよく、疑似連を契機としてスーパーリーチに反転すれば、大当たり期待度を高くするものであってもよい。このスーパーリーチにおいても、主装飾図柄ＳＺを用いることができる。

【４９０７】

また、スーパーリーチにおいては、主装飾図柄ＳＺを小さくして表示してもよいし、小さくして表示する替わりにスーパーリーチに発展した期間中、主装飾図柄ＳＺを消去してもよい。主装飾図柄ＳＺの消去は、スーパーリーチ発展中の所定期間に限られる。例えば

、この場合、スーパーリーチの終了間際には、主装飾図柄ＳＺを再表示して、スーパーリーチの結果を表示する。

【４９０８】

なお、図３９３に示すように、本例と本実施例の構成と組み合わせて演出を行う様にしてもよい。この場合、例えば、変動においてキャラクタ「Ａ」が「１」と結合した状態で左停止位置に停止し、次の変動においてキャラクタ「Ｂ」が「２」と分離して現れて、後に互いが結合するような演出が行われる。なお、図３９３に係る演出では、数値情報である数字部ＳＺａとキャラクタが結合した状態で左停止位置に出現するときよりも、数値情報である数字部ＳＺａがキャラクタと分離して左停止位置に出現した場合の方が大当たりの期待度が高い。

【４９０９】

本例のように構成すれば、キャラクタに変動表示とは異なる特有の動きを付与することができるので、キャラクタをより際立たせて表示することができる。このようにすることで、より一層面白みのある遊技機が提供できる。

【４９１０】

＜変形例４＞

上述の変形例３に係る構成の更なる変形例としては、大当たりの期待度の高さに応じて、左停止位置に停止している数値情報である数字部ＳＺａに異なるキャラクタを結合させるようにしてもよい。以降、図３９４を参照して本例の具体的な構成を説明する。

【４９１１】

図３９４（ａ），図３９４（ｂ）は、上述の図３９１（ａ），図３９１（ｂ）に相当し、「１」がキャラクタを伴わず左停止位置で停止する様子を示している。本例の場合、この時点で「ボタンを押せ！」という遊技者に決定ボタン８１の押下を促す文字が表示画面４２ａの特定の位置に表示される。

【４９１２】

図３９４（ｄ）～図３９４（ｇ）は、当該変動の大当たり期待度が低い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。図３９４（ｄ）～図３９４（ｇ）は、図３９１（ｃ）～図３９１（ｇ）に示したように、変動が「１」「７」「１１」でハズレとなるまでの様子を示している。

【４９１３】

一方、図３９４（ｈ）～図３９４（ｋ）は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。この場合、表示画面４２ａには、本来は「１０」に対応しているはずのキャラクタ「Ｊ」が単独で現れる。やがて、キャラクタ「Ｊ」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「１」と結合する。このとき、表示画面４２ａに現れる決め台詞は「Ｉを愛している？」である。

【４９１４】

図３９４（ｋ）は、その後、変動の結果が「１」「１」「１」で大当たりとなる様子を示している。各「１」には、本来ならばキャラクタ「Ａ」が付属するはずであるが、今回の場合は、表示画面４２ａ上には、キャラクタ「Ｉ」が各「１」と結合し、３つのキャラクタ「Ｉ」が表示画面４２ａの左・中・右で揃う。この表示は、図３９４（ｈ）において、キャラクタ「Ｉ」が表示画面４２ａに現れたことに対応している。このように、本例によれば、大当たりの期待度によって出現するキャラクタが変わる構成となっている。

【４９１５】

続いて、図３９４（ｃ）において、「ボタンを押せ！」の催促があったのに遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合について説明する。この場合、大当たりの期待度の高低に関わらず、図３９４（ｃ）に引き続く演出は、ボタン押下ありで大当たり期待度が低いときと同様の図３９４（ｄ）～図３９４（ｇ）で説明した演出となる。本例によれば、遊技者が遊技中の演出に参加することができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４９１６】
本例では、キャラクタを単独で変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動させる様にしていたが、同じ動作を数値情報である数字部にさせるようにしてもよい。図３９５は、変動の結果が大当たりとなる期待度が高い場合、左停止位置に「７」を停止させ、結果的に変動が「７」「７」「７」で停止する様子を示している。図３９５（ｄ）～図３９５（ｈ）は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。この場合、表示画面４２ａの端には、「７」が現れる。やがて、「７」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「１」を覆い隠す。こうして、左停止位置に出現した「１」は「７」に置き換わる。なお、図３９５（ａ）～図３９５（ｃ）は、図３９４（ａ）～図３９４（ｃ）と同様の演出を表している。

【４９１７】
＜変形例５＞
上述の実施例では、通常状態が前提だったが、時短状態または確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示の順番に規則性が出る構成としてもよい。図３９６に基づいて、本例をより詳細に説明する。図３９６（ａ）は、通常状態における１回目の特図１に係る変動を示しており、図３８７（ａ）と同じ状態を示している。図３９６（ｂ）ないし図３９６（ｄ）は、変動の結果が「８」「８」「８」で確変付き大当たりとなるまでの過程を示している。

【４９１８】
なお、通常状態においては、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示の順番に規則性はない。したがって、図３９６（ａ）に係る変動から数えて１つ前の変動における左停止位置には、「６」が停止していた必然性はなく、「１」ないし「１１」のいずれかが停止していた。

【４９１９】
大当たりに関するラウンド遊技の終了後、遊技状態は確変状態となる。図３９６（ｅ）は、このとき高確率状態画面４３ｋが表示されたときの様子を示している。高確率状態画面４３ｋの背景色は、通常画面４３ｃの背景色が異なるので、図３９６では、高確率状態画面４３ｋを斜線模様で表している。

【４９２０】
図３９６（ｅ）は、確変状態における１回目の変動を示しており、この変動から数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示は、上述した規則に従う。実施例の規則によれば、１回目の変動では、「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示されるものと定められているので、まず、左停止位置には、「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示される（図３９６（ｆ）参照）。図３９６（ｇ），図３９６（ｈ）は、１回目の変動の結果が「１」「６」「１１」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。

【４９２１】
本例でも特図１の保留は常に幾らか貯まっているとしているので、変動の結果が「１」「６」「１１」でハズレ表示となった後、直ちに２回目の変動が開始される（図３９６（ｉ）参照）。図３９６（ｆ）が示す１回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」と定められているから、図３９６（ｊ）が示す２回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは規則に則り「２」となる。なお、図３９６（ｋ），図３９６（ｌ）は、２回目の変動の結果が「２」「９」「５」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３８７（ｃ），図３８７（ｄ）と同様である。

【４９２２】
本例のように構成すれば、時短状態、確変状態に特別感を出すことができる。すなわち、本例によれば、時短状態、確変状態における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現

方法が通常状態と異なるので、時短状態、確変状態の興趣性を高める構成とすることができる。

【４９２３】

＜変形例６＞

上述の実施例の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、数値情報である数字部ＳＺａと数値情報である数字部ＳＺａの各々に対応する付加情報である装飾部ＳＺｂとが結合した構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、図３９７に示すように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに同じ付加情報である装飾部ＳＺｂを有する構成としてもよい。具体的には、数値情報である数字部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」の間で同じキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに対応づけるようにしてもよいし、付加情報である装飾部ＳＺｂを模様などのキャラクタ以外の表示としてもよい。このように構成することで、１０種類のキャラクタが出現する状態にプレミアム感を持たせることができる。すなわち、具体的には、通常状態において数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの種別に関わらず同じ付加情報である装飾部ＳＺｂを表示し、時短状態、確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの種別に応じて１０種類の付加情報である装飾部ＳＺｂ（キャラクタ）を表示するようにする構成が考えられる。

【４９２４】

＜変形例７＞

上述した実施例では、遊技機に供給される電力が遊技中に遮断される状況について考慮されていなかったが、これを考慮する構成としてもよい。本実施例に係る遊技機において、変動表示中に一時的な停電が発生したとしても、カウンタ用のバッファ、保留球格納エリアの内容、例えば変動パターン、変動表示の結果に関する情報だけでなく、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値も主制御装置２６１に保持される。一方、サブ制御装置２６２はこれら情報を保持できない。また、停電直前の変動表示の結果の大当たり種別等の情報は、主制御装置２６１により保持されており、電力が復旧すると、遊技機が起動して変動表示が再開され、当該変動表示に係る停電前に実行された抽選結果に応じて、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの種別に対応する演出および遊技状態の変更が実行される。

【４９２５】

変動表示が再開された際、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺのいずれを左停止位置に停止させるかについて説明する。停電が発生する前の段階における変動表示は、前回の変動表示の停止図柄に基づいて決定されていた。すなわち、前回実行された変動表示の左停止位置に「３Ｃ」が停止した場合は、今回の変動表示の左停止位置に「４Ｄ」が停止するように決められていた。本例の遊技機において停電が発生して電力が復旧すると、「４Ｄ」が左停止位置に停止する。これにより、停電に関わらずキャラクタの出現順序は保持される。これは、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信した場合の動作である。

【４９２６】

主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった場合について説明する。この場合は、電力の復旧後、左停止位置には共通の図柄、例えば「１」が停止する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」は、遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと一致している。なお、変動表示が電源の復旧に伴い再開された場合において、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。再開した変動表示に係る停止図柄が表示された後の動作は、上述した実施例６０と同様である。

【４９２７】

また、本変形例において、停電が発生して電力が復旧すると、左停止位置に共通の図柄として「？」等の通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとは異なる表示を行うようにしてもよい。この表示は、今回の変動表示における左停止位置に表示させるキャラクタが

認識できない（すなわち、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった）ことを示している。今回の変動表示の結果が大当たりの場合、表示画面４２ａには共通の大当たり図柄として「？」「？」「？」が表示されて３つの図柄が「？」で揃う。一方、今回の変動表示の結果がハズレの場合、表示画面４２ａには、共通のハズレ目、例えば「？」「×」「×」が表示される。次回の変動表示については、上述したように遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（例えば「１」）を左停止位置に表示させてもよいし、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。

【４９２８】

＜変形例８＞

上述の実施例では、変動表示が例えば「１０」「１」「２」で停止した後、次の変動表示では左装飾図柄列が高速変動して、左停止位置に「１１」が停止していたが、この高速変動を省いた構成とすることもできる。一例としては、変動開始と同時に左停止位置に表示されている「１０」が裏返り、「１１」に変化する構成が考えられる。また。別の一例としては、変動開始と同時に、左停止位置に表示されている「１０」の表示が次第に薄くなって消え、代わりに「１１」が表示される構成が考えられる。このような数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが変化する演出は、変動表示が開始される同時に実行されるので、変動表示の開始時には、左停止位置の「１０」が「１１」に移行しつつある状態となる。従って、変動開始と同時に、次に出現するキャラクタが何であるかがおおよそ判別可能となる。これにより、好きなキャラクタの出現を待ち焦がれている遊技者にいち早く、その好きなキャラクタの出現を見せることができる。

【４９２９】

＜変形例９＞

上述の実施例では、キャラクタと数字が一体となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺについて説明しているが、本発明はこの構成に限られない。キャラクタのみで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。本例のキャラクタには定まった順番が割り当てられている。この場合、キャラクタは順番を示す数値と対応づけられていることになるから、キャラクタ自体が数値対応情報であると言える。順番が定まったキャラクタ群としては、例えば干支を構成する動物を模したものが考えられる。上述の実施例と同様に、そのように模した人物のキャラクタが好ましい。このように構成することにより、一見すると数字図柄が無いように見えるが、キャラクタが順番に出るという法則性まで熟知している遊技者には、遊技の興趣性を高めることができる。なお、本例の場合、本実施例における「７」は、キャラクタを有していないから、「７」に代えて、実施例６０で説明しなかった新たなキャラクタを主装飾図柄ＳＺにしてもよい。本実施例における「７」はラッキーナンバーなので、「７」に対応するキャラクタとしては、一連のキャラクタ「Ａ」～「Ｊ」とは系統が異なる、特別感があるキャラクタが考えられる。

【４９３０】

また、本変形例において表示画面４２ａの中央に表示される３体のキャラクタに加えて、各キャラクタに対応する数字を表示画面４２ａの上端部や下端部に表示するようにしてもよい。この場合、表示画面４２ａの中央に「Ａ」「Ｃ」「Ｄ」の並びで３体のキャラクタが表示されると、表示画面４２ａの下端部にキャラクタの演出を損なわない程度に小さな（例えばパチンコ球の直径と同じ程度の小ささの）「１」「３」「４」のハズレ図柄が表示される。本変形例においては、キャラクタの高速変動に連動して表示画面４２ａの下端部で３桁の数字の高速変動を行うようにしてもよい。この場合、キャラクタの高速変動が停止すると、これに連動して３桁の数字の高速変動も停止する。

【４９３１】

＜変形例１０＞

上述の実施例では、大当たり種別カウンタＣ２が左停止図柄に影響することはなかったが、大当たり種別カウンタＣ２を参照して、大当たり図柄を決定してもよい。例を挙げて

説明する。特図１に係る抽選が開始され、結果がハズレだとすると、大当たり種別カウンタＣ２を参照せずに、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａを参照して当該変動の左停止図柄を決定する。これにより、左停止図柄の出現順序は規則通りとなる。一方、抽選の結果が大当たりだとすると、大当たり種別カウンタＣ２を参照して、当該大当たりの結果としての大当たり図柄における左停止図柄を決定する。

【４９３２】

具体的には、大当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の下一桁が「０」だとすると、左停止図柄は、「１」に決定される。同様に、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「１」だとすると、左停止図柄は、「２」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」だとすると、左停止図柄は、「３」に決定される。また、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「３」だとすると、左停止図柄は、「４」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「４」だとすると、左停止図柄は、「５」に決定される。そして、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「５」だとすると、左停止図柄は、「６」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「６」だとすると、左停止図柄は、「８」に決定される。大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「７」だとすると、左停止図柄は、「９」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「８」だとすると、左停止図柄は、「１０」に決定される。そして、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「９」だとすると、左停止図柄は、「１１」に決定される。

【４９３３】

大当たりの場合であっても、大当たり図柄が表示されるまでは、本例のパチンコ機は規則を鑑みて動作することについて説明する。特図１に係る抽選結果が、大当たりとなると、最終的な左停止図柄は、規則通りとならないが、変動表示の過程において、規則通りの左停止図柄が左停止位置に表示される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」だとすると、大当たり図柄としての左停止図柄は、「３」に決定されるが、変動中の左停止位置には、規則に則った図柄（例えば「５」）が最初に停止され、左停止位置に「５」が停止した後も、中列、右列においては高速変動が継続している。この場合においても、最終的な当たり目は「３」「３」「３」である。そのため、その後の変動表示演出において最終的に「３」図柄に変わる演出が実行される。

【４９３４】

上述の場合において「５」「↓」「５」でリーチ表示になった場合には、疑似連や再変動などの演出によって「３」「↓」「３」のリーチ表示への変更を経て、最終的な当たり目は「３」「３」「３」となる。大当たりの次回の変動表示において最初に左停止位置に表示される図柄は、大当たり種別カウンタＣ２を参照して決定される。例えば、前回の大当たりは大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」であったので、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「３」となる図柄すなわち「４」が左停止位置に停止する。大当たり時にはこのような規則で表示することで、変動表示中に多様な演出を盛り込むことができるので、変動表示の興趣性を向上させることができる。

【４９３５】

また上述の場合において、「５」「↓」「５」でリーチ表示になり、疑似連や再変動などの演出を経て最終的にハズレ目「３」「４」「３」が出た場合は、当該図柄「３」は、規則を成立させるときに考慮せずに、次回の変動表示における左停止位置には、規則に従って図柄「６」を停止させればよい。

【４９３６】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図３９８から図４０４を用いて詳細に説明する。図３９８は、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図３９９（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。図４００は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図４０１は、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。図４０２は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図４０３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図４０４は、始動入賞処理を示すフローチャートである

。
【４９３７】
図３９８を参照して、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を説明する。遊技制御に用いる各種カウンタは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、第３図柄表示装置４２における装飾図柄の停止位置の一部、例えば左停止位置に現れる主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、次の点で異なっている。なお、主装飾図柄ＳＺは、キャラクタと数字が一体となった態様、キャラクタの形状を数字に近づけた態様、または数字を絵のように模した態様等の数値包含情報であってよい。
【４９３８】
すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを決めるカウンタであって、「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「８」→「９」→「１０」→「１１」の１０個の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対応するように、「０」～「９」の１０個の値が割り振られている。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、所定の規則性、例えば後述するように１変動ごとにカウントが増えていく規則性を持っている。右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。
【４９３９】
また、大当たり種別カウンタＣ２は、実施例１の大当たり図柄カウンタＣ２に対比されるものであるが、大当たり図柄カウンタＣ２とは異なり、第１図柄の大当たり図柄を決定するに留まり、第３図柄の大当たり図柄の決定には寄与しておらず、実質的には大当たり種別を決定するものであるため、大当たり種別カウンタＣ２としている。これは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（第３図柄）は、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」（「７」は特殊な場合のみ）→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されているので、第３図柄の大当たり図柄は、その変動において左停止位置に出現した図柄に決まるからである。大当たり種別は、実施例１の大当たり図柄カウンタＣ２のように大当たり図柄によって定めてもよいが、本例では、大当たり種別カウンタＣ２によって大当たり図柄によらずに定めることによって、大当たり状態の終了後の遊技の面白味を向上させている。
【４９４０】
図３９９を参照して、特図１大当たり抽選用テーブルと、特図２用大当たり抽選用テーブルについて説明する。大当たり抽選用テーブルは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、大当たり図柄カウンタＣ２ではなく、大当たり種別カウンタＣ２を用いているので、大当たり図柄と大当たり種別とが対応していないものを含む点で、異なっている。また、当たり種別やその特典内容（確変ｏｒ時短回数）も異なっている。
【４９４１】
すなわち、（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。ただし、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合であって、大当たり期待度が高い特定の変動パターンである場合は、例外的に「７」の装飾図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停

止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかの装飾図柄で停止され、中停止位置および右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが外れを示す組み合わせとなる。

【４９４２】

（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値が第３記号（第３大当たり，８Ｒ確変）となる場合が「０」～「１９」に増えて、第２記号（第２大当たり，８Ｒ時短）となる場合が「２０」～「４９」に減っている点を除き、各カウンタの値と当たり図柄の関係は特図１大当たり抽選用テーブルと同じである。なお、本例で定めるテーブルは一例であり、他の実施例で定めるテーブルを用いて、当該実施例で定める遊技性の下で本例の構成を実現してもよい。

【４９４３】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通としているが、異ならせてもよい。大当たり種別カウンタＣ２「０」～「９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、時短状態が付く８Ｒ時短大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「５０」～「９９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態及び時短状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。

【４９４４】

オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通して、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。エンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２５秒に設定され、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２０秒に設定されている。このように、当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしていることから、オープニング時間およびエンディング時間も当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしている。

【４９４５】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。特図１大当たり抽選用テーブルおよび特図２大当たり抽選用テーブルでは、例えば、８Ｒ確変大当たりは次回大当たりまでサポート状態が続き、８Ｒ時短大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。なお、サポート状態中の表示演出においては、大当たりラウンド終了後１００回が経過するまでは、遊技状態が時短状態か確変状態かを区別が付きにくくなるように設定されている。

【４９４６】

次に、図４００を参照して、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明する。まず、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」（大当たり図柄が「１」）に対応する「０」である場合の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明するが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「１」～「９」になる場合（主装飾図柄Ｓ「２」～「６」「８」～「１１」）の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについても同様である。

【４９４７】

実施例１では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルは、大当たり図柄カウンタＣ２と停止パターン選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されていたが、本例では、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、大当たり種別カウンタＣ２と、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと変動種別カウンタ

ＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されている点で異なる。
【４９４８】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、「０」から「９」までのループカウンタであり、各カウント値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成する数値部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」および装飾部Ｓｚａ「Ａ」～「Ｊ」に対応付けられおり、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって定めるためのカウンタである。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、例えば、各停止パターンにおいて、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。なお、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止パターンの原則を定めるものであって、後述の実施例のように、特定の変動パターンコマンドが定められた場合に、規則性に反して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させたり、数値情報である数字部ＳＺａは規則性に沿って出現させるが付属情報である装飾部ＳＺｂは規則性に反して同じものを左停止位置に出現させたりすることを妨げるものではない。
【４９４９】
右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、「０」から「２３８」までのループカウンタであり、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。すなわち、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、通常の停止パターン選択カウンタと同様に、始動入賞のタイミングで取得されるため、ランダムに取得される。
【４９５０】
特図１用装飾図柄の変動パターンは、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。特図２用装飾図柄の変動パターンも、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルと同様に決定される。
【４９５１】
すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とするスーパーリーチ群（変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ、変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，Ｄ、または、変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ，Ｆからなる大当たりスーパーリーチ群）が決定される。なお、大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン８１の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することもできる。
【４９５２】
大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」または「５０」～「９９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とするノーマルリーチ群（変動時間２０秒の大当たりノーマルリーチＡ，Ｂ、変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ、または、変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，Ｄからなる大当たりノーマル・スーパーリーチ群）が決定される。各リーチ演出においては、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知することもできる。
【４９５３】
次に、大当たり抽選テーブルの説明で上述したように、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」のいずれであっても、大当たり期待度が高い特定の変動パターンが選択された場合には、例外的に「７」の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで揃う大当たり組合せとなる。この例外的に「７」の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで揃う場合の大当たり変動パターンが選択される点について説明する。

【４９５４】
すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合には、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「０」～「９」のいずれであっても、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「７」とすること（すなわち、「７」「７」「７」の大当たり組合せで揃う）が決定され、この場合の変動パターンとしてスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間１２０秒）を選択することが決定される。
【４９５５】
これに対して、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１６９」であれば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ「０」～「９」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかで、第１変動種別カウンタＣＳ１に対応する大当たりスーパーリーチＡ～Ｆ（変動時間３０秒，６０秒，１２０秒）が決定される。なお、大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「９９」のいずれかである場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」であっても、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」となることはなく、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ「０」～「９」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかで、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する大当たりスーパーリーチＡ～Ｆ（変動時間３０秒，６０秒，１２０秒）が決定される。
【４９５６】
次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする完全外れが決定される。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」から「２３８」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。
【４９５７】
次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする完全外れＡ（変動時間：１０秒）、完全外れＢ（変動時間：１５秒）または完全外れＣ（変動時間：２０秒）のいずれかに決定される。なお、完全外れＡ，Ｂ，Ｃの場合も、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。
【４９５８】
次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ（変動時間：２０秒）、前後外れスーパーリーチＡ，Ｂ（変動時間：３０秒）、前後外れスーパーリーチＣ，Ｄ（変動時間：６０秒）または前後外れスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間：１００秒）のいずれかに決定される。なお、前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある

。
【４９５９】
次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ（変動時間：２０秒）、前後外れスーパーリーチＡ，Ｂ（変動時間：３０秒）または前後外れスーパーリーチＣ，Ｄ（変動時間：６０秒）のいずれかに決定される。前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。
【４９６０】
このように、上述した数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルでは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターンの選択について説明したが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」以降も同様に選択される。この場合、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値ごとに変動パターンを異ならせてもよい。例えば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値が「８」図柄に対応する「６」である場合は、「８」図柄以外の場合に比べて、変動時間を長く設定して、変動時間の長さの違いによって表示演出を異ならせてもよい。このようにすれば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値が人気のあるキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに相当する場合、他の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの場合に比べて長い時間の表示演出（リーチ演出）を楽しませることができる。
【４９６１】
次に、図４０１を参照して、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例１において図１９を参照して説明した変動開始処理における大当たり時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに示される大当たり種別カウンタＣ２と左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと変動種別カウンタＣＳ１との関係に従って設定される。
【４９６２】
大当たり種別カウンタＣ２の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「０」～「９」である場合であって、変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値に関わらず、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃う。大当たり種別カウンタＣ２の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「０」～「９」である場合であっても、変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１６９」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値「０」～「９」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」「１」「１」～「６」「６」「６」，「８」「８」「８」～「１１」「１１」「１１」で揃う。大当たり種別カウンタＣ２の値が時短大当たり当選を示すカウンタ値「１０」～「４９」である場合と、通常大当たり当選を示すカウンタ値「５０」～「９９」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値「０」～「９」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」「１」「１」～「６」「６」「６」，「８」「８」「８」～「１１」「１１」「１１」で揃う。
【４９６３】
次に、図４０２を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例１において図１９を参照して説明した変動開始処理における外れ時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルに示される左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂとの関係に従って設定される。

【４９６４】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「１」「２」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「２」「２」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「３」「２」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「１」「１１」「１１」（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。
【４９６５】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１」「２」「１」または「１」「１１」「１」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「１」「３」「１」から「１」「１０」「１」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。
【４９６６】
また、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「１」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「２」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「３」「１」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「２」「１１」「１１」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。
【４９６７】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「２」「１」「２」または「２」「３」「２」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「２」「４」「２」から「２」「１１」「２」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、上述と同様に、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。
【４９６８】
次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、について説明する。
【４９６９】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「１１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「１１」「１」の組合せ（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「３」「１」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「１１」「１１」「１０」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【４９７０】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合のリーチ外れ停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１１」「１０」「１１」または「１１」「１」「１１」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１１」「２」「１１」から「１１」「９」「１１」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、上述と同様に、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【４９７１】

次に、図４０３を参照して、タイマ割込み処理を示すフローチャートについて説明する。タイマ割込み処理は、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、おもにステップＳ６０３Ｖａが異なっている。

【４９７２】

ステップＳ６０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。

【４９７３】

ステップＳ６０２では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行し、大当たり乱数カウンタＣ１と第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用するカウンタを更新する。

【４９７４】

ステップＳ６０３Ｖａでは、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの更新を実行する。具体的には、実施例１と同様にして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂをそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「５９９」，「９９」，「２３８」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。

【４９７５】

ステップＳ６０４では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図４０４のフローチャートにより説明する。

【４９７６】

このようにして、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、２ｍｓｅｃ毎に行われるタイマ割込み処理によって更新されるので、規則性をもって停止される左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対して、右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である

主装飾図柄ＳＺをランダムに停止させることができる。
【４９７７】
図４０４を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。始動入賞処理は、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、ステップＳ７０４Ｖａ，ステップＳ７０５Ｖａが異なっている。
【４９７８】
ステップＳ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【４９７９】
ステップＳ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Ｎが上限値未満であればステップＳ７０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを１インクリメントする。ステップＳ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３でインクリメントされた作動保留球数Ｎを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。
【４９８０】
ステップＳ７０４Ｖａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞した場合であって、保留数が上限未満である場合に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの更新を実行する。具体的には、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａを１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「１０」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、カウンタ３Ａの更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【４９８１】
ステップＳ７０５Ｖａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３Ｖａ及びステップＳ７０４Ｖａで更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。
【４９８２】
ステップＳ７０６では、主制御装置２６１は上述した図１９に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。
【４９８３】
このようにして、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、始動入賞処理によって保留球格納エリアに各種カウント値が格納される毎に更新されるので、ランダムに停止される右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対して、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって停止させることができる。
【４９８４】
これにより、遊技者は、好みのキャラクタの画像（例えば男性の遊技者が多い機種では女性キャラクラの画像、女性の遊技者が多い機種では男性キャラクラの画像など）を伴う数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、所定の位置（例えば左停止位置）にて１０回の変動毎に見ることができるので、遊技者が遊技を終えようとするときに、好みのキャラクタの画像を伴う数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが次に左停止位置に停止される順番になるまで、もう少し遊技を続けようという意欲を生じさせることで、遊技の興趣性を向上す

ることができる。
【４９８５】
＜本実施例における特徴的な構成＞
　このように本実施例の遊技機は（Ｖａ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１」「７」「１１」のハズレで停止することを契機として、「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示することができる。
【４９８６】
　その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【４９８７】
　本実施例の遊技機は（Ｖａ２）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新されるように設定されていてもよい。例えば、「１」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「２」・・・のように変動表示の所定の結果が１０回出る毎に左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａを更新するように設定されていてもよい。更新されない時の左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは、ランダムに選択されて所定の結果が出る毎に左停止位置に表示されるもの（例えば、「１」→「５」→「９」→「１１」→「３」→「７」→「６」→「１０」→「８」→「４」→「２」・・・）であってもよいし、左停止位置に表示された数値情報である数字部ＳＺａが連続して表示されるもの（「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「２」・・・）であってもよい。
【４９８８】
　本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖａ３）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、右装飾図柄列Ｒの右停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは変動表示の所定の結果が出る毎に更新されるように設定されていてもよい。
【４９８９】
　本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖａ４）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａと右装飾図柄列Ｒの右停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは異なる規則性

で表示され、変動表示の所定の結果が所定数でる毎に更新するように設定されていてもよい。

【４９９０】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示画面４２ａに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の位置（例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置や右装飾図柄列Ｒの右停止位置）に表示させる際に変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示させることが可能であってもよい。

【４９９１】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖａ６）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短状態または確変状態においてハズレで停止した場合に、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示された「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、ハズレで停止することを契機として、例えば、「１」の数値情報である数字部ＳＺａを次の順番に相当する「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示してもよい。なお、通常状態においてハズレで停止した場合に、「１」の数値情報である数字部ＳＺａを次の順番に相当する「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示してもよい。

【４９９２】

本実施例（変形例６）に係る遊技機は（Ｖａ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを更新する際に数値情報である数字部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」に同じキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに対応づけて付加情報である装飾部ＳＺｂを変えずに数値情報である数字部ＳＺａを更新するようにしてもよい。

【４９９３】

本実施例に係る遊技機は（Ｖａ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、付加情報である装飾部ＳＺｂを数値情報である数字部ＳＺａの表示位置の隣に表示することができる。また、付加情報である装飾部ＳＺｂを数値情報である数字部ＳＺａからもう少し離した位置に表示してもよい。

【実施例６１】

【４９９４】

以下、実施例６１に係る遊技機について説明する。実施例６１に係る遊技機は、実施例６０に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【４９９５】

以下、実施例６１に係る遊技機について図４０５から図４１１を用いて詳細に説明する。図４０５は、実施例６１のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図４０６は、チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。図４０７は、チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図４０８は、異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図４０９は、チャンス目の数値情報である数字部を強調する変動表示態様を示す図である。図４１０は、チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。図４１１は、チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。

【４９９６】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例６０で説明した通常状態から始まる。図４０５における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４０５（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示

が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【４９９７】
図４０５（ｂ）は、左停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」とキャラクタ「Ｉ」の登場に伴う決め台詞「Ｉのこと愛している？」が表示画面４２ａに表示される。
【４９９８】
図４０５（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。図４０５（ｄ）は、変動表示の結果が「１０」「７」「３」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。
【４９９９】
ここで、特図１に係る保留について説明する。特図１に係る保留は実施例６０で説明した通り、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が変動表示中に生じた場合に、この遊技球の入球に基づく変動表示を一時的に保留するものである。本例では、図４０５（ａ）に示した変動表示の開始から図４０５（ｄ）においてハズレの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が２回あったとする。この場合、図４０５（ｃ）に示す様に、表示画面４２ａの下側に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が点灯し、２つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。第１保留表示ｈ１に係る変動は、これから行われる２回目の変動に対応し、第２保留表示ｈ２に係る変動は、その後に行われる３回目の変動に対応している。なお、表示画面４２ａにおけるｔｈは、当該保留と呼ばれ、点灯することにより当該変動が実行されていることを示す。
【５０００】
保留と抽選との関係について説明する。上述のように保留に係る変動は、当該変動が終了してから実行されるが、この保留に関する抽選は、変動表示の前に既に実行されている。従って、第１保留表示ｈ１に係る保留、第２保留表示ｈ２に係る保留は、変動表示が実行に移される前に、大当たりになるか、ハズレになるか決定されている。本例では、第１保留表示ｈ１に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第２保留表示ｈ２に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面４２には、第１保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第２保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。
【５００１】
図４０５（ｄ）の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される（Ｖｂａ（ｅ）参照）。この２回目の変動は、第１保留表示ｈ１で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図４０５（ｆ）～図４０５（ｈ）は、２回目の変動表示の結果が「１１」「１」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、１回目の変動の結果における左停止位置に「１０」が出現したからである。実施例６０で説明した規則に従えば、左停止位置に「１０」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１１」が出現する。図４０５（ｇ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面４２ａに表示されない。
【５００２】
＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞
ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、２回目の変動表示の結果である「１１」「１」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの並びが意味を持っている。この並びは、「１」「１」「１」などのような

大当たりに関するものではないものの、数字の「１」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的である。本実施例では、「１１」「１」「１」のような並びをチャンス目と呼ぶ。チャンス目は、同じ数字が３つ揃ったわけではないので、変動表示の結果としてはハズレを意味する。しかし、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示す。図４０５（ｈ）では、変動表示の結果がチャンス目となっており、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面４２に出ている。さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特にキャラクタ）の配色を図４０５（ａ）～図４０５（ｇ）における通常のキャラクタから変化させている。配色の変更方法の具体例としては、キャラクタの赤みを全体的に強くするようなものが考えられる。この配色の違いを、図４０５（ｈ）では、斜線からなる模様で示している。

【５００３】

なお、上述のように、保留表示における赤色の点灯は、大当たりの可能性が高いことを示している。チャンス目の発生は、この保留表示と合致している。

【５００４】

＜その後の遊技の流れ＞

図４０５（ｉ）～図４０５（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例６０で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図４０５（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例６０で説明したとおりである。

【５００５】

＜チャンス目が現れないときの別例＞

図４０６は、チャンス目が現れないときの遊技を説明している。図４０６における動作としては、図４０６（ｆ）までは図４０５（ｆ）と同様である。図４０５（ｇ）では、チャンス目に係る「１」が右停止位置に現れるが、図４０６（ｇ）における右停止位置には、「２」が現れ、この時点で変動の結果がチャンス目となる可能性がなくなる。

【５００６】

図４０６（ｈ）は、変動表示の結果がチャンス目でも当たりでもない「１１」「１」「２」である完全ハズレの状態を示しており、図４０５（ｈ）を用いて説明したチャンス目を強調するような演出は行われない。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレだぜ」である。チャンス目が出現しないことにより、次回の変動がハズレとなる可能性はチャンス目が出現するときと比べて高いことが遊技者に示される。

【５００７】

図４０６（ｉ）～図４０６（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「９」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「無念」である。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例６０で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図４０５（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例６０で説明したとおりである。

【５００８】

なお、３回目の変動表示の結果は「１」「９」「１」であるので、図４０６（ｋ）から図４０６（ｌ）までの間にリーチ演出が実行される。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「リーチ也」である。本例では、リーチ演出にも関わらず変動はハズレの

結果となる。これは、前回の変動が「１１」「１」「２」で完全ハズレとなったことにより示されていた結果である。

【５００９】

本実施例によれば、実施例６０の構成に加え、変動の結果としてチャンス目が出ることによって、次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことが示されるので、ハズレ表示にも面白みを持たせることができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【５０１０】

以下、本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【５０１１】

＜変形例１＞

上述の実施例では、チャンス目は「１１」「１」「１」の１種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【５０１２】

チャンス目として第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」の２種類がある例について図４０７を参照しながら説明する。なお、本実施例の第１チャンス目，第２チャンス目は、時短状態、確変状態を盛り上げる演出に利用することができる。すなわち、図４０７は、時短状態または確変状態の場合における表示画面４２ａの表示内容を示している。図４０７は、通常状態とは異なる状態下で表示画面４２ａに表示される内容を示しており、通常状態と比べて背景色が異なっている。図４０７は、この様な事情を鑑みて図４０５における通常状態の背景色と異なる背景色を斜線の模様で表している。

【５０１３】

以降、確変状態を例にとって説明する。図４０７（ａ）～図４０７（ｄ）は、確変状態における１回目の変動として、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出たときの様子を示している。確変状態の変動中に遊技機が何度か特図１用始動入賞装置３３ａへ入賞することにより、図４０７（ｂ）から図４０７（ｌ）まで保留が枯渇しないと仮定する。このとき、確変状態における変動が何度も繰り返されることになる。

【５０１４】

図４０７（ｄ）においてチャンス目が出たにも関わらず、９変動連続して大当たりが出なかったものとする。９変動の間でも本実施例に係る遊技機は、上述した規則に従い、変動がある度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」→「２」→「３」・・・の順で左停止位置に表示しているので、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡し、１０回目の変動では、図４０７（ｅ），図４０７（ｆ）が示す様に、左停止位置には再び「１１」が表示される。この１０回目の変動では、第２チャンス目「１１」「１１」「１」が出る（図４０７（ｇ），図４０７（ｈ）参照）。

【５０１５】

図４０７（ｈ）において第２チャンス目が出たにも関わらず、９変動連続して大当たりが出なかったものとする。すると、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが再び一巡し、２０回目の変動では、図４０７（ｉ），図４０７（ｊ）が示す様に、左停止位置には再び「１１」が表示される。この２０回目の変動では、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出る（図４０７（ｋ），図４０７（ｌ）参照）。このように、本例においては、第１チャンス目「１１」「１」「１」，第２チャンス目「１１」「１１」「１」が１０変動毎に交互に現れる。なお、このときのチャンス目は、必ずしも次回またはそれ以降の変動が大当たりとなる可能性を示すものである必要はない。

【５０１６】

なお、図４０７（ｄ）における第１チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「良い事あるかもよ」の表示がされ、図４０７（ｈ）における第２チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「がんばれよ」の表示がされ、図４０７（ｌ）における第１チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「あきらめるなよ」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の出現に合わせて表示画面４２ａの表示を変えて遊技者を飽きさせない

ようにしている。
【５０１７】
以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば１０変動毎に次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。
【５０１８】
＜変形例２＞
上述の実施例では、チャンス目は「１１」「１」「１」の１種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。
【５０１９】
チャンス目が第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第３チャンス目「１」「１１」「１１」の２種類がある例について図４０８を参照しながら説明する。図４０８（ａ）～図４０８（ｈ）は、通常状態において、２回目の変動が第１チャンス目「１１」「１」「１」となるまでを示しており、その様子は図４０５（ａ）～図４０５（ｈ）と同様である。異なる点は、Ｖｂｄ（ｅ）において、第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が、白以外（具体的には赤）で点灯していることである。つまり、Ｖｂｄ（ｅ）では、これから２連続して大当たりとなりやすい変動表示が行われることが表されている。
【５０２０】
図４０８（ｉ）～図４０８（ｌ）は、３回目の変動がハズレ図柄の一種である第３チャンス目「１」「１１」「１１」となるまでを示している。この並びは、「１」「１」「１」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「１」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的であり、「１１」「１」「１」と同様、チャンス目である。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例６０で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図４０８（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。このように本例では、２回の変動の結果が連続してチャンス目となる。なお、図示は省略するが、図４０８（ｌ）の後、次回の変動の結果は「２」「２」「２」で大当たりとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「やったね」である。
【５０２１】
なお、図４０７（ｈ）におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「そろそろ当たるかも」の表示がされ、図４０７（ｌ）におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「次こそ当たるかも」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の種別によって表示画面４２ａの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。
【５０２２】
以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば２変動連続して次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。
【５０２３】
＜変形例３＞
上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面４２ａに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。チャンス目を強調するために、図４０９に示すように、チャンス目における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に数値情報である数字部ＳＺａ）の配色を完全ハズレから変化させるようにしてもよい。この配色の違いを、図４０９（ｈ）では、斜線からなる模様で示している。
【５０２４】
＜変形例４＞

上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面４２ａに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。図４１０に示す様に、各キャラクタの形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるようにしてもよい。これによりチャンス目が発生した以降の変動が遊技者にとって有利であることが示される。

【５０２５】

＜変形例５＞

上述の実施例の構成に加え、遊技の演出を盛り上げる役物を用いることもできる。このような構成について図４１１を参照しながら説明する。本例においては、表示画面４２ａの上端に上下方向に出没自在の役物Ｖを有している。役物Ｖは、チャンス目が出現する前後で表示画面４２ａを盛り上げる構成である。遊技の流れとしては、図４０５での説明と同様であるので、適宜説明を省略する。

【５０２６】

図４１１（ｇ）は、２回目の変動において、左停止位置に「１１」，右停止位置に「１」が出現し、中停止位置に「１１」が来ればチャンス目となるチャンス目に先立つ先行段階を示している。このとき、可動範囲の上限位置にあり、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動を行い、先行段階の到来を強調する。そして、実際にチャンス目が出現すると、役物Ｖは、上下運動を続け、チャンス目の出現を強調する。役物Ｖは、３回目の変動表示が開始される前に、表示画面４２ａの上端から隠れる位置において格納される。なお、仮に先行段階になったにも関わらずチャンス目が出現しなかった場合は、中停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが出現する前に、表示画面４２ａの上端から隠れる位置において格納される。

【５０２７】

本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面４２ａの背景色を変化させている。この背景色の違いを、図４１１（ｉ）～図４１１（ｌ）では、斜線からなる模様で示している。

【５０２８】

また、本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化を付けるようにしている。このような音楽の変更は、遊技機に付属のスピーカ２４を制御することで実現できる。

【５０２９】

背景色の変更、音楽の変更は、当該変動が遊技者にとって有利であることを示している。これら変更された背景色、音楽は、当該変動が終了すると、元の状態に戻る。

【５０３０】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図４１２から図４１３を用いて詳細に説明する。図４１２は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図４１３は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【５０３１】

次に、図４１２を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。以下では、本例で「１１」「１」「１」のチャンス目を採用したことに伴い上述した実施例６０と異なる点を中心に説明する。

【５０３２】

実施例６０では左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが「９」、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」である場合、第３図柄の外れ図柄停止パターンを「１１」「１」「１」の組合せとしていたが、本例では「１１」「１」「１」の外れ図柄を通常の外れ図柄停止パターンではなくチャンス目としているので、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルにはチャンス目が含まれないようにしている。すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である

場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。

【５０３３】

以降、右中停止図柄カウンタＣ３Ｂが「１」から「２０１」までを、第３図柄の外れ図柄停止パターン「１１」「２」「１」から「１１」「１１」「１０」までの組合せとなるように対応させる。このように、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「０」は、上述した実施例６０では「１１」「１」「１」に対応させていたが、本例では、この「１１」「１」「１」をチャンス目と呼び、通常の外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしているので、大当たり期待度に応じてチャンス目を表示することができる。

【５０３４】

次に、図４１３を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（チャンス目停止図柄の設定）を中心に説明する。

【５０３５】

ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。大当たりである場合はステップＳ５０２に進み、外れである場合はステップＳ５０４に進む。

【５０３６】

ステップＳ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する第１図柄によって示される大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求めて、ステップＳ５０３に進む。

【５０３７】

ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂを用いることなく、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップＳ５０７に進む。

【５０３８】

ステップＳ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示させるという停止図柄に設定し、ステップＳ５０５に進む。

【５０３９】

ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップＳ５０７に進む。

【５０４０】

ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＳ５０８Ｖｂ１に進む。

【５０４１】

ステップＳ５０８Ｖｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマ

ンドを設定するに先立って、チャンス目停止条件を満たしているか否かを判断する。チャンス目停止条件とは、大当たり乱数カウンタＣ１の値が外れを示し、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する値を示し、保留球格納エリアの例えば保留第１エリアに先読み抽選の結果としての例えば大当たり結果が格納されていることである。これらの条件を満たす場合は、停止図柄をチャンス目「１１」「１」「１」とする。チャンス目停止条件を満たしている場合はステップＳ５０８Ｖｂ２に進み、チャンス目停止条件を満たしていない場合はステップＳ５０８Ｖｂ３に進む。

【５０４２】

なお、チャンス目停止条件として、保留球格納エリアを保留第１エリアとしたが、これに限らず、保留第２エリア，保留第３エリア，保留第４エリアとしてもよい。保留第２エリアとした場合は、この保留第２エリアに格納中の変動が実行されるまで、２回続けてチャンス目停止をすることができる。また、チャンス目停止条件として、先読み抽選の結果を大当たり結果としたが、これに限らず、例えばスーパーリーチＥ，Ｆのような大当たり期待度の高い変動パターンとしてもよい。また、チャンス目は、停止図柄が「１１」「１」「１」に限らず、「１」「１１」「１１」などでもよい。

【５０４３】

ステップＳ５０８Ｖｂ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２，Ｓ５０３を経てきた場合には、図４０１に示す大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４，ステップＳ５０５を経てきた場合には、図４０２に示す外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【５０４４】

ステップＳ５０８Ｖｂ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、チャンス目停止条件を満たしているので、例えば「１１」「１」「１」のようなチャンス目に対応する装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【５０４５】

このようにして、規則性を持って左停止図柄を停止させる場合でも、左停止図柄が「１１」である場合であって、保留エリアに大当たり当選や大当たりの可能性が高い変動が保留されている場合には、「１１」「１」「１」チャンス目外れの変動表示を行い、その後の変動において大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【５０４６】

なお、チャンス目は、本例のように大当たり期待度が高い変動が保留されている場合に表示する構成に限らず、当該変動の大当たり期待度が高い場合に、仮停止と再変動を繰り返す疑似連演出を行う場合に、疑似連演出の契機となる仮停止においてチャンス目を表示してもよい。例えば、疑似連１回目に規則に沿って左停止位置に「１１」を表示し、「１１」「１」「１」という仮停止図柄を表示し、再変動では「１１」のリーチおよびスーパーリーチへの発展演出を表示し、スーパーリーチを「１１」「１１」「１１」の当たり組合せで表示してもよい。

【５０４７】

なお、チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」の並びに限定されず、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに連続する並びをチャンス目としてもよい。このようにすれば、左停止図柄が「１」や「１１」以外の図柄であっても、チャンス目表示演出を実行することができる。

【５０４８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｂ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３

Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止することを契機として、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャンス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を所定の演出として実行させることができる。なお、所定の演出は、例えば、「そろそろ当たるかも」という音声であってもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させる演出であってもよいし、役物Ｖを用いて演出を行ってもよい。また、このチャンス目停止は、大当たり期待度の高い変動において行われる疑似連演出における仮停止図柄として用いられ、疑似連演出を発生させる契機としてもよい。

【５０４９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【５０５０】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｂ２）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、「１１」「１」「１」が出てから、例えば、９変動連続して大当たりが出なかった場合に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡し、１０回目の変動では、左停止位置には再び「１１」が表示されチャンス目「１１」「１１」「１」が出るように設定されていてもよい。

【５０５１】

なお、実施例では、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示していたが、これに限らず、チャンス目がでたらその変動がリーチに発展することを示すものであってもよいし、次回の変動がリーチに発展することを示すものであってもよい。

【５０５２】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｂ３）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１」「１１」「１１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出た場合に、左装飾図柄列Ｌの左停止位置の「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに所定の規則に従って更新させて次に第２チャンス目「１」「１１」「１１」が出るという特定の規則性を持っていてもよい。

【５０５３】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させたり、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが特定の並び（チャンス目）となる前とは異なる態様となるような変化を与えるように制御する。

【５０５４】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖｂ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色から変化させるように制御していてもよい。

【５０５５】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｂ６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった際に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるように制御していてもよい。

【５０５６】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させてチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる。

【５０５７】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動させるように制御していてもよい。

【５０５８】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ９）に関し、遊技者に認識され易い態様で表示するとは、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させること、また、表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させることであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定の並び（チャンス目）となったことを、遊技者に認識され易い態様で表示する。

【５０５９】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ１０）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面４２ａの背景色を変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。また、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。

【５０６０】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ１１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰ

Ｕ５５１は、例えば、チャンス目となる直前のチャンス目に先立つ先行段階において、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖを一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動をおこない、チャンス目となった直後、または、同じタイミングで、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面４２に出し、さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の配色を通常のキャラクタから変化させるように制御していてもよい。

【５０６１】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ１２）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短状態または確変状態において変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止した場合に、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャンス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させてもよい。

【実施例６２】

【５０６２】

以下、実施例６２に係る遊技機について説明する。実施例６２に係る遊技機は、実施例６０に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【５０６３】

以下、実施例６２に係る遊技機について図４１４から図４１８を用いて詳細に説明する。図４１４は、実施例６２のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図４１５は、チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。図４１６は、同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図４１７は、左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。図４１８は、異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。

【５０６４】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例６０で説明した通常状態から始まる。図４１４における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４１４（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。

【５０６５】

図４１４（ｂ）は、左停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」とキャラクタ「Ｉ」の登場に伴う決め台詞「Ｉのこと愛している？」が表示画面４２ａに表示される。

【５０６６】

図４１４（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。図４１４（ｄ）は、変動表示の結果が「１０」「７」「３」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

【５０６７】

本例では、図４１４（ａ）に示した変動表示の開始から図４１４（ｄ）においてハズレ

の表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が２回あったとする。この場合、図４１４（ｃ）に示す様に、表示画面４２ａの下側に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が点灯し、２つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。この点は、実施例６１と同様である。

【５０６８】

本例では、第１保留表示ｈ１に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第２保留表示ｈ２に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面４２には、第１保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第２保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。

【５０６９】

図４１４（ｄ）の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される（図４１４（ｅ）参照）。この２回目の変動は、第１保留表示ｈ１で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図４１４（ｆ）～図４１４（ｈ）は、２回目の変動表示の結果が「１１」「１」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、１回目の変動の結果における左停止位置に「１０」が出現したからである。実施例６０で説明した規則に従えば、左停止位置に「１０」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１１」が出現する。図４１４（ｇ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面４２ａに表示されない。

【５０７０】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、２回目の変動表示の結果である「１１」「１」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの並びが意味を持っている。この並びは、実施例６１で説明したように大当たりの可能性が高いことを示すチャンス目である。図４１４（ｈ）では、変動表示の結果がチャンス目となっており、実施例６１と異なるのは、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示等が表示画面４２に出ない。さらに、実施例６１で説明したチャンス目を強調するキャラクタの配色の変更もなされない。したがって、本実施例によれば、「１１」「１」「１」という並びのみで次回の大当たりを予期する演出をしている。

【５０７１】

もっとも、本例では、チャンス目以外にも赤色の保留表示によって次回の変動が大当たりとなる可能性が高く、チャンス目の発生は、この保留表示と合致しているが、この表示は、チャンス目による大当たりの可能性の示唆と独立したものであり、チャンス目を強調するための演出ではない。すなわち、赤色の保留表示はチャンス目の表示よりも先に表示されるものであるし、赤色の保留表示があるからといってチャンス目が必ず表示されるとは限らず、チャンス目が表示されたからといって保留表示が必ず赤色になっていることもない。

【５０７２】

＜その後の遊技の流れ＞

図４１４（ｉ）～図４１４（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例６０で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図４１４（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例６０で説明したとおりである。

【５０７３】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【５０７４】

＜変形例１＞

実施例によれば、チャンス目が表示画面４２ａに表示された後の状態は１通りだったが、遊技者が遊技中に押下が可能な決定ボタン８１の操作によってチャンス目表示後における表示画面４２ａの表示を変えるようにしてもよい。

【５０７５】

図４１５は本例を説明する図である。図４１５（ａ）～図４１５（ｇ）までは、図４１４（ａ）～図４１４（ｇ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。図４１５（ｈ）は、２回目の変動において、チャンス目が表示画面４２ａに表示された状態を表している。このとき、「ボタンを押せ！」という文字と、「３秒」という制限時間を示す文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。これら文字の表示は、単に遊技者に決定ボタン８１の押下を促す表示であり、これから大当たりになる可能性が高いことを示すものではない。本例はこの点が実施例６１とは異なる。

【５０７６】

図４１５（ｉ）は、遊技者が３秒以内に決定ボタン８１を押下した場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「そろそろ当たるかも」という文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。

【５０７７】

このように、本例では、遊技者が表示画面４２ａに促された通りに決定ボタン８１を押下すると、大当たりのチャンスが近づいていることが明示される。確かに、図４１５（ｈ）の時点で、チャンス目により次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことは暗示されているが、実施例６１の場合と違い、チャンス目の表示に合わせて当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらい。

【５０７８】

図４１５（ｊ）は、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「・・・！？」という文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。

【５０７９】

このように、本例では、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合、大当たりのチャンスが近づいていることが明示されない。つまり、決定ボタン８１を指定した期間内に押下しないと、チャンス目以外に当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらいままである。つまり、この場合、遊技者がチャンス目を見逃すと、次の変動が大当たりになるチャンスが到来していることを認識できないことになる。

【５０８０】

なお、本例では、チャンス目の表示に合わせて「ボタンを押せ！」の表示をしていたが、チャンス目の表示の直前（変動中）において「ボタンを押せ！」の表示をしてもよい。

【５０８１】

＜変形例２＞

上述の実施例では、規則に従って数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示順を決定する構成となっていたが、必ずしも規則に従う必要はない。図４１６は本例を説明する図である。図４１６（ａ）～図４１６（ｈ）までは、図４１４（ａ）～図４１４（ｈ）と同様、１回目の変動および２回目の変動を示している。図４１６（ｈ）では、次回変動が大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されている。

【５０８２】

図４１６（ｈ）において図４１４（ｈ）と異なる点は、保留表示が２連続して赤色となっていることである。これは、次回行われる３回目の変動、次々回行われる４回目の変動のそれぞれが大当たりとなる可能性が高いことを表している。３回目の変動に関して大当

たりのチャンスが到来していることはチャンス目の表示により示唆されたことになる。
【５０８３】
本例において、特徴的なのは、チャンス目が連続して表示される場合があることである。すなわち、３回目の変動の結果は２回目の変動の結果と同じチャンス目「１１」「１」「１」となっている。つまり、大当たりとなる可能性が高かったにも関わらず３回目の変動の結果はハズレである。
【５０８４】
このようにチャンス目が連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが連続する場合、チャンス目も連続させる。３回目の変動表示においても、２回目の変動表示と同様、実施例６１における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。
【５０８５】
上述の例では、「１１」が２回、左停止位置に出現し、それに合わせてキャラクタ「Ｊ」が２回、左停止位置に出現するようになっていたが、キャラクタについて必ずしも規則に反する必要はなく、２回目の「１１」の出現に合わせて、キャラクタ「Ｊ」の代わりに規則通りの「１」に対応するキャラクタ「Ａ」を表示するようにしてもよい。
【５０８６】
＜変形例３＞
上述の実施例では、チャンス目により大当たりのチャンスが到来したことを示唆するようにしていたが、チャンス目以外の方法でチャンス到来を示唆するようにしてもよい。図４１７は、この構成を説明している。図４１７（ａ）～図４１７（ｆ）までは、図４１４（ａ）～図４１４（ｆ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。
【５０８７】
図４１７（ｆ）～図４１７（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１１」「３」「６」でハズレとなるまでの様子を説明している。図４１７（ｇ）において左停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」が停止したときに表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「Ｊと呼んでくれ」である。図４１７（ｈ）で示したハズレが出た後、直ちに３回目の変動表示が開始される（図４１７（ｉ）参照）。
【５０８８】
４回目の変動の結果が大当たりであるとすると、本例では、３回目の変動において次回の変動の結果が大当たりとなりやすいことを示す表示を行う。すなわち、本例では、図４１７（ｊ）において、左停止位置に「１１」が停止するのである。このように「１１」が左停止位置に連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが到来した場合、複数の変動に亘って連続して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示させる。本例における３回目の変動表示においても、実施例６１における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。
【５０８９】
図４１７（ｋ），図４１７（ｌ）は、３回目の変動が「１１」「５」「９」でハズレとなるまでの様子を示している。
【５０９０】
一方、ハズレ図柄「１１」「３」「６」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「１１」ではなく「１」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来

していないことが示唆される。
【５０９１】
＜変形例４＞
上述の実施例では、チャンス目は１種類しかなかったが、チャンス目を複数とし、各チャンス目を使い分けるように構成してもよい。図４１８は、この構成を説明している。図４１８（ａ）～図４１８（ｄ）までは、図４１４（ａ）～図４１４（ｄ）と同様、１回目の変動を示している。ただし、説明の便宜上、１回目の変動に係る左停止位置には、「１１」が出現するものとする。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「Ｊと呼んでくれ」である。
【５０９２】
図４１８（ｅ）～図４１８（ｈ）は、２回目の変動がハズレかつ、チャンス目「１」「１１」「１１」となるまでを示している。この並びは「１１」「１」「１」と同様、数字「１」のみからなり、本例においてチャンス目である。左停止位置において「１」が停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置において「１１」が出現したからである。この動作は、上述した規則に則っている。
【５０９３】
図４１８（ｉ）～図４１８（ｌ）は、３回目の変動表示の結果が「２」「２」「２」で大当たりとなる様子を示している。図４１８（ｌ）において表示画面４２ａに表示される決め台詞は「やったね」である。
【５０９４】
本例では、第１チャンス目「１１」「１」「１」と第２チャンス目「１」「１１」「１１」とが互いに異なる意味を持っている。本例においては、第１チャンス目は、次の変動が当たれば確変付き大当たりとなることを示している。もちろん、第１チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。また、第２チャンス目は、次の変動が当たれば時短付きき大当たりとなることを示している。もちろん、第２チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。
【５０９５】
＜変形例５＞
なお、本変形例では、特図１に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としていたが、特図２に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。また、特図１に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図２に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。
【５０９６】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機は（Ｖｃ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が停止すると、前回表示された「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則に従って定まる次の「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させ、この「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺがチャンス目「１１」「１」「１」の並びのとき、次の遊技状態を示唆する。
【５０９７】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【５０９８】
本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｖｃ２）に関し、遊技者が決定ボタン８１を押下したとき表示画面４２ａに「そろそろ当たるかも」と表示し、押下せず表示画面４２ａに「・・・！？」が表示されるときよりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する。
【５０９９】

本実施例（変形例２）の遊技機は（Ｖｃ３）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目「１１」「１」「１」となる場合がある。このようにして、大当たりのチャンスが連続していることが示唆されるのである。一方、チャンス目「１１」「１」「１」後の変動表示が規則通りとなる場合、大当たりのチャンスが連続していないことが示唆される。

【５１００】

本実施例の遊技機は（Ｖｃ４）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止する場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利であり、変動表示がチャンス目で停止しない場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利でないことが示唆される。

【５１０１】

本実施例（変形例３）の遊技機は（Ｖｃ５）に関し、変動表示がチャンス目以外「１１」「３」「６」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目以外「１１」「５」「９」となる場合がある。つまり、左停止位置の図柄が「１１」で外れが確定した後、規則に反して再び左停止位置の図柄を「１１」とする外れを確定させる。このようにして、大当たりのチャンスが到来していることが示唆されるのである。一方、ハズレ図柄「１１」「３」「６」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「１」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【５１０２】

本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｖｃ６）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止する場合は、表示画面４２ａ上で「ボタンを押せ！」「そろそろ当たるかも」という表示をし、次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う。

【５１０３】

本実施例（変形例５）の遊技機は（Ｖｃ７）に関し、特図１に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としていたが、特図２に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。また、特図１に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図２に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。

【５１０４】

本実施例（変形例４）の遊技機は（Ｖｃ８）に関し、２種類のチャンス目を設定し、第１チャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されたときは、次の変動が当たれば確変付き大当たりになることが示唆され、第２チャンス目「１」「１１」「１１」が表示画面４２ａに表示されたときは、次の変動が当たれば時短付き大当たりになることが示唆されるように構成してもよい。

【実施例６３】

【５１０５】

以下、実施例６３に係る遊技機について説明する。実施例６３に係る遊技機は、実施例６０に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。

【５１０６】

以下、実施例６３に係る遊技機について図４１９から図４２０を用いて詳細に説明する。図４１９は、実施例６３の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図４２０は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

【５１０７】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例６０で説明した通常状態から始まる。図４１９における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４１９（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。

【５１０８】

図４１９（ｂ）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現

れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」とキャラクタ「Ｄ」の登場に伴う決め台詞「Ｄである」が表示画面４２ａに表示される。

【５１０９】

図４１９（ｃ）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。

【５１１０】

図４１９（ｄ）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【５１１１】

本例では、図４１９（ａ）に示した変動表示の開始から図４１９（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図４１９（ａ）～図４１９（ｌ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【５１１２】

図４１９（ｅ）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図４１９（ａ）～図４１９（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図４１９（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【５１１３】

なお、図４１９（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【５１１４】

図４１９（ｆ）は、２回目の変動において左停止位置に「４」が停止した状態を表している。上述のように１回目の変動の結果は、「４」「４」「４」であり、左停止位置には「４」が出現していたことからすれば、２回目の変動において左停止位置に「４」が出現するのは、実施例６０における規則に反している。なお、数値情報である数字部「４」には、キャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置にはキャラクタ「Ｄ」が登場する。このとき、左停止位置における「４」の出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示唆している。

【５１１５】

図４１９（ｆ）の後の図４１９（ｇ），図４１９（ｈ）は、２回目の変動の結果が「４」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんである」である。

【５１１６】

図４１９（ｉ）～図４１９（ｌ）は、３回目の変動の結果が「５」「１１」「６」でハズレとなる様子を示している。図４１９（ｊ）において、左停止位置に「５」が止まった理由は、２回目の変動表示において左停止位置に「４」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【５１１７】

＜時短付き大当たりの場合＞

１回目の変動の結果「４」「４」「４」が時短付き大当たりの場合は、２回目の変動において左停止位置に「５」が停止する。この「５」が出現は、実施例６０における規則に則っている。従って、２回目の変動において左停止位置に規則に反する「４」が出現するか、それとも規則に則った「５」が停止するかによって、遊技者は、現在の遊技状態の有

利さを知ることができる。本実施例によれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現が規則に反している場合、有利な遊技状態（確変状態）を示しており、規則に則っている場合、確変状態よりも不利な遊技状態（時短状態）を示している。従って、遊技者からすれば、遊技を行っているうちに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現規則に慣れてきていたところ、規則に反する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが左停止位置に出現することで、違和感を覚えることになる。このようにすることで、単調な遊技を防止し、より面白みのある遊技機が提供できる。

【５１１８】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【５１１９】

＜変形例１＞

上述の実施例では、左停止位置に出現する数値情報である数字部ＳＺａの違いで確変状態、時短状態を区別して示唆するように構成されていたが、例えば同じ数値情報である数字部「４」を表示することで確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図４２０（ａ）～図４２０（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きまたは時短付きである。

【５１２０】

本例では、図４２０（ａ）に示した変動表示の開始から図４２０（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【５１２１】

図４２０（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図４２０（ａ）～図４２０（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図４２０（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【５１２２】

なお、図４２０（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【５１２３】

そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態なのか時短状態なのかを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、現在の遊技状態が時短状態の場合、２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは１本の角付きのキャラクタ「Ｄ」である。キャラクタ「Ｄ」は数値情報である数字部「４」に付属する付加情報である装飾部ＳＺｂなので、左停止位置には、「４」が止まる。また、数値部には左下がり斜線で示す青色の「４」が表示されている。これらの事象がそれぞれ時短状態の発生を示唆している（図４２０（ｆ）参照）。また、現在の遊技状態が確変状態の２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは２本の角付きのキャラクタ「Ｄ」である。キャラクタ「Ｄ」は数値情報である数字部「４」に付属する付加情報である装飾部ＳＺｂなので、左停止位置には、「１」が止まる。また、数値部には右下がり斜線で示す赤色の「４」が表示されている。これらの事象が確変状態の発生を示唆している（図４２０（ｉ）参照）。このように、いずれの場合も左停止位置には「４」が止まるものの、本例は、付属するキャラクタ「Ｄ」の形状の違いや数値部の色味により現在の遊技状態の種別を示唆している。

【５１２４】

＜変形例２＞

上述の実施例では、「４」「４」「４」の大当たりの後、遊技状態が確変状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に、大当たり図柄と同じ図柄である「４」を停止させていたが、大当たり図柄と同じ図柄「４」の代わりに、大当たり図柄「４」よりも１

小さい「３」、または大当たり図柄「４」と隣接しない「２」等を停止させるようにしてもよい。

【５１２５】

＜変形例３＞

上述の実施例では、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・といように数値情報である数字部ＳＺａを増加させる順番で表示画面４２ａに表示するというものだったが、本発明はこの構成に限られない。数値情報である数字部ＳＺａを減少させる順番で表示画面４２ａに表示するように所定の規則を定めてもよい。この際、「４」「４」「４」の大当たりの後、遊技状態が時短状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に大当たり図柄と同じ図柄「４」を停止させる必要はなく、「４」の代わりに、大当たり図柄と同じ図柄「４」よりも１大きい「５」、または大当たり図柄と同じ図柄「４」と隣接しない「６」等を停止させるようにしてもよい。

【５１２６】

＜変形例４＞

上述の実施例では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をした場合、確変状態を示し、規則に則った出現をした場合、時短状態を示していたが、この対応関係を逆にし、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をした場合、時短状態を示し、規則に則った出現をした場合、確変状態を示すようにしてもよい。この場合において、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をするのは、変動１００回に係る時短であることが定められている場合、遊技者は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示が規則に反すると、変動１００回の期間中、時短状態が連続するという示唆を認識することができる。

【５１２７】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図４２１を用いて詳細に説明する。図４２１は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【５１２８】

次に、図４２１を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップＳ５０８Ｖｄ１以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

【５１２９】

ステップＳ５０８Ｖｄ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｄ２に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｄ３に進む。

【５１３０】

ステップＳ５０８Ｖｄ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｄ５に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｄ４に進む。

【５１３１】

ステップＳ５０８Ｖｄ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（赤みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「４」となり、赤みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が赤みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりであることを示唆することができる。

【５１３２】
ステップＳ５０８Ｖｄ４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（青みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「４」となり、青みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が青みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりであることを示唆することができる。
【５１３３】
ステップＳ５０８Ｖｄ５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で２回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。
【５１３４】
このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動における左停止図柄が規則に反した図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、左停止図柄が規則に反した図柄である場合に、その表示態様の違い（例えば色味の違い）によって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。
【５１３５】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機は（Ｖｄ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が大当たり「４」「４」「４」で停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する主装飾図柄「４」を左停止位置に表示する。
【５１３６】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【５１３７】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｄ２）に関し、変動表示が規則に従っていない契機となる変動表示の結果は、大当たりであり、変動表示が規則に従っている契機となる変動表示の結果であるハズレよりも遊技者にとって有利である。
【５１３８】
本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｄ３）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを増加させる規則であり、変動表示が「４」「４」「４」で大当たりとなると、主装飾図柄「４」を減少させて「３」を表示する構成としてもよい。
【５１３９】
本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖｄ４）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを減少させる規則であり、変動表示が「４」「４」「４」で大当たりとなると、主装飾図柄「４」を増加させて「５」を表示する構成としてもよい。
【５１４０】
本実施例（変形例２，変形例３）に係る遊技機は（Ｖｄ５）に関し、上述の（Ｖｄ３）において「４」の後「３」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「４」を減少させた「４」と隣接しない「２」を表示することもできる。また、上述の（Ｖｄ４）において「４」の後「５」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「４」を増加させて「４」と隣接しない「６」を表示することもできる。

【５１４１】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｄ６）に関し、大当たりの結果が出ると、次回の変動表示において主装飾図柄「４」を表示画面４２ａ上の左停止位置に表示する。
【５１４２】
本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｄ７）に関し、大当たりの結果が出ると、主装飾図柄「４」を表示画面４２ａの左停止位置に表示することにより、時短状態が連続する期間を示唆する。
【５１４３】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｄ８）に関し、大当たりの結果が出ると、キャラクタ「Ｄ」の形状の違いにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。
【５１４４】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｄ９）に関し、大当たりの結果が出ると、数値情報である数字部「４」の色分けにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。
【実施例６４】
【５１４５】
以下、実施例６４に係る遊技機について説明する。実施例６４に係る遊技機は、実施例６０に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。
【５１４６】
以下、実施例６４に係る遊技機について図４２２から図４２５を用いて詳細に説明する。図４２２は、実施例６４の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図４２３は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。図４２４は、左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。図４２５は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【５１４７】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例６０で説明した通常状態から始まる。図４２２における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４２２（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【５１４８】
図４２２（ｂ）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」とキャラクタ「Ｄ」の登場に伴う決め台詞「Ｄである」が表示画面４２ａに表示される。
【５１４９】
図４２２（ｃ）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。
【５１５０】
図４２２（ｄ）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。
【５１５１】
本例では、図４２２（ａ）に示した変動表示の開始から図４２２（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図４２２（ａ）～図４２２（ｌ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【５１５２】
図４２２（ｅ）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図４２２（ａ）～図４２２（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図４２２（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【５１５３】
なお、図４２２（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【５１５４】
そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「８」であり、この事象が確変状態の発生を示唆している（図４２２（ｆ）参照）。このように「４」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「８」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、１回目の変動において左停止位置に出現したのは「４」であるにも関わらず、２回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「５」ではなく「８」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が確変状態であることを示唆する構成となっている。この示唆は、パチンコ機１０で遊技をよく行う遊技者にとって認識されやすい。本例における１回目の変動表示の終了時においては、「次は確変だよ」といった確変に触れた表示はない。
【５１５５】
このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置２６１が大当たり種別カウンタＣ２に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送出することにより実現する。前の大当たりが確変付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、「８」を左停止位置に止めるように第３図柄表示装置４２を制御する。
【５１５６】
なお、１回目の変動において、時短付き大当たりに当選した場合については後述する。
【５１５７】
図４２２（ｆ）の後の図４２２（ｇ），図４２２（ｈ）は、２回目の変動の結果が「８」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだね」である。
【５１５８】
図４２２（ｉ）～図４２２（ｌ）は、３回目の変動の結果が「９」「１１」「６」でハズレとなる様子を示している。図４２２（ｊ）において、左停止位置に「９」が止まった理由は、２回目の変動表示において左停止位置に「８」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。
【５１５９】
＜時短付き大当たりの場合＞
続いて、１回目の大当たりが時短付きである場合について説明する。遊技は、まず実施例６０で説明した通常状態から始まる。図４２３における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４２３（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【５１６０】
図４２３（ａ）～図４２３（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たり

は時短付きである。
【５１６１】
本例では、図４２３（ａ）に示した変動表示の開始から図４２３（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図４２３（ａ）～図４２３（ｈ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。
【５１６２】
図４２３（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は時短が付いているので、背景色が図４２３（ａ）～図４２３（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図４２３（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【５１６３】
なお、図４２３（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【５１６４】
そこで、本例では、現在の遊技状態が時短状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「１」であり、この事象が時短状態の発生を示唆している（図４２３（ｆ）参照）。このように「４」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「１」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、１回目の変動において左停止位置に出現したのは「４」であるにも関わらず、２回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「５」ではなく「１」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が上述の確変状態よりも不利な時短状態であることを示唆する構成となっている。本例における１回目の変動表示の終了時においては、「次は時短だよ」といった時短に触れた表示はない。
【５１６５】
このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置２６１が大当たり種別カウンタＣ２に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送出することにより実現する。前の大当たりが時短付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、「１」を左停止位置に止めるように第３図柄表示装置４２を制御する。
【５１６６】
このように、遊技者は数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示が規則に反し、左停止位置に「８」が出現した場合、現在の遊技状態が確変状態であることを認識し、左停止位置に「１」が出現した場合、現在の遊技状態が時短状態であることを認識することができる。
【５１６７】
図４２３（ｆ）の後の図４２３（ｇ），図４２３（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。図４２３（ｈ）では、表示画面４２ａに決め台詞「無念」が表示される。
【５１６８】
なお、上述の「８」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの配色等を通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに関する配色等と違えるようにしてもよい。
【５１６９】
本実施例は、以下のような変形実施が可能である。
【５１７０】
＜変形例１＞
上述の実施例では、確変付き、時短付き当たり「４」「４」「４」の直後の変動（２回

目の変動）において「８」，「１」を出現させ、確変状態、時短状態を区別して示唆する構成のみ説明していたが、この実施例に加えて、確変、時短の区別をより焦らすような演出も行う様にしてもよい。例えば、２回目の変動において規則通り「５」を左停止位置に出現させておいて、３回目以降の変動において規則に反した数値情報である数字部を左停止位置に出現させることにより、確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図４２４（ａ）～図４２４（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【５１７１】

通常ならば、上述の実施例で説明したように、２回目の変動における左停止位置には確変状態を示す「８」が出現する。本例においては、変動何回か毎に（例えば２０回毎に）、確変、時短の区別をより焦らす演出を実行する。以降、この演出について具体的に説明する。なお、本例では、図４２４（ａ）に示した変動表示の開始から図４２４（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【５１７２】

図４２４（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図４２４（ａ）～図４２４（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図４２４（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【５１７３】

なお、図４２４（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【５１７４】

本変形例において焦らす演出が実行される場合は、図４２４（ｆ）に示すように、表示画面４２ａの背景色が変化し、確変状態となっているのに、２回目の変動における左停止位置には、「８」ではなく「５」が出現する。この「５」の出現は実施例６０で説明した規則に則った事象であり、やはりこの時点でも遊技者は現在の遊技状態が確変状態、時短状態のどちらなのか言い当てることができない。

【５１７５】

図４２４（ｆ）の後の図４２４（ｇ），図４２４（ｈ）は、２回目の変動の結果が「５」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。

【５１７６】

図４２４（ｉ）は、３回目の変動表示の開始を示している。このとき左停止位置には実施例６０で説明した規則に反して「９」およびキャラクタ「Ｈ」が出現する（図４２４（ｊ）参照）。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。なお、規則に反した装飾図柄を表示させるタイミングは、これ以降の変動表示であってもよい。その場合は、そのタイミングに対応する規則に反した装飾図柄を表示させる。

【５１７７】

図４２４（ｊ）の後の図４２４（ｋ），図４２４（ｌ）は、３回目の変動の結果が「９」「１」「３」でハズレとなる様子を示している。

【５１７８】

なお、図４２４（ｄ）における大当たり「４」「４」「４」が時短付きであった場合は、３回目の変動において図４２４（ｊ）で説明した「９」ではなく「２」が左停止位置に出現する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現は、現在の遊技状態が時短状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。

【５１７９】
なお、本変形例では、２０回毎に遊技状態の報知を焦らす演出を行っていたが、例えば、特図１に係る変動では、２回目の変動で「８」を左停止位置に出現させる実施例通りの演出を行い、特図２に係る変動では、２回目の変動で「５」を左停止位置に出現させる焦らす演出を行うようにし、特図１、特図２で演出を使い分けるようにしてもよい。
【５１８０】
＜変形例２＞
変形例２は、実施例の構成とほぼ同様であるが、左停止位置「４」が確変状態を示す「８」に変化するまでに左停止位置に「４」と「８」との中間の数値「５」「６」が出現する例である。本例は、図４２５で説明がされている。図４２５（ａ）～図４２５（ｄ）は、１回目の変動が確変付き大当たり「４」「４」「４」となる様子を示している。その様子は、図４２２（ａ）～図４２２（ｄ）と同様である。
【５１８１】
本例で最も特徴的なのは、図４２５（ｅ）の構成である。実施例の構成では、２回目の変動は、左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒのいずれもが高速変動するところから開始されるが、本例では、２回目の変動において高速変動するのは、中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒのみであり、左装飾図柄列Ｌには、１回目の変動の結果「４」から２回目の変動の結果「８」に向けて低速で数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの配列が繰り出される。従って、図４２５（ｄ）における左停止位置の「４」は、「５」，「６」を経て、ゆっくりと「８」に変化する（図４２５（ｆ）参照）。
【５１８２】
図４２５（ｆ）の後の図４２５（ｇ），図４２５（ｈ）は、２回目の変動の結果が「８」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。
【５１８３】
なお、本変形例では、図４２５（ｄ）における左停止位置の「４」は、「５」，「６」を経て、「８」に変化していたが、この変化を逆順に行ってもよい。すなわち、左停止位置の「４」が「８」に変化する間に、「３」，「２」，「１」，「１１」，「１０」，「９」をゆっくりと表示するようにしてもよい。
【５１８４】
＜変形例３＞
上述の実施例では、時短状態が確変状態よりも不利である構成となっていたが、各状態の条件を変更することにより、時短状態が確変状態よりも有利である構成としてもよい。
【５１８５】
＜変形例４＞
上述の変形例では、確変は１種類のみであり、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「８」のみだったが、確変の種類を複数種類とし、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを複数としてよい。本例において、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変（次回大当たりまでの確変状態）を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させるか、または、「８」と異なる主装飾図柄「１１」を表示画面４２ａに表示させてより不利な確変（例えば変動回数１００回までの確変状態）を示唆する。
【５１８６】
次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図４２６を用いて詳細に説明する。図４２６は、変動開始処理を示すフローチャートである。
【５１８７】
次に、図４２６を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップＳ５０８Ｖｅ１以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。
【５１８８】

ステップＳ５０８Ｖｅ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｅ２に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｅ３に進む。

【５１８９】

ステップＳ５０８Ｖｅ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｅ５に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｅ４に進む。

【５１９０】

ステップＳ５０８Ｖｅ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、確変大当たりである場合の初期値である「８」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は確変大当たりの初期値である「８」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「８」で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。

【５１９１】

ステップＳ５０８Ｖｅ４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、時短大当たりである場合の初期値である「１」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は時短大当たりの初期値である「１」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「１」で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。

【５１９２】

ステップＳ５０８Ｖｅ５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で２回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【５１９３】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動において確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれかの図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれの図柄であるかによって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【５１９４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｅ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面４２上に表示させる構成であり、変動表示が確変付き大当たりで停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「８」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「９」→「１０」→「１１」・・・を左停止位置に表示する。その一方で、変動表示が時短付き大当たりで停止した場合、これを契機として所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期

値「１」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「２」→「３」→「４」・・・を左停止位置に表示する。

【５１９５】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【５１９６】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ２）に関し、確変の示唆に係る初期値「８」は、時短の示唆に係る初期値「１」よりも大きい。本実施例によれば、大当たりの種別が遊技者にとって有利であると、大当たりの種別を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａは大きくなるように設定されている。

【５１９７】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ３）に関し、確変・時短の示唆に係る初期値「８」「１」は、所定の規則が定める主装飾図柄「１」・・・「１１」に含まれている。

【５１９８】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｅ４）に関し、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させるか、または、「８」と異なる主装飾図柄「１１」を表示画面４２ａに表示させてより不利な確変を示唆する。

【５１９９】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ５）に関し、ハズレの結果が出ると、（Ｖｅ４）で説明した初期値「８」を所定の規則に従って定まる次の主装飾図柄「９」に更新させる。

【５２００】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｅ６）に関し、確変付き大当たりとなりその後、ハズレの結果が出ると、一度規則通りに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させ、再びハズレの結果が出ると、表示されている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを主装飾図柄「９」に更新させて所定の位置に表示させる。この主装飾図柄「９」は、上述した確変状態を示唆する初期値「８」の次に相当する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺである。

【５２０１】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ７）に関し、大当たりの結果が出て確変を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させる際、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを前回更新したときとは異なる配色で表示してもよい。

【５２０２】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｅ８）に関し、「４」「４」「４」で大当たりとなると、確変を示唆する「８」が表示される前に「４」と「８」の中間の主装飾図柄「５」，「６」を表示させる。

【５２０３】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｅ９）に関し、「４」「４」「４」で大当たりとなると、確変を示唆する「８」が表示される前に、「３」→「２」→「１」→「１１」→「１０」→「９」を表示画面４２ａの左停止位置に表示する。

【実施例６５】

【５２０４】

以下、実施例６５に係る遊技機について説明する。実施例６５に係る遊技機は、実施例６０に係る遊技機の構成を基本としているが、変動表示が仮停止する構成を有していることが特徴的である。すなわち、本例は、変動表示の仮停止が連続する疑似連に関している。

【５２０５】

以下、実施例６５に係る遊技機について図４２７から図４３０を用いて詳細に説明する。図４２７は、実施例６５の疑似連２回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。図４２８は、疑似連３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。図４２９は、疑

似連１～３回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。図４３０は、疑似連リーチ３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。

【５２０６】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例６０で説明した通常状態から始まる。図４２７における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４２７（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。このとき、表示画面４２ａにおける左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒでは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。

【５２０７】

図４２７（ｂ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。

【５２０８】

図４２７（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【５２０９】

図４２７（ｄ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【５２１０】

通常ならば、この時点で、１回目の変動は「１」「２」「３」でハズレとなるが、本実施例は、そうではない。表示画面４２ａに現れた「１」「２」「３」の各々は、停止しておらず細かく揺れ動いている（図４２７（ｄ）参照）。つまり、１回目の変動は未確定の状態であり、表示画面４２ａに現れた「１」「２」「３」は、仮停止の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図４２７（ｅ）参照）。「１」「２」「３」は、疑似連を示唆するチャンス目である。

【５２１１】

図４２７（ｆ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」とキャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。このとき、キャラクタ「Ａ」は、２連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「二たび」が付され、これらを合わせて「二たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【５２１２】

図４２７（ｇ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【５２１３】

図４２７（ｈ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」

が表示画面４２ａに表示される。
【５２１４】
この図４２７（ｈ）における「１」「２」「３」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。このように、仮停止は連続することがある。変動が確定するまでに仮停止の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっている。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図４２７（ｉ）参照）。「１」「２」「３」は、疑似連であることを示唆するチャンス目である。
【５２１５】
図４２７（ｊ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。このとき、キャラクタ「Ａ」は、３連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。
【５２１６】
図４２７（ｋ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。
【５２１７】
図４２７（ｌ）は、中停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示される。
【５２１８】
図４２７（ｌ）に示された「１」「４」「３」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、２回の疑似連があり、それに見合う分だけ大当たりの期待度が高かったにも関わらずハズレの結果となった。
【５２１９】
図３９０（ａ）～図３９０（ｌ）が説明する動作では「１」「２」「３」に係る１回目の仮停止、「１」「２」「３」に係る２回目の仮停止、そして「１」「４」「３」に係る停止図柄において、全て「１」を左停止位置に出現させている。このように「１」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「２」ではなく「１」が出現する構成は、実施例６０で説明した規則に反している。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が有利であることを示唆する構成となっている。
【５２２０】
図４２７（ｌ）の後の変動は、左停止位置に「２」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方は、実施例６０で説明した規則に則っている。
【５２２１】
＜大当たりとなる場合＞
図４２８は、図４２７（ｈ）の続きであり、３回の仮停止を経て、変動の結果が「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。図４２７（ｈ）における仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図４２８（ｉ）参照）。
【５２２２】
図４２８（ｊ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現

れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「Ａ」は、３連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【５２２３】

図４２８（ｋ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【５２２４】

図４２８（ｌ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【５２２５】

この図４２８（ｌ）における「１」「２」「３」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。このように、疑似連が３回繰り返されることがある。変動が確定するまでに疑似連の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっていたことからすると、２回の仮停止に係る図４２７（ｈ）の状態よりも図４２８（ｌ）の状態の方が有利な状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図４２７（ｍ）参照）。

【５２２６】

図４２８（ｎ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「Ａ」は、４連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「四たび」が付され、これらを合わせて「四たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【５２２７】

図４２８（ｏ）は、右停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示され、変動は「１」「↓」「１」でリーチとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【５２２８】

図４２８（ｐ）は、中停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示される。

【５２２９】

図４２８（ｐ）に示された「１」「１」「１」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、３回の疑似連により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「感涙」である。

【５２３０】

図４２８（ｐ）の後の変動は、左停止位置に「２」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方は、実施例６０で説明した規則に則っている。

【５２３１】

なお、疑似連が実行されるかは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが決定される。本例では、決定された３列の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、「１」「２」「３」である。

【５２３２】
本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。
【５２３３】
＜変形例１＞
上述の構成では、仮停止が繰り返されても、表示画面４２ａにおける変動表示に特に変化はなかったが、図４２９に示す様に、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（キャラクタのみでもよい）の色みを変更することにより、仮停止演出を盛り上げるような構成としてもよい。本例は、大当たりの期待度が次第に高まっていることをキャラクタの色みの変化で示唆する構成である。
【５２３４】
図４２９（ａ）は、１回目の仮停止を示し、図４２９（ｂ）は、２回目の仮停止を示し、図４２９（ｄ）は、３回目の仮停止を示している。図４２９（ｆ）は、変動の結果が３回の仮停止を経て「１」「１」「１」で停止して大当たりとなった様子を示している。そして、図４２９（ｃ）は、変動の結果が１回の仮停止を経て「１」「４」「３」で停止してハズレとなった様子を示している。図４２９（ｅ）は、変動の結果が２回の仮停止を経て「１」「４」「３」で停止してハズレとなった様子を示している。
【５２３５】
図４２９（ｂ），図４２９（ｃ）は、２回目の仮停止を表示するキャラクタおよび１回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図４２９（ａ）で示した１回目の仮停止に係るキャラクタよりも青みを帯びている状態を示している。図４２９（ｄ），図４２９（ｅ）は、３回目の仮停止を表示するキャラクタおよび２回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図４２９（ａ）で示した１回目の仮停止に係るキャラクタよりも赤みを帯びている状態を示している。図４２９（ｆ）は、３回の仮停止を経て当たりの結果を表示するキャラクタが、虹色に輝いている状態を示している。
【５２３６】
＜変形例２＞
上述の実施例では、ハズレ図柄（チャンス目）を仮停止させ、遊技者に有利な状態を報知していたが、この報知をリーチ表示により行う様にしてもよい。図４３０は、本例を具体的に説明している。
【５２３７】
図４３０（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。このとき、表示画面４２ａにおける左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒでは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。
【５２３８】
図４３０（ｂ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。
【５２３９】
図４３０（ｃ）は、右停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示され、変動は「１」「↓」「１」でリーチとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「リーチ也」である。
【５２４０】
図４３０（ｄ）は、中停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」

が表示画面４２ａに表示される。
【５２４１】
この図４３０（ｄ）における「１」「３」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる。
【５２４２】
本例で特徴的なのは、図４３０（ｅ）に示す様に、リーチ状態の仮停止後の高速変動は、中装飾図柄列Ｍのみで実行されることである。すなわち、この高速変動においても、リーチ状態が維持され、左停止位置，右停止位置のいずれも「１」が出現している。このとき、左停止位置，右停止位置の「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、揺れ動かず停止している。
【５２４３】
図４３０（ｆ）は、中停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」が表示される。
【５２４４】
この図４３０（ｆ）における「１」「１０」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び中装飾図柄列Ｍのみ高速変動の状態となる（図４３０（ｇ）参照）。
【５２４５】
図４３０（ｈ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。
【５２４６】
この図４３０（ｈ）における「１」「２」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び中装飾図柄列Ｍのみ高速変動の状態となる（図４３０（ｉ）参照）。
【５２４７】
図４３０（ｊ）は、図４３０（ｄ），図４３０（ｆ），図４３０（ｈ）で説明した３回の仮停止を経て、リーチ表示「１」「↓」「１」が「１」「１」「１」となることで変動の結果が大当たりとなったときの様子を示している。今回の変動は、２回の仮停止により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。
【５２４８】
なお、本例では、仮停止の回数を重ねる毎に表示画面４２ａ上の背景色を変化させ、大当たりが近づいて来ているような演出を行う構成となっている。背景色の配色の違いは、図４３０においては、互いに異なる斜線の模様で示している。
【５２４９】
次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図４３１を用いて詳細に説明する。図４３１は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルは、基本的には実施例６０の図４００のものと同じであるが、本例では疑似連演出の有無についてもこのテーブルを用いて説明する。具体的には、図４００において「決定ボタン使用演出」を説明していた箇所を「疑似連演出」に替えて説明する。なお、決定ボタン使用演出は本実施例においても行われてもよい。
【５２５０】
疑似連演出は、疑似連１回、疑似連２回、疑似連３回の３パターンある。疑似連３回は、本例では大当たり確定の疑似連演出である。例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」という特殊な図柄で揃う大当たりスーパーリーチＦ（変動時間１２０秒）においては、疑似連３回が実行される。この場合、「７」は、本例では当たり確定を示唆する

図柄であるので、疑似連３回目の変動で左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」に変化して停止し、リーチおよび大当たりとなる演出が好ましい。「７」で揃う大当たりスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）は、疑似連２回であるが、これも同様である。このように、疑似連演出中に、「７」が左停止図柄に停止すれば、その疑似連演出は大当たり確定であることが示唆される。

【５２５１】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＦ（変動時間１２０秒）においては、疑似連３回が実行される。この場合も、疑似連３回目が実行されることは、大当たり確定を示唆している。数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）においては、疑似連２回が実行されるが、外れスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）においても、疑似連２回が実行される場合がある。そのため、疑似連２回は、大当たりとなる可能性が疑似連１回に比べて高いことを示唆するに留まる。

【５２５２】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＣ（変動時間６０秒）において疑似連１回が実行される場合も、外れスーパーリーチＣ（変動時間６０秒）において疑似連１回が実行される場合もある。疑似連１回は、大当たりの可能性がそれほど高くない。

【５２５３】

各疑似連での仮停止図柄は、左停止図柄は、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値に対応する図柄になるが、右停止図柄および中停止図柄は自由に決めることができるので、チャンス目で仮停止させることができる。チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」が並ぶ特定の外れ目でもよいし、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに存在する連続する並びであってもよい。疑似連をチャンス目で仮停止させることで、チャンス目の意味を知っている遊技者に対しては、大当たり期待度が高いことを期待できる疑似連演出の開始を示唆することができる。もちろん、右停止図柄および中停止図柄を完全外れ（バラケ目）として表示してもよい。この場合でも、左停止図柄に同じ図柄が続いて仮停止されれば、疑似連演出であることを遊技者に認識させることができる。

【５２５４】

疑似連１回の変動時間は、例えば３０秒としている。つまり、疑似連が１回増えるごとに３０秒変動時間が増え、最後の３０秒は疑似連ではない本変動が行われるように設定している。

【５２５５】

また、疑似連ごとの仮停止図柄は、例えば、疑似連１回目の左停止図柄が「１」であれば、その後の疑似連の左停止図柄も同じ「１」図柄とすることが好ましい。このようにすれば、疑似連中に左停止図柄に来るキャラクタが遊技者の好みのキャラクタであれば、その好みのキャラクタが疑似連の度に見ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、仮に疑似連中のキャラクタが遊技者の好みでなくても、遊技者の好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングが規則性によって決まっているので、次に好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングまで遊技を続けさせることができるため、遊技の興趣性を高めることができる。

【５２５６】

＜変形例３＞

上述の構成では、疑似連が繰り返されるときに左停止位置に同一の主装飾図柄ＳＺが停止していたが、これを異なる主装飾図柄ＳＺを停止させるようにしてもよい。例えば、疑似連が繰り返されるときに、「１」「２」「３」→「２」「３」「４」→「３」「４」「５」のように、上述の規則性に則って主装飾図柄ＳＺを順番に出現させるようにしてもよい。この場合、疑似連変動が終了した後の次の変動では、「１」「２」「３」の「１」が

規則に従って左停止位置に表示されたとすると、「２」を左停止位置に表示される。
【５２５７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
　このように本実施例の遊技機は（Ｖｆ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが更新される前に変動表示を仮停止させる期間を設定し、この期間内に、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示して、遊技者に有利な大当たりを示唆する疑似連を実行する。疑似連は例えば、擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を表示することで実行される。
【５２５８】
　その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【５２５９】
　本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ２）に関し、期間内に仮停止と再変動を複数回繰り返し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する。
【５２６０】
　本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ３）に関し、仮停止が繰り返される度に同一の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に表示する。
【５２６１】
　本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ４）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を繰り返し表示し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示を所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【５２６２】
　本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ５）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を繰り返し表示し、同一の並びで複数の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示する。
【５２６３】
　本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｆ６）に関し、仮停止が繰り返されると２回目の仮停止時にはキャラクタが青色を帯び、３回目の仮停止時にはキャラクタが赤みを帯びるというように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの色みの変化が生じ、仮停止でない場合は、色みの変化が生じすに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示がなされる。
【５２６４】
　本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ７）に関し、仮停止が繰り返されると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに基づく表示とは異なる「Ａ見参」の表示を「二たびＡ見参」「三たびＡ見参」というように変化させ、これにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【５２６５】
　本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｆ８）に関し、リーチを伴う疑似連に関する再変動中において、表示画面４２ａの左停止位置、右停止位置に仮停止中と同じ主装飾図柄「１」を表示する。
【５２６６】
　本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ９）に関し、変動表示が疑似連を終えて確定したときに大当たりとなる場合には、疑似連における仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、ハズレとなる場合には、仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い。
【５２６７】
　本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｆ１０）に関し、仮停止が繰り返されるとキャラクタの色みを変えてキャラクタの表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【５２６８】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ１１）に関し、疑似連が実行されるか否かは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが決定される。

【実施例６６】

【５２６９】

続いて、実施例６６に係るパチンコ機１０について説明する。実施例６０～実施例６５においては、主装飾図柄ＳＺが「１」等の数値情報である数字部とキャラクタ「Ａ」などの付加情報である装飾部ＳＺｂとから構成されていたが、本実施例では、主装飾図柄ＳＺは数値情報である数字部ＳＺａで構成され、キャラクタは付属しない。本例の規則性に従って表示される数値情報である数字部および装飾部（キャラクタ）は、保留表示に出現する。

【５２７０】

以下、実施例６６に係る遊技機について図４３２から図４３４を用いて詳細に説明する。図４３２は、実施例６６の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。図４３３は、保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。図４３４は、保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。

【５２７１】

図４３２（ａ）等を参照すれば分かるように、本実施例における表示画面４２ａの下部に表示される数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈは、数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とが結合した図柄で表される。数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とは、キャラクタが数字に寄り添うように２つに区分されていてもよいし、キャラクタが数字を抱きかかえるように数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とが重なるように表示されていてもよい。

【５２７２】

具体的には、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈに表示される保留表示画像は、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ａ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「２」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「２」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｂ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「３」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「３」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｂ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「４」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「４」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｄ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「５」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「５」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｅ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「６」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「６」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｆ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「８」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「８」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｇ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「９」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「９」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｈ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１０」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１０」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｉ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１１」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１１」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｊ」と、で構成されている。また、数値情報である数字部ＳＺａ「７」である主装飾図柄ＳＺは、特別な図柄であるので、これに対応するように保留表示画像も、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「７」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「７」で構成されている。

【５２７３】

また、キャラクタごとの決め台詞は、キャラクタに対応する主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａが変動表示において左停止位置に停止表示された時と、そのリーチ時、外れ時、大当たり時に画像表示や音声出力がなされる。キャラクタと決め台詞との対応関係は、図３８５を用いて上述した通りである。

【５２７４】
数値対応情報である保留表示ｔｈは、表示画面４２ａの左下隅に位置する当該保留表示領域ｔｈａに表示され、数値対応情報である保留表示ｈ１～ｈ４（図示ではｈ３までの表示としている）は、当該保留表示領域ｔｈａの右横から表示画面４２ａの右下隅に位置する事前保留表示領域ｈａに表示されている。当該保留表示領域ｔｈａと事前保留表示領域ｈａとをまとめて保留表示領域Ｈと呼ぶ。
【５２７５】
図４３２（ａ）では、当該変動に対応する当該保留を示す保留表示「１Ａ」（数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が結合した保留表示）が当該保留表示領域ｔｈａに格納されている。もっとも、保留表示「１Ａ」に付属するキャラクタ「Ａ」は、例えば顔のみとし、実施例６０等に示された主装飾図柄ＳＺに付属の付加情報である装飾部ＳＺｂに登場するキャラクタ「Ａ」よりも簡略化されていてもよい。なお、保留表示「１Ａ」は、数値情報である数字部「１」と装飾部「Ａ」とが１つの図柄として認識しうる態様を示すものであり、説明の便宜上、数値情報である数字部「１」と装飾部「Ａ」を組み合わせた表記としている。これ以降の「２Ｂ」等の保留表示もこの表記に倣った便宜的なものである。
【５２７６】
図４３２（ａ）は、当該保留に関する保留表示「１Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａに格納に格納されている状態で、左・中・右の三列とも高速変動が実行されている様子が描かれている。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「１」が出現する（図４３２（ｂ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「１」は、当該保留に係る保留表示「１」と一致している。
【５２７７】
なお、主装飾図柄「１」には、実施例６０～実施例６５で説明したようなキャラクタの付属はない。その代わり、本例では、表示画面４２ａの右上端にキャラクタ表示領域ｖｇ３が設けられ、左停止位置に「１」が出現したのに合わせてキャラクタ表示領域ｖｇ３に「１」に対応するキャラクタ「Ａ」が表示される。このとき表示されるキャラクタ「Ａ」は、保留表示「１Ａ」よりも大きく表示され、例えば全身など顔以外も描かれる。表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。
【５２７８】
図４３２（ｂ）～図４３２（ｄ）は、表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現してから、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。
【５２７９】
この１回目の変動が始まってからハズレの結果となるまでに、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球したとする。この入球に伴う変動表示は、図４３２（ａ）～図４３２（ｄ）における１回目の変動表示の後に実行される。この２回目の変動表示は、１回目の変動表示が終了されるまで保留され、この状況が保留表示として表示画面４２ａの下部に表される。
【５２８０】
この２回目の変動表示に係る保留表示は、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が結合した「２Ｂ」となっており、表示画面４２ａ上において当該保留表示「１Ａ」の右隣に表示される。以降、変動の保留が発生する度に、保留表示「３Ｃ」が保留表示「２Ｂ」の右隣に表示され、保留表示「４Ｄ」が保留表示「３Ｃ」の右隣に表示され、保留表示「５Ｅ」が保留表示「４Ｄ」の右隣に表示され、保留表示「６Ｆ」が保留表示「５Ｅ」の右隣に表示される。このように、保留表示の各々には１，２，３・・・というように特定の規則を持った数列に倣った数字が付されており、この数字は、対応するキャラクタＡ，Ｂ，Ｃ・・・の各々が付属した状態で表示画面４２ａ下部に表示される。
【５２８１】
図４３２（ｅ）は、保留表示「２Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の

変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図４３２（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。

【５２８２】

このように、本実施例によれば、変動表示の結果が出ることを契機として、前回当該保留表示領域ｔｈａに表示された保留表示「１Ａ」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「２Ｂ」に更新させて表示画面上に表示する。

【５２８３】

図４３２（ｆ）～図４３２（ｈ）は、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現してから、変動の結果が「２」「８」「５」でハズレとなり、決め台詞「ざんねん」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【５２８４】

図４３２（ｉ）は、保留表示「３Ｃ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図４３２（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｃ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｃだよ」である。

【５２８５】

図４３２（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｃ」の付近に決め台詞「リーチだよ」が表示される。

【５２８６】

図４３２（ｈ）には、変動の結果が「３」「６」「３」でハズレとなり、決め台詞「ざんねんだよ」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【５２８７】

本実施例は、以下のように変形実施が可能である。

【５２８８】

＜変形例１＞

上述した実施例では、保留表示におけるキャラクタ登場順がＡ，Ｂ，Ｃ・・・の規則に従っていたが、このような構成に加えて、保留表示に係る変動の大当たり期待度が高い場合、保留表示が規則に反するように構成してもよい。この構成は具体的に図４３３で説明されている。

【５２８９】

図４３３（ａ）～図４３３（ｄ）は、１回目の変動表示が開始されてから表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現し、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【５２９０】

１回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「１」「７」「１１」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「２Ａ」が出現する。

【５２９１】

この２つ目の保留表示「２Ａ」の出現は、上述した１，２，３・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域ｔｈａの保留表示「１Ａ」に関わらず、保留表示「１Ａ」の右隣には保留表示「２Ｂ」でなく保留表示「２Ａ」が出現する。このように、２つ目の保留表示が「２Ｂ」となるよりも「２Ａ」となって数字とキャラクタの対応関係についての法則が崩れて保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この２つ目の保留表示「２Ａ」における変動の大当たり期待度が高まっている（例えば、スーパーリーチＣ

，Ｄが実行される）ことが示唆される。
【５２９２】
図４３３（ｅ）は、保留表示「２Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図４３３（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ａ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。
【５２９３】
図４３３（ｇ）は、変動表示が「２」「↓」「２」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ａ」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。
【５２９４】
図４３３（ｈ）には、変動の結果が「２」「８」「２」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。
【５２９５】
２回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「２」「８」「２」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「３Ａ」が出現する。
【５２９６】
この２つ目の保留表示「３Ａ」の出現は、上述した１，２，３・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域ｔｈａの保留表示「２Ａ」に関わらず、保留表示「２Ａ」の右隣には保留表示「３Ｃ」や「２Ｂ」でなく保留表示「３Ａ」が出現する。このように、２つ目の保留表示が「３Ｃ」や「２Ｂ」となるよりも「３Ａ」となって数字とキャラクタの対応関係の法則が崩れ、保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この３つ目の保留表示「３Ａ」における変動の大当たり期待度が「２Ａ」が表示されたときよりも更に高い（例えば、スーパーリーチＥ，Ｆが実行される）ことが示唆される。
【５２９７】
図４３３（ｉ）は、保留表示「３Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図４３３（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ａ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。
【５２９８】
図４３３（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ａ」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。
【５２９９】
図４３３（ｌ）には、変動の結果が「３」「３」「３」で大当たりとなり、決め台詞「感涙」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。
【５３００】
＜変形例２＞
上述の変形例１を更に工夫して、変動中に大当たり期待度の表示を変更する構成とすることもできる。この構成は具体的に図４３４で説明されている。
【５３０１】
図４３４（ａ）～図４３４（ｄ）は、１回目の変動表示が開始されてから表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現し、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。
【５３０２】

１回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「１」「７」「１１」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が２回入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「２Ｂ」が出現し、その右隣に保留表示「３Ｃ」が出現する。この「２」，「３」の出現は規則に則っている。そして、表示「２」には法則通りの「Ｂ」が付属し、表示「３」には法則通りの「Ｃ」が付属する。このような構成は、本実施例通りである。

【５３０３】

図４３４（ｅ）は、保留表示「２Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図４３４（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。そして、図４３４（ｇ）は、その後、右停止位置に「５」が出現した状態を表している。

【５３０４】

保留表示「３Ｃ」の大当たり期待度が高いことを示す表示が実行される様子について説明する。現状、保留表示「３Ｃ」におけるキャラクタはＡ，Ｂ，Ｃ・・・の規則に則ったものであり、大当たりの期待度は普通であることが示されている。図４３４（ｇ）において、この法則通りの「３Ｃ」が法則崩れの「３Ｂ」に変化する演出が実行される。この様な演出は保留変化演出と呼ばれる。保留変化演出におけるキャラクタ表示領域ｖｇ３付近には保留変化を示す「次の保留を変えてやる」が表示される。保留変化演出は、この表示の後、キャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｂ」が保留表示「３Ｃ」を破壊する演出が行われ、その後、保留表示は「３Ｃ」から「３Ｂ」に変化する。このように、実施例６０では、法則通りの保留表示が、しばらくして大当たりの期待度が高いことを示唆する法則崩れの表示に切り替わる。

【５３０５】

このような保留変化演出が可能なのは、保留の先読みが実行されたからである。まずは、保留の先読みについて説明する。各保留は、貯められた状態において既に抽選が行われている。従って、保留に基づく変動が開始される前に、この変動表示の結果は出ている。この保留に関する変動表示の結果を実際の変動表示の前に先んじて読み取ることを先読みと呼ぶ。保留変化演出が実現できるのは、保留表示「３Ｃ」に係る保留が遊技者にとって有利な保留（例えば、スーパーリーチＣ，Ｄとなる保留）であることが先読みにより保留変化演出を実行する前に判明しているからである。

【５３０６】

保留変化演出を実現する制御について説明する。保留表示「３Ｃ」に関する保留の抽選が行われ、変動種別カウンタＣＳ１がスーパーリーチＣ，Ｄへの当選、かつ保留変化演出の実行を示す値となった場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留変化演出の実行に関するコマンドをサブ制御装置２６２に送出する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このコマンドを受けて、保留の先読みをして、保留変化演出の実行に関する命令を表示制御装置４５に送出する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、この命令を受けて動作する。

【５３０７】

図４３４（ｈ）には、保留変化演出後の様子が示されており、変動の結果が「２」「８」「５」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【５３０８】

図４３４（ｉ）は、保留表示「３Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図４３４（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域

ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。

【５３０９】

図４３４（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｂ」の付近に決め台詞「リーチよ」が表示される。

【５３１０】

図４３４（ｌ）には、変動の結果が「３」「３」「３」で大当たりとなり、決め台詞「やったね」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【５３１１】

＜変形例３＞

上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａ，事前保留表示領域ｈａには、変動表示がある度に「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・というように、数値情報である数字部が「１」，「２」，「３」，「４」の順に増加していったが本発明はこの構成に限られない。演出状態を変化させる所定条件（例えば、変動回数や演出抽選）の成立を契機として、「「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように、キャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。このようにすれば、１０変動の期間は同じ図柄が左停止位置に停止するので、遊技者にリーチが成立し易い、当たり易いように感じさせることができる。また実際に、同じ図柄が左停止位置に停止する期間は、その図柄でのリーチが成立し易いように変動パターン選択用テーブルを設定してもよい。また、当該保留表示領域ｔｈａでは、同じ図柄が左停止位置に停止する期間、「１Ａ」→「１Ａ」→「１Ａ」→「１Ａ」・・・，「２Ｂ」→「２Ｂ」→「２Ｂ」→「２Ｂ」・・・のように数字部ｖｇ１も付加情報である装飾部ｖｇ２が変化されないで表示されてもよい。このようにすれば、同じキャラクタが１０変動の期間表示され続けるので、そのキャラクタを好きな遊技者にとって、より一層、遊技の興趣性を向上させることができる。

【５３１２】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａに表示される当該保留表示領域ｔｈも、事前保留表示領域ｈａに表示される数値対応情報である保留表示ｈも、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈが「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・のように変化していたが、この変化は、事前保留表示領域ｈａにおいて保留表示が発生する場合のみ生じるようにしてもよい。この場合、当該保留表示領域ｔｈでは、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるが、そのキャラクタや数字は、変動表示中に表示画面４２ａに表示されるので、遊技者に不満は生じにくいと考えられる。

【５３１３】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａに表示される当該保留表示領域ｔｈも、事前保留表示領域ｈａに表示される数値対応情報である保留表示ｈも、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈが「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・のように変化していたが、この変化は、当該保留表示領域ｔｈａにおいてのみ生じるようにしてもよい。この場合、事前保留表示領域ｈａでは、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるので、キャラクタが事前保留表示領域ｈａに登場し過ぎて却って分かりにくくなるおそれを低減できる。

【５３１４】

＜変形例４＞

上述の実施例では、主装飾図柄ＳＺと当該保留表示領域ｔｈａは、表示画面上の異なる位置に表示されていたが、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを一部が主装飾図柄ＳＺと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示ｔｈを主装飾図柄ＳＺよりも手前側に表示させることもできる。

【５３１５】

＜変形例５＞

上述の実施例は遊技状態に付いての制限はなかったが、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈの変化が「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」の規則通りとなるには現在の遊技状態が例えば、時短状態、確変状態であることを条件とすることもできる。

【５３１６】

＜変形例６＞

上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈには、変動表示がある度に「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・というように、キャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していったが本発明はこの構成に限られない。「１Ａ」→「２Ａ」→「３Ａ」→「４Ａ」・・・のように、数値情報である数字部が「１」，「２」，「３」，「４」の順に変化していくのに従わず、キャラクタを例えば固定としてもよい。

【５３１７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖａ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ｖｇ１および「Ａ」から「Ｊ」までの付加情報である装飾部ｖｇ２（「７」は数値情報である数字部ｖｇ１のみ）で構成された１１種類の数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを、例えば、保留表示領域Ｈに「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」→「５Ｅ」→「６Ｆ」→「７」ｏｒ「８Ｇ」→「９Ｈ」→「１０Ｉ」→「１１Ｊ」→「１Ａ」→「２Ｂ」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えばハズレで停止することを契機として、「１Ａ」で構成された数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを「２Ｂ」で構成された数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈに更新させて保留表示領域Ｈに表示することができる。例えば、一連の保留表示を所定の規則「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示の結果が出ることを契機として、前回保留表示領域Ｈに表示された保留表示「１Ａ」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「２Ｂ」に更新させて保留表示領域Ｈに表示する。

【５３１８】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【５３１９】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ２）に関し、当該保留表示領域ｔｈａのみにおいて、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈを変化させ、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部ｖｇ１を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。

【５３２０】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ３）に関し、事前保留表示領域ｈａのみにおいて、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値

対応情報である保留表示ｈを変化させ、数値情報である数字部ｖｇ１が例えば１０変動毎に１ずつ増加するように変化していくのに従わず、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタを「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化させていくようにしてもよい。

【５３２１】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ４）に関し、当該保留表示領域ｔｈ，事前保留表示領域ｈａの両方において、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを変化させ、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数字部ｖｇ１を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。

【５３２２】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖａ５）に関し、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを一部が主装飾図柄ＳＺと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示ｔｈを主装飾図柄ＳＺよりも手前側に表示させることもできる。

【５３２３】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖａ６）に関し、時短状態において変動表示の結果が表示されたときの当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを所定の規則に従って定まる次の数値対応情報である保留表示ｔｈに更新させて当該保留表示領域ｔｈａに表示する。

【５３２４】

本実施例（変形例６）に係る遊技機は（Ｖａ７）に関し、変動がある毎に表示が変化する当該保留表示領域ｔｈａにおいて、「１Ａ」→「２Ａ」→「３Ａ」→「４Ａ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈを変化させ、数値情報である数字部ｖｇ１が「１」，「２」，「３」，「４」の順に変化していくのに従わず、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタを例えば固定としてもよい。

【５３２５】

本実施例に係る遊技機は（Ｖａ８）に関し、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタは、数値部Ｖｇ１の表示位置とは異なる位置に表示させる。

【５３２６】

本実施例（変形例７）に係る遊技機は（Ｖａ９）に関し、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと同一の主装飾図柄ＳＺを、停電が生じなかった場合に表示される主装飾図柄ＳＺとは異なる停電対応情報（例えば「？」「？」「？」や「？」「Ｘ」「Ｘ」）を、左、右、中列の停止位置所定の位置に表示させてもよい。

【実施例６７】

【５３２７】

以降、実施例６７に係るパチンコ機について説明する。実施例６７に係るパチンコ機は、実施例１と同様な構成となっているが、遊技中の演出に合わせて落下する板状の可動役物を有する点で大きく異なる（図４３５参照）。上流から下流に向けて移動する移動体である可動役物Ｗ１は、上下方向の移動経路に沿って移動可能な矩形の役物であり、自由落下により下方向に移動する。可動役物Ｗ１は、有利な遊技状態の発生を遊技者に予期させるものであり、例えば「チャンス！」の文字が記されている。可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２の一部を覆うことが可能であり、第３図柄表示装置４２に注目していた遊技者にとっては目立つ存在である。本実施例の可動役物Ｗ１は、矩形でなくてもよく（例えば円形でもよく）、例えば、キャラクタを象った形状としてもよい。可動役物Ｗ１は、本例では第３図柄表示装置４２の上方に配置され、落下することで第３図柄表示装置４２に重なるように配置されているが、第３図柄表示装置４２の左側・右側・下側などに配置され、落下しても第３図柄表示装置４２に重ならないものでもよい。可動役物Ｗ１は、本例のように正面視で遊技者に視認し易い大きさ・形状である必要はない。例えば、可動役物Ｗ１は、正面視で縦１センチ、横７センチの細長い長方形状のように、一見すると遊技者

に視認し難いが、ある程度注視すれば認識できるような大きさ・形状であってもよい。可動役物Ｗ１は、さらに小さく・細い形状でもよい。また、可動役物Ｗ１は、例えば５００円玉程度の大きさ・形状の役物であってもよい。また、可動役物Ｗ１は、抽選結果を示唆する文字や記号などが記されていなくてもよい。

【５３２８】

図４３６（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明している。横長で矩形の可動役物Ｗ１は、可動役物Ｗ１を支持する横方向に伸びた支持ロッドＷ２と一体化している。なお、以下では可動役物Ｗ１と支持ロッドＷ２を総称して呼ぶときは、可動部材Ｗ１，Ｗ２と呼ぶ。支持ロッドＷ２の右端は、可動役物Ｗ１の右側に設けられた縦方向に伸びる基板Ｗ３Ｒにスライド可能に支持されており、支持ロッドＷ２の左端は、可動役物Ｗ１の左側に設けられた縦方向に伸びる基板Ｗ３Ｌにスライド可能に支持されている。より詳しく説明すると、支持ロッドＷ２の右端は、基板Ｗ３Ｒに設けられた縦方向に伸びる案内レールＷ４Ｒに接触しており、支持ロッドＷ２の右端は、案内レールＷ４Ｒに沿って上下に移動可能である。また、支持ロッドＷ２の左端は、基板Ｗ３Ｌに設けられた縦方向に伸びる案内レールＷ４Ｌに接触しており、支持ロッドＷ２の左端は、案内レールＷ４Ｌに沿って上下に移動可能である。支持ロッドＷ２が上下動すると、それに連れて支持ロッドＷ２に固定されている可動役物Ｗ１も上下動する。

【５３２９】

可動役物Ｗ１は、４箇所で停止可能となっている。各箇所は、縦方向に間隔を開けて定められた停止位置であり、各停止位置は、上から順に、最上位置、第１中間位置、第２中間位置、最下位置である。また、最上位置から第１中間位置までが第１移動軌跡の長さである第１移動幅であり、最上位置から第２中間位置までが第２移動軌跡の長さである第２移動幅であり、最上位置から最下位置までが第３移動軌跡の長さである第３移動幅である。基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々には、各位置に対応する可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ、および当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが備えられている。なお、本例の可動支持部品は左右両方に設けられているが、いずれ一方に設けられる構成でも構わない。

【５３３０】

最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｒは、基板Ｗ３Ｒの上部に設置された本体と、本体から左側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮自在の可動ピンである第１位置と第２位置とに変位可能な変位部品である当接部材Ｗ１１Ｒとで構成される。当接部材Ｗ１１Ｒは、支持ロッドＷ２の右先端に当接可能な伸長状態と、支持ロッドＷ２の右先端に当接不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。同様に、最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｌは、基板Ｗ３Ｌの上部に設置された本体と、本体から右側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮自在の可動ピンである当接部材Ｗ１１Ｌとで構成される。当接部材Ｗ１１Ｌは、支持ロッドＷ２の左先端に接触可能な伸長状態と、支持ロッドＷ２の左先端に接触不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌは、例えば電磁ソレノイドで実現できる。当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌには、その先端に支持ロッドＷ２を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面Ｗ１２を有している。また、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７にも可動ピンで構成される当接部材を有するが、これらについても、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌと同様な当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有している。

【５３３１】

可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌは、本例では、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒの左右いずれかに設けられているが、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒの後側に設けられても構わない。特に、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌは、第３図柄表示装置４２の側方に位置し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により水平方向に移動させる駆動手段であるので、第３図柄表示装置４２の大画面化に伴う遊技領域３０ａの縮小を避ける場合には、後側に設けることが好ましい。この場合、当接部材は、本体から前側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮するように構成される。

【５３３２】
図４３６（ａ）では、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが伸長状態となっており、支持ロッドＷ２の右先端，左先端が当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌの各々に当接している状態を表している。このように、通常の遊技状態においては、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌはともに伸長状態となっており、支持ロッドＷ２は、最上位置に留め置かれる。このとき、可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２を覆わない位置（遊技者から視認し難い位置）であって第３図柄表示装置４２の上側で停止している。なお、最上位置をより下部に設定し、可動役物Ｗ１の下端を第３図柄表示装置４２に一部重ねる構成とすることもできる。この場合、可動役物Ｗ１の下端は、通常の状態において常に遊技者に視認される。
【５３３３】
なお、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは、同期的に伸縮する。すなわち、伸長状態の当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは同時に収縮状態となり、収縮状態の当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは同時に伸長状態となる。
【５３３４】
第１中間位置、第２中間位置には、最上位置に設けられた機構と同様の機構が設けられている。すなわち、第１中間位置には、上述した可動支持部品Ｗ５Ｒに相当する可動支持部品Ｗ６Ｒが基板Ｗ３Ｒに設けられており、可動支持部品Ｗ５Ｌに相当する可動支持部品Ｗ６Ｌが基板Ｗ３Ｌに設けられている。駆動部品である可動支持部品Ｗ６Ｒ，駆動部品である可動支持部品Ｗ６Ｌは、当接部材Ｗ１３を同期的に伸長させることにより、支持ロッドＷ２を第１中間位置に留め置くことができる。同様に、第２中間位置には、上述した可動支持部品Ｗ５Ｒに相当する可動支持部品Ｗ７Ｒが基板Ｗ３Ｒに設けられており、可動支持部品Ｗ５Ｌに相当する可動支持部品Ｗ７Ｌが基板Ｗ３Ｌに設けられている。可動支持部品Ｗ７Ｒ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、当接部材Ｗ１５を同期的に伸長させることにより、支持ロッドＷ２を第２中間位置に留め置くことができる。
【５３３５】
最下位置には、支持ロッドＷ２の右先端，左先端を当接させるストッパーである当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々に設けられている。当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌは、支持ロッドＷ２がこれ以上落下することがないように設けられている可動部品を有しない部材である。すなわち、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となり、支持ロッドＷ２がこれら部品に支持されない状態となったとしても、支持ロッドＷ２は、図４３６（ａ）の破線が示す様に当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌにより制止され、それに連れて可動役物Ｗ１も停止する。当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌには、その先端に支持ロッドＷ２を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面Ｗ１２を有している。
【５３３６】
最下位置に関する別の構成として、当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌを備えない構成としてもよい。この場合、ワイヤＷ２０が最長まで繰り出して支持ロッドＷ２を停止させると可動役物Ｗ１は、最下位置で停止することになる。
【５３３７】
続いて、図４３６（ａ）で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図４３６（ｂ）は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板Ｗ３は、遊技盤３２および第３図柄表示装置４２との間の隙間に設けられており、可動役物Ｗ１は、遊技盤３２に設けられた奥側の第３図柄表示装置４２を遊技者に視認させるためのセンターフレーム４７の窓部ＷＨの裏側を上下方向に移動可能である。
【５３３８】
図４３６（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。図４３６（ｂ）を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物Ｗ１は、窓部ＷＨから露出せず、全域が遊技盤３２によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、可動役物

Ｗ１を最上位置に留め置いている可動支持部品Ｗ５Ｒは省略されている。
【５３３９】
図４３６（ｃ）は、図４３６（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を最上位置まで引き上げる機構について説明している。支持ロッドＷ２の端部には、上下方向に延びるワイヤＷ２０が接続されており、このワイヤＷ２０が巻き上げられることにより支持ロッドＷ２が最上位置を上限に上方に移動する。これに伴い、移動第１中間位置、第２中間位置、最下位置にあった可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。ワイヤＷ２０は、基板Ｗ３の上端に設けられた上方プーリＷ２１に巻きかけられ、基板Ｗ３の裏側に位置し上方プーリＷ２１よりも下方にある巻き取りプーリＷ２２まで伸びている。巻き取りプーリＷ２２は、ワイヤＷ２０を巻き取る糸巻きであり、ワイヤＷ２０における支持ロッドＷ２に接続されている一端とは反対側の他端は、巻き取りプーリＷ２２に接続されている。上方プーリＷ２１の回転軸は、支持ロッドＷ２に沿っており、巻き取りプーリＷ２２の回転軸は、第３図柄表示装置４２を貫通する方向に延びる。
【５３４０】
巻き取りプーリＷ２２は、モータＷ２３によって回転可能であり、モーターの回転力によりワイヤＷ２０を巻き取る。巻き取りプーリＷ２２とモータＷ２３との間には、動力の伝達を制御するクラッチＷ２４が設けられている。クラッチＷ２４が接続状態となると、モータＷ２３の回転力は巻き取りプーリＷ２２に伝達される。クラッチＷ２４が切断状態となると、モータＷ２３の制止力が巻き取りプーリＷ２２に伝達されないので可動役物Ｗ１は、自由落下することができる。
【５３４１】
モータＷ２３の回転軸の回転は、モータＷ２３に付属のエンコーダＷ２５により検出される。このエンコーダＷ２５は、モータＷ２３の回転方向と回転量に関する信号を出力する。当該信号によれば、モータＷ２３が動作しているか否かも判別することができる。
【５３４２】
ワイヤＷ２０，上方プーリＷ２１，巻き取りプーリＷ２２，モータＷ２３およびクラッチＷ２４で構成される可動役物上昇機構は、基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌのそれぞれに１つずつ設けられている。基板Ｗ３Ｒに設けられたモータＷ２３およびクラッチＷ２４と、基板Ｗ３Ｌに設けられたモータＷ２３およびクラッチＷ２４が同じ動作をすることで水平状態の支持ロッドＷ２を上下動させる。
【５３４３】
なお、可動役物上昇機構は、上述した構成に限らない。例えば、可動役物に上下方向に配設されたラックと、ラックに噛み合って回転することで可動役物Ｗ１を上昇させ、ラックとの噛み合いを解除することによって可動役物を自由落下させるギアと、ギアに可動役物を上昇させる駆動力を与えるモーターとを備える構成である。
【５３４４】
基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに設けられた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５は、全て収縮状態となっている。このようにすることで、下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させる際に支持ロッドＷ２の移動が伸長した当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５に妨げられることがないようになっている。
【５３４５】
基板Ｗ３Ｌには、支持ロッドＷ２の左端が最上位置にあるか否かを検出する図示しない接触センサが設けられている。下方にある支持ロッドＷ２がモータＷ２３の回転力により上昇し接触センサに検出されると、モータＷ２３は停止し、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが伸長状態となる。そして、接触センサにより支持ロッドＷ２の最上位置への到達が検出されると、クラッチＷ２４が切断状態となる。これにより、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮すれば、可動役物Ｗ１が自由落下する待機状態となる。
【５３４６】
＜落下演出の実際＞

図４３７は、可動役物Ｗ１を用いた落下演出の実際を説明している。図４３７（ａ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが伸長状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの伸長した当接部材Ｗ１３に当接して停止する。このように可動役物Ｗ１が最上位置から第１中間位置まで移動すると、可動役物Ｗ１は、遊技者に近づくことになる。

【５３４７】

図４３７（ｂ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが伸長状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。なお、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置を通過して第２中間位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの伸長した当接部材Ｗ１５に当接して停止する。このように可動役物Ｗ１が最上位置から第２中間位置まで移動すると、可動役物Ｗ１は、遊技者に近づくことになる。

【５３４８】

なお、図４３７（ａ）において、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの伸長動作は、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌの収縮動作よりも先に実行される。同様に、図４３７（ｂ）において、可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの伸長動作は、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌの収縮動作よりも先に実行される。このようにすることで、可動役物Ｗ１の落下開始よりも先に支持ロッドＷ２を所望の位置で停止させる準備を完了させ、確実に第１中間位置、第２中間位置で可動役物Ｗ１を停止させることができる。

【５３４９】

図４３７（ｃ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が最下位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。なお、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置，第２中間位置を通過して最下位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌに当接して停止する。

【５３５０】

＜上昇動作の実際＞

最上位置よりも下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させるには、まず、クラッチＷ２４が接続状態となる。この状態で、モータＷ２３が駆動すれば、ワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。この際、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となっているのは上述した通りである。

【５３５１】

＜大当たり抽選用テーブルについて＞

続いて、本実施例における大当たり抽選用テーブルについて説明する。図４３８（ａ）は、特図１に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ

に入球したときに実行される抽選に関するものである。一方、図４３８（ｂ）は、特図２に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球したときに実行される抽選に関するものである。

【５３５２】

特図１に係る大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１に係る大当たりには、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの３種類がある。大当たりの有利さとしては、確変付き大当たりが最も有利であり、次いで時短付き大当たりが有利である。通常大当たりは、３種類の中で最も不利な大当たりである。３種類の大当たりは、全て８ラウンドであり、ラウンド数のみでは大当たりの区別ができない。もっとも、変動結果が偶数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりを通常大当たりと判別することができる。しかし、変動結果が奇数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりが確変付き大当たりであるか、それとも時短付き大当たりであるかを判別することは難しい。

【５３５３】

また、上述の特図１に係る大当たり抽選用テーブルは、適宜の変更が可能である。例えば、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９のとき、次回の大当たりまで継続する確変付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～４９のとき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１０回入賞するまで継続する確変付きの大当たりに当選する構成としてもよい。また、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９のとき、次回の大当たりまで継続する時短付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～４９のとき、特図２に係る変動が１０回継続する時短付きの大当たりに当選する構成としてもよい。その他、大当たり当選後、Ｖ領域への遊技球の入球（Ｖ入賞）を契機として確変状態に移行するタイプの遊技機において、確変状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。また、小当たり当選後、Ｖ領域への遊技球の入球（Ｖ入賞）を契機として時短状態に移行するタイプの遊技機において、時短状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。

【５３５４】

特図２に係る大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る大当たり抽選用テーブルと同様であるが、確変付き大当たりが発生し易くなっている点において、遊技者にとって有利なテーブルとなっている。

【５３５５】

＜変動パターンについて＞

図４３９は、特図１に係る変動パターンについて説明している。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、主装飾図柄ＳＺの変動が開始され、当該変動は、最終的には大当たりまたはハズレを示す主装飾図柄ＳＺの並びで停止する。変動パターンとは、遊技球の入球があってから主装飾図柄ＳＺが停止するまでの間に実行される変動の種別を意味しており、変動パターンによって変動時間や実行される演出が異なる。より具体的には、変動パターンの中にはリーチ演出が行われるにも関わらず変動時間が２０秒と短いものもあり、リーチ演出が行われ、変動時間が１２０秒と長いものもある。また、変動パターンの中には、リーチ演出とともに期待演出（可動役物Ｗ１を用いた演出）を行うものもあり、リーチ演出とともに期待演出を実行しないものもある。

【５３５６】

すなわち、図４３９を参照すれば分かるように、特図１に係る抽選により変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅとなった場合、期待演出が実行される。また、大当たりスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆは、演出が大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅのそれぞれと同様な変動パターンである。大当たりスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆは、可動役物Ｗ１を用いた期待演出が実行されないことが大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅと大きく異なる。

【５３５７】

もちろん、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいても期待演出を実行する様にしてもよい。この場合、スーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅが発生すると、大当たりへの当落に関わら

ず期待演出が実行され、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行されない。本例において、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。

【５３５８】

本実施例の期待演出は３種類あり、大当たりの種別によって使い分けられるのでこの点について説明する。図４３７（ａ）は、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が通常大当たりとなる場合（変動結果が偶数図柄で揃った場合）実行される。一方、図４３７（ｂ）は、可動役物Ｗ１が第２中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が時短付き大当たりとなる場合、実行される。そして、図４３７（ｃ）は、可動役物Ｗ１が最下位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が確変付き大当たりとなる場合、実行される。つまり、大当たりの種別が遊技者にとって有利である程、期待演出において可動役物Ｗ１がより下方まで落下する構成となっている。

【５３５９】

もっとも、本実施例における３種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第１中間位置に係る期待演出、第２中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、可動支持部品として可動部材Ｗ１，Ｗ２を停止させて特図１、特図２に係る抽選結果が遊技者にとって有利な通常大当たりとなる可能性を示唆する第１中間位置上の可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面Ｗ１４と、可動部材Ｗ１，Ｗ２を停止させて抽選結果が時短付き大当たりとなる可能性が可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面の停止が示す可能性よりも高いことを示唆する可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接面Ｗ１６を備えることが特徴的である。また、可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接面Ｗ１６は、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面Ｗ１４よりも可動部材Ｗ１，Ｗ２を長い距離だけ移動させて停止させることが本例にとって特徴的な点である。

【５３６０】

図４４０は、図４３７（ａ），（ｂ），（ｃ）に係る３種類の期待演出を実現する制御について説明している。図４４０（ａ）は、各可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５の制御について説明している。最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１は、期待演出が実行される前の状態（図４３６（ａ）に示す可動役物Ｗ１が最上位置で停止している状態）において、伸長しており、可動役物Ｗ１を支持している。一方、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は、期待演出が実行される前の状態では、収縮している。可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５は、オフとされたときに伸長状態となるように設定されている。そして、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。

【５３６１】

最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１は、期待演出が実行されるときには、可動役物Ｗ１を落下させる必要性から、収縮状態となる。一方、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は、期待演出が実行されるときには、伸長することがある。可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されている。そして、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。

【５３６２】

この場合において、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに収縮状態

となるように設定されていてもよく。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよい。

【５３６３】

可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、それぞれ伸縮して３種類の期待演出を実現する。図４４０（ｂ）における伸縮パターンＡは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオン（伸長状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオフ（収縮状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３によって支持され、第１中間位置で停止する。

【５３６４】

図４４０（ｂ）における伸縮パターンＢは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオフ（収縮状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオン（伸長状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５によって支持され、第２中間位置で停止する。

【５３６５】

図４４０（ｂ）における伸縮パターンＣは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオフ（収縮状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオフ（収縮状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、当接部材Ｗ１０によって支持され、最下位置で停止する。

【５３６６】

図４３９には、各変動パターンと伸縮パターンとが対応付けられているのでこの点について説明する。まず、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が０～９となり、大当たりが確変付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＣの制御に基づき可動役物Ｗ１を最下位置で停止させる。

【５３６７】

その一方で、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が１０～４９となり、大当たりが時短付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＢの制御に基づき可動役物Ｗ１を第２中間位置で停止させる。また、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が５０～９９となり、大当たりが通常となった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＡの制御に基づき可動役物Ｗ１を第１中間位置で停止させる。

【５３６８】

図４４０（ｃ）は、変動パターンと可動役物Ｗ１を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりとなった場合の変動パターンが変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥのいずれかとなると、期待演出が実行される。まず、変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングについて説明する。大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過すると、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＣで制御された後、可動支持部品Ｗ５がオンされて当接部材Ｗ１１が収縮状態となる。このような制御により最上位置にある可動役物Ｗ１は最下位置まで落下する。

【５３６９】

一方、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＥであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＥが開始されてから８０秒が経過した時点である。

【５３７０】
特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，大当たりスーパーリーチＣのいずれかとなると、伸縮パターンＢにより可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。
【５３７１】
特図１に係る抽選の結果が通常大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，大当たりスーパーリーチＣのいずれかとなると、伸縮パターンＡにより可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。このようにすることで、期待演出を変動時間の序盤で実行されることが抑制され、各大当たりスーパーリーチの演出の面白みを向上させることができる。なお、期待演出の開始タイミングを各大当たりスーパーリーチの終了間際（例えば５秒前）とし、演出の流れのうちの決まったタイミングで行うようにしてもよい。
【５３７２】
図４４１は、期待演出の実際を図示している。期待演出は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＡ，Ｂ，Ｃのいずれかにより制御されて実行される。図４４１（ａ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＡで制御されたときの期待演出を説明している。主装飾図柄ＳＺが「７」「５」「４」で停止し、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの上部に対応する最上位置で停止している状態において、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、主装飾図柄ＳＺの表示が「６」「↓」「６」となり、リーチ演出が実行される。このとき特図１に係る抽選の結果が通常大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から第１中間位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの上部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの下部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇して最上位置で停止し、それに伴い主装飾図柄ＳＺが再び表示される。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては通常大当たりである。
【５３７３】
図４４１（ｂ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＢで制御されたときの期待演出を説明している。特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から第２中間位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの中央部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの上部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄ＳＺが再び表示されることになる。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては時短付き大当たりである。
【５３７４】
図４４１（ｃ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＣで制御されたときの期待演出を説明している。特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から最下位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの下部を

覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの上部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄ＳＺが再び表示されることになる。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては確変付き大当たりである。

【５３７５】

このように、遊技者からすれば、期待演出における可動役物Ｗ１の停止位置を把握することで、大当たりの種別を認識することができる。すなわち、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの下部で停止すれば、大当たりは確変付きであり、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの中央部で停止すれば、大当たりは時短付きであることが判断できる。なお、確変付き当たり、時短付き当たりをラウンド数で区別することはできない。

【５３７６】

＜本実施例に係る制御：役物原点位置設定処理＞

続いて、本実施例に係る制御についてフローチャートを参照して説明する。図４４２は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出に先だって実行される役物原点位置設定処理を示している。この処理は、可動役物Ｗ１を最上位置に停止させることを目的としている。図４４２を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。なお、表示制御装置４５または主制御装置２６１が各ステップを行うようにしてもよい。

【５３７７】

役物原点位置設定処理は、遊技の状態が変動中であるか否かを判断するステップから始まり（ステップＷ１０１参照）、当該判断が真ならステップＷ１０２に進み、偽なら処理を終了する。ステップＷ１０２では、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。当該判断が真で、可動役物Ｗ１が最上位置で停止していると判断された場合は、処理は終了となる。また、ステップＷ１０２の判断が偽なら、処理はステップＷ１０３に進む。

【５３７８】

ステップＷ１０３では、期待演出実行許可フラグがオフされる。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップＷ１１２において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップＷ１０３が終了すると、処理は、ステップＷ１０４に進み、モータＷ２３を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物Ｗ１を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータＷ２３を確実に停止させる目的でなされる。モータＷ２３は、可動役物Ｗ１を上昇させるとき以外は回転しないので、ステップＷ１０４は、ステップＷ１０３の終了後においてモータＷ２３が予期しない動作をしたときに備えたものである。

【５３７９】

ステップＷ１０５は、ステップＷ１０４が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となる。これにより、下方にある可動役物Ｗ１を最上位置に向けて上昇させたとしても支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５に当接することがない。ステップＷ１０６は、ステップＷ１０５が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチＷ２４が接続状態に制御される。これにより、可動役物Ｗ１の上昇に必要な駆動力をモータＷ２３により付与することが可能となる。

【５３８０】

ステップＷ１０７は、ステップＷ１０６が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータＷ２３の回転が開始される。これにより、ワイヤＷ２０が巻き上げられ、可動役物Ｗ１の上昇が開始される。ステップＷ１０８は、ステップＷ１０７に続く過程であり、当該ステップでは、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。判断が真の場合は、処理はステップＷ１０９に進み、偽の場合は、処理は終了となる。

【５３８１】

ステップＷ１０９では、モータＷ２３の停止制御が実行される。前のステップＷ１０８が真ならば、可動役物Ｗ１が最上位置にあることになるから、ステップＷ１０９は、可動役物Ｗ１がこれ以上上昇しないようにモータＷ２３が停止される。ステップＷ１１０は、ステップ１０９が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が伸長状態にされる。これにより支持ロッドＷ２の下部に可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が位置する。

【５３８２】

ステップＷ１１１は、上述のステップＷ１１０が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチＷ２４が切断状態に制御される。これにより、ワイヤＷ２０により懸垂されていた可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０ではなく可動支持部品Ｗ５の伸長した当接部材Ｗ１１により支持されることになる。仮に、この時点で可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が収縮すれば、可動役物Ｗ１は、支えを失って自由落下することになる。

【５３８３】

ステップＷ１１２は、上述のステップＷ１１１が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。これをもって、期待演出の実行が可能となる。以上の動作により、本実施例に係る役物原点位置設定処理は終了となる。

【５３８４】

＜本実施例に係る制御：期待演出制御処理＞

続いて、可動役物Ｗ１を落下させる期待演出の制御処理について説明する。図４４３は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出を実行するときの制御に係る期待演出制御処理を示している。この処理は、最上位置にある可動役物Ｗ１を第１中間位置、第２中間位置または最下位置のいずれかに停止させた後、可動役物Ｗ１を最上位置まで戻すことを目的としている。図４４３を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。

【５３８５】

期待演出制御処理は、大当たりスーパーリーチに当選したか否かを判断するステップから始まり（ステップＷ２０１参照）、当該判断が真ならステップＷ２０２に進み、偽なら処理を終了する。ステップＷ２０１では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断され、当該判断が真なら、処理はステップＷ２０３に進み、偽なら処理は終了となる。

【５３８６】

ステップＷ２０３では、変動が開始されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２０４に進み期待演出開始時間の計測が開始される。期待演出開始時間とは、変動の開始を起点とした経過時間であり、期待演出の開始時点を規定するのに用いられる。

【５３８７】

ステップＷ２０５は、ステップＷ２０４が終了した後の過程であり、現在のリーチがスーパーリーチＡであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２０６に進み、期待演出開始タイミングが２０秒に設定される。期待演出開始タイミングとは、期待演出が開始される時点を規定する時間であり、期待演出開始時間が期待演出開始タイミングと等しくなると期待演出が開始される。従って、この場合、期待演出開始時間が２０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２０５の判断が偽なら、処理は後述のステップＷ２２１に進む。

【５３８８】

ステップＷ２０７は、ステップＷ２０６が終了した後の過程であり、可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１を収縮させ、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を所定の伸縮パターンで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物Ｗ１を落下させ期待演出を実行させる。なお、現在のリーチに係る抽選結果が確変付き大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＣの動作を行うように制御される。現在のリーチに係る抽選結果が時短付き大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＢの動作を行うように

制御される。そして、現在のリーチに係る抽選結果が通常大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＡの動作を行うように制御される。

【５３８９】

ステップＷ２０８は、ステップＷ２０７が終了した後の過程であり、当該ステップによって伸縮維持時間が計測される。伸縮維持時間とは、可動役物Ｗ１の落下が開始されたときを起点とした経過時間であり、可動役物Ｗ１の上昇開始時点を規定するのに用いられる。

【５３９０】

ステップＷ２０９は、ステップＷ２０８が終了した後の過程であり、当該ステップによって、伸縮維持時間が所定の時間（例えば３秒）経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２１０に進み、可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。また、当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【５３９１】

ステップＷ２２１について説明する。ステップＷ２０５の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチＡでなかった場合）、処理は、ステップＷ２２１に進み現在のリーチがスーパーリーチＣであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２２２に進み、期待演出開始タイミングが４０秒に設定される。従って、期待演出開始時間が４０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２２１の判断が偽なら、処理は後述のステップＷ２３１に進む。

【５３９２】

ステップＷ２２２が終了した後の処理は、スーパーリーチＡの場合と同様である。すなわち、ステップＷ２２２が終了すると、処理はステップＷ２０７に進み、可動支持部品制御処理が実行され、最終的には可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。

【５３９３】

ステップＷ２３１について説明する。ステップＷ２２１の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチＣでなかった場合）、処理は、ステップＷ２３１に進み現在のリーチがスーパーリーチＥであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２３２に進み、期待演出開始タイミングが８０秒に設定される。従って、期待演出開始時間が８０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２３１の判断が偽なら、処理は終了となる。

【５３９４】

ステップＷ２３３は、ステップＷ２３２が終了した後の過程であり、可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１を収縮させ、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を伸縮パターンＣで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物Ｗ１を最下位置まで落下させ期待演出を実行させる。

【５３９５】

ステップＷ２３３が終了した後の処理は、スーパーリーチＡの場合と同様である。すなわち、ステップＷ２３３が終了すると、処理はステップＷ２０８に進み、伸縮維持時間の計測が実行され、最終的には可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。

【５３９６】

＜本実施例に係る制御：役物上昇処理＞

図４４４は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出の最後の処理である役物上昇処理を示している。この処理は、可動役物Ｗ１を第１中間位置、第２中間位置、最下位置のいずれかから最上位置に停止させることを目的としている。図４４４を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。

【５３９７】

役物上昇処理は、期待演出実行許可フラグをオフするステップから始まる（ステップＷ３０１参照）。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップＷ３０９において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップＷ３０１が終了すると、処理は、ステップＷ３０２に進み、モータＷ２３を停

止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物Ｗ１を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータＷ２３を確実に停止させる目的でなされるものであり、上述のステップＷ１０４と同様の理由で設けられている。

【５３９８】

ステップＷ３０３は、ステップＷ３０２が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となる。ステップＷ３０４は、ステップＷ３０３が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチＷ２４が接続状態に制御される。

【５３９９】

ステップＷ３０５は、ステップＷ３０４が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータＷ２３の回転が開始される。これにより、ワイヤＷ２０が巻き上げられ、可動役物Ｗ１の上昇が開始される。つまり、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２を当接させなくする制御がモータＷ２３によってなされる。ステップＷ３０６は、ステップＷ３０５に続く過程であり、当該ステップでは、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。当該判断が真で可動役物Ｗ１が最上位置にある場合は、処理はステップＷ３０７に進み、偽の場合は、処理は後述のステップＷ３２１に進む。

【５４００】

ステップＷ３０７では、モータＷ２３の停止制御が実行される。ステップＷ３０８は、ステップ３０７が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が伸長状態にされる。これにより支持ロッドＷ２の下部に可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が位置する。

【５４０１】

ステップＷ３０９は、上述のステップＷ３０８が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチＷ２４が切断状態に制御される。これにより、ワイヤＷ２０により懸垂されていた可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０ではなく可動支持部品Ｗ５の伸長した当接部材Ｗ１１により支持されることになる。

【５４０２】

ステップＷ３１０は、上述のステップＷ３０９が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。この過程により、処理は終了となる。

【５４０３】

ステップＷ３２１について説明する。ステップＷ３０６における判断が偽（接触センサの出力がＦａｌｓｅで可動役物Ｗ１が最上位置にない場合）、処理はステップＷ３２１に進み、モータＷ２３が回転しているか否かが判断される。モータＷ２３が回転しているか否かは、上述のエンコーダＷ２５の出力を参照すれば判断することができる。モータＷ２３が回転している場合、処理は終了となる。モータＷ２３が回転していない場合は、可動役物Ｗ１が最上位置にないにもかかわらずモータＷ２３が可動役物Ｗ１を上昇させていないという異常が発生していることになる。この場合、処理は、ステップＷ３２２に進み、エラー制御が実行される。このエラー制御により、エラーの報知が実行される。エラーの報知の実際としては、第３図柄表示装置４２にエラーメッセージを表示することによって遊技者にエラーを通知する方式にしてもよいし、前面枠セット１４に設けられたエラー状態を点灯で知らせるランプを設けてホールスタッフにエラーを通知する方式にしてもよい。これにより、エラーを通知された遊技者に呼ばれるなどして駆けつけたホールスタッフがエラー状態の原因の解消を試みる。エラー報知の解除は、遊技機の裏面側にエラー報知を停止させるスイッチを設け、駆けつけたホールスタッフによって解除できるとよい。ステップＷ３２２が終了すると、処理は終了となる。以上の動作により、本実施例に係る役物上昇処理は終了となる。

【５４０４】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【５４０５】

＜変形例１＞
上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物ＷＭ１を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。窓部ＷＨを移動する可動役物ＷＭ１に代えて、液晶パネルや有機ＥＬパネルなどから構成される表示パネルＷ１ａを用いるようにしてもよい。この表示パネルＷ１ａは、第３図柄表示装置４２とは独立した構成であり、可動役物ＷＭ１と同様に第３図柄表示装置４２における表示面を上下方向に縦断するように移動することができる。
【５４０６】
本例においても、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。
【５４０７】
図４４５は、本例に係る期待演出を説明している。期待演出が実行される前の初期状態において、表示パネルＷ１ａが上限位置にあるとき、表示パネルＷ１ａの表示も初期状態となっている。この状態から表示パネルＷ１ａが第１中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「チャンス！」が表示される状態に切り替わる（図４４５（ａ）参照）。この「チャンス！」の文字列は、第１中間位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが第１中間位置で停止する期待演出が実行されると、「チャンス！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、第１中間位置で停止する。
【５４０８】
なお、表示パネルＷ１ａが表示する「チャンス！」の代わりに「通常大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合で前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「通常大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。このように「通常大当たり」の後の文字が「！」であるかそれとも「？」であるかを認識することにより遊技者は通常大当たりに当選したか否かを知ることができる。もっとも、表示パネルＷ１ａにおける「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示は例えば１秒程度しかなされないので、遊技者は、その瞬間の表示を的確に認識しなければならない。なお、「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示に代えて、キャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合、通常大当たりに当選している場合と、通常大当たりから落選している場合とでキャラクタの表情が異なる。
【５４０９】
一方、初期状態の表示パネルＷ１ａが第２中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「熱い！」が表示される状態に切り替わる（図４４５（ｂ）参照）。この「熱い！」の文字列は、第２中間位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが第２中間位置で停止する期待演出が実行されると、「熱い！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、第２中間位置で停止する。
【５４１０】
なお、表示パネルＷ１ａが表示する「熱い！」の代わりに「時短大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「時短大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。当該表示は、１秒程度しかなされない。なお、「時短大当たり！」，「時短大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。
【５４１１】
そして、初期状態の表示パネルＷ１ａが最下位置まで落下する期待演出が実行されるも

のとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「激熱！」が表示される状態に切り替わる（図４４５（ｃ）参照）。この「激熱！」の文字列は、最下位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが最下位置で停止する期待演出が実行されると、「激熱！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、最下位置で停止する。

【５４１２】

なお、表示パネルＷ１ａが表示する「激熱！」の代わりに「確変大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「確変大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。当該表示は、１秒程度しかなされない。なお、「確変大当たり！」，「確変大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。

【５４１３】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤３２と、遊技球を入球させる遊技盤３２に設けられた特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１，特図２に係る抽選を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１とを備え、期待演出は、抽選に基づいて演出を行う表示手段となっている表示パネルＷ１ａを落下させることにより実行される。

【５４１４】

本例の表示パネルＷ１ａは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２に対して移動可能な副表示装置である。

【５４１５】

＜変形例２＞

上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物Ｗ１を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。可動役物Ｗ１に代えて透明板体Ｗ１ｂを用いるようにしてもよい。透明板体Ｗ１ｂは、例えば３枚の透明部材Ｗ１ｃが積層されて構成される。透明部材Ｗ１ｃは、例えばアクリルパネルで構成される導光板である。

【５４１６】

本例においても、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。

【５４１７】

図４４６は、本例の透明板体Ｗ１ｂの斜視図である。当該図に示すように、透明板体Ｗ１ｂは、「チャンス！」の文字が彫り込まれた透明部材Ｗ１ｃを有している。透明板体Ｗ１ｂは、遊技者に近い側から順に、透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅが積層されて構成され、透明部材Ｗ１ｄには、「熱い！」の文字が彫り込まれ、透明部材Ｗ１ｅには、「激熱！」の文字が彫り込まれている。透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅの各々には、透明部材に彫り込まれた文字を発光させる例えばＬＥＤから構成される発光体Ｗ１ｆが設けられている。透明部材Ｗ１ｃに配設された発光体Ｗ１ｆが発光すると、光が透明部材Ｗ１ｃに入射し、彫り込まれた「チャンス！」の文字列を浮かび上がらせる。同様に、透明部材Ｗ１ｄに配置された発光体Ｗ１ｆが発光すると、透明部材Ｗ１ｄに入射した光は、彫り込まれた「熱い！」の文字列を浮かび上がらせ、透明部材Ｗ１ｅに配置された発光体Ｗ１ｆが発光すると、透明部材Ｗ１ｅに入射した光は、彫り込まれた「激熱！」の文字列を浮かび上がらせる。

【５４１８】

図４４６（ｂ）～図４４６（ｄ）は、期待演出において、発光体Ｗ１ｆが発光することにより各文字列が浮かび上がる様子を示している。透明板体Ｗ１ｂにおいて「チャンス！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｃに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯される。同様に透明板体Ｗ１ｂにおいて「熱い！」の文

字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｄに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯され、透明板体Ｗ１ｂにおいて「激熱！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｅに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯される。各透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅは、光を透過させるので、例えば最下層の透明部材Ｗ１ｅに彫り込まれた「激熱！」の文字が発光体Ｗ１ｆの発光により浮かび上がると、「激熱！」の文字は、上層の透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄを透過して遊技者まで届く。これにより、遊技者は「激熱！」の文字を認識することができる。

【５４１９】

その他、「チャンス！」等の文字が期待演出前に表示される点、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」が第１中間位置、第２中間位置、最下位置に対応づけられている等は変形例１と同様である。

【５４２０】

そして、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」の代わりに「通常大当たり！」「時短大当たり！」「確変大当たり！」の文字列を各透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅに表示させることもできる。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合は、「通常大当たり？」「時短大当たり？」「確変大当たり？」と彫り込まれた３枚の透明部材を更に備えることにより、上述の変形例１で説明したものと同様の演出が可能である。

【５４２１】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の前面に重なる透明部材である。

【５４２２】

＜変形例３＞

上述の実施例によれば、可動役物Ｗ１を用いた期待演出が実行されると、大当たりが発生するように構成されていたが、本発明は、この構成に限られない。期待演出を大当たりリーチ状態のみならず外れリーチ状態でも発生させて、期待演出によっては、大当たりに当選したか否かが分からないが、同じ変動パターンであっても、期待演出が出る変動パターンは、期待演出が出ない変動パターンよりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

【５４２３】

図４４７は、本例の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルにおける大当たりスーパーリーチに関する構成は、実施例に係る図４３９と同様である。本例においては、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいても期待演出が実行される。すなわち、前後外れスーパーリーチＡ状態では、可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタＣ３の値によって決定される。同様に、前後外れスーパーリーチＣ状態では、可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタＣ３の値によって決定される。そして、前後外れスーパーリーチＥ状態では、可動役物Ｗ１が最下位置で停止する期待演出が実行される。いずれのリーチ状態においても、期待演出の後、変動はハズレ目で停止する。

【５４２４】

図４４８は、変動パターンと可動役物Ｗ１を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。大当たりスーパーリーチに関する期待演出の開始タイミングは、上述した図４４０と同様である。

【５４２５】

変動パターンが前後外れスーパーリーチＥであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＥが開始されてから８０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが前後外れスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。そ

して、変動パターンが前後外れスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。
【５４２６】
＜変形例４＞
上述した実施例に加え、決定ボタン８１の押下に関する動作を加えた構成としてもよい。図４４９は、本例における遊技の流れについて説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると特図１に係る抽選がなされる。図４４９（ａ）は、特図１に係る抽選の結果が通常大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。この時点で、決定ボタン８１の操作が可能となり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１による入力の受付を開始する。決定ボタン８１の操作が可能な時間は、例えば３秒間である。表示画面４２ａにおける「ボタンを押せ！」の表示の下には、プログレスバーＰＢが表示され、当該プログレスバーＰＢにより決定ボタン８１の操作が可能な時間が経過しつつあることが遊技者に示される。プログレスバーＰＢが決定ボタン８１の操作が可能な時間の終了を表示すると、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１による入力の受付を終了する。
【５４２７】
図４４９（ａ）は、決定ボタン８１の操作が可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する。当該変動の結果が通常大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。やがて（例えば１秒程度の短い時間）、可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が一時的に第１中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。
【５４２８】
図４４９（ｂ）は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。
【５４２９】
図４４９（ｂ）は、決定ボタン８１の操作が可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する。当該変動の結果が時短付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。やがて（例えば１秒程度の短い時間）、可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が一時的に第２中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。
【５４３０】
図４４９（ｃ）は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。
【５４３１】
図４４９（ｃ）は、決定ボタン８１が操作可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、

「チャンス！」の文字が記された可動役物ＷＡ１が最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動役物ＷＡ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物ＷＡ１が第１中間位置、第２中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。

【５４３２】

このように、本例においては、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれにおいても、最終的には可動役物ＷＡ１は、最下位置まで移動する。したがって、遊技者としては第１中間位置、第２中間位置に可動役物ＷＡ１が停止したことを認識できなければ、大当たりの種別を知ることができない。このように構成することにより、可動役物ＷＡ１が最下位置に至るまでの過程にも遊技者の注目を向けることができる。

【５４３３】

なお、決定ボタン８１が操作可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下されなかった場合は、期待演出は実行されない。この場合、期待演出を実行するようにしてもよく、例えば、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たりであっても可動役物ＷＡ１が第１中間位置、第２中間位置に停止せず、大当たりの種別によらず可動役物ＷＡ１を最上位置から最下位置まで落下させるようにする構成とすることもできる。いずれの場合も、単に、可動役物ＷＡ１が最下位置まで落下したという結果だけでは、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりにいずれであるか判断をすることができない。

【５４３４】

＜本例に係る制御：期待演出制御処理＞

続いて、上述の演出を実行させるための期待演出制御処理について説明する。以降の説明における各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。

【５４３５】

図４５０は、本例に係る期待演出制御処理を説明している。本例に係る期待演出制御処理は、図４４３に示した期待演出制御処理と同様である。既出の構成については、適宜説明を省略する。本例に係る期待演出制御処理は、ステップＷ２０１～ステップＷ２０４までは、図４４３と同様である。ステップＷ２０４の後、処理は、ステップＷ２０４ａに進み、期待演出開始タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＷ２０４ｂに進み、偽なら処理は終了する。

【５４３６】

ステップＷ２０４ｂにおいては、ボタン押下有効期間の表示が表示画面４２ａに表示される。具体的には、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」およびプログレスバーが表示される（図４４９参照）。その後、処理はステップＷ２０４ｃに進み、有効期間内に決定ボタン８１が押下されたか否かが判断される。このときの有効期間とは、上述した決定ボタン８１の操作が可能な時間を意味する。当該判断が真なら、落下演出が実行される（ステップＷ２０５～ステップＷ２０７，ステップＷ２２１，ステップＷ２２２，ステップＷ２３１～ステップＷ２３３）。このときの動作の詳細は、図４４３を用いて既に説明済みである。

【５４３７】

図４５１は、その後の処理を説明している。ステップＷ２０８，ステップＷ２０９において、可動役物ＷＡ１を第１停止位置、第２停止位置、最下位置に所定時間留め置いた後、処理は、ステップＷ２０９ａに進み、可動役物ＷＡ１が第１停止位置、第２停止位置にある場合は、可動役物ＷＡ１を最下位置まで落下させる。可動役物ＷＡ１が最下位置にある場合は、最下位置における可動役物ＷＡ１の停止を継続させる。そして、処理は、ステップＷ２０９ｂに進み、可動役物ＷＡ１を所定の時間（例えば１秒）だけ最下位置で停止させる。そして、処理はステップＷ２１０に進み、可動役物ＷＡ１が最上位置まで上昇される。このようにして、本例における期待演出制御処理は終了する。

【５４３８】
上述した例では、所定の時間を短い時間としていたが、演出を遊技者に分かり易くする構成とする場合は、所定の時間を長い時間（例えば１０秒）としてもよい。
【５４３９】
＜変形例５＞
上述の実施例は、期待演出において最上位置にある可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置、最下位置のいずれかまで落下する構成であったが、所定の方向に向けて移動する移動物であれば、図４５２（ａ）が示す様に最下位置にあって下方から上方へ向けて移動する可動役物Ｗ１であって電磁ソレノイドにより上方に突き動かして期待演出が実行されるものでもよい。また、駆動力を付与して可動役物Ｗ１を移動させる駆動手段は、可動役物Ｗ１を上流から下流へ向けて移動するための駆動力を付与するものに限らず、可動役物Ｗ１を下流から上流へ向けて移動するための駆動力を付与するものであってもよい。具体的には、最下位置にある可動役物Ｗ１を電磁ソレノイドにより最上位置にまで跳ね上げることができる構成である。そのため、可動役物Ｗ１は、後述の可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒによって跳ね上げられる程度に軽く、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒは、可動役物Ｗ１を跳ね上げることができる程度に強い駆動力を発生させることができるものである。可動役物Ｗ１を跳ね上げる駆動力を発生させる駆動力発生手段は、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒに限らず、
【５４４０】
本例の構成について説明する。図４５２（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の部材について説明している。可動役物Ｗ１は、期待演出が実行される前の初期位置において最下位置にあり、底辺が可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒにおける可動ピン（当接部材Ｗ１８）によって支持されている。当接部材Ｗ１８の先端には、可動役物Ｗ１に当接する当接面Ｗ１９が設けられている。可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒは、垂直上向きに当接部材Ｗ１８を伸長することができる。基板Ｗ３Ｃは、基板Ｗ３Ｌ，基板Ｗ３Ｒの下端を連結するように設けられており、基板Ｗ３Ｃには、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒが設けられている。なお、最下位置にある可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２の底辺よりも下側に位置し、センターフレーム４７の奥側に隠れている。従って、初期状態において、遊技者は可動役物Ｗ１を視認できない。もちろん、初期状態における可動役物Ｗ１の上部または全部をセンターフレーム４７の窓部内に位置させ、可動役物Ｗ１を遊技者に視認可能な構成とすることもできるし、初期状態における可動役物Ｗ１を第３図柄表示装置４２の下部と重ねて配置することもできる。
【５４４１】
基板Ｗ３Ｌ，Ｗ３Ｒの最上位置（可動役物Ｗ１が上昇可能な最上の位置）には、ストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒが設けられている。このストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒにより最上位置まで上昇してきた可動役物Ｗ１は、これ以上上方に移動しない。つまり、可動役物Ｗ１は、少なくともこの最上位置に位置するストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒに衝突する程度の駆動力によって跳ね上げられる。最上位置まで上がった場合は、例えば確変大当たりが示唆される。本実施例で説明したワイヤＷ２０とその周辺の部材は、本例においては必ずしも必要ではない。
【５４４２】
図４５２（ａ）は、最下位置にある可動役物Ｗ１が期待演出により第１中間位置まで上昇する様子を示している当接部材Ｗ１８が収縮状態から伸長状態となると、上下に移動自在に構成された可動役物Ｗ１は、最上位置に向けて突き動かされる。第１中間位置に係る期待演出を行う場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３が伸長状態に、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１４が収縮状態となっている。したがって、最下位置から上昇してきた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１３の下部に接触して第１中間位置ではじき返され、そこから、自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、第１中間位置で停止する当接部材Ｗ１３によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物Ｗ１が第１中間位置で弾き返され

る瞬間を見ていなければならない。第１中間位置で弾き返され場合は、例えば時短付き大当たりが示唆される。

【５４４３】

なお、最下位置にある可動役物Ｗ１を期待演出により第２中間位置まで上昇させる場合は、当接部材Ｗ１３が収縮状態または伸長状態に、当接部材Ｗ１４が伸長状態になっている。したがって、当接部材Ｗ１８によって上方に突き動かされた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１４の下部に接触して第２中間位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、第２中間位置で停止する当接部材Ｗ１４によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物Ｗ１が第２中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第２中間位置で弾き返された場合は、例えば通常付き大当たりが示唆される。

【５４４４】

最下位置にある可動役物Ｗ１を期待演出により最上位置まで上昇させる場合は、当接部材Ｗ１３が収縮状態に、当接部材Ｗ１４が収縮状態になっている。したがって、当接部材Ｗ１８によって上方に突き動かされた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２がストッパーＷ１０の当接部材Ｗ１７の下部に接触して最上位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、最上位置に位置する当接部材Ｗ１７によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、第２中間地位よりも上に可動役物Ｗ１が位置する様子を見ていなければならない。

【５４４５】

また、図４５２（ｂ）に示す様に、本変形例においては、最下位置の可動役物Ｗ１が当接部材Ｗ１８に当接している必要はなく、最下位置にある可動役物Ｗ１の底辺を支持ストッパーＷ９に当接させることで、収縮状態の当接部材Ｗ１８と可動役物Ｗ１との間に隙間を構成することもできる。支持ストッパーＷ９は、例えば、可動役物Ｗ１が落下してきたときの衝撃を吸収するゴムやバネなどの弾性部材である。

【５４４６】

なお、本例においては、必ずしも可動支持部品Ｗ８を備える必要はない。可動支持部品Ｗ８の代わりに送風装置を備え、可動役物Ｗ１の代わりに設けられた浮動する役物を空気の力で浮かせることにより期待演出を行うようにしてもよい。

【５４４７】

＜変形例６＞

実施例の構成では、最上位置、第１中間位置、第２中間位置、最下位置が上下に等間隔に設定されていたが、本発明はこの構成に限られない。第１中間位置、第２中間位置を最上位置側に設けるようにしてもよいし、第１中間位置、第２中間位置を最下位置側に設けるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者が可動役物Ｗ１を注視しないと可動役物Ｗ１がどの位置で停止したか的確に認識することができなくなり、可動役物Ｗ１に注目を集める構成とすることができる。

【５４４８】

＜変形例７＞

上述の実施例では、最上位置、最下位置の他に第１中間位置、第２中間位置が設けられていたが、中間位置の数は適宜増減することができる。例えば、中間位置が１つの場合、可動役物Ｗ１が中間位置に停止すると、大当たり期待度が低く、可動役物Ｗ１が最下位置に停止すると大当たり期待度が高くなるように構成することができる。また、例えば、中間位置が３つの場合、第１中間位置を通常当たりに対応させ、第２中間位置を時短付き大当たりに対応させるようにし、第２中間位置の下部に位置する第３中間位置に可動役物Ｗ１が停止すると、確変付き大当たりの期待度が低く、最下位置に可動役物Ｗ１が停止すると確変付き大当たりの期待度が高くなるように構成することができる。

【５４４９】

＜変形例８＞

上述の（ＷＡ１２）に関し、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２を当接させな

くする制御がモータＷ２３になされたにも関わらず、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える構成としてもよい。すなわち、上述のステップＷ３２１では、モータＷ２３の回転の有無を検出することによりエラー制御を行っていたが、これに代えて当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の位置に応じてエラー制御を行うようにしてもよい。

【５４５０】

＜変形例９＞

上述の実施例における第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段である当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、第１位置と第２位置とに変位可能な構成であれば、例えば、可動ピンとリンク機構などによって機械的に連結され、可動ピンの駆動を受けて回動もしくは直線的に変位する受動的な可動性部材であってもよい。

【５４５１】

＜変形例１０＞

上述の実施例における可動役物Ｗ１の移動幅における移動過程は、必ずしも直線的でなくてもよい。例えば、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒが曲線となっている場合は、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒに倣って曲線となる。

【５４５２】

＜変形例１１＞

上述の実施例の構成では、支持ロッドＷ２が常に水平となっていたが、本実施例の遊技機は、支持ロッドＷ２が傾斜するように支持ロッドＷ２を支持して、可動役物Ｗ１を傾斜させて停止する演出を実行するように構成してもよい。

【５４５３】

図４５３（ａ）は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺の部材について説明している。本例の基板Ｗ３Ｌには、支持ロッドＷ２を案内する案内レールが設けられていないことが上述の実施例とは大きく異なる。なお、図４５３（ａ）では、基板Ｗ３Ｒに案内レールＷ４が設けられている構成となっていたが、基板Ｗ３Ｒに代えて基板Ｗ３Ｌに案内レールＷ４を設けるようにしてもよい。本例の遊技機は支持ロッドＷ２の右側にしか案内レールＷ４が設けられていないので、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７の制御方式によっては、支持ロッドＷ２の左端が上下動して、支持ロッドＷ２が傾斜する。

【５４５４】

図４５３（ｂ）は、支持ロッドＷ２が第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６Ｌと、第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７Ｒに支持される様子を説明している。このように、本例では、縦方向の位置が異なる２つの可動支持部品Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒを伸長状態とすることにより、支持ロッドＷ２を傾斜させた状態で停止させることができる。図４５３（ｃ）は、第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７Ｌと、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６Ｒに支持される様子を説明している。このように、本例では、支持ロッドＷ２の左端が上方に位置するように支持ロッドＷ２を傾斜させて停止させることもできれば、支持ロッドＷ２の右端が上方に位置するように支持ロッドＷ２を傾斜させて停止させることもできる。支持ロッドＷ２が傾斜して停止すると、斜めの可動役物Ｗ１が遊技者に視認されることになる。

【５４５５】

図４５４は、可動役物Ｗ１を斜めとすることができる本例の遊技機が各種の演出を実行する様子を説明している。本例の遊技機は、例えば、図４５４（ａ）が示すように、変動表示開始後の期待演出において、可動役物Ｗ１が第１中間に一時的に停止した後、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止することにより、当該変動表示の結果がハズレとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止したからといって必ず変動表示が大当たりの結果となるとは限らない。斜めの状態の可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下するが、変動表示の結果は結局ハズレとなる。

【５４５６】

また、図４５４（ｂ）は、可動役物Ｗ１が斜めに停止したとしても、変動表示の結果が

大当たりとなる場合の演出を説明している。本例の遊技機は、例えば、変動表示開始後の期待演出において、可動役物Ｗ１が第１中間に一時的に停止した後、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止し、その後可動役物Ｗ１が第２中間位置に停止することにより、当該変動表示の結果が大当たりとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止したからといって必ず変動表示がハズレの結果となるとは限らない。第２中間位置で停止した可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下して変動表示の結果は大当たりとなる。

【５４５７】

＜変形例１２＞

変形例１２は、遊技者に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の移動が明確に視認可能となるように構成されている遊技機に関している。図面を参照しながら本例に係る遊技機について説明する。

【５４５８】

図４５５（ａ）は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺部材を説明している。本例の支持ロッドＷ２は、上述の実施例の支持ロッドＷ２よりも短く、可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，１３，１５は、短い支持ロッドＷ２に当接が可能となるように十分長い構成となっている。

【５４５９】

第１中間位置、第２中間位置に配置されている可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材１３，Ｗ１５の先端には矢印を模した部材が設けられている。矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を覆い隠す位置に設けられている板状の部材である。支持ロッドＷ２は、前側の矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２ではなく、奥側の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５に当接する構成となっている。本変形例は、この構成に限られず、矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２をより肉厚とし、支持ロッドＷ２を矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２に当接させるように構成してもよい。

【５４６０】

この矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の先端部は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の伸長、収縮に関わらず窓部ＷＨの内側に位置するので、遊技者は矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２が水平方向に移動するところを視認することで当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が伸長状態であるかそれとも収縮状態であるかを知ることができる。第１中間位置に可動役物Ｗ１が停止する場合には、図４５５（ｂ）が示す様に、可動支持部品Ｗ６が有する左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となる。左右の矢印状部材が接近状態となると、窓部ＷＨが有する枠部に隠されていた矢印状部材の基部が窓部ＷＨの縁部から現れる。本例の接近状態となった矢印状部材は、全体が窓部ＷＨから露出しない構成となっているが、この構成に代えて、接近状態にある矢印状部材の全体を窓部ＷＨから露出するように構成してもよい。このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３は収縮状態となっている。

【５４６１】

一方、第２中間位置に可動役物Ｗ１が停止する場合には、図４５５（ｃ）が示す様に、可動支持部品Ｗ７が有する左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となる。このように、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１５は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１５は収縮状態となっている。

【５４６２】

この様な事情があるので、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１が落下する前の段階で矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の位置を視認することにより可動役物Ｗ１がどの位置で停止し、どの種別の大当たりに当選するか予想をすることができる。例えば、図４５６（ａ）に示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互い

に接近状態となっている状態で可動役物Ｗ１が最上位置から落下すると、可動役物Ｗ１は、左右の矢印状部材Ｗａ１が示す通り第１中間位置で停止する。なお、遊技者に対する視認性は劣るが、矢印状部材を設けないで当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を直接的に視認可能とすることもできる。

【５４６３】

図４５６（ｂ）は、図４５６（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている。この状態からは可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止し、通常大当たりに当選することが予想される。本例では、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに遠ざける演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過して、第２中間位置に向かう。この時点においても左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっているから、可動役物Ｗ１は、伸長状態の当接部材１５に支持ロッドＷ２が当接することにより第２中間位置で停止して、時短付き大当たりに当選することが示唆される。

【５４６４】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図４５６（ａ）（ｂ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止して時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【５４６５】

上述した本例の構成では、可動役物Ｗ１が何れの位置で停止するかによって大当たり種別が示される構成となっていたが、この構成に代えて、大当たり期待度を可動役物Ｗ１の停止位置で示すような構成とすることもできる。

【５４６６】

図４５６（ｃ）は、図４５６（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに離れた状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１は、第２中間位置に停止して時短付き大当たりに当選すると予想することができる。実際に、矢印状部材Ｗ１，Ｗ２がこの状態を維持したまま可動役物Ｗ１が落下する場合は、可動役物Ｗ１は、遊技者の予想通り第２中間位置で停止して時短付き大当たりに当選する。

【５４６７】

この点、図４５６（ｃ）においては、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に離れた状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過せず、この場で停止し、第２中間位置には向かわない。

【５４６８】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が離れた状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図４５６（ｃ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止して、時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が離れた状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【５４６９】

図４５６（ｄ）は、図４５６（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態とな

り、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに離れた状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１は、第１中間位置に停止すると予想することができる。実際に、矢印状部材Ｗ１，Ｗ２がこの状態を維持したまま可動役物Ｗ１が落下する場合は、可動役物Ｗ１は、遊技者の予想通り第１中間位置で停止する。

【５４７０】

この点、図４５６（ｄ）においては、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに離れさせる演出、および、離れた状態にある左右の矢印状部材Ｗａ２を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過して、第２中間位置で停止する。

【５４７１】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が離れた状態となっている場合、遊技者からすれば、図４５６（ｄ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が離れた状態となっている演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【５４７２】

また、可動役物Ｗ１の落下前ならば、矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２を多様な方式で移動させる構成とすることもできる。例えば、期待演出開始当初は、図４５６（ｂ）の左側が示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１を接近状態にし、左右の矢印状部材Ｗａ２を接近状態として、遊技者に期待演出の結果を予想させた後、可動役物Ｗ１が落下する前に図４５６（ｃ）の左側が示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１を離れた状態にして遊技者に期待演出の結果を新たに予想させるように構成することもできる。同様に、図４５６（ｂ）左側の状態から図４５６（ｄ）左側の状態に矢印状部材を変化させる構成としてもよい。つまり、本例の遊技機は、期待演出において可動役物Ｗ１の落下前に図４５６（ｂ）左側，図４５６（ｃ）左側，図４５６（ｄ）左側に示す３状態のいずれかから、図４５６（ｂ）左側，図４５６（ｃ）左側，図４５６（ｄ）左側のいずれかの状態へ変化する構成とすることができる。この状態の変更は、所定の時間が経過すると実行される。図４５６に関する構成においては、各状態を往復させるようにしてもよいし、状態が３状態の間で変化するように矢印状部材を動作させるようにしてもよい。

【５４７３】

変形例１２は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ３）に関し、本例のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の当接部材Ｗ１３、および、所定の移動経路における所定の当接部材Ｗ１３の下流側に設けられている特定の当接部材Ｗ１５を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御する。

【５４７４】

また、上述の（ＷＡ４）に関し、本例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の変化は、遊技者にとって視認可能となっている。

【５４７５】

＜変形例１３＞

変形例１２においては、矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の間で視認性に違いはなかったが、一方の矢印状部材Ｗａを他方の矢印状部材よりも目立たせる構成とすることもできる。例えば、図４５７（ａ）に示す様に、一方の矢印状部材Ｗａを他方の矢印状部材よりも大きくすることで一方の当接部材の移動の視認性をより高めることもできる。

【５４７６】

一方の当接部材の移動の視認性を他方の当接部材の移動の視認性よりも高める構成の具体例としては、図４５７（ａ）の例の他、例えば、図４５７（ｂ）～（ｅ）のようなものがある。図４５７（ｂ）は、第１中間位置の当接部材Ｗ１３に矢印状部材Ｗａ１を配設し、第２中間位置の当接部材Ｗ１５に矢印状部材を配設しない構成について説明している。

【５４７７】
図４５７（ｃ）は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の各々に発光ダイオードＷａ３，Ｗａ４を配設した構成である。発光ダイオードの輝度を調整することにより、一方の当接部材の移動を他方の当接部材の移動よりも目立たせることができる。この構成は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５に発光ダイオードＷａ３，Ｗａ４を配設させる必要は必ずしもなく、光拡散性を有する部材で当接部材を構成し、当接部材の裏側に当接部材に可視光を供給する発光ダイオードを設けるようにしてもよい。
【５４７８】
図４５７（ｄ）は、矢印状部材Ｗａ２を覆うように「チャンスアップ」と記された半透明の小型役物を配設した構成を説明している。当該小型役物は、矢印状部材Ｗａ２の存在を完全に覆い隠してしまうわけではないものの、矢印状部材Ｗａ２の視認性に影響を与える。そして、小型役物は、矢印状部材Ｗａ２の移動に合わせて移動することはない。したがって、本例によれば、矢印状部材Ｗａ１を矢印状部材Ｗａ２よりも目立たせることができる。
【５４７９】
図４５７（ｄ）は、当接部材Ｗ１３が回動可能なカムＷ１３ｂを有する構成である。カムＷ１３ｂは、支持ロッドＷ２に直接接触する部材となっている。このカムＷ１３ｂには、出没自在の可動ピンＷ１３ａが接触しており、可動ピンＷ１３ａが出没すると、カムＷ１３ｂが可動ピンＷ１３ａと常に接触した状態を保つように回動する。回転移動するカムＷ１３ｂは、直線移動する当接部材Ｗ１５よりも目立つ。このようにして、本例によれば、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも目立たせることができる。
【５４８０】
図４５７（ｄ）の構成は、以下の点で特徴的である。
上述の（ＷＡ６）に関し、各当接部材１３，１５の動作態様は、当接部材１３，１５の間で互いに異なる。
【５４８１】
各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の動作態様が互いに異なる別の例としては、例えば、期待演出において可動役物Ｗ１が落下する前に各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を往復移動させる構成がある。この構成に関し、例えば、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも速く往復移動させるようにすれば、各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の動作態様を異ならせつつ、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも目立たせることができる。
【５４８２】
変形例１３は、以下の点で特徴的である。
上述の（ＷＡ５）に関し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の変化の視認性は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の間で異なっている。
【５４８３】
＜変形例１４＞
上述の実施例においては、可動役物Ｗ１が下部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されていたが、本発明はこの構成に限られず、可動役物Ｗ１が上部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されるようにしてもよい。
【５４８４】
図４５８は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺部材について説明している。本例の最下位置は、可動役物Ｗ１が完全に窓部ＷＨの下部に至るのに十分な程度に下に設定されている。したがって、期待演出において、可動役物Ｗ１が第２中間位置に停止せず可動役物Ｗ１が最下位置で停止すると、遊技者は可動役物Ｗ１を視認することができなくなる。
【５４８５】
本例において、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止すると、確変付き大当たりが示唆され、第２中間位置で停止すると時短付き大当たりが示唆される。また、可動役物Ｗ１が最下位置で停止すると、通常大当たりが示唆される。

【５４８６】
変形例１４は、以下の点で特徴的である。
上述の（ＷＡ１１）に関し、本例の遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下の移動経路の終端に至らない状態において、例えば確変に係る特典の付与を報知または示唆させることが可能である。
【５４８７】
＜実施例における特徴的な構成＞
【５４８８】
上述の（ＷＡ１）に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２を下方向に移動させることが可能な可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有し、可動部材Ｗ１，Ｗ２が当接面Ｗ１４，Ｗ１６に当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅が複数種類（可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅が最上位置から第１中間位置までの第１移動幅、最上位置から第２中間位置までの第２移動幅）のいずれかとなるように設けられた複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のうちの所定の当接部材を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌと、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御して、可動物の移動幅が第１移動幅、第２移動幅のいずれかになるようにすることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、移動経路に沿って落下する可動部材Ｗ１，Ｗ２に所定の当接部材の当接面を当接させる伸長状態と、移動経路に沿って落下する可動部材Ｗ１，Ｗ２に所定の当接部材の当接面に当接させない収縮状態との間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御する。
【５４８９】
また、上述の（ＷＢ１）に関して、本実施例の遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が所定の移動経路を移動する移動態様（第１中間位置や第２中間位置での当接があるか否か）に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である。
【５４９０】
また、上述の（ＷＣ１）に関して、本実施例または変形例の遊技機は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の当接部材Ｗ１３、および、所定の移動経路における所定の当接部材Ｗ１３の下流側に設けられている特定の当接部材Ｗ１５を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御することが可能である。
【５４９１】
また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。
【５４９２】
上述の（ＷＡ２）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動経路に沿って上下に亘り設けられており、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が有する当接面Ｗ１４，Ｗ１６の各々は、上下方向から可動部材Ｗ１，Ｗ２に接触して可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅を変化させることが可能である。すなわち、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が可動部材Ｗ１，Ｗ２と接触するときには、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の上側が可動部材Ｗ１，Ｗ２の下側に接触する。
【５４９３】
上述の（ＷＡ７）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、２つの移動幅および停止位置に応じて第１中間位置、第２中間位置にそれぞれ２つずつ設けられており、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のいずれが可動部材Ｗ１，Ｗ２に当接するかで可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅を変化させることができる。
【５４９４】
上述の（ＷＡ８）に関し、本実施例のパチンコ機は、遊技者にとって有利な確変付き大当たりを付与するか否かを決定する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１を備え、最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に係る移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した

状態において、確変付き大当たりを示唆することが可能である。なお、本構成においては、上述の確変付き大当たりに代えて、確変付き当たりとは異なる種類の大当たり（時短付き大当たり、通常大当たり）や小当たりを適用することができる。

【５４９５】

上述の（ＷＡ９）に関し、本実施例のパチンコ機は、最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に係る移動経路の終端に至らず、第１中間位置、第２中間位置で停止した状態において、可動部材Ｗ１，Ｗ２が移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した場合と比べて確変付き大当たりの示唆をさせ難いように構成されている。

【５４９６】

上述の（ＷＡ１０）に関し、本実施例のパチンコ機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に移動経路の終端に至らない状態において、確変付き大当たりとは異なる通常大当たり、時短付き大当たりの付与を示唆させることが可能である。

【５４９７】

上述の（ＷＡ１３）に関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路に沿った可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動は、少なくとも確変大当たりが付与されることが決定された場合に実行可能である。

【５４９８】

上述の（ＷＡ１４）関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路は、可動部材Ｗ１，Ｗ２の自重による落下に起因した経路である。

【５４９９】

上述の（ＷＡ１５）関し、本実施例のパチンコ機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る移動経路と直交する方向に駆動する。

【実施例６８】

【５５００】

以降、実施例６８に係るパチンコ機について説明する。実施例６８に係るパチンコ機は、実施例６７と同様な構成となっているが、可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７を有しない点で実施例６７と大きく異なる。すなわち、実施例６７における可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の可動ピンに当接することで最上位置，第１中間位置，第２中間位置で停止するが、実施例６８における可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０が支持ロッドＷ２を吊り下げることで最上位置，第１中間位置，第２中間位置で停止する。

【５５０１】

図４５９（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明しており、特に可動役物Ｗ１が最上位置にある状態を示している。最上位置に位置する支持ロッドＷ２を挟むように赤外線発光部Ｗ３５と赤外線受光部Ｗ４５を備えている。より具体的には、赤外線発光部Ｗ３５は、基板Ｗ３Ｌの上部に設けられ、赤外線受光部Ｗ４５は、基板Ｗ３Ｒの上部に設けられている。

【５５０２】

赤外線発光部Ｗ３５は、赤外線受光部Ｗ４５に向けて赤外線を発射し、赤外線受光部Ｗ４５は、到達した赤外線を検出する光センサとなっている。赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５は最上位置にあるので、赤外線は赤外線発光部Ｗ３５から横方向に伝播して赤外線受光部Ｗ４５で検出される。

【５５０３】

赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５は、最上位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、赤外線発光部Ｗ３５から発射する赤外線は、最上位置にある支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４５まで到達しない。支持ロッドＷ２が最上位置よりも下方にある場合は、赤外線を遮るものがないので、発射された赤外線は、第３図柄表示装置４２を横切って赤外線受光部Ｗ４５で検出される。赤外線発光部Ｗ３５は常に赤外線を発射しているので、赤外線受光部Ｗ４５の出力で支持ロッドＷ２が最上位置にあるか否かが分かる。すなわち、赤外線受光部Ｗ４５が赤外線を検出しない場合は、支持ロッドＷ２は最上位置にあり、赤外線受光部Ｗ４５が赤外線を検出する場合は、支持ロッドＷ２は

最上位置以外にある。赤外線発光部Ｗ３５と赤外線受光部Ｗ４５はいずれも駆動部を有さず、常に可動役物Ｗ１，支持ロッドＷ２に接触しない。

【５５０４】

なお、本実施例においては、実施例６７で説明した接触センサを必ずしも必要としない。

【５５０５】

赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板Ｗ３の第１中間位置にも設けられている。赤外線発光部Ｗ３６，赤外線受光部Ｗ４６は、第１中間位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、支持ロッドＷ２が第１中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４６で検出されず、支持ロッドＷ２が第１中間位置にないときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られず赤外線受光部Ｗ４６で検出される。

【５５０６】

赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板Ｗ３の第２中間位置にも設けられている。赤外線発光部Ｗ３７，赤外線受光部Ｗ４７は、第２中間位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、支持ロッドＷ２が第２中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４７で検出されず、支持ロッドＷ２が第２中間位置にないときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られず赤外線受光部Ｗ４７で検出される。

【５５０７】

最下位置には、支持ロッドＷ２の右先端，左先端を当接させるストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々に設けられている。

【５５０８】

続いて、図４５９（ａ）で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図４５９（ｂ）は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板Ｗ３は、遊技盤３２および第３図柄表示装置４２との間の隙間に設けられており、可動役物Ｗ１は、遊技盤３２に設けられた奥側の第３図柄表示装置４２を遊技者に視認させるための窓部ＷＨの裏側を上下方向に移動可能である。

【５５０９】

図４５９（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。図４５９（ｂ）を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物Ｗ１は、窓部ＷＨから露出せず、全域が遊技盤３２によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、最上位置にある赤外線受光部Ｗ４５は省略されている。

【５５１０】

図４５９（ｃ）は、図４５９（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を上下動させる機構について説明している。具体的な構成は、実施例６７に係る図４３６（ｃ）と同様であるが、本実施例においては、巻き取りプーリＷ２２とモータＷ２３の間にはクラッチＷ２４の代わりに回転軸の回転を制止するブレーキＷ２６が設けられている。ブレーキＷ２６は、可動役物Ｗ１および支持ロッドＷ２の重みによりワイヤＷ２０が巻き取りプーリＷ２２から自然に繰り出されるのを防止する目的で設けられている。

【５５１１】

実施例６７と本実施例との大きな差異は、実施例６７に係る機構は自由落下を利用して可動役物Ｗ１を落下させ、モータＷ２３は、可動役物Ｗ１を上昇させる構成であるのに対し、実施例６８に係る機構は、モータＷ２３が正回転、逆回転することにより、可動役物Ｗ１が上下動する構成である点である。すなわち、本実施例に係る可動役物Ｗ１は、常にワイヤＷ２０により吊り下げられており、モータＷ２３によるワイヤＷ２０の繰り出しに合わせて下降し、モータＷ２３によるワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて上昇する。

【５５１２】

＜落下演出の実際＞

図４６０は、可動役物Ｗ１を用いた落下演出の実際を説明している。図４６０（ａ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する様子を示している。可動役

物Ｗ１が最上位置にあるときには、モータＷ２３はオフ状態であるが、ブレーキＷ２６がオン状態となっているので、可動役物Ｗ１，支持ロッドＷ２の重みによりモータＷ２３の回転軸が自然に回転することがない。

【５５１３】

可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置まで落下する。第１中間位置には、赤外線発光部Ｗ３６，赤外線受光部Ｗ４６が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４６の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が第１中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで下降すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の繰り出しが終了し、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止する。

【５５１４】

図４６０（ｂ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに第２中間位置まで落下する。第２中間位置には、赤外線発光部Ｗ３７，赤外線受光部Ｗ４７が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４７の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が第２中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物Ｗ１が第２中間位置まで下降すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の繰り出しが終了し、可動役物Ｗ１が第２中間位置で停止する。

【５５１５】

図４６０（ｃ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに最下位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端がストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌに当接して停止する。

【５５１６】

＜上昇動作＞

最上位置よりも下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させるには、まず、ブレーキＷ２６がオン状態となる。この状態で、モータＷ２３がオン状態となって逆回転すれば、ワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。最上位置には、赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４５の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇したことが検出できる。可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の巻き取りが終了し、可動役物Ｗ１が最上位置で停止する。

【５５１７】

可動役物Ｗ１は下降することで変動表示の結果を期待させる期待演出を実行する。期待演出の実際は、実施例６７と同様である。

【５５１８】

＜第３電飾カバー＞

本実施例は、第３電飾カバー６０９にも特徴があるので、この構成について図４６１を参照しながら説明する。すなわち、遊技盤に設けられた可動役物Ｗ１に限らず、前面枠セット１４に設けられる第３電飾カバー６０９を可動役物Ｗ１としても構わない。なお、可動役物Ｗ１としての第３電飾カバー６０９の構成は、図８９を参照して上述した実施例１

１の構成に対応しているが、本実施例では、第３電飾カバー６０９どの位置まで移動するかによって大当たり種別の示唆や大当たり期待度の示唆が異なっている点に特徴がある。第３電飾カバー６０９におけるラック６６１が設けられている移動可能なスライド面Ｗ５１には、赤外線を遮断する突起Ｗ５２が設けられている。ピニオン６６２が回転することによって、突起Ｗ５２は、図４６１の矢印に示す方向に移動する。図４６１において図示はしないが、突起Ｗ５２の通過する経路には、図４５９で説明した赤外線発光部および赤外線受光部が設けられている。赤外線発光部は、図４６１における紙面貫通方向に赤外線を出射し、赤外線受光部は、この赤外線を受ける構成となっている。

【５５１９】

発光部と受光部のペアは複数設けられている。すなわち、第１位置には第１の赤外線発光部、第１の赤外線受光部から構成されるペアが設けられており、第１位置とは異なる第２位置には第２の赤外線発光部、第２の赤外線受光部から構成されるペアが設けられている。突起Ｗ５２が第１位置まで移動すると、第１の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起Ｗ５２に遮られて第１の赤外線受光部で検出されない。サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、第１の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起Ｗ５２が第１位置にあるか否かが判断できる。また、突起Ｗ５２が第２位置まで移動すると、第２の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起Ｗ５２に遮られて第２の赤外線受光部で検出されない。サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起Ｗ５２が第２位置にあるか否かが判断できる。

【５５２０】

サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の構成により、突起Ｗ５２がいずれの位置にあるかを検出して、第３電飾カバー６０９を制御して各種の演出を行う。すなわち、サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１が突起Ｗ５２を第１位置で停止させる操作を第３電飾カバー６０９に対して行うと、先端部６５８は、先端部６５８が最も下部にある位置（最下位置）と最も上部にある位置（最上位置）との間の位置である第１中間位置で停止する。そして、サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１が突起Ｗ５２を第２位置で停止させる操作を第３電飾カバー６０９に対して行うと、先端部６５８は、先端部６５８が最下位置と最上位置との間であって、第１中間位置よりも最上位置に近い第２中間位置で停止する。

【５５２１】

本実施例の第３電飾カバー６０９の可動役物Ｗ１は、斜め上方向に移動する構成だったが、この移動方向は、自由に変更することができる。例えば、移動方向を遊技者に向かう方向としてもよいし、下方向としてもよい。また、移動方向を水平方向としてもよい。

【５５２２】

例えば、第３電飾カバー６０９が中間位置まで移動すれば大当たり期待度が低いことを示唆し、最上位置まで移動すれば大当たりを示唆するか、もしくは、大当たり期待度が高いことを示唆する。もちろん、第３電飾カバー６０９が移動できる位置を、第１中間位置・第２中間位置・最上位置として、それぞれに通常・時短付き・確変付き大当たりを対応付けてもよい。

【５５２３】

具体的には、図４６１（ａ）は、突起Ｗ５２が最下位置にある場合であって、通常状態における第３電飾カバー６０９を表している。一方、図４６１（ｂ）は、突起Ｗ５２が最上位置にある場合であって、大当たりを示唆する状態における第３電飾カバー６０９を表している。

【５５２４】

このように、突起Ｗ５２を当接させないで可動役物Ｗ１を停止させる構成は、第３電飾カバー６０９のような衝撃によって破損し易い部品を停止させる構成に適している。

【５５２５】

このように、本実施例は、本実施例の遊技機は、外枠１１と、外枠１１の前面側で開閉可能な前面枠セット１４とを備え、可動役物Ｗ１は前面枠セット１４の前面側に設けられた装飾部品であって、前面枠セット１４から所定の方向（図４６１の矢印が示す方向）に

向けて移動可能である。
【５５２６】
本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。
【５５２７】
＜変形例１＞
上述した実施例の構成においては、可動役物Ｗ１をワイヤＷ２０により懸垂して、ワイヤＷ２０を繰り出したり巻き取りしたりすることで可動役物Ｗ１を上下に移動させる構成としていたが、本発明はこの構成に限られない。可動役物Ｗ１をワイヤＷ２０以外の構成により上下に移動させるようにしてもよい。例えば、上下方向に伸びるボールネジと可動役物Ｗ１を螺合させる構成とし、ボールネジを回転させることにより、可動役物Ｗ１を上下に移動させる構成としてもよい。
【５５２８】
＜変形例２＞
上述した実施例の構成においては、赤外線発光部Ｗ３５，Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４５，Ｗ４６，Ｗ４７が可動役物Ｗ１と接触せずに可動役物Ｗ１を検出する構成となっていたが、これら非接触型のセンサを接触センサで構成することもできる。本例は、干渉手段が支持ロッドＷ２と接触して可動役物Ｗ１を検出する検出手段であることが特徴的である。
【５５２９】
＜変形例３＞
上述した実施例の構成においては、ブレーキＷ２６が機能することで、ワイヤＷ２０の繰り出しが止まり、可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置で停止する構成となっていたが、ブレーキＷ２６を備えない構成とすることもできる。この構成では、電磁ソレノイドで構成される可動支持部品が第１中間位置、第２中間位置に備えられており、可動支持部品は、支持ロッドＷ２と接触する可動ピンを有している。この可動ピンは水平方向に伸縮自在である。可動支持部品は、赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７により可動役物Ｗ１の到来が検出されると、収縮状態となっていた可動ピンを伸長状態とすることが可能である。可動ピンが伸長状態となると、可動ピンは支持ロッドＷ２に当接する。これにより、下降していた支持ロッドＷ２は、停止し、それに連れて可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置に停止する。本例は、赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７の検出結果に基づいて、可動役物Ｗ１を検出した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置において可動役物Ｗ１に当接して可動役物Ｗ１を停止させる可動支持部品を更に備える点で特徴的である。また、本例において、ブレーキＷ２６を備える構成としてもよい。
【５５３０】
＜変形例４＞
本実施例における３種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第１中間位置に係る期待演出、第２中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、特図１の変動に係る抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する第１中間位置と、抽選結果が大当たりとなる可能性がより高いことを示唆する第２中間位置とのいずれかに可動役物Ｗ１を停止させることが特徴的である。また、本例は、第２中間位置が、第１中間位置よりも駆動前の最上位置にある可動役物Ｗ１にとって離れた位置に設けられていることが特徴的である。
【５５３１】
＜変形例５＞
実施例６７と同様、本実施例は、可動役物Ｗ１に代えて液晶パネルや有機ＥＬパネルなどから構成される各種演出を実行する表示パネルＷ１ａを用いる構成としてもよい。本例は、表示パネルＷ１ａが、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへ

遊技球が入球すると実行される抽選に基づいて演出を行う表示手段となっていることが特徴的である。また、本例の表示パネルＷ１ａは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２に対して移動可能な副表示手段であることが特徴的である。

【５５３２】

＜変形例６＞

実施例６７と同様、本実施例は、可動役物Ｗ１に代えて透明板体Ｗ１ｂを用いるようにしてもよい。本例における透明板体Ｗ１ｂは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２の前面に重なる透明部材であることが特徴的である。

【５５３３】

＜実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、所定の移動軌跡に沿って移動可能であって、遊技者に視認可能な可動役物Ｗ１と、可動役物Ｗ１と干渉可能な複数個の赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７と、可動役物Ｗ１に干渉した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置である第１中間位置、第２中間位置に可動役物Ｗ１を停止させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える。

【５５３４】

このように構成することで、可動役物Ｗ１の動作が複雑なものとなり、可動役物Ｗ１を用いた遊技の興趣性を向上させることができる。

【５５３５】

また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。

【５５３６】

本発明の赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７は、可動役物Ｗ１と接触せずに可動役物Ｗ１を検出する検出手段である。

【５５３７】

本発明のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、モータＷ２３，ブレーキＷ２６の制御を通じて可動役物Ｗ１の駆動の制御が可能であり、赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７の検出結果に基づいて、可動役物Ｗ１を検出した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置である第１中間位置、第２中間位置において可動役物Ｗ１の駆動を停止させる。

【５５３８】

本発明のストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌは、上下方向となっている可動役物Ｗ１の移動軌跡の下端で可動役物Ｗ１を停止させるものであり、支持ロッドＷ２と当接する当接面を有している。

【５５３９】

本発明の遊技機は、センターフレーム４７の窓部ＷＨを備え、当該窓部ＷＨの周囲に遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤３２と、遊技球を入球させる遊技盤３２に設けられた特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて抽選を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１とを備え、センターフレーム４７の窓部ＷＨから視認可能であって抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２を備え、可動役物Ｗ１は、移動されることにより第３図柄表示装置４２の少なくとも一部を覆う。

【実施例６９】

【５５４０】

以降、実施例６９に係るパチンコ機について説明する。実施例６９に係るパチンコ機は、実施例６７と同様な構成となっているが、可動役物が横方向にスライドする構成を有している点が実施例６７と大きく異なっている。すなわち、実施例６７における「チャンス！」の文字は、上下方向に係る経路に沿って移動する構成だったが、実施例６９における「チャンス！」は、上下方向、水平方向に係る経路（実施例６７に係る経路とは異なる経路）に沿って移動する構成となっている。

【５５４１】

本実施例における構成のうち、実施例６７と異なる点について説明する。本実施例に係

る可動役物は、図４６２（ａ）に示す様に支持ロッドＷ２と一体となっている矩形の役物基体Ｗ１ａと、役物基体Ｗ１ａに対して水平方向にスライド可能で「チャンス！」の文字が記された矩形の可動体Ｗ１ｂを備える。可動体Ｗ１ｂは、役物基体Ｗ１ａに設けられた凹部Ｗ１ｃに配備されている。凹部Ｗ１ｃは可動体Ｗ１ｂと大きさが略同じであるが、可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動可能なように縦方向にやや大きく、横方向に動く可動体Ｗ１ｂの移動量だけ右方向に延長された構成となっている。このように構成することで、可動体Ｗ１ｂは、凹部内を自在に移動することができる。

【５５４２】

可動体Ｗ１ｂには、左方向に伸びる突出部Ｗ２ａが付設されている。突出部Ｗ２ａは、可動体Ｗ１ｂの左端部から基板Ｗ３Ｌに水平に伸びており、支持ロッドＷ２の下側に位置している。突出部Ｗ２ａにおける先端は、支持ロッドＷ２の左端よりも可動体Ｗ１ｂ側に位置している。以下、可動体Ｗ１ｂ、支持ロッドＷ２および突出部Ｗ２ａを総称して可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａと呼ぶ。

【５５４３】

図示しないが、可動体Ｗ１ｂはバネによって役物基体Ｗ１ａに係止されている。バネは、可動体Ｗ１ｂが凹部Ｗ１ｃの左端で当接するように張力を可動体Ｗ１ｂに付与している。したがって、突出部Ｗ２ａの先端が押されると、凹部Ｗ１ｃの左端部にあった可動体Ｗ１ｂは右方向に移動し、突出部Ｗ２ａの先端を自由にすると、バネの力により可動体Ｗ１ｂは左方向に移動し、元の位置に戻る。

【５５４４】

その他、本実施例は、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌの当接部材（可動ピン）のストロークが可動支持部品Ｗ５，Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒよりも長いことが特徴的である。また、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第１中間位置、第２中間位置に停止させる機能と、第１中間位置、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる機能の２つの機能を有している。これにより、可動体Ｗ１ｂの移動軌跡である移動経路を決定することができる。つまり、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、２段階に伸びるソレノイドで構成される。なお、上述の２つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。例えば、当接部材のストロークが互いに異なる電磁ソレノイドを上下に並べて配置して、上の電磁ソレノイドで第１中間位置，第２中間位置で支持ロッドＷ２を停止させ、下の電磁ソレノイドで可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる構成としてよい。

【５５４５】

図４６２（ｂ）は、落下してきた支持ロッドＷ２を可動支持部品Ｗ６Ｌに載置させる場合について説明している。この場合、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３は実施例６７と同様に伸長した状態となっている。このとき、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３は、突出部Ｗ２ａの先端に対向するが、当接部材Ｗ１３と突出部Ｗ２ａとの間には間隙が存在している。この間隙により、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３が落下してきた突出部Ｗ２ａに接触することがない。可動支持部品Ｗ６Ｌが落下してきた支持ロッドＷ２を載置させる場合、支持ロッドＷ２は、左側が可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３に支持され、右側が可動支持部品Ｗ６Ｒが有する当接部材Ｗ１３に支持される。このとき、支持ロッドＷ２の左端において、突出部Ｗ２ａの先端が支持ロッドＷ２と可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３に挟まれてしまうことがない。

【５５４６】

図４６２（ｃ）は、可動支持部品Ｗ６Ｌが、第１中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる場合について説明している。この場合、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３が図４６２（ｂ）の状態から更に伸長し、突出部Ｗ２ａの先端に当接した後、突出部Ｗ２ａの先端を右方向に押し込む。可動体Ｗ１ｂは、突出部Ｗ２ａと一体となっているから、突出部Ｗ２ａが押し込まれるに連れて可動体Ｗ１ｂが右方向に移動する。

【５５４７】

この状態から可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３を収縮させると、突出部Ｗ２ａの先端は、バネの力により当接部材Ｗ１３に当接した状態で左方向に移動する。それに連れて、可動体Ｗ１ｂは、左方向に移動する。やがて可動体Ｗ１ｂは、凹部Ｗ１ｃの左壁に当接し、可動体Ｗ１ｂおよび突出部Ｗ２ａは、これ以上左方向に移動しなくなる。この状態から更に当接部材Ｗ１３を収縮させると、当接部材Ｗ１３は、突出部Ｗ２ａから離れて図４６２（ｂ）の状態に戻る。

【５５４８】

図４６２（ａ）における第２中間位置に設けられた可動支持部品Ｗ７Ｌも可動支持部品Ｗ６Ｌと同様の構成である。可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置に停止させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる機能の２つの機能を有している。なお、上述の２つの機能を、個別のソレノイドによって実現してもよい。

【５５４９】

本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図４６３は、本実施例に係る演出を具体的に説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると特図１に係る抽選がなされる。図４６３（ａ）は、期待演出が実行された後、通常大当たりになる場合を示している。すなわち、変動表示が「６」「↓」「６」でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体Ｗ１ｂが最上位置から第１中間位置まで落下する。通常大当たりとなる場合は、この時点で可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復し（図中における水平方向の矢印参照）、大当たりに当選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄ＨＺとして表示画面４２ａの右下に表示される。やがて、可動体Ｗ１ｂは、最下位置まで落下する。この可動体Ｗ１ｂの移動経路を第１の移動経路と呼ぶことにする。なお、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置に停止してから、水平方向に往復し、再び動き始めるまでの時間は、例えば２秒間である。この２秒間は、外れの場合の可動体Ｗ１ｂが第１中間位置に停止する時間（１秒間）に近く、遊技者がよそ見などをしていると、可動体Ｗ１ｂが水平方向に動いたかどうかを見逃してしまうような時間に設定している。もちろん、遊技者に易しい設計にするのであれば、より長い時間を設定しても構わない。

【５５５０】

落下後しばらくすると可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが一時的に第１中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。

【５５５１】

一方、図４６３（ｂ）は、期待演出が実行された後、リーチ外れになる場合を示している。すなわち、変動表示が「６」「↓」「６」でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体Ｗ１ｂが最上位置から第１中間位置まで落下する。リーチ外れとなる場合は、この時点で可動体Ｗ１ｂが停止し、水平方向に往復する動作を行わないことで大当たりから落選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄ＨＺとして表示画面４２ａの右下に表示される。やがて、可動体Ｗ１ｂは、最下位置まで落下する。なお、外れの場合の可動体Ｗ１ｂが第２中間位置に停止している時間は、上述の通りである。

【５５５２】

落下後しばらくすると、可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「７」「６」のリーチ外れ目となっている。遊技者は、第１中間位置で停止した可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【５５５３】

なお、当該変動が時短付き大当たりの場合については、可動体Ｗｂ１は図４６３（ａ）と同様の動作をする。ただし、この場合の可動体Ｗ１ｂは、第１中間位置でなく第２中間位置で往復動作をすることが通常大当たりの場合と異なる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが一

時的に第２中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。この可動体Ｗ１ｂの移動経路を第２の移動経路と呼ぶことにする。

【５５５４】

このように、本実施例のパチンコ機は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を変化させることで可動体Ｗ１ｂの動き方に違いを出すようにしている。具体的には、可動体Ｗ１ｂにおける上下方向の移動経路の間に水平方向の移動経路が挿入されることにより、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止して水平方向に往復する、第１の移動経路が設定され、可動体Ｗ１ｂが第２中間位置で停止して水平方向に往復する、第２の移動経路が設定される。

【５５５５】

なお、当該変動がリーチ外れの場合において、図４６３（ｂ）では、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止していたが、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置で停止させて上述したのと同様な演出を実行する様にしてもよい。これにより、遊技者は、第２中間位置で停止した可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【５５５６】

図４６３（ｃ）は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。期待演出が実行されると、「チャンス！」の文字が記された可動体Ｗ１ｂが最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置、第２中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。可動体Ｗ１ｂが第１中間位置，第２中間位置で停止せず、最下位置まで到達する移動経路は第３の移動経路である。このように、本実施例では、最上位置にある可動体Ｗ１ｂがいずれの経路を通じて最下位置に至ったかを認識することにより、大当たりの種別を知ることができるようになっている。

【５５５７】

図４６４（ａ）は、第１の経路を図示している。第１の経路に示す移動軌跡は、可動体Ｗ１ｂの左端部がどのよう移動過程を経て動いたかを示している。また、可動体Ｗ１ｂの水平方向の往復移動を分かり易くするために、進行方向を示す補足的な矢印を第１の経路に付している。なお、これは他の経路の説明も同様である。第１の経路は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止した場合についての経路となっている。第１の経路においては、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第１中間位置で停止し、水平方向に往復移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が通常大当たりの場合に実行される。図４６４（ｂ）は、特図１に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体Ｗ１の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図４６４（ｂ）に示す様に、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第１中間位置で停止する。図４６４（ｂ）の図示では、停止を丸印で示している。図４６４（ａ）に示す第１の経路においても第１中間位置で停止するが、その停止時間が図４６４（ｂ）に示す外れの場合の経路での停止時間よりも十分に短いため、図示では丸印を示していない。

【５５５８】

図４６４（ｃ）は第２の経路を図示している。第２の経路においては、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第２中間位置で停止して水平方向に往復移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりの場合に実行される。図４６４（ｄ）は、特図１に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体Ｗ１の移動経路の一例を示している。前後外れ

スーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図４６４（ｄ）に示す様に、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第２中間位置で停止する。図４６４（ｅ）は第３の経路を図示している。第３の経路においては、可動体Ｗ１ｂは、水平移動することなく最上位置から最下位置まで移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりの場合に実行される。

【５５５９】

このように構成することで、移動する可動体Ｗ１ｂに遊技者の意識を向けさせることができる。すなわち、可動体Ｗ１ｂが単に落下したか否かではなく、可動体Ｗ１ｂが落下の途中で停止したか否か、どの位置で停止したのか、停止したのであればさらに異なる方向に移動したか否かという移動経路にまでに意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る当否結果や大当たりの種別を知ることができないからである。

【５５６０】

本実施例は、下記の様な変形実施が可能である。

【５５６１】

＜変形例１＞

上述した実施例では、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３，可動支持部品Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１５が同一のストロークを有していたが、図４６５（ａ）に示す様に、可動支持部品Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１５のストロークを可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３のストロークよりも長くすることもできる。本例では、第２中間位置における可動体Ｗ１ｂの水平方向の移動幅は、第１中間位置における可動体Ｗ１ｂの水平方向の移動幅よりも大きくなっている。

【５５６２】

図４６５（ｂ）は、本例の第１の経路、第２の経路、第３の経路を図示している。図４６５（ｂ）の左側における第１の経路は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止した場合についての経路であり、図４６５（ｂ）の中間における第２の経路は、可動体Ｗ１ｂが第２中間位置で停止した場合についての経路である。第１の経路における第１中間位置での水平方向の往復移動の幅は小さく、第２の経路における第２中間位置での水平方向の往復移動の幅は大きい。図４６５（ｂ）右側の第３の経路においては、可動体Ｗ１ｂは、水平動することなく最上位置から最下位置まで移動する。

【５５６３】

図４６６は、本例における遊技の流れを示している。まず図４６６（ａ）について説明する。当該図は、第１中間位置で可動体Ｗ１ｂが停止する第１の経路に基づいて可動体Ｗｂ１が移動する場合を示している。特図１に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体Ｗ１ｂが第１中間位置まで下降する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平方向に小さく往復移動する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。

【５５６４】

続いて図４６６（ｂ）について説明する。当該図は、第２中間位置で可動体Ｗ１ｂが停止する第２の経路に基づいて可動体Ｗｂ１が移動する場合を示している。特図１に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体Ｗ１ｂが第２中間位置まで下降する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平方向に大きく往復移動する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。このように第１の経路、第２の経路の間で可動体Ｗ１ｂにおける水平方向の移動量を変えることで、通常大当たりよりも遊技者にとって有利な時短付き大当たりの当選を盛り上げて興趣性に優れた構成とすることができる。

【５５６５】

＜変形例２＞

変形例１では、第１中間位置、第２中間位置の間で可動体Ｗ１ｂの水平方向における移動量を変更するようにしていたが、単一の中間位置において、可動体Ｗ１ｂを小さく往復

させる動作と、可動体Ｗ１ｂを大きく往復させる動作の両方を行いうるようにしてもよい。例えば、第２中間位置において、可動体Ｗ１ｂの移動量を２通りにする構成とする場合、可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置に停止させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に小さく移動させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に大きく移動させる機能の３つの機能を有している。つまり、可動支持部品Ｗ７Ｌは、３段階に伸びる電磁ソレノイドで構成される。なお、上述の３つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。

【５５６６】

従って第２中間位置に可動体Ｗ１ｂが停止した後の動作は、３通りあることになる。１つは、可動体Ｗ１ｂが左側の初期位置から移動しない場合である。この場合、大当たりになる可能性は、最も低い。もう１つは、可動体Ｗ１ｂが大きく水平方向に移動し凹部Ｗ１ｃの右側まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、最も高い。そして、最後の１つは、可動体Ｗ１ｂが小さく水平方向に移動し凹部Ｗ１ｃの中央部まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、中間的である。このように構成することで、移動する可動体Ｗ１ｂに遊技者の意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る大当たりの可能性の高さを知ることができないからである。

【５５６７】

なお、本例では第１中間位置または、第１中間位置と第２中間位置の両方において、可動体Ｗ１ｂを小さく往復させる動作と、可動体Ｗ１ｂを大きく往復させる動作の両方を行いうるようにしてもよい。

【５５６８】

＜変形例３＞

上述の実施例では、第１中間位置が通常大当たりに対応し、第２中間位置が時短付き大当たりに対応し、最下位置が確変付き大当たりに対応していたが、本発明はこの構成に限られない。第１中間位置に確変付き大当たりに対応させ、最下位置に通常大当たりを対応させてもよい。その他、任意の組み合わせで対応関係を変更することが可能である。

【５５６９】

＜変形例４＞

上述の実施例では、リーチ状態において可動体Ｗ１ｂが第１中間位置または第２中間位置まで下降し、この状態から可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動することで、大当たりに当選していることを示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。可動体Ｗ１ｂが下降することで遊技者に大当たりが時短付きまたは確変付きであることを示唆し、可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動することで遊技者に大当たりが確変付きであることを示唆するようにしてもよい。

【５５７０】

＜本実施例の特徴的な構成＞

上述の（ＷＤ１）に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路（例えば第３の移動経路）に沿って最上位置にある可動体Ｗ１ｂを下方向に移動させる可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに当接することにより移動経路が複数種類となるように設けられた複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のうちの所定の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６，Ｗ７と、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を制御して、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動経路を上下方向に係る第３の移動経路とは異なる水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上下方向に係る移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに当接面Ｗ１４，Ｗ１６を当接させる第１状態（伸長状態）と、当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を制御する。

【５５７１】
　また、上述の（ＷＥ１）に関し、本実施例の遊技機は、所定の移動経路または別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である。
【５５７２】
　また、本実施例は、以下の点で特徴的である。
【５５７３】
　上述の（ＷＤ２）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動距離は、上下方向に係る第３の移動経路と水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）の間で異なる。
【５５７４】
　上述の（ＷＤ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置まで移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第１中間位置にある可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。
【５５７５】
　上述の（ＷＤ４）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動方向は、上下方向に係る第３の移動経路と水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）の間で異なる。
【５５７６】
　上述の（ＷＤ５）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置まで上下方向に移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第１中間位置にある可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。
【５５７７】
　上述の（ＷＤ６）に関し、本実施例に係るパチンコ機は、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る移動経路に沿って設けられ、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置における水平方向の移動経路、または第２中間位置における水平方向の移動経路のうちのいずれかの経路（別経路）に移動させるものであり、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが複数の当接面Ｗ１４，Ｗ１６のうちのいずれかに通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置に向かう間に第１中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａは、可動支持部品Ｗ６が有する当接面Ｗ１４を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。一方、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置に向かう間に第２中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａは、可動支持部品Ｗ７が有する当接面Ｗ１６を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。
【５５７８】
　上述の（ＷＤ７）に関し、垂直方向と水平方向とに移動する経路（図４６４（ａ）に示す第１経路や、同（ｃ）に示す第２経路）を所定の移動経路、垂直方向のみに移動する経路（同（ｂ）（ｄ）に示す外れ経路、同（ｅ）に示す第３経路）を別経路と捉えてもよい。すなわち、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、伸長状態となることで、可動部材Ｗ１，Ｗ２，Ｗ２ａを垂直方向から水平方向に移動する所定の移動経路に沿って移動させ、収縮状態となることで、垂直方向のみに移動する別経路に沿って移動させる。
【５５７９】
　また、上述の（ＷＤ７）に関し、本実施例の構成を次のように捉えることもできる。当接部材Ｗ１３は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａと接触する第１状態となることで、可動

部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを最上位置から第１中間位置までの経路である所定の移動経路に沿って移動させる構成としてもよい。この場合、可動支持部品Ｗ６の当接面Ｗ１４は、当接部材Ｗ１３が可動体Ｗ１ｂを押し込んで、可動体Ｗ１ｂが右側に位置する状態（図４６２（ｃ）参照）から、可動体Ｗ１ｂの水平方向における移動速度よりも速く収縮して収縮状態となることで可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触しない第２状態となって、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを右側から左側に向かう別経路に沿って移動させるようにすることもできる。

【５５８０】

上述の（ＷＤ８）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触しない第２状態となることで、例えば、最上位置から最下位置まで可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを移動させる。また、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触して水平方向に押し込む第１状態となることで、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを水平方向に係る別経路に沿って移動させる。

【５５８１】

上述の（ＷＤ９）に関し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る所定の移動経路に沿って複数あり、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態が切り替わる期間が、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の間で異なる。

【５５８２】

上述の（ＷＤ１０）に関し、水平方向に係る別経路は、第１中間位置における別経路と第２中間位置における別経路とがあり、別経路の種別に応じて複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を有し、複数ある別経路のうち第１中間位置における別経路に関する当接部材Ｗ１３の状態が切り替わるパターンと、第２中間位置における当接部材Ｗ１５の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる。すなわち、第１中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材Ｗ１３の状態が切り替わるのは、通常大当たりに当選したときであり、第２中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材Ｗ１５の状態が切り替わるのは、時短付き大当たりに当選したときである。

【５５８３】

上述の（ＷＤ１１）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置における水平方向の別経路に通過させる間、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５の状態の切り替えを実行しない。そして、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第２中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３の状態の切り替えを実行しない。また、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを最上位置から最下位置に向かう第３の移動経路に通過させる間、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを上下方向に通過させるように可動支持部品Ｗ６，可動支持部品Ｗ７における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の切り替えを実行しない。

【実施例７０】

【５５８４】

以降、実施例７０に係るパチンコ機について説明する。実施例７０に係るパチンコ機は、実施例６７と同様な構成となっているが、可動役物を用いた演出の態様が大きく異なる（図４６７参照）。可動部材Ｗ１，Ｗ２は、移動経路に沿って移動可能する点は共通しているが、可動部材Ｗ１，Ｗ２が中間位置で停止するか否かではなく、可動部材Ｗ１，Ｗ２の中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５との当接態様および当接後の可動役物Ｗ１，Ｗ２の移動態様に着目するものである。そのために、可動部材Ｗ１，Ｗ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５との当接態様を見せるための演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌがセンターフレーム４７の左右対象位置に設けられている。演出視認領域Ｗｆ１については後述する。

【５５８５】

図４６８（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明している。図示では、センタ

ーフレーム４７を省略しているため、演出視認領域ｗｆ１から見える領域も実線で示している。本例では、可動役物Ｗ１を支持する支持ロッドＷ２の左端と右端の形状が実施例６７と異なる。本例では、支持ロッドＷ２を支持ロッドＷｆ２と呼ぶ。支持ロッドＷｆ２については後述する。なお、以下では可動役物Ｗ１と支持ロッドＷｆ２を総称して呼ぶときは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と呼ぶ。

【５５８６】

図４６８（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌは左右対称であるので、演出視認領域Ｗｆ１Ｒについて説明する。演出視認領域Ｗｆ１Ｒは、（ｂ）ではやや広い左斜め斜線で示す領域、すなわち、センターフレーム４７の背面側に位置する可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの一部が視認可能となる領域である。可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの一部とは、第１中間位置の当接部材Ｗ１３と、第２中間位置の当接部材Ｗ１５である。当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を変位させるソレノイド本体は、美観の観点から演出視認領域ｗｆ１から外れた位置に配設されているが、ソレノイド本体が演出視認領域Ｗｆ１から見えていても構わない。演出視認領域Ｗｆ１は、センターフレーム４７が透過性が無い（背後が見えない）もしくは透過性が低い（磨りガラスのように背後が見える）樹脂で形成されている場合は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を視認可能とするためのアクリル樹脂などの透過性の高い樹脂（無色透明もしくは有色透明）で形成された窓部である。また、演出視認領域Ｗｆ１は、センターフレーム４７が透過性の高い樹脂で形成されている場合は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の前面以外を背後が視認し難い装飾で覆い、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の前面を視認し易くされた領域であってもよい。

【５５８７】

図４６８（ｃ）は、図４６８（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を最上位置まで引き上げる機構について説明している。上述した実施例６７では、可動役物上昇機構は、ワイヤＷ２０，上方プーリＷ２１，巻き取りプーリＷ２２，モータＷ２３およびクラッチＷ２４で構成されていたが、本例では、ギア機構Ｗｆ４が加わっている。このギア機構Ｗｆ４は、可動役物Ｗ１を落下させる際に、可動役物Ｗ１の落下速度を落とすための低速用ギアを備える。本例では、後述するように可動役物Ｗ１をゆっくりと落下させながら演出を行うからである。ギア機構Ｗｆ４は、可動役物Ｗ１を上昇させる際には、素早く巻き上げることができるように、高速用ギアに切り換えることができるものであってもよい。なお、本例は、可動役物Ｗ１をゆっくりと落下させながら演出を行うことが好ましいが、実施例６７のように可動役物Ｗ１を自由落下させながら後述する演出を行うことも可能である。

【５５８８】

次に、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２をゆっくりと落下させながら行う演出について、もう少し詳細に説明する。

【５５８９】

可動部材Ｗ１，Ｗｆ２をゆっくりと落下させながら行う演出は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との位置関係に応じて遊技者にとっての有利さが変化するように構成されている。このような演出を実現するために、支持ロッドＷｆ２の遊技機正面視で左端部と右端部の形状は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接される際の被当接箇所の位置に応じて異なる形状としている。

【５５９０】

図４６９（ａ）は、支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。支持ロッドＷｆ２は左右対称の形状であるので、左側にも被当接箇所を有する。右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では断りのない限り遊技機正面視を基準として、被当接箇所Ｗｆ３Ｒについて説明する。支持ロッドＷｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の右端部である。被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、略台形形状であって、その上辺が右端に位置する形状である。詳細には、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは

、上述した略台形形状の上辺に相当する垂直辺と、略台形形状の斜辺とを有する。つまり、支持ロッドＷｆ２の側面視では、支持ロッドＷｆ２は、上述した垂直片を一辺とする矩形状の上側当接面Ｗｆ３ａと、上述した斜辺を一辺とする矩形状の下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【５５９１】

図４６９（ａ）には、被当接箇所Ｗｆ３Ｒに当接される当接部材Ｗ１３が示されている。ここで、以下での説明のために被当接箇所Ｗｆ３Ｒと当接部材Ｗ１３との位置について説明する。被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界である中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【５５９２】

図４６９（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。具体的には、第１の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち下側当接面ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３の先端（その上部）が当接し、ソレノイドの付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を押し上げる態様である。なお、当接部材Ｗ１３にリンク機構などを用いて可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を大きく持ち上げてもよい。

【５５９３】

図４６９（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端面が当接するが、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の自重と上側当接面Ｗｆ３ａの滑らかさによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がゆっくりとずれ落ちていく態様である。

【５５９４】

図４６９（ｄ）～（ｆ）は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。（ｄ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。（ｅ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。（ｆ）は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材Ｗ１３，１５の先端部の移動幅との関係を示す。以下、（ｄ）～（ｆ）を詳細に説明する。

【５５９５】

ここで、本例における可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆについて説明する。実施例６７と同様に、伸縮パターンＤは、通常大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンＥは、時短大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンＦは、確変大当たりを示唆する伸縮パターンである。なお、伸縮パターンによって示唆される情報は、遊技者にとって有利な情報であれば、大当たり期待度の大きさを示唆ものであってもよい。大当たり期待度の示唆は、例えば伸縮パターンＤであれば大当たり期待度３０パーセントを示唆し、伸縮パターンＥであれば大当たり期待度６０パーセントを示唆し、伸縮パターンＦであれば大当たり期待度９０パーセントを示唆するものである。また、伸縮パターンによって示唆される情報は、下にゆくほど有利なものであってもよいし、上にゆくほど有利なものであってもよい。

【５５９６】

（ｄ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの伸縮タイミングについて説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターン

Ｄにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際にはわずかに持ち上がり）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。ただし、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２では、その背後では動画像が激しく動く変動表示演出が表示されていることから、第１中間位置でのわずかな持ち上がりやゆっくりとしたずれ落ちを、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２のみを見るだけでは把握することが難しい。そのため、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒを注視することで、このわずかな持ち上がりや、ゆっくりとしたずれ落ちを見分けることができる。これは、以下の伸縮パターンＥ，Ｆにおいても同様である。遊技者は、少なくとも第１中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒがわずかに持ち上がることを視認できれば、通常大当たりの示唆であることを把握することができる。もちろん、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって把握しても構わない。

【５５９７】

伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１５の上位置Ｄにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際にはわずかに持ち上がり）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第２中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒがわずかに持ち上がることを視認できれば、時短大当たりの示唆であることを把握することができる。

【５５９８】

伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＦにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第１中間位置および第２中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒの持ち上がりが無いことを視認できれば、確変大当たりの示唆であることを把握することができる。

【５５９９】

（ｅ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒについて説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、下側当接面Ｗｆ３ｂとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなる。伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、下側当接面Ｗｆ３ｂとなる。伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなる。このように、遊技者にとっての有利さ（ここでは大当たり種別）に応じて第１中間位置および第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒがどこであるかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒがどこであるかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることができる。

【５６００】

（ｆ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は、第２中間位置における当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅ｇよりも広い移動幅ｆ（図中では「広い（ｆ）」と呼ぶ）であり、第２中間位置で

の当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は、第１中間位置における当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅ｆよりも短い移動幅ｇ（図中では「狭い（ｇ）」）である。伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇであり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は広い移動幅ｆである。伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇであり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇである。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅が広い・狭いが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅が広いか狭いかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【５６０１】

図４７０（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図４７１（ｄ）から（ｆ）は、図４７０に続く伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。各図において当接箇所は、右側を拡大して示している。以下の説明でも右側の当接箇所を中心に説明する。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作は、実施例６７と同様に変動表示演出中に実行されているものとする。

【５６０２】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＤにおける動作が開始されると、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、例えば約２秒を掛けて最上位置から第１中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所ＷｆＲが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。これにより、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば、少なくとも通常大当たりに当選しているという期待感を抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所ＷｆＲの下位置Ｃが当接部材Ｗ１３の上位置Ｄを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所ＷｆＲにおける下側当接面Ｗｆｂに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所ＷｆＲにおける当接箇所の場所が下側当接面Ｗｆｂであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が広い移動幅ｆであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が通常大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【５６０３】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所ＷｆＲにおける下側当接面Ｗｆｂに当接した直後、ソレノイドによる当接部材Ｗ１３の付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって、第１中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所ＷｆＲにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、第１中間位置における被当接箇所ＷｆＲの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５６０４】

（ｄ）に示すように、第１中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がった後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は経路に沿ってゆっくりと落下していく。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、例えば約２秒を掛けて第１中間から第２中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。（ｄ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所ＷｆＲが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。もし、第１中間位置における当接態様を見逃していたとしても、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長すれば、少なくとも時短大当たりに当選しているという期待感を抱かせることができる。もちろん、第１中間位置における当接態様をしっかりと確認できていれば、通常大当たりであるという確信をもって第２中間位置における当接態様を見ることができる。

【５６０５】

（ｅ）に示すように被当接箇所ＷｆＲの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所ＷｆＲにおける上側当接面Ｗｆ

ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が通常大当たりの示唆であると確信を持つことができる。

【５６０６】

（ｆ）に示すように第２中間位置をゆっくりとずれ落ちた可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＤの動作が終了する。

【５６０７】

図４７２（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図４７３（ｄ）から（ｆ）は、図４７２に続く伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。

【５６０８】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＥにおける動作が開始されると、伸縮パターンＤと同様にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも時短大当たりであることを遊技者は望むので、第１中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が時短大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【５６０９】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接した直後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は第１中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５６１０】

この後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長すれば少なくとも時短大当たりへの当選が明らかになるが、時短大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第２中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【５６１１】

（ｄ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが当接部材Ｗ１５の上位置Ｄを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１５は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が下側当接面Ｗｆ３ｂであることや、当接部材Ｗ１５の移動幅が広い移動幅ｆであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が時短大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【５６１２】

（ｅ）に示すように、当接部材Ｗ１５が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接した直後、ソレノイドによる当接部材Ｗ１３の付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって、第２中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がる。このように、上述した（ｄ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接

箇所の場所や当接部材Ｗ１５の移動幅を見極めることができなくても、第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５６１３】

（ｆ）に示すように第２中間位置においてわずかに持ち上がった可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＥの動作が終了する。

【５６１４】

図４７４（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＦにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図４７５（ｄ）から（ｅ）は、図４７４に続く伸縮パターンＦにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。

【５６１５】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＦにおける動作が開始されると、伸縮パターンＥ，Ｄと同様にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第１中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が確変大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【５６１６】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接した直後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は第１中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５６１７】

この後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長しなければ確変大当たりへの当選が明らかになるので、第２中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【５６１８】

（ｄ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１５の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１５は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１５の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が確変大当たりの示唆であると認識することができる。

【５６１９】

（ｆ）に示すように第２中間位置からゆっくりとずれ落ちた可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＦの動作が終了する。

【５６２０】

このように、伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆでは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部と

の位置関係によって、遊技者にとっての有利さが異なることを示唆することができる。

【５６２１】

＜変形例１＞

図４７６（ａ）は、変形例１の支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域Ｗｆ３Ｒは、上述した実施例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の正面視で頂点を右に傾けた略二等辺三角形状であって、その頂点が右端に位置する形状である。つまり、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の側面視では、二等辺三角形状の一方の斜辺を一辺とする矩形状の上側当接面Ｗｆ３ａと、他方の斜辺を一辺とする矩形状の下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【５６２２】

被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界（上述した二等辺三角形の頂点）と同じ高さである中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる点は、上述した実施例と同じである。ただし、本例での当接部材Ｗ１３は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂの部位（頂点箇所）が嵌まる中心凹部Ｈが当接部材Ｗ１３の先端面の中央部に設けられている点が上述した実施例とは異なる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【５６２３】

図４７６（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

【５６２４】

図４７６（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの先端が当接部材Ｗ１３の中心凹部Ｈに嵌まって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止する態様である。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中心凹部Ｈに嵌まって停止する時間は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が僅かに持ち上がる時間や可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がずれ落ちる時間と概ね同じである。

【５６２５】

図４７６（ｄ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第３の態様で当接した状態を拡大した図である。第３の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端が当接する（こする）が、上側当接面Ｗｆ３ａの下り傾斜によって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのまま落ちていく態様である。

【５６２６】

図４７６（ｅ）～（ｇ）は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。（ｅ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。（ｆ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。（ｇ）は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材Ｗ１３，１５の先端部の移動幅との関係を示す。以下、（ｅ）～（ｇ）を、上述した図４６９（ｄ）～（ｆ）との違いを中心に詳細に説明する。

【５６２７】

伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆは、基本的には上述した実施例の伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆと同様である。ただし、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒの上側当接面Ｗｆ３ａに当接した際の動作が、上述した実施例ではゆっくりとずれ落ちる動作であったが、本例では当接部材Ｗ１３の先端によって上側当接面Ｗｆ３ａがこすられた後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのままゆっくり落下する動作である点が異なる。

【５６２８】

本例では、伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆに加えて、伸縮パターンＤｆａｋｅ，Ｅｆａｋｅと

いう２種類の伸縮パターンが設けられている点が上述した実施例とは異なる。伸縮パターンＤｆａｋｅは、通常大当たりと見せかけて外れであることを示す伸縮パターンである。以下では伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅとの違いについて説明する。図４７７も適宜参照する。なお、図４７７（ａ）（ｂ）は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。この図４７７に示す伸縮パターンＤｆａｋｅは、図４７０（ａ）（ｂ）に示した伸縮パターンＤの動作に対応している。

【５６２９】

（ｅ）に示すように、伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際にはわずかに持ち上がり）、第２中間位置においては当接部材Ｗ１５にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。

【５６３０】

これに対して、伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の中心凹部Ｈに合うタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止し（伸縮パターンＤのような持ち上がりが無く）、第２中間位置においては当接部材Ｗ１５にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。

【５６３１】

また、（ｆ）に示すように、伸縮パターンＤでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが下側当接面Ｗｆ３ｂであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであるが、伸縮パターンＤｆａｋｅでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが中位置Ｂ（上述した頂点箇所）であり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであるという点で、異なっている。

【５６３２】

（ｇ）を参照して伸縮パターンＤｆａｋｅにおける当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、第１中間位置での当接部Ｗ１４の移動幅は、当接部Ｗ１４の移動幅の中で最も狭い移動幅ｉ（図中では「最も狭い（ｉ）」）であり、第２中間位置での当接部Ｗ１６の移動幅は、移動幅ｉよりも広い移動幅ｈ（図中では「（ｉ）よりも広い（ｈ）」）である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンＤ，Ｄｆａｋｅを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【５６３３】

このように、伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅは、互いによく似た動きをしているが、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの場所の違い（上側当接面Ｗｆ３ａであるか中位置Ｂであるか）、移動幅の違い（最も狭い移動幅ｉであるか否か）、または、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きの違い（被当接箇所Ｗｆ３Ｒが持ち上がるか、単に停止するか）を見極めることができれば、識別することができる。

【５６３４】

次に、以下では、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅとの違いについて説明する。図４７８も適宜参照する。なお、図４７８（ｄ）（ｅ）は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。この図４７８に示す伸縮パターンＥｆａｋｅは、図４７３（ｅ）（ｆ）に示した伸縮パターンＥの動作に対応している。

【５６３５】
（ｅ）に示すように、伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においては当接部材Ｗ１３にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第２中間位置においてわずかに停止するように見える（実際にはわずかに持ち上がる）落下態様をとる。
【５６３６】
これに対して、伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の中心凹部Ｈに合うタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においては当接部材Ｗ１３にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第２中間位置においてわずかに停止する（伸縮パターンＥのような持ち上がりが無い）落下態様をとる。
【５６３７】
また、（ｆ）に示すように、伸縮パターンＥでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが下側当接面Ｗｆ３ｂであるが、伸縮パターンＥｆａｋｅでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが中位置Ｂ（上述した頂点箇所）であるという点で、異なっている。
【５６３８】
（ｇ）を参照して伸縮パターンＥｆａｋｅにおける当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は、移動幅ｉよりも広い移動幅ｈ（図中では「（ｉ）よりも広い（ｈ）」）であり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は、先端部の移動幅の中で最も狭い移動幅ｉ（図中では「最も狭い（ｉ）」）である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンＥ，Ｅｆａｋｅを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。
【５６３９】
このように、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅも、互いによく似た動きをしているが、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの場所の違い（下側当接面Ｗｆ３ｂであるか中位置Ｂであるか）、移動幅の違い（最も狭い移動幅ｉであるか否か）、または、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きの違い（被当接箇所Ｗｆ３Ｒが持ち上がるか、単に停止するか）を見極めることができれば、識別することができる。
【５６４０】
＜変形例２＞
図４７９（ａ）は、変形例２の支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域Ｗｆ３Ｒは、上述した実施例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の正面視で円弧が右側に張り出した略半円形状である。つまり、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の半球状（側面視では矩形状もしくは円形状）をしており、中心よりも上半分に上側当接面Ｗｆ３ａと、中心よりも下半分に下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。
【５６４１】

被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界（被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心）と同じ高さである中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる点は、上述した実施例と同じである。本例は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端面が被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心に当接した場合、被当接箇所Ｗｆ３Ｒと当接部材Ｗ１３の先端面との摩擦あるいは挟み込む力によって停止する点が上述した実施例とは異なる。つまり、本例は、中心凹部Ｈを備えない構成でも中間位置で停止させている点で変形例１と異なる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【５６４２】

図４７９（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

【５６４３】

図４７９（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心が当接部材Ｗ１３の先端面に当接し、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止する態様である。

【５６４４】

図４７９（ｄ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第３の態様で当接した状態を拡大した図である。第３の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端が当接する（こする）が、上側当接面Ｗｆ３ａの曲面によって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのまま落ちていく態様である。

【５６４５】

本例における伸縮パターンＤ，Ｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示態様とを関連付けてもよい。図４８０は、伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。図４８１は、伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。

【５６４６】

本例での伸縮パターンＤと表示態様との関係について説明する。図４８０に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置においてゆっくり持ち上がった後、第３図柄表示装置４２には、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知する有利画像Ｗｆ６ａが表示される。本例では、第１中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、通常大当たりが示唆されるので、有利画像Ｗｆ６ａは、「熱い」という文字画像が表示される。有利画像Ｗｆ６ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。有利画像Ｗｆ６ａは、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、有利になることを示すキャラクタ画像であってもよいし、「第１中間位置、当接良好」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、音出力、センターフレーム４７など所定の装飾部の発光であってもよい。

【５６４７】

有利画像Ｗｆ６ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がった位置を維持する例えば１秒間は表示されるように設定されている。有利画像Ｗｆ６ａの表示終了のタイミングは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が所定の位置（例えば第１中間位置と第２中間位置との距離の半分）まで落下したタイミングであってもよい。

【５６４８】

このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置においてゆっくり持ち上がった後の

タイミングで、第３図柄表示装置４２に有利画像Ｗｆ６ａを表示することで、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。

【５６４９】

次に、伸縮パターンＥと表示態様との関係について説明する。図４８１に示すように、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置においてゆっくり持ち上がった後には、第３図柄表示装置４２には、有利画像Ｗｆ６ｂが表示される。本例では、第２中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、時短大当たりが示唆されるので、有利画像Ｗｆ６ｂは、「激熱」という文字画像が表示される。有利画像Ｗｆ６ｂは、第１中間位置での当接後よりも有利になることを示す別のキャラクタ画像であってもよいし、「第２中間位置、当接良好」のような画像であってもよい。別の音出力、発光であってもよい。

【５６５０】

有利画像Ｗｆ６ｂの表示終了のタイミングは、第１中間位置での当接後と同じ時間でもよいが、より有利の示唆であることを考慮し、１秒よりも長い時間としてもよい。有利画像Ｗｆ６ｂの表示終了のタイミングは、第１中間位置での当接後よりも短い／長い距離を移動したタイミングでもよい。

【５６５１】

このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置，第２中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に有利画像Ｗｆ６ｂを表示することで、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。

【５６５２】

＜変形例３＞

本例における伸縮パターンＤ，Ｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作だけでなく、伸縮パターンＤｆａｋｅ，Ｅｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示態様とを関連付けてもよい。図４８２は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。図４８３は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。

【５６５３】

図４８２を参照して本例での伸縮パターンＤｆａｋｅと表示態様との関係について説明する。（ｂ）は、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置において停止している状態を示している。（ｃ）は、（ｂ）の後、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒから離間することによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が落下している状態を示している。このとき、（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Ｗｆ７ａが表示される。本例での伸縮パターンＤｆａｋｅは、通常大当たりに当選する可能性が５０パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンＤは、通常大当たりに当選する可能性が９０パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Ｗｆ７ａは、「熱い！？」という文字画像が表示される。低有利画像Ｗｆ７ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Ｗｆ７ａは、上述した有利画像Ｗｆ６ａと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第１中間位置、当接良い？」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Ｗｆ６ａと同じでもよいし、異なっていてもよい。

【５６５４】

このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置において停止した後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に低有利画像Ｗｆ７ａを表示することで、伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅとの違いを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの

示唆の違いから見極める機会を与えることができる。
【５６５５】
図４８３を参照して本例での伸縮パターンＥｆａｋｅと表示態様との関係について説明する。（ｄ）は、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置において停止している状態を示している。（ｅ）は、（ｄ）の後、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒから離間することによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が落下している状態を示している。このとき、（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Ｗｆ７ｂが表示される。本例での伸縮パターンＥｆａｋｅは、時短大当たりに当選する可能性が５０パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンＥは、時短大当たりに当選する可能性が９０パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Ｗｆ７ｂは、「まあまあ熱い！？」という文字画像が表示される。低有利画像Ｗｆ７ｂは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Ｗｆ７ｂは、上述した有利画像Ｗｆ６ｂと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第２中間位置、当接まあまあ良い」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Ｗｆ６ｂと同じでもよいし、異なっていてもよい。
【５６５６】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置において停止した後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に低有利画像Ｗｆ７ｂを表示することで、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅとの違いを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。
【５６５７】
＜変形例４＞
本実施例では、センターフレーム４７には演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられていたが、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられていない構成あってもよい。このような構成の場合、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接面Ｗ１４，Ｗ１６との当接は視認できないか、視認できたとしても視認し難い状態であるので、可動役物Ｗ１の方が視認し易い。遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接面Ｗ１４，Ｗ１６とが当接するときの可動役物Ｗ１の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、落下演出が行われる期間は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の背後で行われる表示演出を目立ちにくくするなど、視認の妨げにならないようにすることが好ましい。
【５６５８】
＜実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（ＷＦ１）に関し、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を下方向に移動させる駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接する先端部を有する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌと、移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させる第１状態と、移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させない第２状態の間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御した場合において、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違い（例えば、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれが付与されるか）を認識させることが可能となる。
【５６５９】

このように構成することで、所定の移動経路に沿って移動する可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることできる。したがって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【５６６０】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ＷＧ１）に関し、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【５６６１】

また、本実施例に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。

【５６６２】

上述の（ＷＦ２）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様が変化する。これにより、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止したり、持ち上ったり、落ちたりするなど移動態様が変化する。したがって、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様の違いからも遊技者にとっての有利さの違いを認識することができる。

【５６６３】

上述の（ＷＦ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接した場合において、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が移動経路の下流側に進むか否か（例えば、下流側にずれ落ちるか上流側に持ち上がるか、または、下流側にずれ落ちるか停止するか等）によって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接した場合に、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。

【５６６４】

上述の（ＷＦ４）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する被当接箇所Ｗｆ３Ｒ，Ｗｆ３Ｌは、上側当接面Ｗｆ３ａ（垂直面）と下側当接面Ｗｆ３ｂ（傾斜面）を少なくとも備え、下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、、上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接するか、上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接するかによって、遊技者は有利となるか、不利となるかを認識することができる。

【５６６５】

上述の（ＷＦ５）に関し、本実施例に係る遊技機は、下側当接面Ｗｆ３ｂは上側当接面Ｗｆ３ａよりも鉛直下側にある。これにより、下側にある下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、下側にある下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接することを見ることで、有利となることを認識することができる。

【５６６６】

上述の（ＷＦ６）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に対する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能

となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が移動した移動距離（移動幅）を見ることで有利さを認識することができる。

【５６６７】

上述の（ＷＦ７）に関し、本実施例に係る遊技機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が短い場合（移動幅ｇである場合）は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が長い場合（移動幅ｆである場合）と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。

【５６６８】

上述の（ＷＦ８）に関し、本実施例の変形例１に係る遊技機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が最も短い場合（最も短い移動幅ｉである場合）、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が最も短い（狭い移動幅ｉである）場合は不利であることを認識することができる。

【５６６９】

上述の（ＷＦ９）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。

【５６７０】

上述の（ＷＦ１０）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を行うか否かが異なる（例えば、第１中間位置で可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がれば有利画像Ｗｆ６ａが表示されるが、第１中間位置で可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がらなければ有利画像Ｗｆ６ａが表示されない）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によっては、所定の報知または示唆を認識することもできる。

【５６７１】

上述の（ＷＦ１１）に関し、本実施例の変形例４に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接よりも、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部とが当接するときの可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている（例えば、支持ロッドＷｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒはセンターフレーム４７の背後で視認し難いが、可動役物Ｗ１は視認し易い）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部とが当接するときの可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の背景が視認の妨げにならないようにすることが好ましい。

【５６７２】

上記（ＷＦ１２）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている（例えば、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられている）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接も楽に見ることができる。なお、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌを設ける構成に替えて、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部をセンターフレーム４７の窓部ＷＨから露出させてもよい。また、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を、他の実施例の矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２のように強調された形に

してもよい。
【実施例７１】
【５６７３】
以降、実施例７１についてのパチンコ機１０について説明する。上述までの実施例とは、確変状態において確変状態から通常状態に移行するか否かを決定する転落抽選を行う点と、転落抽選により確変状態から移行することが決定された場合であっても、特定の条件を満たすことで、遊技者に有利な遊技状態（例えば、特殊時短状態）に移行する場合がある点が異なっている。
【５６７４】
まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。
【５６７５】
本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、非当否抽選である転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動が保留が貯められない程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから１回転目～３０回転目の変動が保留が貯められる程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数１００００回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。
【５６７６】
以下、図４８４～図４９４を用いて上述の構成について詳しく説明する。図４８４は、実施例７１の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図４８５（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。図４８６（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。図４８７は、遊技の流れを示す模式図である。図４８８は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図４８９は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図４９０は、特図１変動開始処理を示すフローチャートである。図４９１は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図４９２は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図４９３は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図４９４は、表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【５６７７】
実施例７１の遊技制御に用いる各種カウンタについて図４８４を用いて説明する。本実施例では、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１は、遊技の用に供する乱数を用いて、第１図柄表示装置４０の抽選（大当たり抽選：第１図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第２図柄表示装置４１の抽選（第２図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第３図柄表示装置４２の装飾図柄（第３図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。
【５６７８】

具体的には、図４８４に示すように、第１図柄表示装置４０の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２図柄表示装置４１の当たりの抽選に使用する第２図柄乱数カウンタＣ４と、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２と、を用いている。また、本実施例のパチンコ機１０では、遊技の用に供する乱数として、確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタＣ７と、を加えて用いている点が上述の実施例とは異なる。転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短乱数カウンタＣ７の初期値設定に初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を使用している。

【５６７９】

また、このパチンコ機１０では、遊技の用に供するその他の乱数として、図４８４に示すように、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２，ＣＳ３と、第２図柄表示装置４１の外れ図柄選択に使用する第２図柄外れ図柄カウンタＣ５と、を用いている。上述した各カウンタは、ＣＰＵ５０１で実行されるプログラムにより構成されている。

【５６８０】

これら全てのカウンタＣ１～Ｃ７，ＣＩＮＩ１～ＣＩＮＩ２，ＣＳ１～ＣＳ３は、その更新の都度、前回値に「１」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図４８４に示すＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、ＲＡＭ５０３には、１つの実行エリアと、特図１保留球格納エリア、特図２保留球格納エリアとが設けられ、特図１保留球格納エリアと特図２保留球格納エリアとにはそれぞれ４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）が設けられている。特図１保留球格納エリアの各エリアには、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び転落乱数カウンタＣ６といった各値が時系列的に格納されるようになっている。特図２保留球格納エリアには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ６及び特殊時短乱数カウンタＣ７といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、特図１保留球格納エリアと特図２保留球格納エリアとに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

【５６８１】

具体的には、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図１保留球格納エリアの第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納され、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図２保留球格納エリアの第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されていない場合には、特図１保留球格納エリアまたは特図２保留球格納エリアに格納された各値を特図２保留球格納エリアに格納された各値を優先的に実行エリアに移動し、実行エリアにおいて変動表示を実行する。本実施例では、特図１保留球格納エリア及び特図２保留球格納エリアともに未実行分の変動表示が格納されている場合は、特図２保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしているが、本実施例とは反対に特図１保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしてもよい。また、

特図１保留球格納エリアまたは特図２保留球格納エリアを問わずに各保留球格納エリアに格納された順に実行エリアに移動するようにしてもよい。

【５６８２】

第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第１保留，第２保留，第３保留，第４保留とも呼ぶ。また、特図１保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図１保留とも呼び、特図２保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図２保留とも呼ぶ。

【５６８３】

本実施例で追加した確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタＣ７とについて図４８４を用いて詳細に説明する。転落乱数カウンタＣ６は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に転落乱数カウンタＣ６が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該転落乱数カウンタＣ６の初期値として読み込まれる。転落乱数カウンタＣ６は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する各保留球格納エリアに格納される。

【５６８４】

特殊時短乱数カウンタＣ７は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に特殊時短乱数カウンタＣ７が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特殊時短乱数カウンタＣ７の初期値として読み込まれる。特殊時短乱数カウンタＣ７は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図２保留球格納エリアに格納される。

【５６８５】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、本実施例では、特殊時短乱数カウンタＣ７の値は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図２保留球格納エリアに格納されるようになっているが、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図１保留球格納エリアに格納されるようになっていてもよい。

【５６８６】

本実施例における大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブル、転落乱数カウンタＣ６を用いた転落抽選用テーブルおよび特殊時短乱数カウンタＣ７を用いた特図２特殊時短抽選用テーブルについて図４８５を参照して説明する。図４８５（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。

【５６８７】

大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、図４８５（ａ）、（ｂ）に示すように、低確率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は３個で、その値は「１５０，３００，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は２０個で、その値は「３０，６０，９０，１２０，１５０，１８０，２１０，２４０，２７０，３００，■３３０，３６０，３９０，４２０，４５０，４８０，５１０，５４０，５７０，５９９」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／２００であり、高確率時では大当たり確率が１／３０である。なお、高確率時とは、大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。本実施例の高確率時（確変状態）は、大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、転落抽選に当

選（以下、転落当選ともいう）するまで継続される。
【５６８８】
転落乱数カウンタＣ６の当選値、つまり、確変状態から通常状態に移行する転落抽選に当選（転落当選）となる乱数の値の数は、図４８５（ｃ）に示すように６個で、その値は「０，１００，２００，３００，４００，５００」である。つまり、転落当選確率が１／１００である。転落当選すると遊技状態は、確変状態から通常状態に移行する。
【５６８９】
特殊時短乱数カウンタＣ７の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図４８５（ｄ）に示すように６００個で、その値は「０～５９９」である。つまり、特殊時短当選確率が１／１である。特殊時短当選すると例えば、１００００回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。
【５６９０】
なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。また、転落乱数カウンタＣ６は、大当たり抽選を行う大当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタを用いて大当たり抽選とは異なる当否外抽選を行うものであったが、大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり値「３０，６０，９０，１２０，１５０，１８０，２１０，２４０，２７０，３００，■３３０，３６０，３９０，４２０，４５０，４８０，５１０，５４０，５７０，５９９」以外の値（例えば大当たり乱数カウンタＣ１の１，１０１，２０１，３０１，４０１，５０１）を当選値として大当たり抽選とは異なる抽選を行うものであってもよい。
【５６９１】
本実施例のパチンコ機１０の確変状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間と、特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間と、について、図４８６を用いて説明する。図４８６（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。
【５６９２】
確変状態の変動時間には、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）と、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間（例えば、３０秒）と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間（例えば、３０秒）と、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間（例えば、４５秒）とが設定されている。
【５６９３】
確変状態において大当たり抽選の結果が外れの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において転落抽選の結果が当選（転落当選）の場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において大当たり抽選の結果が当たりの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によらずに、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間に設定されている。
【５６９４】
確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく１回転目～３０回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図４８６（ａ）を用いて説明する。
【５６９５】
確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽

選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチＣが一番高く，次に大当たりスーパーリーチＢ，大当たりスーパーリーチＡの順になっている。

【５６９６】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１４０」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＡ（変動時間：３秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチＡ、Ｂ、Ｃ（変動時間：３０秒）のいずれかが決定される。

【５６９７】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動で転落当選した場合の変動パターンについて図４８６（ｂ）を用いて説明する。

【５６９８】

確変状態において転落当選した場合の変動では、転落当選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。

【５６９９】

転落当選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」の値であって、大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、転落変動パターン（変動時間：３０秒）が決定される。

【５７００】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく３１回転目以降の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図４８６（ｃ）を用いて説明する。

【５７０１】

確変状態になってから３１回転目以降の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。

【５７０２】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＢ（変動時間：０．５秒）が決定される。

【５７０３】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なっていてもよい、例えば、大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４０秒）、大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）、大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：５０秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【５７０４】

なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間は任意であり、確変状態になってからの変動回数によって保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間に変わるようになっていればよい。ここでは、確変状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間について説明したが、確変状態における特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく変動時間も同様に設定されていてもよい。

【５７０５】

次に、図４８６（ｄ）を用いて特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンについて説明する。

【５７０６】

特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンは、大当たりか外れかを報知する時間（例えば、２秒）に設定されている。具体的には、特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１の値によって決定される。

【５７０７】

特殊時短状態の変動では、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１９８」であれば特殊時短時大当たり変動パターンＡ（変動時間：２秒）が決定される。大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１９８」であれば特殊時短時変動パターンＢ（変動時間：２秒）が決定される。

【５７０８】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、特殊時短時外れ変動パターン（変動時間：２秒）が決定される。

【５７０９】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲および変動時間は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述の特殊時短時大当たり変動パターンＡ、Ｂ、特殊時短時外れ変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なっていてもよい。

【５７１０】

＜遊技の流れ＞

本実施例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図４８７を用いて説明する。図４８７は、遊技の流れを示す模式図である。

【５７１１】

＜通常状態＞

通常状態では、後述するサポート状態ではないので遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難くなっている。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａへ入賞すると、低確率時の特図１大当たり抽選用テーブルを用いて大当たり抽選が実行される。大当たり抽選の結果が外れの場合は、遊技状態は通常状態のままであり、大当たり抽選の結果が大当たり

の場合は、確変状態に移行する。
【５７１２】
＜確変状態＞
確変状態になると、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した場合、極めて短い時間内に第２図柄による当否抽選から結果表示までが行われ、第２図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が所定時間経過するかまたは遊技球が所定数（例えば、１個）入賞するまで開放されるサポート状態になる。したがって、確変状態中は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなっており、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を狙った右打ちで遊技が行われる。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は所定数（例えば、１個）入賞しても所定時間経過するまで開放されるものであってもよい。
【５７１３】
確変状態中は、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて大当たり抽選とともに転落抽選が行われる。転落抽選とは、大当たり抽選とは無関係に行われる抽選であり、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、転落抽選に落選（転落落選）すると通常状態に移行せずに確変状態が継続される。
【５７１４】
確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。例えば、確変状態になってから１回転目～３０回転目を特定期間（特定段階）、３１回転目以降を所定期間（所定段階）とした場合、確変状態になってから１回転目～３０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、３１回転目以降に大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。
【５７１５】
上述のように、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されることにより、確変状態には、次の３つの状態（モード）がある。保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ保留を貯めることができる（蓄積可能な）蓄積モードと、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ保留は貯められないが蓄積モードで蓄積された保留がありその保留により転落抽選や大当たり抽選が行われる（保留を消費する）消費モードと、保留がない状態または保留が消費された状態で保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ保留が貯められない消耗モードがある。
【５７１６】
確変状態では、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき、大当たり抽選とともに転落抽選が行われるが大当たり抽選より前に転落抽選が行われるようになっている。そのため、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選される。転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、概ね、上記モードの何れで遊技が行われているかによって遊技状態が決定される。保留容易モードである蓄積モードで遊技が行われている（右打ちで遊技が行われている）場合には、通常、保留があるので保留により後述する特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留使用モードである消費モードでは、最後の保留を除いて保留があるので、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留困難モードで

ある消耗モードでは、通常、保留がないので、特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。なお、蓄積モードでも転落抽選に当選（転落当選）した時に保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。消耗モードでも運よく保留が貯まった場合には、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。

【５７１７】

＜特殊時短抽選＞

特殊時短抽選は、サポート状態でないときの特図２によって実行される抽選であり、特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、１００００回）の時短が特典として付与される。具体的には、上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）した場合に行われる抽選であり、例えば、１／１の確率で当選する抽選である。特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、１００００回）の時短が特典として付与される。なお、本実施例では、特殊時短抽選の当選確率を１／１として全てが当選するようにしているが、当選確率を例えば１／１０として落選する場合があるように構成してもよい。

【５７１８】

＜蓄積モード＞

確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）までは、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われる蓄積モードとなる。蓄積モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があった場合は、特図２保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。具体的には、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２の第１保留があれば、特図２の第１保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）までおこなわれ、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）での保留の数に応じて、直接、消耗モードへ移行するか、消費モードを経てから消耗モードへ移行するかが決定される。

【５７１９】

蓄積モードが消費モードを経てから消耗モードへ移行する場合について説明する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図２保留があれば消費モードに移行する。具体的には、実行エリアにおいて実行される変動表示が確変状態になってから３０回目の変動表示であった場合に、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図２の第１保留があった場合に消費モードに移行する。

【５７２０】

確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に、特図２保留がなかった場合には、直接、消耗モードに移行する。

【５７２１】

＜消費モード＞

消費モードは、確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）を超えた状態であり、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。したがって、消費モードにおいて特図２保留はほとんど貯まることはなく、蓄積モードで貯めた特図２保留を消化することになる。特図２保留によって転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があった場合は、特図２保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。消費モードで特図２保留が消化され特図２保留がなくなると、消耗モードに移行する。なお、消費モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで保留が貯ま

ることはある。
【５７２２】
＜消耗モード＞
消費モードの終了時に転落抽選に落選（転落落選）して大当たり抽選が外れであると消耗モードに移行する。蓄積モードにおいて確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）行われた場合に特図２保留がなければ、消耗モードに移行する。消耗モードでは保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。消耗モードで転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、低確率で大当たり抽選が行われる。大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。大当たり抽選に外れた場合は、通常状態のままになる。なお、消耗モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで保留が貯まることはある。
【５７２３】
なお、蓄積モードは、確変状態中に当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される有利モードであったが、変動回数期間に限らず、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。また、消耗モードは、確変状態中に上述した変動回数期間以外の期間においては非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される非有利モードであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。
【５７２４】
＜特殊時短状態＞
特殊時短状態では、変動が所定回（例えば、１００００回）行われるまで、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなるサポート状態となる。特殊時短状態では、大当たり抽選は低確率で行われ、大当たり抽選に大当たりした場合は確変状態に移行する。一方、特殊時短状態で、大当たり抽選に大当たりせずに変動が所定回（例えば、１００００回）行われると通常状態に移行する。時短回数が１００００回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、確変状態の間に大当たり抽選に大当たりせずに転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。しかし、特殊時短状態は、大当たり抽選が低確率で行われるという点で確変状態よりも有利さが劣る。
【５７２５】
図４８８を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図１用始動入賞装置３３ａの入賞に基づく保留と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点と、格納されるカウンタに転落乱数カウンタＣ６、特殊時短乱数カウンタＣ７を加えている点が上述した実施例１の図２４に示す始動入賞処理と異なっている。
【５７２６】
ステップＸａ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＸａ７０２に進み、そうでなければステップＸａ７０６に進む。
【５７２７】
ステップＸａ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値未満であればステップＸａ７０３に進み、そうでなければステップＸａ７０６に進む。ステップＸａ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を１インクリメントする。ステップＸａ７０４で

は、主制御装置２６１は、ステップＸａ７０３でインクリメントされた特図１の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【５７２８】

ステップＸａ７０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数と転落抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、転落乱数カウンタＣ６の各値を、図４８４に示したＲＡＭ５０３の特図１保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【５７２９】

ステップＸａ７０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＸａ７０７に進み、そうでなければステップＸａ７１１に進む。

【５７３０】

ステップＸａ７０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値未満であればステップＸａ７０８に進み、そうでなければステップＸａ７１１に進む。ステップＸａ７０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を１インクリメントする。ステップＸａ７０９では、主制御装置２６１は、ステップＸａ７０８でインクリメントされた特図２の作動保留球数Ｎ２を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【５７３１】

ステップＸａ７１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数、転落抽選の当落に関わる乱数、特殊時短抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短乱数カウンタＣ７の各値を、図４８４に示したＲＡＭ５０３の特図２保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【５７３２】

ステップＸａ７１１では、主制御装置２６１は特図１もしくは特図２の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【５７３３】

次に、図４８９を参照して主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における第１図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図２の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例１の図１８に示す第１図柄変動処理と異なる。

【５７３４】

ステップＸａ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップＸａ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＸａ４０３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は後述するステップＸａ４０７に進む。

【５７３５】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図２の作動保留球数Ｎ２＞０であれば、ステップＸａ４０４に進む。ステップＸａ４０４では、主制御装置２６

１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。ステップＸａ４０５では、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図２の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【５７３６】

その後、ステップＸａ４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図４９１を用いて後述する特図２変動開始処理を実行する。

【５７３７】

ステップＸａ４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１＞０であれば、ステップＸａ４０８に進み、特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」である場合はそのまま本処理を終了する。ステップＸａ４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＸａ４０９では、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図１の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【５７３８】

その後、ステップＸａ４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図４９０を用いて後述する特図１変動開始処理を実行する。

【５７３９】

図４９０を用いて本実施例における特図１変動開始処理を説明する。特図１変動開始処理は、ステップＸａ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ５０２に進む。これにより、確変状態または特殊時短状態における変動回数をカウントすることができる。

【５７４０】

ステップＸａ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ５０８に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ５０３に進む。

【５７４１】

ステップＸａ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５０４に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５０８に進む。

【５７４２】

ステップＸａ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５０５に進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５０７に進む。これにより、確変状態において特図１においても転落抽選がおこなわれ、転落抽選に当選することで通常状態に移行することができる。したがって、確変状態において特図２で遊技を行わずに特図１で遊技を行っている場合や、偶然、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入賞し特図１にて遊技が行われた場合にも、特図２と同様に転落させることができる。

【５７４３】

ステップＸａ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落当選コマンドを設定し、ステップＸａ５０６に進む。

【５７４４】

ステップＸａ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップＸａ５０８に進む。

【５７４５】
ステップＸａ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落落選コマンドを設定し、ステップＸａ５０８に進む。
【５７４６】
ステップＸａ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ５０９）し、処理はステップＸａ５１０に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５１１に進む。
【５７４７】
ステップＸａ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ５１３に進む。
【５７４８】
ステップＸａ５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ５１２に進む。
【５７４９】
ステップＸａ５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ５１３に進む。
【５７５０】
ステップＸａ５１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１０で決定された大当たり変動パターンに対応する特図１変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ５１２で決定された外れ変動パターンに対応する特図１変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１４に進む。
【５７５１】
続いて、ステップＸａ５１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５０９，ステップＸａ５１０を経てきた場合には、ステップＸａ５０９で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図１装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１１，ステップＸａ５１２を経てきた場合には、ステップＸａ５１１で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図１装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【５７５２】
図４９１を用いて本実施例における特図２変動開始処理を説明する。特図２変動開始処理は、ステップＸａ５０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ５０２Ａに進む。
【５７５３】
ステップＸａ５０２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、図４９２で後述する次回遊技状態設定処理のステップＸａ５７１で設定される特殊時短抽選実行フラグが１であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが１である場合には、ステップＸａ５０３Ａに進み、そうでなければ、ステップＸａ５０７Ａに進む。
【５７５４】
ステップＸａ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップＸａ５０４Ａに進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップＸａ５０７Ａに進む。
【５７５５】
ステップＸａ５０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを１にして、ステップＸａ５０５Ａに進む。
【５７５６】
ステップＸａ５０５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フ

ラグを０にして、ステップＸａ５０６Ａに進む。これにより、特殊時短状態では、特殊時短抽選は行われない。

【５７５７】

ステップＸａ５０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１にして、ステップＸａ５１３Ａに進む。これにより、特殊時短状態の１回目からカウントできる。

【５７５８】

ステップＸａ５０７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ５１３Ａに進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ５０８Ａに進む。

【５７５９】

ステップＸａ５０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５０９Ａに進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５１３Ａに進む。ここで、確変状態でない場合とは、後述する変形例１で説明するように特殊時短抽選の当選確率を本実施例のように１／１とせずに例えば１／１０とした場合の遊技機で、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があるときに生じる状態である。例えば、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があったとする。特殊時短抽選が実行されるときには転落抽選に当選（転落当選）しているので確変状態から通常状態に移行している。保留において特殊時短抽選が実行され特殊時短抽選に落選すれば、ステップＸａ５０３Ａで特殊時短抽選の結果が落選と判別され、ステップＸａ５０７Ａへ進み、まだ、特殊時短抽選には当選していないのでステップＸａ５０７Ａで特殊時短状態でないと判別され、本ステップＸａ５０８Ａに戻ってくる。この時の遊技状態は通常状態であり確変状態でないと判別される。

【５７６０】

ステップＸａ５０９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５１０Ａに進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５１２Ａに進む。

【５７６１】

ステップＸａ５１０Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落当選コマンドを設定し、ステップＸａ５１１Ａに進む。この転落当選コマンドは、サブ制御装置２６２に送られる。これにより、変動表示演出に転落当選の演出を反映させることができる。

【５７６２】

ステップＸａ５１１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップＸａ５１３Ａに進む。

【５７６３】

ステップＸａ５１２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落落選コマンドを設定し、ステップＸａ５１３Ａに進む。この転落落選コマンドは、サブ制御装置２６２に送られる。これにより、変動表示演出に転落落選の演出を反映させることができる。

【５７６４】

ステップＸａ５１３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ５１４Ａ）し、処理はステップＸａ５１５Ａに進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５１６Ａに進む。

【５７６５】

ステップＸａ５１５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時に図４８６（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ５１８Ａに進む。

【５７６６】

ステップＸａ５１６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄

に設定し、ステップＸａ５１７Ａに進む。
【５７６７】
ステップＸａ５１７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図４８６（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ５１８Ａに進む。
【５７６８】
ステップＸａ５１８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１５Ａで決定された大当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ５１７Ａで決定された外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１９Ａに進む。
【５７６９】
続いて、ステップＸａ５１９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１４Ａ，ステップＸａ５１５Ａを経てきた場合には、ステップＸａ５１４Ａで決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１６Ａ，ステップＸａ５１７Ａを経てきた場合には、ステップＸａ５１６Ａで決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【５７７０】
次に、図４９２を参照して本実施例における次回遊技状態設定処理について説明する。なお、本処理では、特殊時短状態移行の場合のように、当該遊技状態を設定する処理を含むものとする。
【５７７１】
ステップＸａ５６１では、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８２に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。
【５７７２】
ステップＸａ５６２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５６３に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５７９に進む。
【５７７３】
ステップＸａ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５６４に進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５７２に進む。
【５７７４】
ステップＸａ５６４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０より大きいか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きい場合には、後述のステップＸａ５７８で短時間変動フラグが１にされ確変状態になってから３１回転目以降の変動時間（０．５秒）が短くなっていたのを通常の変動時間（３秒）に戻すために短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５６５）、ステップＸａ５６６に進む。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きくない場合は、短時間変動フラグが０なのでそのままステップＸａ５６６に進む。
【５７７５】
ステップＸａ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６７）、次に発生する確変状態における変動回数を０からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５６８）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５６９に進む。

【５７７６】
ステップＸａ５６９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上である否かによって特殊時短抽選を行うか否かを決定する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上であれば、特殊時短抽選実行コマンドをセットし（ステップＸａ５７０）、特殊時短抽選実行フラグを１にして（ステップＸａ５７１）、本処理を終了する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上でなければ、本処理を終了する。これにより、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上残っている場合にのみ特殊時短状態に移行させることができる。
【５７７７】
ステップＸａ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ｂ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５７３）、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５７４）、ステップＸａ５７５に進む。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５７７に進む。
【５７７８】
ステップＸａ５７５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０より大きいか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きい場合には、後述のステップＸａ５７８で短時間変動フラグが１にされ確変状態になってから３１回転目以降の変動時間（０．５秒）が短くなっていたのを通常の変動時間（３秒）に戻すために短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７６）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きくない場合は、本処理を終了する。
【５７７９】
ステップＸａ５７７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０である場合には、確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動は通常の変動時間（３秒）で行われていたものを３１回転目以降の変動は短い変動時間（０．５秒）で行われるように短時間変動フラグを１にして（ステップＸａ５７８）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが３０でない場合には、本処理を終了する。
【５７８０】
ステップＸａ５７９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８０）、第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５８１）、本処理を終了する。これにより、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできる。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。
【５７８１】
特殊時短抽選と大当たり抽選は同じ保留に基づいて実行され、特殊時短抽選に当選した時の保留は、特殊時短状態１回目の変動として大当たり抽選が行われる。したがって、ステップＸａ５８２とステップＸａ５８３は、当該遊技状態を設定する処理である。ステップＸａ５８２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが１であるか否かについて判別する。特殊時短抽選に当選した場合は、図４９１のステップＸａ５０６Ａで第１図柄変動回数カウンタが１にされる。第１図柄変動回数カウンタが１である場合には、大当たり抽選が特殊時短状態１回目として行われるように特殊時短状態移行コマンドをセットして（ステップＸａ５８３）、ステップＸａ５８４に進む。第１図柄変動回数カウンタが１でない場合には、ステップＸａ５８４に進む。なお、ステップＸａ５８２とステップＸａ５８３は、図４９１のステップＸａ５０６Ａの次のステップで行ってもよい。

【５７８２】
ステップＸａ５８４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８５）、第１図柄変動回数カウンタを０にし（ステップＸａ５８６）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５８７）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５８８に進む。
【５７８３】
ステップＸａ５８８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが１００００であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが１００００である場合には、通常状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８９）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５９０）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが１００００でない場合には、本処理を終了する。
【５７８４】
次に、図４９３を用いて本実施例における変動表示態様設定処理を説明する。なお、図４２に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。
【５７８５】
ステップＸａ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２４７１にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、上述の図４９１のステップＸａ５１０Ａに示す転落当選コマンドを受信したか否かを判別する。転落当選コマンドを受信した場合は、ステップＸａ２４７５に進み、そうでない場合はステップＸａ２４７６に進む。
【５７８６】
ステップＸａ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた転落当選コマンドに伴う表示演出を表示制御装置４５によって第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用転落当選コマンドをセットして、ステップＳ２４７６に進む。表示用転落当選コマンドは、例えば、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための表示用コマンドである。
【５７８７】
ステップＸａ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、転落落選コマンドを受信したか否かを判別する。転落落選コマンドを受信した場合は、ステップＸａ２４７７に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。
【５７８８】
ステップＸａ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、転落落選コマンドに応じた表示演出を表示制御装置４５によって第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用転落落選コマンドをセットして、本処理を終了する。
【５７８９】
次に、図４９４を用いて本実施例における表示モード等の切り替え処理を説明する。なお、本実施例における表示モード等の切り替え処理は、図４６に示す表示モード等の切り替え処理のステップＳ３１０６とステップＳ３１０７との間に数ステップの処理を加えたものであり、図４６に示す表示モード等の切り替え処理と同じ処理は説明を省略する。
【５７９０】
ステップＳ３１０６にて実行される図柄列変動表示処理が実行されると、ステップＸａ３１１７に進む。
【５７９１】
ステップＸａ３１１７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述した図４９３のステップＸａ２４７５で設定された表示用転落当選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落当選コマンドを受信していれば、ステップＸａ３１１８に進み、そうでなけ

ればステップＸａ３１１９に進む。
【５７９２】
ステップＸａ３１１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための転落当選時表示を行う。
【５７９３】
ステップＸａ３１１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＸａ２４７７で設定された表示用転落落選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落落選コマンドを受信していれば、ステップＸａ３１２０に進み、そうでなければステップＳ３１０７に進む。
【５７９４】
ステップＸａ３１２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する転落落選時表示を行う。
【５７９５】
以降、本実施例に関する変形例について説明する。
【５７９６】
＜変形例１＞
上述した実施例では、特殊時短抽選の当選確率が１／１として特殊時短抽選に全て当選する場合について説明したが、当選確率を例えば１／１０として落選する場合があるように構成してもよい。
【５７９７】
以下、図４９５～図５００を用いて特殊時短抽選の当選確率を１／１０とした構成について詳しく説明する。
【５７９８】
図４９５を用いて、特殊時短抽選について説明する。図４９５（ａ）は特図２特殊時短抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。
【５７９９】
特殊時短乱数カウンタＣ７（「０」～「５９９」）の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図４９５（ａ）に示すように６０個で、その値は「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」である。つまり、特殊時短当選確率が１／１０である。特殊時短当選すると例えば、１０００回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。
【５８００】
なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。
【５８０１】
特図２保留に基づく特殊時短抽選における特図２特殊時短抽選変動パターンについて図４９５（ｂ）を用いて説明する。
【５８０２】
特殊時短抽選における変動では、特殊時短乱数カウンタＣ７が「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」の値であれば特殊時短当選変動パターン（変動時間：２秒）が決定され、特殊時短乱数カウンタＣ７が「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」以外の値であれば特殊時短落選変動パターン（変動時間：２秒）が決定される。これにより、特殊時短状態に繋がるか否かの演出を実行することができる。本変形例での特殊時短当選変動パターン、特殊時短落選変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なっていてもよい。
【５８０３】

＜遊技の流れ＞
本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図４９６を用いて説明する。図４９６は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態おいて実行される特殊時短抽選に落選する場合がある点が上述の実施例（図４８７参照）とは異なっている。なお、図４８７に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。
【５８０４】
＜特殊時短抽選実行状態＞
上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図２保留があれば、特図２保留に基づき特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図２保留の数に応じた回数特殊時短抽選が行われる。本変形例における特殊時短抽選の当選確率は１／１０である。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。
【５８０５】
特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。また、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に、大当たり抽選に外れた場合は、さらに特図２保留があればその特図２保留を基に特殊時短抽選が実行され、特図２保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに通常状態に移行する。
【５８０６】
したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、特図２保留があれば、特図２保留の数だけ特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図２保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、通常、特図２保留はないので特殊時短抽選は行われないが、ごくまれに特図２保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで特図２保留が貯まり、特殊時短抽選が行われることはあるので、特殊時短抽選に当選する割合は低いがある。
【５８０７】
図４９７を用いて本変形例における特図２変動開始処理を説明する。図４９７は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は特殊時短状態に繋がるような演出を実行し、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は特殊時短状態に繋がらないような演出を実行する点が上述の実施例７１（図４９１参照）とは異なっている。なお、図４９１に示す特図２変動開始処理と同じ処理については説明を省略する。
【５８０８】
ステップＸａ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、ステップＸａ５０３１Ａに進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、ステップＸａ５０３２Ａに進む。
【５８０９】
ステップＸａ５０３１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に特殊時短状態に繋がるような演出を実行するための特殊時短当選コマンドをセットしてステップＸａ５１３Ａに進む。
【５８１０】
ステップＸａ５０３２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に特殊時短状態に繋がらないような演出を実行するための特殊時短落選コマンドをセットしてステップＸａ５１３Ａに進む。
【５８１１】
図４９８～図５００を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する

。図４９８～図５００は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５６１で特殊時短状態でないと判別された場合にステップＸａ５６１０～ステップＸａ５６２０が追加されている点が図４９２に示した本実施例の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があれば、特図２保留がなくなるまで特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させ、特図２保留がなくなれば通常状態に移行させることができる。なお、図４９２に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

【５８１２】

図４９８に示すステップＸａ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８４（図５００参照）に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６１０に進む。なお、ステップＸａ５８４～ステップＸａ５９０（図５００参照）の処理については図４９２に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【５８１３】

ステップＸａ５６１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを用いて特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。特殊時短抽選実行フラグが１である場合は、特殊時短抽選を実行すると判別してステップＸａ５６１１（図４９９参照）に進み、特殊時短抽選実行フラグが０である場合は、特殊時短抽選を実行しないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。ステップＸａ５６２～ステップＸａ５８１の処理については図４９２に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【５８１４】

図４９９に示すステップＸａ５６１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選に当選したか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は、ステップＸａ５６１２に進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は、ステップＸａ５６１８に進む。

【５８１５】

ステップＸａ５６１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを１にして、ステップＸａ５６１３に進む。

【５８１６】

ステップＸａ５６１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを０にして、ステップＸａ５６１４に進む。これにより、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した時には、特殊時短抽選が行われないようにすることができる。

【５８１７】

ステップＸａ５６１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６１５）、第１図柄変動回数カウンタを０にし（ステップＸａ５６１６）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５６１７）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。

【５８１８】

ステップＸａ５６１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が０であるか否かを判別する。特図２保留が０である場合は、通常状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６１９）、特殊時短抽選実行フラグを０にして（ステップＸａ５６２０）、本処理を終了する。特図２保留が０でない場合には、本処理を終了する。

【５８１９】

＜変形例２＞

上述した実施例では、確変状態において大当たり抽選に外れた場合、確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、確変状態になってから３１回転目以降の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われるように設定されている構成について説明したが、所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動が切り替わるように設定されていてもよい。

【５８２０】

ｋを正の整数、ｎを自然数とした時に、ｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、ｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われるように設定することで、所定回数（例えば、３０回転：ｋ＝３０）の変動ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動時間が切り替わり、確変状態になってからの変動回数に応じて蓄積モードと消耗モードが繰り返して切り替えられる。例えば、１回転目～３０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、３１～６０回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われ、６１回転目～９０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われるように設定されている場合は、蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行して、消耗モードから再び蓄積モードに移行することができる。

【５８２１】

以下、図５０１～図５０５を用いて所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動が切り替わる構成について詳しく説明する。

【５８２２】

図５０１を用いて、確変状態の変動パターンが確変状態になってからの変動回数に応じて切り替わる構成について説明する。図５０１（ａ）は保留が貯められる特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は保留が貯められない特図２変動パターン選択用テーブルである。

【５８２３】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動で転落落選した場合の変動パターン時間について図５０１（ａ）を用いて説明する。

【５８２４】

確変状態になってからｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチＣが一番高く，次に大当たりスーパーリーチＢ，大当たりスーパーリーチＡの順になっている。

【５８２５】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１４０」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＡ（変動時間：３秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパー

リーチＡ、Ｂ、Ｃ（変動時間：３０秒）のいずれかが決定される。
【５８２６】
確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図５０１（ｂ）を用いて説明する。
【５８２７】
確変状態になってからｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。
【５８２８】
大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＢ（変動時間：０．５秒）が決定される。
【５８２９】
なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なっていてもよい、例えば、大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４０秒）、大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）、大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：５０秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。
【５８３０】
＜遊技の流れ＞
本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図５０２を用いて説明する。図５０２は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態おいて実行される特殊時短抽選に落選する場合がある点と消耗モードから再び蓄積モードに移行することがある点が上述の実施例（図４８７参照）とは異なっている。なお、図４８７に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。
【５８３１】
確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。具体的には、確変状態になってから、ｋを正の整数（例えば、３０）、ｎを自然数（１、２、３、・・・）とした時に、ｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、ｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。具体的には、１回転目～３０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、３１回転目～６０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。さらに、６１回転目～９０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、９１回転目～１２０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。このように、ｋ（例えば、３０）回転ごとに保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）が繰り返し切り替わるようになっている。

【５８３２】
これにより、確変状態で蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行するだけでなく、消耗モードから蓄積モードに移行することができる。
【５８３３】
図５０３～図５０５を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図５０３～図５０５は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５７２で大当たりでないと判別された場合にステップＸａ５７７Ａ～ステップＸａ５７８Ｂによる処理が行われる点が図４９８に示した変形例１の次回遊技状態設定処理とは異なっている。また、ステップＸａ５６３で転落当選と判別された場合にステップＸａ５６４Ａよる処理が行われ、ステップＸａ５７４で第１図柄変動回数カウンタを０にした後にステップＸａ５７５Ａよる処理が行われる点も異なっている。これにより、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間を変えることができる。なお、図４９８に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。
【５８３４】
図５０３に示すステップＸａ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５６４Ａに進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５７２に進む。
【５８３５】
ステップＸａ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短時間変動フラグが１であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが１である場合には、短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５６５）、ステップＸａ５６６に進む。短時間変動フラグが１でない場合は、そのままステップＸａ５６６に進む。
【５８３６】
図５０３に示すステップＸａ５７４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にしてステップＸａ５７５Ａに進み。
【５８３７】
ステップＸａ５７５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短時間変動フラグが１であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが１である場合には、短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７６）、本処理を終了する。短時間変動フラグが１でない場合は、本処理を終了する。
【５８３８】
図５０３に示すステップＸａ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ｂ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５７７Ａに進む。
【５８３９】
ステップＸａ５７７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）である場合には、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で行われていたものを保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で行われるように短時間変動フラグを１にして（ステップＸａ５７８Ａ）、ステップＸａ５７７Ｂに進む。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）でない場合には、ステップＸａ５７７Ｂに進む。
【５８４０】
ステップＸａ５７７Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）である場合には、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で行われていたものを保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で行われるように短時間

変動フラグを０にして（ステップＸａ５７８Ｂ）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）でない場合には、本処理を終了する。

【５８４１】

＜変形例３＞

上述の実施例では、確変状態になってから、例えば、１回転目～３０回転目は特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、３１回転目以降は特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）の後に所定期間（所定段階）が設定されていたが、逆に、所定期間（所定段階）の後に特定期間（特定段階）が設定されていてもよい。例えば、確変状態になってから、例えば、１回転目～３０回転目は所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、３１回転目以降は特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われていてもよい。

【５８４２】

これにより、所定期間（所定段階）から特定期間（特定段階）に移行する際に「あと〇変動で〇〇ゾーンへ突入」などの表示をすることで不利な期間から有利な期間への移行を遊技者に期待させることができる。特定期間（特定段階）から所定期間（所定段階）へ移行する際は上記のような表示をしてしまうと有利な期間から不利な期間へ移行することが強調されてしまうため、表示を行わない構成とすることで遊技者の落胆を軽減させることができる。

【５８４３】

＜変形例４＞

上述の実施例では、蓄積モードにおいては転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば特図２保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特殊時短抽選を行わないで有利な状態に移行させる構成であってもよい。すなわち、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、所定数（例えば１つ以上）の特図２保留があれば有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては特図２保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）すれば、有利な状態に容易に移行させることができる。

【５８４４】

＜変形例５＞

上述の実施例では、特殊時短当選すると例えば、１００００回の時短が付与される特殊時短状態に移行していたが、特殊時短当選した場合に付与される特典は、特殊時短状態のような実質的に次回大当たりを保証するものでなくてもよい。また、特殊時短当選すると、大当たり当選によって付与される遊技状態とは異なる遊技者に有利な遊技状態に移行してもよい。例えば、特殊時短当選すると１００回の時短が付与される時短状態に移行してもよい。これにより、蓄積モードにおいては特殊時短抽選により大当たり当選によって付与される遊技状態とは有利さの異なる遊技状態に容易に移行させることができる。

【５８４５】

＜変形例６＞

上述の実施例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば特図２保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特図２保留の有無や特殊時短抽選への当選を条件としない構成であってもよい。すなわち、蓄積モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留がなくても有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては、転落抽選への当選を、有利な状態に移行する契機とすることができる。

【５８４６】
＜変形例７＞
上述した変形例１では、特殊時短抽選の当選確率を例えば１／１０として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図２保留があれば、特図２保留に基づき特殊時短抽選を実行する構成ついて説明したが、特殊時短抽選の当選確率を例えば１／１０として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する構成にしてもよい。つまり、転落抽選と大当たり抽選と特殊時短抽選とが同じ遊技回で行われるように構成されていてもよい。
【５８４７】
以下、図５０６～図５０９を用いて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う構成について詳しく説明する。
【５８４８】
＜遊技の流れ＞
本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図５０６を用いて説明する。図５０６は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う点が上述の変形例１（図４９６参照）とは異なっている。なお、図４９６に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。
【５８４９】
＜確変状態＞
確変状態では、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、特殊時短抽選実行状態に移行する
【５８５０】
＜特殊時短抽選実行状態＞
上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時の実行分の変動表示と転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図２保留とにより特殊時短抽選が行われる。つまり、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留がなくても、確変状態で転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われる。転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があれば特図２保留分を追加して特殊時短抽選が行われる。なお、説明の都合上、図５０６に示す特殊時短抽選実行状態には、特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選が実行されるように示されているが、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われた場合は、既に大当たり抽選は行われており、大当たり抽選に外れているので特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選は行われない。図５０６に示す特殊時短抽選実行状態での大当たり抽選は、特図２保留で行われる特殊時短抽選が行われた時に行われる大当たり抽選を示しており、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で行われる大当たり抽選ではない。
【５８５１】
具体的には、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば、再度特殊時短抽選を実行し、特図２保留がなければ通常状態に移行する。
【５８５２】

上述の変形例１では、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留がなければ特殊時短抽選実行状態に移行しなかったので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することはなかったが、本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行するので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することがある。具体的には、特図２保留が貯まりにくい消耗モードにおいて、特図２保留がなくても、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により、特殊時短抽選が実行される特殊時短抽選実行状態に移行する。

【５８５３】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と転落抽選に当選（転落当選）したときの特図２保留とにより、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図２保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）のみで、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は低い。

【５８５４】

図５０７を用いて本変形例における特図２変動開始処理を説明する。図５０７は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に特図２保留がある否かによって特殊時短抽選を再度実行するか否かを決定している点が上述の変形例（図４９７参照）とは異なっている。

【５８５５】

特図２変動開始処理は、ステップＸａ１５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ１５０２に進む。

【５８５６】

ステップＸａ１５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ１５０９に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ１５０３に進む。

【５８５７】

ステップＸａ１５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、後述するステップＸａ１５１６で設定される特殊時短抽選実行フラグが１であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが１である場合には、ステップＸａ１５０８に進み、そうでなければ、ステップＸａ１５０４に進む。

【５８５８】

ステップＸａ１５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ１５０５に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ１５０９に進む。

【５８５９】

ステップＸａ１５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、転落当選コマンドを設定（ステップＸａ１５０６）し、大当たり抽選テーブルを低確率に設定（ステップＸａ１５０７）し、ステップＸａ１５０８に進む。転落落選となった場合は、転落落選コマンドを設定（ステップＸａ１５１４）し、ステップＸａ１５０９に進む。

【５８６０】

ステップＸａ１５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップＸａ１５０９に進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップＸａ１５１５に進む。

【５８６１】

ステップＸａ１５１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上である否かによって特殊時短抽選を再度行うか否かを決定する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上であれば、特殊時短抽選実行フラグを１にして（ステップＸａ１５１６）、ステップＸａ１５０９に進む。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上でなければ、特殊時短抽選実行フラグを０にして（ステップＸａ１５１６）、ステップＸａ１５０９に進む。これにより、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上残っている場合にのみ特殊時短抽選を再度実行させることができる。

【５８６２】

ステップＸａ１５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ１５１０）し、処理はステップＸａ１５１１に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ１５１７に進む。

【５８６３】

ステップＸａ１５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時に図４８６（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ１５１２に進む。

【５８６４】

ステップＸａ１５１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ１５１８に進む。

【５８６５】

ステップＸａ１５１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図４８６（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ１５１２に進む。

【５８６６】

ステップＸａ１５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ１５１１で決定された大当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ１５１８で決定された外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ１５１３に進む。

【５８６７】

続いて、ステップＸａ１５１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ１５１０，ステップＸａ１５１１を経てきた場合には、ステップＸａ１５１０で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ１５１７，ステップＸａ１５１８を経てきた場合には、ステップＸａ１５１７で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【５８６８】

図５０８～図５０９を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図５０８～図５０９は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５６１で特殊時短状態でないと判別された場合に特殊時短抽選を実行するか否かを判別するステップＸａ５６１０がなく、ステップＸａ５６６で大当たりでないと判別された時に特殊時短抽選に当選しているか否かを判別する点が図４９８～図５００に示した変形例１の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させることができる。なお、図４９８～図５００に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

【５８６９】

図５０８に示すステップＸａ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時

短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８４（図５０９参照）に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。なお、ステップＸａ５８４～ステップＸａ５９０（図５０９参照）の処理については図５００に示した変形例１の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【５８７０】

ステップＸａ５６２～ステップＸａ５６５の処理については図４９８に示した変形例１の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【５８７１】

ステップＸａ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図４８５（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６７）、次に発生する確変状態における変動回数を０からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５６８）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５６９Ａに進む。

【５８７２】

ステップＸａ５６９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、特殊時短フラグを１にし（ステップＸａ５７１Ａ）、本処理を終了する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、本処理を終了する。

【５８７３】

＜変形例８＞

本実施例や変形例２では蓄積モードや消耗モードの変動回数が１種類の変動回数に予め定められていたが、これに限られない。例えば、確変状態では、まず、蓄積モードが１回転目～５０回転目，消耗モードが５１回転目～１００回転目（消費モードは考慮しない）と定め、次に、蓄積モードが１０１回転目～１４０回転目，消耗モードが１４１回転目から１８０回転目のように徐々に少ない変動回数にする等、異なる種類の変動回数に定めてもよい。また、蓄積モードや消耗モードの変動回数が大当たり抽選とは異なるモード抽選によって定められるものであってもよい。モード抽選は、主制御装置２６１が行っても、サブ制御装置２６２や表示制御装置４５が行ってもよい。このようにすれば、各モードが徐々に頻繁に切り替わる等の一様で無い印象を与えることで、確変状態の面白味を向上させることができる。

【５８７４】

＜変形例９＞

上述した実施例では、蓄積モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態であってもよい。また、消耗モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態を示すものであってもよい。

【５８７５】

具体的には、図４８６（ａ）に示す蓄積モードにおける特図２変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタＣＳ１のうち０～１４０が全て変動時間３秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタＣＳ１の０～１４０のうち０～７０を変動時間３秒の外れ変動パターン，７１～１４０を変動時間０．５秒の外れ変動パターンとしてもよい。また、図４８６（ｃ）に示す消耗モードにおける特図２変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が全て変動時間

０．５秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタＣＳ１のうち０～１００が０．５秒の外れ変動パターン，１０１～１９８が３．０秒の外れ変動パターンとしてもよい。これにより、転落変動より前の変動において、変動種別カウンタＣＳ１の値を用いた抽選によって、変動時間３．０秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動であった場合に、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができ、変動時間０．５秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動である場合には、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができる。

【５８７６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（消耗モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから１回転目～３０回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる段階（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数１００００回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。これは、上述した（ＸＡ１）の遊技機の一例である。

【５８７７】

本実施例、変形例１および変形例７の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、所定の確率で大当たりに当選する大当たり抽選を実行する通常状態と、所定の確率よりも高い確率で大当たりに当選する大当たり抽選を実行する確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、大当たり抽選とは異なる、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。遊技機は、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合よりも、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合を高くし、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合よりも時短１００００回が付与される割合を高くし、保留が貯められない期間（蓄積モード）および保留が貯められる期間（消耗モード）において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。また、時短１００００回が付与されるか否かの抽選を保留に基づいて行う構成とした場合に、消耗モードにおいては、偶発的に保留が貯まり時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われることはあるが、通常、保留が貯まることはないので、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合が高く、蓄積モードや消費モードでは、通常

、保留が貯まっているので、時短１００００回が付与される割合を高くすることができる。また、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）においても時短１００００回が付与されるか否かの抽選を行う構成とした場合に、消耗モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）において時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われ、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合は高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と保留に基づいて時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われるので、時短１００００回が付与される割合を高くすることができる。これにより、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短１００００回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。これは、上述した（ＸＢ１）および＜変形例１＞および＜変形例７＞の遊技機の一例である。

【５８７８】

特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利さが劣る状態であってもよい。例えば、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも大当たり抽選が低確率で行われていてもよい。これにより、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。これは、上述した（ＸＡ２）および（ＸＢ２）の遊技機の一例である。

【５８７９】

特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利であってもよい。例えば、時短回数が１００００回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。これにより、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。これは、上述した（ＸＡ３）および（ＸＢ３）の遊技機の一例である。

【５８８０】

上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（または確変状態に制御されてから保留が貯められない期間）において転落抽選に当選しない場合に通常状態に移行させないことが可能であってもよい。これにより、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。これは、上述した（ＸＡ４）および（ＸＢ４）の遊技機の一例である。

【５８８１】

遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９によって遊技球が遊技盤３０の方へ打ち込まれる。確変状態になってから打ち込まれた遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞すると１回転目～３０回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる特定段階（または１回転目～３０回転目の保留が貯められる期間）が発生し、３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる所定段階（または３１回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ５）および（ＸＢ５）の遊技機の一例である。

【５８８２】

遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９によって遊技球が遊技盤３０の方へ打ち込まれ、確変状態で特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞すると１回転目～３０回転目は特定段階（または１回転目～３０回転目の保留が貯められる期間）が発生し、３１回転目以降は所定段階（または３１回転目以降の保留が貯められない期間

）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ６）および（ＸＢ６）の遊技機の一例である。

【５８８３】

特図１用始動入賞装置３３ａと、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを契機として、転落抽選を実行することができるようになっていてもよい。これにより、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。これは、上述した（ＸＡ７）および（ＸＢ７）の遊技機の一例である。

【５８８４】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態における１回転目～３０回転目の特定段階において、転落抽選に当選し、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に、特殊時短状態に移行させずに確変状態を新たに発生させることが可能（または時短１００００回を付与しないことが可能）であってもよい。これにより、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ８）および（ＸＢ８）の遊技機の一例である。

【５８８５】

大当たり抽選は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて動作し、転落抽選は、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて動作する。これにより、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。これは、上述した（ＸＡ９）および（ＸＢ９）の遊技機の一例である。

【実施例７２】

【５８８６】

本実施例では、上述の実施例７１に示した遊技が実行される場合の表示態様について、図５１０から図５２２を用いて詳細に説明する。図５１０（ａ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（ｂ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（ｃ）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例７２のタイムチャートである。図５１１は、消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図５１２（ａ）（ｂ）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図５１０とは別のタイムチャートである。図５１３は、図５１０（ａ）に対応する表示態様を示す図である。図５１４は、図５１０（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。図５１５は、図５１０（ｃ）に対応する表示態様を示す図である。図５１６は、図５１５に続く表示態様を示す図である。図５１７は、消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。図５１８は、図５１１に対応する表示態様を示す図である。図５１９は、図５１８に続く表示態様を示す図である。図５２０は、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。図５２１は、図５１２（ａ）に対応する表示態様を示す図である。図５２２は、図５１２（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。

【５８８７】

図５１０（ａ）から（ｃ）を参照して、基本的な遊技の流れについて説明する。基本的な遊技の流れとして、蓄積モードでは、転落抽選に落選して（つまり転落しないで）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れと、転落抽選に当選して（つまり転落して）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れとがある。（ａ）は、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れとなる遊技の流れである。（ｂ）は、転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れである。（ｃ）は、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れとなる（つまり遊技者にとっては通常であれば不利な）遊技の流れであるが、蓄積モードであるために遊技者に有利な状態に移行できる遊技の流れである。

【５８８８】
（ａ）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れを説明する。まず、特図１にて大当たり当選結果となり、大当たり状態が終了した後、確変状態にて遊技が進行している。第１回目、第３回目の変動のように、転落抽選は外れ（確変状態のまま）であった場合で、外れ変動パターン（３秒）である場合は、その変動中に保留を貯めることができる。第２回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、外れスーパーリーチ（Ａ～Ｃのいずれでも構わない）の変動パターン（３０秒）である場合は、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。この蓄積モードにおいて転落落選したときに行われるパワーアップチャレンジ演出は、後述するラストチャレンジ演出ではないという意味で、特殊時短状態が付与されないことを示唆している。
【５８８９】
（ｂ）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れを説明する。第２回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、大当たりスーパーリーチ（Ａ～Ｃのいずれでも構わない）の変動パターン（４５秒）である場合にも、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。このように、蓄積モードでは、転落抽選に落選している段階からパワーアップチャレンジ演出を見せているので、遊技者はパワーアップチャレンジ演出が実行されれば、大当たり期待度が高まっていることを理解することができる。
【５８９０】
（ｃ）を参照して、蓄積モードから転落当選する遊技の流れについて説明する。（ｃ）では、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、パワーアップチャレンジ演出に類似するラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出では、大当たり結果になるか否かだけでなく、特殊時短状態に近付いているか否かも示唆することができる。転落当選時に保留が貯まっていれば、次の変動から特殊時短状態が発生する。蓄積モードでは、転落当選時に保留が貯まっている可能性が高い。特殊時短状態は、１００００回の時短状態であるので、大当たり抽選は低確率で行われるが、１００００回の時短状態中に大当たり当選が見込まれる。
【５８９１】
次に、図５１１を参照して、消耗モードから転落当選する遊技の流れを説明する。本例では、消耗モードである第５０回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第５０回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ただし、消耗モードでは、短変動パターン（０．５秒）で変動が行われるので、通常、保留は貯まらない。そのため、消耗モードでは、ラストチャレンジ演出は成功し難く、大当たり抽選に当選しない限り、通常状態への転落が確定する。
【５８９２】
次に、図５１２（ａ）（ｂ）を参照して、蓄積モードから転落当選する、図５１０の例とは異なる２つの遊技の流れを説明する。（ａ）に示すように、蓄積モードにおいて、第３回目の特図２変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第３回目の特図２変動の結果も大当たり当選になったとする。この場合、第３回目の特図２変動は通常状態で行われ、保留１，２が貯まった状態となっているが、第３回目の特図２変動が大当たり当選となるので、特殊時短状態には移行せず。大当たり状態の終了後、確変状態となる。
【５８９３】
（ｂ）に示すように、第３回目の特図２変動の開始時における転落抽選が当選になった

が、第３回目の特図２変動の結果が外れになったとする。ここで、特図２の保留は、第１回目の変動中に保留１，２まで貯まったが、その後は遊技者が遊技球を発射しなかったため、第２回目の変動表示の開始時には保留１つ、第３回目の変動表示の開始時には保留０になったものとする。第３回目の特図２変動は通常状態で行われるので、保留０のまま増えない。第３回目の特図２変動は外れとなった。この転落抽選に当選時に保留が貯まっていないので、第３回目の特図２変動の終了後は、転落抽選への当選の通り、通常状態のままとなる。

【５８９４】

次に、図５１３を参照して、図５１０（ａ）で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５８９５】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、特図１の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、右打ち報知と、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負の結果（大当たりか外れか）が示唆されている。

【５８９６】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、確変状態において第１回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。（ｂ）に示す表示画面４２ａには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報ｘｃ２と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報ｘｃ３とが表示されている。また、主装飾図柄ＳＺが小さく縮小された状態で右上隅で高速変動を開始している。

【５８９７】

右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、確変状態を含む右打ち状態における第１回目の特図２の変動表示であることを示す「１回目」が表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の３０回目以内であるので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図２の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば３秒間）である。消費モード，消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば０．５秒間）である。

【５８９８】

確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ｂ）に示す確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹとの対戦相手として敵キャラクタＴＫが定められた状態で、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに敗北すれば確変状態から通常状態への転落確定が示唆され、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。

【５８９９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「３」「５」が表示されている。第１回目の特図２の変動表示の終了までに保留が２つ蓄積されるものとする。

【５９００】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第２回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。なお、リーチ状態は発展図柄ＨＺであっても構わない

。転落抽選には当選していないので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、変動時間が３０秒の外れスーパーリーチＣの変動パターンにて実行される。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行が、決着が付いていない様子が表示されている。

【５９０１】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第２回目の特図２の変動表示が主装飾図柄ＳＺによる「５」「５」のリーチ組合せとなった状態を示している。このバトル演出の結果を示唆する勝敗示唆情報ｘｃ３ａが表示されている。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、蓄積モードにおいて転落抽選に落選した場合に表示される情報である。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、当該スーパーリーチ演出の結果が大当たりとなるか外れとなるかを示唆する情報である。本例では、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるので、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、「パワーアップチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【５９０２】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップしてバトルに勝利しよう」と表示されている。これにより、このパワーアップ演出においてパワーアップしてバトルに勝利すれば大当たり結果となることが示唆されている。

【５９０３】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５９０４】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｉ）に続く表示画面であって、スーパーリーチ演出の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップチャレンジ演出の結果に繋がる「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【５９０５】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップチャレンジ演出の結果を示す情報が表示される。なお、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、勝敗を示唆するという意味では、変動表示の結果が表示される少し前のタイミングで、パワーアップチャレンジ演出の結果を表示することが好ましい。具体的には、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、「パワーアップできなかった」という文字情報と、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。第２回目の特図２の変動表示の結果は、リーチ外れを示す「５」「２」「５」が表示されている。

【５９０６】

パワーアップできなければ、次回以降の変動に係るバトル演出において再びパワーアップして勝利を目指す。（ｌ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時も、転落抽選に落選しているので、確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示している。

【５９０７】

次に、図５１４を参照して、図５１０（ｂ）で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たりになる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、遊技の流れは、図５１３（ａ）から（ｊ）までと同じである。図５１４では、図５１３（ｊ）以降に対比される表示態様を説明する。

【５９０８】

（ａ）に示す表示画面４２ａでは、図５１３（ｊ）に相当する表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示のリーチ状態でのパワーアップチャレンジ演出において、「パワーアップできたか？」という勝敗示唆情報ｘｃ３ａが表示されている。

【５９０９】

（ｂ）に示す表示画面４２ａでは、（ａ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が示唆された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、「パワーアップ成功！」という文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。

【５９１０】

（ｃ）に示す表示画面４２ａでは、（ｂ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが実行される画像が表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。

【５９１１】

（ｄ）に示す表示画面４２ａでは、（ｃ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルに勝利する画像が表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、大当たり結果を示す「５」「５」「５」が表示されている。

【５９１２】

このように、蓄積モード中の転落抽選に落選した場合は、変動表示において大当たり・外れスーパーリーチの変動パターン（４５秒・３０秒）が実行される場合があり、その実行中に行われるパワーアップチャレンジ演出においてパワーアップするか否かによって大当たり結果となるか否かが示唆されるようになっている。この蓄積モード中のパワーアップチャレンジ演出では、パワーアップしなくても（外れ結果となっても）、通常状態への転落確定というような不利な状態にはならないので、遊技者は安心して遊技を続けることができる。

【５９１３】

次に、図５１５，図５１６を参照して、図５１０（ｃ）で示した蓄積モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５９１４】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、特図１の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負（大当たりか外れか）が左右されることが示唆されている。

【５９１５】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、確変状態において第１回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。（ｂ）に示す表示画面４２ａには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報ｘｃ２と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報ｘｃ３とが表示されている。

【５９１６】

右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、確変状態を含む右打ち状態における第１回目の特図２の変動表示であることを示す「１回目」が表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の３０回目以内であるので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図２の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば

３秒間）である。消費モード，消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば０．５秒間）である。

【５９１７】

確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ｂ）に示す確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹとの対戦相手として敵キャラクタＴＫが定められた状態で、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに敗北すれば確変状態から通常状態に移行する転落結果となり、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。

【５９１８】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「３」「５」が表示されている。第１回目の特図２の変動表示の終了までに保留が２つ蓄積されるものとする。

【５９１９】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「２回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第２回目の変動表示の結果は、外れを示す「５」「９」「１」が表示されている。

【５９２０】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時は、上述した図５１０に示すように転落抽選に当選している。そのため、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。なお、確変状態中モード情報ｘｃ２を消去する代わりに転落当選を知らせる「転落モード」のような文字情報からなる転落モード情報を表示してもよい。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留は貯まらない。

【５９２１】

第３回目の特図２の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は「３回目」と表示されている。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、このバトル演出での勝利が近付いている状態となったことを示す勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、蓄積モードにおいては、当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が１以上ある）を満たしている可能性が高いので、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。

【５９２２】

本例では、勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるが、転落確定となる場合も含むために、パワーアップの最後のチャンスであるので、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、当該変動表示が大当たり結果となる状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件（保留が１以上ある）を満たしており次の変動表示から特殊時短状態が発生する状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件を満たしておらず次の変動表示から通常状態への転落が確定する状態であるかも示唆する。

【５９２３】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、このバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【５９２４】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５９２５】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、図５１５（ａ）に示すパワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。

【５９２６】

図５１６（ａ）に示す表示画面４２ａは、図５１５（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第４回目の変動表示が開始された状態を示している。第４回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選が行われている。特殊時短抽選に当選しているので、第４回目の変動表示の開始から特殊時短状態が発生している。つまり、第４回目の変動表示は、特殊時短状態のあと１００００回の変動表示である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと１００００回」と表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【５９２７】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く表示画面であって、特殊時短状態あと１００００回の変動表示の結果が表示された状態を示している。あと１００００回の変動表示の結果は、外れを示す「４」「６」「１」である。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始されているが、決着が付いていない様子が表示されている。特殊時短状態中の変動表示時間は２秒であるが、表示演出の内容に応じて長い時間であってもよい。

【５９２８】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９９回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと９９９９回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されている様子が表示されている。

【５９２９】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９９回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。あと９９９９回の変動表示の結果は、外れを示す「３」「６」「２」が表示されている。

【５９３０】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９０回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと９９９０回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キ

ャラクタＴＫとのバトルが継続されている様子が表示されている。
【５９３１】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９０回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、ラストバトルにおいてプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「３」「３」「３」が表示されている。
【５９３２】
このように、確変状態における蓄積モードにおいては、転落抽選結果が転落当選（しかも変動表示の結果が外れる）という遊技者にとって不利な条件の成立を、次回以降の変動表示において大当たり当選を見込める特殊時短状態という遊技者にとって有利な遊技状態が発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。
【５９３３】
次に、図５１７を参照して、消費モードから転落当選する場合の表示態様を説明する。
【５９３４】
（ａ）に示す表示画面４２ａは、確変状態（蓄積モード）における第３０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３０回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第３０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「８」「１」が表示されている。なお、蓄積モードでの特図２の外れ変動時間は３秒であるので、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出画像は、９０秒間、複数の変動をまたいで続くように設定されていることになるが、もちろん、バトル演出画像は、変動ごとに異なる敵キャラクタＴＫとのバトルを行うものでもよい。
【５９３５】
（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第３０回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、第３０回目の特図２の変動表示の終了時に２つ以上の保留（ここでは保留４つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面４２ａには、「消費モード突入。あと３変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。「３変動」は、第３０回目の特図２の変動終了時の保留が４つの場合である。保留が３つであれば「２変動」であり、保留が２つであれば「１変動」である。もし保留が１つであれば消費モードを飛ばして後述する消耗モードに突入する。
【５９３６】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第３１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３１回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、第３１回目の特図２の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルとしているが、異なる敵キャラクタであってもよい。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「５」「１」「８」が表示されている。消費モードでは、特図２の変動時間が０．５秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は３つになっている。
【５９３７】
（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第３２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３２回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が

付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「９」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つになっている。

【５９３８】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は１つになっている。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３３回目」と表示されている。第３３回目の特図２の変動表示の開始時は、図５１５（ｅ）と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【５９３９】

また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、消費モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が１以上ある）を満たしている場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、勝利近接情報ｘｃ４は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

【５９４０】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、消費モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【５９４１】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５９４２】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第３３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第３３回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となり、保留が１以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。

【５９４３】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第３４回目の変動表示が開始された状態を示している。第３４回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと１００００回」の特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【５９４４】

次に、図５１８，図５１９を参照して、図５１１に示す消耗モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様について説明する。

【５９４５】

図５１８（ａ）に示す表示画面４２ａは、確変状態（蓄積モード）における第３０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３０回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第３０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「８」「１」が表示されている。

【５９４６】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第３０回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、第３０回目の特図２の変動表示の終了時に２つ以上の保留（ここでは保留４つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる「消費モード突入。あと３変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。

【５９４７】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第３１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３１回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「５」「１」「８」が表示されている。変動終了時に保留は３つになっている。

【５９４８】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第３２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３２回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「９」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つになっている。

【５９４９】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３３回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「７」「３」が表示されている。変動終了時に保留は１つになっている。

【５９５０】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、確変状態での第３３回目（消費モードでの３回目）の特図２の変動表示の終了に伴って、確変状態中のモードが消費モードから消耗モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面４２ａには、「消耗モード突入。超パワーアップが勝負の決め手だよ」という文字画像が表示されている。これにより、消耗モードでは、変動表示演出において超パワーアップという演出結果が出た場合のみ、大当たり当選結果に繋がることを示唆することができる。

【５９５１】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第３４回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３４回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、第３４回目の特図２の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルとしているが、異なる敵キャラクタであってもよい。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示

されている。消耗モードも、特図２の変動時間が０．５秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は０のままである。

【５９５２】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第３５回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３５回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「６」「３」「１」が表示されている。変動終了時に保留は０のままである。この後、第３６回目から第４９回目の特図２の変動表示も、０．５秒の外れ変動が繰り返されるとする。

【５９５３】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の開始時は、上述した図５１１に示すように転落抽選に当選している。第５０回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が４５秒の大当たり変動パターンにて実行される。どちらの変動パターンも変動表示中は、通常状態であるので、消耗モード中と同じく保留は貯まらない。

【５９５４】

なお、本例では、第５０回目の特図２の変動表示の開始時に転落抽選に当選している場合を例にとって説明したが、転落抽選に落選している場合にも、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が４５秒の大当たり変動パターンにて実行されるように構成しても構わない。この場合、大当たり抽選結果が外れであっても転落落選しているので、確変状態が継続する。また、大当たり抽選結果が大当たりであれば、確変状態が新たに発生する。また、この場合、ラストチャレンジ演出は、転落落選しているためラストチャレンジではないので、大当たり抽選結果が外れであっても、復活して転落確定しないような演出を採用することが好ましい。

【５９５５】

第５０回目の特図２の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は「５０回目」と表示されている。また、（ｉ）に示す表示画面４２ａは、このバトル演出は超パワーアップしなければ勝利することが難しく、超パワーアップしなければ敗北すなわち通常状態への転落確定となる大勝負であるが、そのような大勝負において勝つか負けるかを煽る大勝負煽り情報ｘｃ７が表示されている。本例では、大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがバトルで勝利するための超パワーアップに成功するか否かを示す超パワーアップチャレンジ演出として表示される。（ｉ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、パワーアップチャレンジ演出が行われる最後の機会であることを示す「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。

【５９５６】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｉ）に続く表示画面である。（ｊ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、超パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「超パワーアップのみ勝利。それ以外は敗北だよ」と表示されている。これにより、このバトル演出において勝つことが難しく、負ければそこで確変状態が終わることが示唆されている。

【５９５７】

（ｋ）（ｌ），図５１９（ａ）～（ｄ）に示す表示画面４２ａは、大当たり結果となる場合の（ｊ）に続く一連の表示画面である。（ｋ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｌ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。図

５１９（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。超パワーアップチャレンジ演出では、ジムから出てきたプレイヤーＰＹが超パワーアップした態様であるか否かによって、その後の結果が示唆される。（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、当該変動表示が大当たり結果となるので、プレイヤーＰＹが超パワーアップされた態様（図示では太い斜線を付した態様）でジムから出てくる様子が表示されている。

【５９５８】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く表示画面である。（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと、「超パワーアップ成功」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

【５９５９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く表示画面である。大勝負煽り情報ｘｃ７は、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。

【５９６０】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「７」「７」「７」が表示されている。

【５９６１】

（ｋ）（ｌ），図５１９（ｅ）～（ｈ）に示す表示画面４２ａは、外れ結果となる場合の（ｊ）に続く一連の表示画面である。（ｋ）（ｌ）は、上述した当たり結果となる場合と同じであるので、図５１９（ｅ）から説明する。（ｅ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、当該変動表示が外れ結果となるので、プレイヤーＰＹがパワーアップされていない態様でジムから出てくる様子が表示されている。

【５９６２】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、ここでの超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと、「パワーアップしなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである、と推測することができる。もちろん、パワーアップされていない態様で表示しておいて、ラストバトルで逆転勝利するような演出を含んでもよい。この場合、（ｆ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７を見た遊技者は、当該変動表示の結果は外れである可能性が高い、と推測することができる。

【５９６３】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、「ラストバトル」という文字画像とが表示される。

【５９６４】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ラストバトルにおいて敵キャラクタＴＫが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「７」「１」が表示されている。

【５９６５】

このように、確変状態において蓄積モードという限られた期間内では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件の成立を有利な遊技状態を発生させる契機とし

つつも、その他の期間（消耗モード中）では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件が成立すると通常状態への転落確定という不利な遊技状態を発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。

【５９６６】

次に、図５２０を参照して、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を説明する。ここでは、上述した図５１８（ａ）から（ｈ）に示す態様で消耗モードが始まっており、その第４９回目の特図２の変動表示中に偶発的に２球連続して特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生したものとする。

【５９６７】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「４９回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動開始時の保留は０であるので、当該保留表示ｔｈのみが表示されている。

【５９６８】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示が開始された直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂへの１回目の入賞が発生し、第１保留表示ｈ１が表示される。もし、第４９回目の特図２の変動終了までにさらなる入賞が発生しなければ、この第１保留表示ｈ１に基づいて次の第５０回目の特図２の変動が開始される。この場合は、図５１８，図５１９での説明と同じである。

【５９６９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に示す表示画面４２ａの直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂへの２回目の入賞が発生し、第２保留表示ｈ２が表示される。この２つめの保留によって、次の第５０回目の特図２の変動開始時において転落抽選に当選した場合に、１／１の当選確率の特殊時短抽選が実行されるための条件が満たされる。そのため、第２保留表示ｈ２の表示と同時に、表示画面４２ａの例えば保留表示エリア近くには、このバトルでの勝利が近付いている可能性があることを示唆する「チャンス到来！？」の文字情報からなる勝利近接示唆情報ｘｃ４ａが表示される。ここで、「チャンス到来！？」としている理由は、１つめの保留（第５０回目の特図２の変動）が転落抽選に落選していれば、２つめの保留はその次の第５１回目の特図２の変動の契機となるに留まるからである。

【５９７０】

なお、０．５秒の変動時間中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生することは稀であるが、図２３７に示す遊技盤３０のように遊技球が連続して特図２用始動入賞装置３３ｂの近傍を通過するタイプの遊技盤であるので、このような偶発的な事象が発生することもあり得る。もちろん、変動時間をもう少し長くすることで、例えば１０回転位に１回はこのような稀な入賞が発生するようにしてもよい。

【５９７１】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「４９回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つである。

【５９７２】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は１つになっている。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「５０回目」と表示されている。第５０回目の特図２の変動表示の開始時は、図５１５（

ｅ）と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【５９７３】

また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、本来、蓄積モードや消費モードにおいては表示されやすい情報であるが、消耗モードでは大勝負煽り情報ｘｃ７が表示されることが多い。しかし、消耗モードにおいて偶発的に連続した始動入賞に基づいて転落抽選に当選した場合には、消耗モードにおいても勝利近接情報ｘｃ４が表示され得る。勝利近接情報ｘｃ４は、この消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、この消耗モードにおいて当該変動表示が外れ結果となったが、偶発的に保留条件（保留が１以上ある）を満たした場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、勝利近接情報ｘｃ４は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

【５９７４】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、この消耗モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【５９７５】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５９７６】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第５０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。当該変動表示が外れ結果となり、消耗モードであるが偶発的に保留が１以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。

【５９７７】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第５０回目の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと１００００回」の特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【５９７８】

次に、図５２１を参照して、図５１２（ａ）に示す蓄積モードから大当たり当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５９７９】

図５２１（ａ）から（ｄ）に示す表示態様は、図５１５（ｅ）から（ｈ）に示す表示態様と共通している。すなわち、（ａ）に示す第３回目の変動開始時において転落抽選に当

選しているため、パワーアップチャンレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、（ａ）から（ｄ）に示すように、ラストチャレンジとなるパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤーＰＹがパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。

【５９８０】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、大当たり当選する場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４は、（ｄ）に示すトレーニングを行う様子を表示した後、（ｅ）に示す別のトレーニングを行う様子が表示されている。別のトレーニングは、「ＪＩＭトレーニング２」として表示している。「ＪＩＭトレーニング２」は、大当たり変動時間が外れ変動時間よりも１５秒長い４５秒であることを利用している。

【５９８１】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングの結果、超パワーアップした態様（図５１９（ａ）と同様に太い斜線を付した態様）のプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５９８２】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと、「超パワーアップ成功。ラストバトル行くぞ」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

【５９８３】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、（ｇ）に続く表示画面である。勝利近接情報ｘｃ４は、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が大当たり当選結果となれば、現在の確変状態が終了し、大当たり状態の終了後、新たに確変状態が発生するという意味である。

【５９８４】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。勝利近接情報ｘｃ４は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「７」「７」「７」が表示されている。

【５９８５】

このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合に、超パワーアップに成功、すなわち当該変動表示の結果が大当たり当選結果となり、再び確変状態が発生する場合もある。

【５９８６】

次に、図５２２を参照して、図５１２（ｂ）に示す蓄積モードから通常状態に転落する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５９８７】

図５２２（ａ）から（ｄ）に示す表示態様は、図５１５（ｅ）から（ｈ）に示す表示態様と共通している。すなわち、（ａ）に示す第３回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャンレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、（ａ）から（ｄ）に示すように、ラストチャレンジ演出としてのパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤーＰＹがパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。ただし、図５２２では、（ａ）に示す第３回目の特図２の変動開始までに保留を

貯めていない点が図５１５（ｅ）から（ｈ）と異なっている
【５９８８】
（ｅ）に示す表示画面４２ａは、転落抽選に当選した時点で保留が貯められていない場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４は、（ｄ）に示すトレーニングを行う様子を表示した後、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを行ったにも関わらず、パワーアップしていない態様のプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。
【５９８９】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと「パワーアップできなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである（逆転勝利のパターンもある場合は外れの可能性が高い）、と推測することができる。
【５９９０】
（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。勝利近接情報ｘｃ４は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。
【５９９１】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。勝利近接情報ｘｃ４は、ラストバトルにおいて敵キャラクタＴＫが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。
【５９９２】
このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合には、転落当選時までに保留が貯まっていなければ、有利な遊技状態（特殊時短状態）に移行できず、通常状態への転落が確定してしまう場合もある。なお、蓄積モードにおいて転落抽選に当選していない場合に行われる通常のパワーアップチャレンジ演出では、保留が貯まっていなくても、転落確定という不利な結果にはならない。
【５９９３】
＜変形例１＞
上述した遊技では、特殊時短抽選の当選確率が１／１である場合の表示態様について説明したが、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合（例えば上述した実施例に示す１／１０の割合で特殊時短抽選に当選する構成）であってもよい。以下では、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合の遊技が実行される表示態様について、図５２３から図５２４を用いて詳細に説明する。図５２３（ａ）は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。図５２４は、図５２３に対応する表示態様を示す図である。
【５９９４】
図５２３（ａ）を参照して蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れについて説明する。（ａ）では、図５１０（ｃ）と同様に、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。転落当選時に保留が２つ貯まっているので、次の変動開始時を含めて２回の特殊時短抽選のうちに当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（ａ）では、次の変動（確変状態

の開始から第４回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示が行われる。この特図２の変動時間は、特殊時短状態に当選した場合の変動時間と同じ時間とするために、２秒間としている。これは、特殊時短抽選に落選した場合もスピーディーに遊技を進行させるためである。すなわち、第４回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第５回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で２秒間の当たり変動として実行される。この第５回目の変動は、特殊時短状態（あと１００００回）で実行される。

【５９９５】

（ｂ）では、第１回目から第４回目の変動では、（ａ）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が２つ貯まっているので、転落変動の次の変動開始時を含めて２回の特殊時短抽選が可能である。転落変動の次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。第５回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第５回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【５９９６】

図５２４を参照して、図５２３（ａ）（ｂ）に示す蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図５１５（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【５９９７】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第３回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は２つ貯まっているが、転落当選によって第３回目の特図２の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【５９９８】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第３回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４には、「２回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この２回の回数は、転落抽選時の保留の個数（２つ）に対応している。これにより、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップしなければ、通常状態への転落が確定してしまうことが示唆されている。

【５９９９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第３回目の変動中の一連の表示画面４２ａである。すなわち、（ｃ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｄ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が表示された画像である。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でないことに合わせて、トレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。第３回目の変動表示の結果は、外れを示す「１」「５」「６」である。

【６０００】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動表示の開始時に、保留は１つである。勝利近接情報ｘ

ｃ４には、（ｅ）に示した「パワーアップできたか？」という煽りに対する結果として、パワーアップできなかったことを示す「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ」という文字情報が表示される。これにより、１回目のトレーニングではパワーアップできなかったが、あと１回トレーニングしてパワーアップするチャンス（特殊時短抽選のチャンス）が残っていることが示唆されている。なお、第４回目の変動表示における勝利近接情報ｘｃ４では、「パワーアップできなかった」という結果を示す情報と、「もう１回トレーニング」というあと１回のチャンスがあることを示す情報とを分けて表示しても構わない。そのためには、変動時間が長くなっても構わない。

【６００１】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」である。なお、特殊時短抽選中の変動表示の時間は、特殊時短状態中の変動時間に合わせて２秒に設定されているが、表示演出の内容に応じて長い時間を設定しても構わない。勝利近接情報ｘｃ４には、２回目のトレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【６００２】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示が開始された状態を示す表示画面４２ａであるが、第５回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に当選しているので、特殊時短状態あと１００００回の変動表示が開始された状態を示す表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、「あと１００００回」という特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４に代えて、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果が特殊時短抽選への当選を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像からなる特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６が表示されている。特殊時短状態中の変動表示の変動時間は２秒であるので、（ｈ）に示す表示画面の後すぐに、上述した図５１６（ｂ）に示すように変動表示の結果（大当たりか外れか）が表示される。

【６００３】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｇ）に続く第５回目の変動表示の結果が表示された状態を示す表示画面４２ａである。第５回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に落選しているので、その変動中は転落当選による通常状態のままである。第５回目の変動表示の開始時に保留は０になっており、変動終了時も保留は０のままであるので、特殊時短状態の抽選が行われる最後の機会となる。勝利近接情報ｘｃ４には、第４回目の変動表示中に「もう１回トレーニング」（２回目のトレーニング）を行ったが、パワーアップできない結果となったことと、２回の変動中にパワーアップできなかったので通常状態への転落が確定することを示す「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。なお、（ｉ）では、第５回目の変動表示の開始時の表示画面４２ａを省略したが、特殊時短抽選中の変動表示の変動時間は２秒であるので、結果表示時の勝利近接情報ｘｃ４と同じ内容が表示されているものとする。

【６００４】

この後、（ｉ）に続く表示画面４２ａでは、通常状態への転落確定により左打ちに戻すことを報知する「左へ戻して下さい」という文字情報が表示されている。

【６００５】

これにより、ラストチャレンジとして行われたパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップできなかったので、通常状態への転落が確定することを示唆することができる。

【６００６】

＜変形例２＞

上述した遊技では、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合には、偶発的に保留が貯まっている場合を除き通常、保留が０であるので、特殊時短抽選は行われない構成であ

ったが、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合にも特殊時短抽選が行われる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【６００７】

変形例２の構成は、図５１０（ｃ）を参照して説明した実施例と同じく特殊時短抽選の当選確率が１／１であってもよいが、ここでは、図５２３を参照して説明した変形例１と同じく特殊時短抽選の当選確率が１／１０である場合を例に挙げて説明する。

【６００８】

図５２５（ａ）は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例２のタイムチャートである。図５２６は、図５２５に対応する表示態様を示す図である。図５２７（ａ）は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図５２８は、図５２７に対応する表示態様を示す図である。

【６００９】

図５２５（ａ）を参照して蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れについて説明する。（ａ）では、図５１０（ｃ）と同様に、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、その変動開始時に、転落抽選に当選して、転落当選と同時（すなわち、転落当選に基づいて行われる）特殊時短抽選にも当選して、大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。この転落当選と同時に、特殊時短抽選も行われ、当たり結果となっている。転落当選時に保留が２つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて３回（変形例１では転落当選時に保留が２つ貯まっている場合は２回）の特殊時短抽選のうちに当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（ａ）では、次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示（２秒）が行われる。また、その次の変動（確変状態の開始から第５回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示（２秒）が行われる。すなわち、第４回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第５回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第６回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で２秒間の当たり変動として実行される。この第５回目の変動は、特殊時短状態（あと１００００回）で実行される。

【６０１０】

（ｂ）では、第１回目から第４回目の変動では、（ａ）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が２つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて３回の特殊時短抽選が可能である。転落変動時の変動（確変状態の開始から第３回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。第４回目，第５回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第５回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【６０１１】

図５２６を参照して、図５２５（ａ）（ｂ）に示す蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図５１５（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【６０１２】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示し

ている。第３回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第３回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は２つ貯まっているが、転落当選によって第３回目の特図２の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【６０１３】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第３回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４には、「３回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この３回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選１回と、転落抽選時の保留の個数に応じた特殊時短抽選回数（２回）とを足した回数である。これにより、同じ保留の数である場合でも、変形例１よりも多くの回数の特殊時短抽選を実行することが可能となる。例えば、最大では、転落当選の直前の変動終了までに保留が４つ貯まっていれば、転落当選時には当該変動分の１回と、保留分の３回とを足した合計４回の特殊時短抽選を実行することが可能となる。これにより、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合でも、蓄積モードにおいては特殊時短抽選に当選する割合を高めることができる。

【６０１４】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第３回目の変動（転落変動）中の表示画面４２ａである。プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーＰＹがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（ｃ）に示す表示画面４２ａは、１回目トレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「１回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」といった文字情報からなる勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。

【６０１５】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、（ｄ）に続く第３回目の変動終了時の表示画面４２ａである。第３回目の変動表示の結果は、外れを示す「１」「５」「６」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。もちろん、「トレーニングできるチャンスはあと２回だ。」のように特殊時短抽選の残り回数を示唆する文字情報を表示してもよい。

【６０１６】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、２回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「２回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。２回目のトレーニングは、特殊時短抽選が行われた場合の変動時間（２秒）中に収まる程度に簡略化されて表示されている。

【６０１７】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、外れであったとする。第４回目の変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。

【６０１８】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、３回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「３回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【６０１９】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは当たりであったとする。第５回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選に当選したことを示唆する「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

【６０２０】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは外れであったとする。第５回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選が３回とも外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

【６０２１】

図５２７（ａ）を参照して消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れについて説明する。

【６０２２】

本例では、消耗モードである第５０回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第５０回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。変形例２では、転落抽選に当選した場合は転落抽選と同時に特殊時短抽選が行われるので、消耗モードにおいても特殊時短抽選が行われる点が上述した変形例１と異なる。

【６０２３】

（ａ）では、特殊時短抽選が当たりであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に当選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に当選していることに基づき、特殊時短状態が発生する。

【６０２４】

（ｂ）では、特殊時短抽選が外れであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に落選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に落選していることに基づき、通常状態への転落が確定する。

【６０２５】

図５２８を参照して、図５２７（ａ）（ｂ）に示す消耗モードにおいて転落して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図５１５（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【６０２６】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第５０回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は貯まっていない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【６０２７】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第５０回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、「この１回でパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワー

アップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この１回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選１回である。本実施例や変形例１では消耗モードでは偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂに連続入賞した場合を除き、通常は保留が貯まらないので転落当選しても特殊時短抽選が実行されなかった。しかし、変形例２では、特殊時短抽選が転落当選と同時に行われるので、消耗モードにおいて転落当選しても特殊時短抽選を実行することが可能である。これにより、消耗モードにおいても特殊時短抽選に当選する割合を低いながらも残すことができる。

【６０２８】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第５０回目の変動（転落変動）中の表示画面４２ａである。プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーＰＹがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（ｃ）に示す表示画面４２ａは、この回限りのトレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「ラストトレーニングだ。パワーアップできたか？」といった文字情報からなる勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。

【６０２９】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、（ｃ）に続く第５０回目の変動終了時の表示画面４２ａである。第５０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選に当選していることを示唆する「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

【６０３０】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、（ｄ）に続く第５０回目の変動終了時の表示画面４２ａである。ここでは、第５０回目の変動開始時に行われた特殊時短抽選の結果が外れであったとする。第５０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、１回限りの特殊時短抽選外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

【実施例７３】

【６０３１】

上述した実施例では、確変状態は、蓄積モードから消費モードまたは消耗モードに移行した後、転落抽選に当選するまで消耗モードが続くタイプであったが、消耗モードから蓄積モードに戻るタイプのものであっても構わない。以下、図５２９，図５３０を参照して説明する。図５２９は、蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例７３のタイムチャートである。図５３０は、図５２９に対応する表示態様を示す図である。

【６０３２】

図５２９を参照する。この遊技の流れでは、確変状態における特図２の変動表示の結果として外れが連続しているものとする。この場合、蓄積モードは、確変状態の開始から数えて第１回目から第３０回目まで続く。第３０回目の変動終了までに保留が例えば４つ貯まっている場合に、蓄積モードから消費モードに移行する。この保留のうち１～３までは、消費モードにおいて消費される。消費モードは、第３１回目から第３３回目まで続く。４つめの保留から、消耗モードにおいて消耗され、以降、保留が貯まらない状態で消耗モードが続く。消耗モードは、第３４回目から第６３回目までの３０変動続く。第６３回目の終了後は再び蓄積モードに移行する。蓄積モードは、第６４回から第９３回目までの３０変動続く。以降、蓄積モードと消耗モードとが繰り返される。

【６０３３】

本例では、後述するようにモードが移行される３変動前から「あと＊変動で＊＊モード突入」というモード移行を示唆するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示される。

【６０３４】

図５３０を参照する。（ａ）から（ｃ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードの最後から３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情

報ｘｃ１が「２８回目」「２９回目」「３０回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。

【６０３５】

また、（ａ）から（ｃ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードから消費モードに移行する前に、あと＊回で消費モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。なお、（ａ）から（ｃ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「蓄積モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ａ）では「あと３回で消費モード突入」と表示され、（ｂ）では「あと２回で消費モード突入」と表示され、（ｃ）では「あと１回で消費モード突入」と表示されている。これにより、蓄積モードから消費モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続けてしまうと、有利度の高い蓄積モードから、有利度はそれほど低くないが消耗モードへの移行に近付いていく消費モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【６０３６】

なお、モード移行示唆情報ｘｃ９は、「あと＊回で消費モード突入」のような報知に限らず、「あと＊回で消費モード突入かも・・・」のようにそれとなく示唆する表示や、「あと＊回で熱いモード突入」のように移行先をぼんやりと示唆する表示であってもよい。

【６０３７】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、消費モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「消費モード突入（有利度：星２つ）」と表示されている。蓄積モードは、確変状態において保留が貯まり易い期間であるので有利度が星３つとしている。消費モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であるが、蓄積モードで貯められた保留分にて特殊時短抽選が可能であるので、有利度が星２つとしている。消耗モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であり、特殊時短抽選が行われる可能性が低いので、有利度が星１つとしている。この「消費モード突入（有利度：星２つ）」との表示は、蓄積モードよりも有利度は劣るが、消耗モードよりは有利度が高いモードに移行することが示唆されている。

【６０３８】

（ｅ）から（ｇ）に示す表示画面４２ａは、消費モード３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「３１回目」「３２回目」「３３回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。なお、（ｅ）から（ｇ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「消費モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。

【６０３９】

また、（ｅ）から（ｇ）に示す表示画面４２ａは、消費モードから消耗モードに移行する前に、あと＊回で消耗モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ｅ）では「あと３回で消耗モード突入」と表示され、（ｆ）では「あと２回で消耗モード突入」と表示され、（ｇ）では「あと１回で消耗モード突入」と表示されている。これにより、消費モードから消耗モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、消費モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続けてしまうと、特殊時短抽選の可能性があるため有利度はそれほど低くない消費モードから、特殊時短抽選の可能性がほとんどないため有利度が低い消耗モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【６０４０】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、消費モードの終了直後の表示画面である。表示画面４

２ａは、消耗モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「消耗モード突入（有利度：星１つ）」と表示されている。「消耗モード突入（有利度：星１つ）」との表示は、有利度が最も劣ることが示唆されている。

【６０４１】

（ｉ）から（ｋ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モード３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「６１回目」「６２回目」「６３回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。なお、（ｉ）から（ｋ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「消耗モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。

【６０４２】

また、（ｉ）から（ｋ）に示す表示画面４２ａは、消耗モードから蓄積モードに移行する前に、あと＊回で蓄積モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ｉ）では「あと３回で蓄積モード突入」と表示され、（ｊ）では「あと２回で蓄積モード突入」と表示され、（ｋ）では「あと１回で蓄積モード突入」と表示されている。これにより、消耗モードから蓄積モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続ければ、特殊時短抽選の可能性がほとんどない有利度が低い消耗モードから、特殊時短抽選になり易いため有利度が高い蓄積モードへ移行することができるというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【６０４３】

（ｌ）に示す表示画面４２ａは、消耗モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、蓄積モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「蓄積モード突入（有利度：星３つ）」と表示されている。

【６０４４】

この後、第６４回目から８３回目までの変動表示は、蓄積モードで行われ、（ａ）から（ｃ）と同様の表示態様が繰り返される。

【６０４５】

＜変形例１＞

本例では、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モード移行がある毎に表示されていたが、それでは有利度が高いモードから有利度が低いモードへの移行が近付いているという遊技者にとって嬉しくない情報を提示することになるので、有利度が低いモードから高いモードへ移行する場合にのみ表示するようにしても構わない。図５０８、図５３２を参照して説明する。図５３１は、消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示すタイムチャートである。図５３２は、図５３１に対応する表示態様を示す図である。

【６０４６】

すなわち、変形例１では、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへの移行の場合には、モード移行示唆情報ｘｃ９を表示せず、消耗モードから蓄積モードへの移行の場合にのみ、モード移行示唆情報ｘｃ９を表示する。これにより、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減することができる。

【６０４７】

＜変形例２＞

蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減するためには、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合には、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりもモード移行示唆情報ｘｃ９を目立ち難く表示しても構わない。例えば、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合には、モード移行示唆情報ｘｃ９を、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりも小さく表示する等である。

【６０４８】
＜変形例３＞
また、モード移行示唆情報ｘｃ９は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に表示されるに留まっていたが、蓄積モードへ移行した後も表示形態を変えて表示されても構わない。例えば、モード移行示唆情報ｘｃ９は、上述した図１４（ｌ）に示すように蓄積モードへの移行完了を契機として、「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報として、蓄積モードへの移行完了後の３変動程度の間、表示されるとよい。
【６０４９】
＜変形例４＞
また、確変状態中モード情報ｘｃ２は、「蓄積モード」「消費モード」「消耗モード」という各モードの内容を文字情報で表示するものであったが、背景情報の種類や、敵キャラクタＴＫの種類によってモード情報を異ならせてもよい。例えば、背景情報であれば、平地でのバトルが蓄積モードに相当し、山地でのバトルが消費モードに相当し、火口でのバトルが消耗モードに相当する。また、敵キャラクタＴＫであれば、弱い敵キャラクタＴＫが変動毎に出てくるバトルが蓄積モードに相当し、中ボスクラスの敵キャラクタＴＫが変動毎に出てくるバトルが消費モードに相当し、ラスボスの敵キャラクタＴＫと特殊時短状態において闘うバトルが消耗モードに相当する。このような場合に、モードが巡るにつれて、バトルがどのモードなのかが分かりにくくなるので、上述した「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報を表示するメリットが生じ易くなる。
【６０５０】
＜実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（ＸＣ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを備えた遊技盤３０と、遊技盤３０に配設された遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて大当たり結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の当否抽選機能と、通常状態とこの通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の遊技状態制御機能と、確変状態に制御されている場合に、当否抽選の結果と無関係に抽選される転落抽選を実行することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の転落抽選機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の遊技状態制御機能は、確変状態における第３１回目以降の変動（消耗モード）において転落抽選の結果として転落当選が成立した場合、通常状態に移行することが可能であり、確変状態における第１回目から第３０回目までの変動もしくは第３０回目での保留分の変動（蓄積モード・消費モード）において転落当選が成立した場合、通常状態よりも有利な特殊時短状態（時短１００００回）に移行することが可能である。当否抽選機能の抽選結果の表示を行う第３図柄表示装置４２と、第３図柄表示装置４２を制御してモードの移行に伴ってモード移行情報ｘｃ８を表示し、モードが移行する前にモードの移行を示唆することが可能なモード移行示唆情報ｘｃ９を表示するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能を備える。具体的には、モード移行情報ｘｃ８は、確変状態の最初や確変状態の途中での蓄積モードの移行に伴う「蓄積モード突入」、蓄積モードから消費モードへの移行に伴う「消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行に伴う「消耗モード突入」である。モード移行示唆情報ｘｃ９は、蓄積モードから消費モードへの移行する前であれば「あと＊回で消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行する前であれば「あと＊回で消耗モード突入」、消耗モードから蓄積モードへ移行する前であれば「あと＊回で蓄積モード突入」である。
【６０５１】
上述の（ＸＣ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に、モード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させることを特徴とする。なお、第３図柄表示装置４２への表示に変えて、音声出力部からの音声出力であっても構わない。

【６０５２】
上述の（ＸＣ３）に関し、変形例１のように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能は、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する前に、モード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させないものでもよい。
【６０５３】
上述の（ＸＣ４）に関し、変形例３のように、消耗モードから蓄積モードへ移行する第１移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の３変動と、移行後の３変動）においてモード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であってもよい。なお、この場合、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モード移行後に表示する場合は、「蓄積モード移行完了」のように表示することが好ましい。
【６０５４】
上述の（ＸＣ５）に関し、変形例２のように、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する第２移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の３変動と、移行後の３変動）においてモード移行示唆情報ｘｃ９を第１移行よりもより気付きにくく実行させることが可能であってもよい。
【６０５５】
上述の（ＸＣ６）に関し、モードの移行は、３０回の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報ｘｃ９は、「あと３回で蓄積モード突入」「あと２回で蓄積モード突入」「あと１回で蓄積モード突入」のように、当否抽選が実行される毎に、モードの移行が近づいていることを示すことを特徴とする。
【６０５６】
上述の（ＸＣ７）に関し、変形例３のように、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モードの移行の前後に実行され、モードの移行前においては、モードの移行時点に近づくのに応じて「あと＊回で蓄積モード突入」の「＊回」を変化させ、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モードの移行後においては、「蓄積モード移行完了」のように、モードの移行が完了したことを示すものであってもよい。
【６０５７】
上述の（ＸＣ８）に関し、モードの移行は、複数回（例えば３０回）の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報ｘｃ９は、複数回（例えば移行前の３変動）の当否抽選に亘り実行される。
【６０５８】
上述の（ＸＣ９）に関し、モード移行示唆情報ｘｃ９をモード移行情報ｘｃ８よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する。
【実施例７４】
【６０５９】
以降、実施例７４に係るパチンコ機１０について説明する。図５３３は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図であり、図５３４は、本実施例に係るパチンコ機１０の平面図である。実施例７４に係るパチンコ機は、実施例１と同様な構成をしているが、遊技者が遠くから近くに近付けることができる対象物である携帯端末と通信を行うＮＦＣ（Near Field Communication）通信部Ｙ１を有する点で大きく異なる（図５３３参照）。図５３３に示す様に、携帯端末を接近させることが可能な被接近部材であるＮＦＣ通信部Ｙ１は、上皿１９を形成する上皿部２１の上面箇所における上皿１９の球貯留空間に近い箇所にあり、枠ボタン８０の周辺に設けられている。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、パチンコ機１０本体と携帯端末とをＮＦＣより多くのデータを送受信可能な無線ＰＡＮ（Personal Area Network）通信を開始させるための種々のデータを携帯端末に送信する。本実施例に係る携帯端末は、例えばタッチパネル式である。
【６０６０】
図５３３を参照すれば分かるように、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の右側から接近させることを妨げる程度に大きな決定ボタン８１の左側に位置し、ＮＦＣ通信部Ｙ１に設けられた携帯端末近接面Ｙ１ａ（図５３４に示すＮＦＣと記された部材

の表面）に携帯端末をかざすときには、ＮＦＣ通信部Ｙ１と平行になるように携帯端末を保持して、そのまま携帯端末が有する表示画面の直交方向に携帯端末を移動させ、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上部から接近させるとよい。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざす別の方法としては、ＮＦＣ通信部Ｙ１と平行になるように携帯端末を保持して、携帯端末を左から右へ水平に移動させ、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の左側から接近させるとよい。これにより、遊技者に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるときにＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側から接近させ易い（すなわち、近接操作が検出されるときに右側からの近接操作を検出し難い）ので、ＮＦＣ通信部Ｙ１の周囲に十分大きな決定ボタン８１が配設されているときに、この十分大きな決定ボタン８１の存在感によって、その十分大きな決定ボタン８１が配設されている方向から近接させ難くすることができる。

【６０６１】

携帯端末近接面Ｙ１ａは、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたときに、ＮＦＣ通信が確立すれば例えば緑色に発光して知らせ、ＮＦＣ通信に失敗すれば例えば赤色に発光して知らせる発光部（多色発光可能なＬＥＤユニット）を備える構成であってもよい。また、ＮＦＣ通信が確立したときと、失敗したときとで異なる音を出力して知らせるために、既存のスピーカーか専用の小型スピーカーを設けてもよい。

【６０６２】

携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすときには、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させる様にしてもよいし、携帯端末を例えばＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに２ｃｍ程度浮かせる様にしてもよい。このようにすれば、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、遊技者による携帯端末の接近操作を検出可能である。これにより、遊技者による操作が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。

【６０６３】

ＮＦＣ通信部Ｙ１の構成について説明する。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、大きく分けると、ＮＦＣ通信制御用ＩＣとＮＦＣ通信用アンテナからなる。ＮＦＣ通信制御用ＩＣは、上述した携帯端末近接面Ｙ１ａの裏面側に、図５３４が示す様に、携帯端末に各種情報を送信するための送信回路Ｙ４と、携帯端末から各種情報を受信するための受信回路Ｙ５とを備えている。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、各種情報を記憶可能なラム（ＲＡＭ）Ｙ６，ロム（ＲＯＭ）Ｙ７を備え、送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、ラムＹ６，ロムＹ７にアクセスして動作が可能である。送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、ＮＦＣ通信部Ｙ１に設けられたアンテナＹ８に接続されており、送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、アンテナＹ８を介して携帯端末に対する情報の授受を実行する。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１に、ラムＹ６またはロム７のいずれかを設けず、またはラムＹ６およびロムＹ７のいずれも設けず、サブ制御基板２６２ａ上の記憶装置にラムＹ６，ロムＹ７の機能を持たせるようにしてもよい。

【６０６４】

これにより、携帯端末の接近操作は、携帯端末に対して放射されるＮＦＣ通信用電波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。また、所定の送信情報と受信情報をＮＦＣ通信用電波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。

【６０６５】

なお、ＮＦＣは、１３．５６Ｍｈｚ帯の周波数を使った近距離無線通信の規格であり、本例では、例えば通信距離１０ｃｍ以内（例えば２ｃｍ以内）の方式をとる。無線ＰＡＮは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）、Ｚｉｇｂｅｅ（登録商標）、ＩｒＤＡ（登録商標）などの通信規格である。本例では、例えばＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）を用いるものとする。携帯端末は、ＮＦＣ通信、無線ＰＡＮ通信および種々のアプリケーションを実行できるようなオペレーディングシステムを備えたスマートフォンやタブレット端末である。すなわち、携帯端末にも、上述したＮＦＣ通信部Ｙ１および後述する無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に相当する構成が備えられている。本例では、スマートフォンとして説明す

るものとする。
【６０６６】
図５３５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本実施例のパチンコ機１０における電気的構成は、実施例１の構成とほぼ同様であるが、上述したＮＦＣ通信部Ｙ１と、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を有する点が実施例１の構成と大きく異なる。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、主制御基板２６１ａ，サブ制御基板２６２ａ等の外部に設けられており、ＮＦＣの近距離無線通信規格にて携帯端末とサブ制御基板２６２ａが有する入出力ポート５５５との間の情報の送受信に介在する。無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２は、サブ制御基板２６２ａ上にあり、無線ＰＡＮ通信にて携帯端末とサブ制御基板２６２ａが有する入出力ポート５５５との間の情報の送受信に介在する。
【６０６７】
＜ＮＦＣ通信＞
本実施例のパチンコ機１０は、ＮＦＣ通信により、パチンコ機側から無線ＰＡＮ通信を開始するための種々の情報を携帯端末側に送信することができるようになっている。遊技者がＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざすと、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、アンテナＹ８および受信回路Ｙ５を介して携帯端末の接近を検出して、携帯端末に無線ＰＡＮ通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報をロムＹ７から読み出し、アンテナＹ８および送信回路Ｙ４を介して携帯端末に向けて送信する。携帯端末はこれら情報を受信することで、続けて、パチンコ機１０との無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する処理を行う。すなわち、携帯端末から無線ＰＡＮ通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報を含む無線ＰＡＮ通信接続要求信号を受信したことが検出されると、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを介した演出のカスタマイズなどの情報の出力態様の変更を受け付ける変更受付状態である無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する。なお、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を近付けることができる被接近部材であれば、上記のパスワード等を含むＱＲコード（登録商標）が表示されたときに携帯端末を近付けることができる画像表示デバイスでもよい。画像表示デバイスは、第３図柄表示装置４２でもよいし、上皿周辺の上面に取り付けられる専用の画像表示デバイスでもよい。
【６０６８】
＜無線ＰＡＮ通信＞
本実施例のパチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末からの情報を受信することで種々の遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりすることが可能となっている。遊技者パチンコ機１０の設定を変更しようとする場合は、パチンコ機１０と連動可能なパチンコ機連動アプリケーションを携帯端末上で実行させる。設定が変更可能な上述のパチンコ機連動アプリケーションを遊技者が操作すると、遊技者が入力した設定変更に係る情報が無線ＰＡＮ通信を介してパチンコ機１０に送信される。パチンコ機１０は、受信した情報に基づいて遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりする。
【６０６９】
＜設定変更の実際＞
図５３６は、携帯端末で実行されるパチンコ機連動アプリケーションの操作画面を図示している。なお、図５３６は、携帯端末を遊技者がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす前の状態について説明している。図５３６（ａ）は、遊技者が携帯端末を操作してパチンコ機連動アプリケーションを実行させた場合における携帯端末の表示画面Ｙｐの様子を示している。表示画面Ｙｐには複数のアイコンや文字が表示されている。表示画面Ｙｐの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ａが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Ｙ２１ａの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄの中から見つけ出してタップすることが可能である。アイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄをタップすると、携帯端末が遊技者によるパチンコ機の選択を認識する。
【６０７０】

表示画面Ｙｐにおける文字Ｙ２１ａの更に上部には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンが表示される。当該部分には、例えば、携帯端末が無線ＰＡＮ通信を通じて外部機器に接続されているか否かを示す無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２が表示される。図５３６においては、パチンコ機１０に対する無線ＰＡＮ通信の接続は確立されていないので、無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２はその旨を示す表示となっている。その他、表示画面Ｙｐにおける文字Ｙ２１ａの更に上部には、バッテリーの残量を示すバッテリー残量アイコンＹ２３等が表示されている。

【６０７１】

図５３６（ａ）において、遊技者が携帯端末上で本実施例に係るパチンコ機１０を選択すると、表示画面Ｙｐには、図５３６（ｂ）に示す様に、表示画面Ｙｐの上部に「設定を選んでね」というパチンコ機の設定変更の種別の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ｂが表示される。そして、遊技者は、設定の種別を文字Ｙ２１ｂの下部において整列している設定の種別に対応するアイコンＹ２５ａ～Ｙ２５ｄの中から見つけ出してタップすることが可能である。各アイコンについて説明する。魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａは、リーチ状態において後述するように遊技者に異なる態様で認識させる態様認識情報である魚群演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。画面キャプチャ設定アイコンＹ２５ｂは、パチンコ機１０における表示画面４２ａの表示を携帯端末に送信する設定を変更する際にタップされるアイコンである。ミッション設定アイコンＹ２５ｃは、遊技中に表示されるミッションに関する設定を変更する際にタップされるアイコンである。記録設定アイコンＹ２５ｄは、遊技者の携帯端末とパチンコ機１０とが無線通信している状態での遊技結果を示すパチンコ戦績を携帯端末に記録するときの設定を変更する際にタップされるアイコンである。

【６０７２】

なお、カスタマイズ可能な演出は、図柄の変動中に遊技結果を示唆する演出であれば、魚群に限らず、種々のキャラクタ画像を用いて行う示唆演出や、遊技結果を示唆する動作を行う可動役物演出や、遊技結果を示唆する音声を出力する音声出力演出であってもよい。また、遊技中に送信できるデータは、静止画だけでなく動画であってもよい。

【６０７３】

図５３６（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図５３６（ｃ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群カスタマイズ」という選択画面のタイトルＹ２１ｃが表示される。タイトルＹ２１ｃの下部には、魚群の発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンＹ２６ａと、魚群の発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンＹ２６ｂと、魚群の発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンＹ２６ａとが整列されている。ふつうアイコンＹ２６ａは、繰り返されるリーチ演出のうちの３０％のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。多いアイコンＹ２６ｂは、繰り返されるリーチ演出のうちの５０％のリーチ演出について魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。とても多いアイコンＹ２６ｃは、繰り返されるリーチ演出のうちの７０％のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。アイコンＹ２６ａ～アイコンＹ２６ｃは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、多いアイコンＹ２６ｂが選択されている。従って、魚群演出の頻度の初期値は３０％であり、遊技者が魚群のカスタマイズを行わない場合は、魚群演出の頻度を３０％とした状態で遊技が実行される。

【６０７４】

図５３６（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が画面キャプチャ設定アイコンＹ２５ｂをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図５３６（ｄ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「リーチ画面クライマックスキャプチャ」という選択画面のタイトルＹ２１ｄが表示される。「リー

チ画面クライマックスキャプチャ」とは、リーチ演出中に遊技者が最もかっこいいと思うような予め決められたクライマックス画面を、パチンコ機１０が自動的に保存し、遊技者に送信するサービスのことである。タイトルＹ２１ｄの下部には、キャプチャを行うときにタップされるアイコンＹ２７ａと、キャプチャを行わないときにタップされるアイコンＹ２７ｂが整列されている。アイコンＹ２７ａ，アイコンＹ２７ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２７ｂが選択されている。従って、画面キャプチャにおける設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が画面キャプチャの設定を行わない場合は、画面のキャプチャが行われない状態で遊技が実行される。

【６０７５】

図５３６（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者がミッション設定アイコンＹ２５ｃをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図５３６（ｅ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群発生大当たりミッション」という選択画面のタイトルＹ２１ｅが表示される。「魚群発生大当たりミッション」とは、魚群演出有りのリーチ演出を経て大当たり結果となるというミッションに成功した場合に、特典（例えば特典画像、特典音声）が得られるという演出である。特典は、ミッション達成の難しいほどレアな特典となる。後述する魚群発生頻度が低い状態でミッションに成功するほどレアな特典が得られる。すなわち、魚群発生頻度を下げてレアな特典獲得を目指すか、魚群発生頻度を上げて、レアではないが所定の特典をより早く確実に獲得することを目指すか、遊技者に選択させることができる。タイトルＹ２１ｅの下部には、後述のミッションを受けるときにタップされるアイコンＹ２８ａと、ミッションを受けないときにタップされるアイコンＹ２８ｂが整列されている。アイコンＹ２８ａ，アイコンＹ２８ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２８ｂが選択されている。従って、魚群発生大当たりミッションにおける設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が魚群発生大当たりミッションの設定を行わない場合は、魚群発生大当たりミッションが行われない状態で遊技が実行される。

【６０７６】

図５３６（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が記録設定アイコンＹ２５ｄをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図５３６（ｆ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「遊技結果の記録」という選択画面のタイトルＹ２１ｆが表示される。タイトルＹ２１ｆの下部には、後述のパチンコ戦績の記録を実行するときにタップされるアイコンＹ２９ａと、記録を実行しないときにタップされるアイコンＹ２９ｂが整列されている。アイコンＹ２９ａ，アイコンＹ２９ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２９ｂが選択されている。従って、遊技結果の記録における設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が遊技結果の記録の設定を行わない場合は、遊技結果の記録が行われない状態で遊技が実行される。

【６０７７】

その他、図５３６（ｂ）～図５３６（ｆ）に示す表示画面Ｙｐの下部には、表示画面Ｙｐを元の状態に戻す、戻るアイコンＹ３０が表示されている。図５３６（ｂ）の状態で戻るアイコンＹ３０がタップされると携帯端末の表示画面Ｙｐは、図５３６（ａ）の状態に戻る。図５３６（ｃ）～図５３６（ｆ）の状態で戻るアイコンＹ３０がタップされると携帯端末の表示画面Ｙｐは、図５３６（ｂ）の状態に戻る。なお、戻るアイコンＹ３０を有しないで、同様の機能を携帯端末が表示するナビゲーションバー上のアイコンに割り当てるような構成にしてもよい。

【６０７８】

＜設定変更後の表示＞

図５３７を参照して、遊技者が携帯端末を通じて遊技に関する設定の変更を行った後の携帯端末の画面表示について説明する。図５３７（ａ）左側に図示されている携帯端末の

表示画面Ｙｐは、遊技者が、とても多いアイコンＹ２６ｃをタップすることで魚群演出をカスタマイズした状態を示している。ここでは、遊技者は魚群演出のカスタマイズしか設定変更していないものとする。このカスタマイズ操作は、遊技者がパチンコ機１０の前に座った直後や、遊技がそれほど盛り上がりを見せていない期間や、遊技者がパチンコ機１０の前に座るまで（自宅，ホールに行くまで，ホールでの休憩中など）に行うことが想定される。（ａ）では、パチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）されているが、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすにあたってパチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）は必須ではない。予めパチンコ機連動アプリケーションで設定変更を行っていれば、画面非表示（画面ＯＦＦ）になっている携帯端末をかざしてもよい。その後、この状態で遊技者が携帯端末をパチンコ機１０に付属のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信の接続に必要な情報を携帯端末に送信し、携帯端末は送信された情報を用いてパチンコ機１０との無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する。この時点で携帯端末の表示画面Ｙｐに表示されている無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２は、不通を示す表示から接続中を示す表示に切り替わる。携帯端末は、開通した無線ＰＡＮ通信を通じて遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを通じて変更した設定に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信する。そして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出の頻度の設定値が初期値の３０％から携帯端末上の「とても多いアイコンＹ２６ｃ」に対応する７０％に変更されたことを認識する。パチンコ機１０において魚群演出の頻度に関する設定が変更されると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に送信され、携帯端末は当該信号に基づいて「送信完了！」という文字Ｙ３３を表示画面Ｙｐに表示する。なお、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線ＰＡＮ通信接続状態の確立によって、その他の演出等に関する設定も反映される。

【６０７９】

無線ＰＡＮ通信は、ＮＦＣ通信よりも大容量のデータを送受信可能であり、携帯端末がパチンコ機１０から多少離れても通信確立状態を継続させておくことができる。従って、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線ＰＡＮ通信を利用すれば、画面キャプチャによって取得された画像の転送が可能となり、一度ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざせば、その後は、同じ動作をＮＦＣ通信部Ｙ１に対して行わなくても、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を通じて魚群カスタマイズ，画面キャプチャ送信，遊技結果の記録等を逐次実行することも可能となる。

【６０８０】

また、大容量のデータとしては、魚群演出以外の大当たり期待度を報知するキャラクタ音声（長台詞）、キャラクタ画像（動画）をカスタマイズ可能に構成してもよい。また、リーチ演出中に流れる比較的長い時間流れる楽曲をカスタマイズ可能に構成してもよい。このようなキャラクタ音声や楽曲を無線ＰＡＮ通信を介して遊技者の携帯端末に送信できるようにしてもよい。

【６０８１】

図５３７（ｂ）は、その後の携帯端末の表示画面Ｙｐを図示している。（ｂ）では、遊技者は、上述した（ａ）の操作では変更されなかった画面キャプチャの設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線ＰＡＮ通信によって行うこともできる。パチンコ機１０が携帯端末に送信可能な特典画像を保持している場合、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末の表示画面Ｙｐに「特典画像を保存しますか？」という特典画像保存の要否を遊技者に選択させる文字Ｙ３１ｂを表示させる。文字Ｙ３１ｂの下部には、特典画像の保存を要求するときにタップされるアイコンＹ３４ａと、特典画像の保存が不要なときにタップされるアイコンＹ３４ｂが整列されている。遊技者によりアイコンＹ３４ａがタップされると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０側に送信される。文字３１ｂ、アイコンＹ３４ａ、アイコンＹ３４ｂは、例えば、携帯端末の表示画面ＹｐがＯＮ状態にあるときポップアップ画像のように表示される。携帯端末の表示画面ＹｐがＯＦＦ状態にあるときは、音声によってこ

れらの情報の受信を知らせてもよい。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号を受けて、特典画像を携帯端末に送信する。携帯端末が特典画像の受信を完了すると、表示画面Ｙｐに「受信完了！」の文字Ｙ３５が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上のアイコンＹ３４ｂをタップすると、特典画像の送受信は行われず、表示画面Ｙｐは所定の待機画面に遷移する。なお、特典画像の受信は、携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよく、遊技者の操作によって特典画像をその場で確認（表示）するか否かを選択できるものであってもよい。

【６０８２】

図５３７（ｃ）も図５３６後の携帯端末の表示画面Ｙｐを図示している。（ｃ）では、遊技者は、上述した（ａ）の操作では変更されなかった遊技結果の記録の設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線ＰＡＮ通信によって行うこともできる。パチンコ機１０が遊技者のパチンコ遊技の終了を認識した場合、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末の表示画面Ｙｐに「戦績を保存しますか？」というパチンコ戦績保存の要否を遊技者に選択させる文字Ｙ３１ｃを表示させる。文字Ｙ３１ｃの下部には、パチンコ戦績の保存を要求するときにタップされるアイコンＹ３６ａと、パチンコ戦績の保存が不要なときにタップされるアイコンＹ３６ｂが整列されている。文字３１ｃ、アイコンＹ３６ａ、アイコンＹ３６ｂは、上述のようにポップアップ画像として表示される。遊技者によりアイコンＹ３６ａがタップされると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０側に送信される。サブ制御装置２６２ａのＣＰＵ５５１は、この信号を受けて、パチンコ戦績に関する情報を携帯端末に送信する。携帯端末が当該情報の受信を完了すると、表示画面Ｙｐに「受信完了！」の文字Ｙ３５が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上のアイコンＹ３６ｂをタップすると、パチンコ戦績に関する情報の送受信は行われず、表示画面Ｙｐは所定の待機画面に遷移する。なお、パチンコ戦績に関する情報の受信は、上述のように携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよい。

【６０８３】

このように、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態が確立されるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態が確立していれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。

【６０８４】

＜遊技の流れ＞

続いて、図５３８を参照しながら本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図５３８に示す様に、遊技は、まず「７」「１」「２」のハズレ図柄（あるいは所定の静止画または動画からなるデモ画面）が表示画面４２ａに表示されている状態から始まる。図５３８の説明では、ハズレ図柄が表示されている時点では、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションにおいて遊技者が遊技の設定を完了してはいるものの、未だ携帯端末Ｙ３はＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされておらず、パチンコ機１０としては、遊技者が設定の変更を所望していることを未だに認識していない状態となっているものとする。なお、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態で図示しているが、パチンコ機連動アプリケーションを起動していなくても設定変更は可能である。また、携帯端末Ｙ３は、多くの遊技者が携帯するスマートフォン端末を図示しているが、遊技者によって遠くから近くに近付けることができる近接対象であればタブレット端末，ウェアラブル端末などでもよい。また、この状態は、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態でパチンコ機１０との通信を確立したが、携帯端末Ｙ３において遊技者が遊技の設定をしていない設定待ちの状態であってもよく、その後、設定を変更した時点でその変更情報が無線通信される態様でもよい。

【６０８５】
その後、始動入賞が生じると、表示画面４２ａのハズレ図柄の表示は、高速変動の表示に切り替わる。したがって、左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺは、それぞれ縦方向に流れるように高速で変動し、遊技者は、始動入賞の結果が大当たりとなるかハズレとなるか判別できない。
【６０８６】
＜第１の場合：全変動中にタッチ操作があった場合＞
図５３８（ａ）に示す様に左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する全変動中において、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更が全変動中に受け付けられる。そして、設定変更がパチンコ機１０に受け付けられたことを示す設定完了魚群Ｙｓが全変動中の表示画面４２ａに表示される。設定完了魚群Ｙｓは、遊技結果を示唆する魚群演出とは表示態様を異ならせている。例えば後述する魚群表示の中に「設定完了」や「Ｒｅｃｅｉｖｅｄ」のような文字が表示され、魚群カスタマイズが受け付けられたことが示されている。設定完了魚群演出の具体的な表示方法としては、例えば、リーチ演出中の魚群演出のように、左を向いた魚類のキャラクタ群を画面右側から出現させて、以降、キャラクタ群を画面左側に向けて移動させて表示を終了する方法がある。このときの魚群は、全変動に係る表示に重畳させてもよいし、逆に全変動に係る表示を魚群に重畳させる様にしてもよい。なお、この時の設定完了魚群演出は、リーチ演出に関係しない、いわば、携帯端末Ｙ３を通じて遊技者の設定変更が受け付けられたことを示唆する設定変更完了示唆演出である。
【６０８７】
設定変更完了示唆に係る魚群演出が終了すると、全変動の表示は、図５３８（ａ）に示すように左列の主装飾図柄ＳＺが停止する左停止状態に係る表示に移行する。この時点で、魚群演出の頻度は、遊技者の所望通り「とても多い」頻度となり、具体的には７０％の頻度に設定される。以降、リーチ演出に先立つ高速変動において７０％の確率で魚群演出が実行される。このときの魚群演出は、設定変更完了示唆演出ではない、リーチ演出に付帯する、いわば、リーチ付帯演出である。リーチ演出中の魚群演出の表示タイミングは、種々のタイミングがあるが、本例では、魚群演出を表示する場合はリーチ演出の開始時に少なくとも１回は魚群表示を行うものとする。
【６０８８】
＜第２の場合：左停止状態中に（リーチ停止直前のギリギリのタイミングで）タッチ操作があった場合＞
第２の場合は、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざすタイミングが第１の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図５３８においては、図５３８（ｂ）において説明されている。以下では、リーチ停止は、左図柄の停止が発生し、その後すぐに右図柄の停止が発生することで成立するものとする。
【６０８９】
図５３８（ｂ）に示す様に左停止状態で遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更が左停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動が終了し、その後例えば０．５秒後（後述する制御との関係でもっと短い例えば０．１秒などの時間でもよい）に右停止（リーチ停止）状態となるので、パチンコ機１０の内部でカスタマイズ等の設定変更の処理を行う時間が足りない（もしくは無理に行うと制御負担が大きくなる恐れがある）。そのため、本例では、リーチ停止の例えば０．５秒前からリーチ停止まで上述した設定変更の反映を実行することができないようにしている。また、この場合、設定完了示唆に係る魚群演出を実行する時間もないので、設定完了魚群演出を行うことなく、表示画面４２ａの表示は、左列、右列の主装飾図柄ＳＺが停止するリーチ状態に移行する。リーチ状態に移行した後、上述したタッチ操作に基づき設定変更された魚群発生頻度とは異なる魚群発生頻度を用いて魚群演出の実行の有無を判定し、その変動パターンが魚群演出を伴うものである場合は、リーチ演出の開始後すぐに魚群表示が行われる。

【６０９０】
このように、本実施例において特徴的なのは、図５３８（ｂ）の場合において図５３８（ａ）で説明したリーチ停止の例えば０．５秒前からリーチ停止までに設定変更を行うという設定反映不可条件が成立した場合、設定変更を反映できなかったことについて、手当を行っていることである。本実施例のパチンコ機１０は、この場合は、魚群演出の頻度を遊技者の上述した設定変更操作によって所望した頻度とはせず、予め定められた特定の頻度に設定する。このときの特定の頻度は、具体的には６０％であり、遊技者が選択できる頻度（３０％，５０％，７０％）とは異なっている。以降、リーチ演出において６０％の確率で魚群演出が実行される。この場合、遊技者が初期値のふつうから、多いまたはとても多いに設定変更する予定であったとしても、パチンコ機１０によってそれに近い頻度に設定されるので、魚群演出をたくさん見たいと思って操作を行っていた遊技者をがっかりさせ難くすることができる。なお、初期値のままの設定をして魚群演出をあまり見たくない遊技者も考えられるが、魚群の出現頻度が上がることで不利益は生じないので、本例では、魚群演出をたくさん見たいという意思のもと操作を行った遊技者の期待感を優位している。
【６０９１】
＜第３の場合：リーチ状態中にタッチ操作があった場合＞
第３の場合は、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざすタイミングが第２の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図５３８においては、図５３８（ｃ）において説明されている。
【６０９２】
図５３８（ｃ）に示す様にリーチ状態において遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更がリーチ停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動は終了しているので、上述した設定変更完了示唆に係る魚群演出を実行することができない。この場合、設定完了魚群演出を行うことなく、リーチ演出に移行し、現在設定されている頻度のままで魚群演出が実行される。リーチ演出の終了時には、表示画面４２ａの表示は、変動中の中列の主装飾図柄ＳＺが停止する図柄停止状態に移行する。図柄停止状態における表示画面４２ａの表示は、図５３８（ｃ）の説明では「７」「１」「７」でハズレの表示である。
【６０９３】
第３の場合においては、第２の場合で行った手当は行わず初期設定の３０％で行い、次回の図柄変動表示における魚群演出の発生確率を、遊技者の所望通りの７０％に設定される。この次回の図柄変動表示の高速変動において設定完了魚群表示を行っても構わない。以降、リーチ演出において７０％の確率で魚群演出が実行される。
【６０９４】
＜その他の場合＞
その他、本例では、表示画面４２ａがデモ画面表示（通常画面）を実行中となっている場合であっても、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざせば、無線ＰＡＮ通信が確立され、魚群演出の発生確率等の設定が遊技者の所望通りとなる。
【６０９５】
このように、遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、上述した第２の場合（リーチ停止直前のギリギリのタイミングでタッチ操作があった場合）のように、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この確立された無線ＰＡＮ通信接続状態において、情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して

好適な遊技機を提供することができる。
【６０９６】
＜魚群発生頻度変更の実際＞
本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５３９は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図５３９（ａ）は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する３０％，５０％，７０％の何れかにするときに参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～７２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が７３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の３０％にする構成となっている。
【６０９７】
また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１２０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１２１～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の５０％にする構成となっている。
【６０９８】
一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１６８のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１６９～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の７０％にする構成となっている。
【６０９９】
図５３９（ｂ）は、上述した第２の場合において、魚群演出の発生頻度を６０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が６０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１４４のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が９７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が６０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の６０％にする構成となっている。
【６１００】
なお、魚群演出の頻度が３０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、魚群演出の頻度が５０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が６０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はさらに低くなり、また、魚群演出の頻度が７０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低になる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。
【６１０１】
＜パチンコ機、携帯端末の制御＞
以降、以上のような動作をするパチンコ機１０、携帯端末を実現するための制御について説明する。図５４０は、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたときに行われる携帯端末の制御を説明するフローチャートである。このフローチャートで説明している各種動作は、全て携帯端末に付属のＣＰＵが実現する。
【６１０２】

＜ペアリング・通信確立処理（携帯端末側）＞
　携帯端末は、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされたか（かざされたか）否かを判定する（ステップＹａ１０１）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図５４０のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップＹａ１０１が繰り返されることにより、携帯端末は常にＮＦＣ通信部Ｙ１の接近を監視していることになる。
【６１０３】
　ステップＹａ１０１の判断が真なら、処理はステップＹａ１０２に進み、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１から送信された無線ＰＡＮ通信の開通に必要な各種情報を取得したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１０３に進む。
【６１０４】
　ステップＹａ１０３では、ＮＦＣを介して取得した情報を用いて無線ＰＡＮ通信に関する接続要求がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して実行される。ステップＹａ１０４はその後の処理であり、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答があったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信が開通し（ステップＹａ１０５）、処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定され（ステップＹａ１０６）、処理は終了となる。
【６１０５】
＜通信中処理（携帯端末側）＞
　図５４１は、無線ＰＡＮ通信が開通した後において携帯端末で実行される処理について説明している。無線ＰＡＮ通信が開通すると、まず、魚群のカスタマイズに対応する設定データ変更の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される（ステップＹａ１１１）。当該判断が真なら、魚群のカスタマイズに対応する設定データの変更に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１２）、処理は、ステップＹａ１１３に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１２を介さず直接ステップＹａ１１３に進む。
【６１０６】
　ステップＹａ１１３では、画面キャプチャに関する設定（すなわち画面データ送信要求）が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、画面キャプチャ（すなわち画面データ送信要求）に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１４）、処理は、ステップＹａ１１５に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１４を介さず直接ステップＹａ１１５に進む。
【６１０７】
　ステップＹａ１１５では、魚群発生大当たりミッションの設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群発生大当たりミッションに関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１６）、処理は、ステップＹａ１１７に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１６を介さず直接ステップＹａ１１７に進む。
【６１０８】
　ステップＹａ１１７では、通信確率中の遊技結果を含むパチンコ戦績保存の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ戦績保存に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１８）、処理は、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１６を介さずそのまま終了となる。
【６１０９】
＜切断処理（携帯端末側）＞
　図５４２は、無線ＰＡＮ通信を切断する携帯端末側の切断処理について説明している。当該処理は、まずパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトの操作がなされたか否かが判断される（ステップＹａ１２１）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図

５４２のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップＹａ１２１が繰り返されることにより、携帯端末は常にログアウトを監視していることになる。

【６１１０】

ステップＹａ１２１の判断が真なら、処理はステップＹａ１２２に進み、パチンコ機１０に対し無線ＰＡＮ通信の切断要求を送出する。ステップＹａ１２３はその後の処理であり、パチンコ機１０からデータを受信する必要があるか否かが判断される。当該データとしては例えば、画面キャプチャに関するデータ、ミッション達成に係る特典画像に係るデータ、パチンコ戦績データ等である。当該判断が真なら、データの受信が実行され（ステップＹａ１２４）、無線ＰＡＮ通信を切断して（ステップＹａ１２５）処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップＹａ１２４を介さず、直接ステップＹａ１２５に進み、終了となる。

【６１１１】

＜通常処理（パチンコ機側）＞

続いて、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の動作について説明する。図５４３は、上述の実施例の通常処理と同様であるが、枠ボタン入力監視・処理ステップＳ２１０６と、ランプ編集ステップＳ２１０７との間に携帯端末入力監視・演出処理ステップＹａ１０が挿入されていることが上述の実施例１とは大きく異なる。当該ステップは、携帯端末による入力を監視し、入力があった場合、種々の演出をさせる各種の別処理を行う構成となっている。

【６１１２】

＜演出実行管理処理（パチンコ機側）＞

続いて、図５４４を参照して実施例７４におけるパチンコ機１０が有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する演出実行管理処理について説明する。当該処理は、実施例１に係る演出実行管理処理と同様であるが、変動表示態様設定ステップＳ２４０３と次回遊技状態表示態様設定ステップＳ２４０４との間に魚群演出態様設定ステップＹａ１１が挿入されていることが大きく異なる。魚群演出多様設定ステップＹａ１１は、図５３９で説明した各テーブルを用いて魚群演出の発生頻度を設定するステップである。

【６１１３】

＜魚群演出態様設定処理＞

図５４５を参照して上述した魚群演出態様設定ステップＹａ１１の具体的構成について説明する。本実施例に係る魚群演出態様設定ステップＹａ１１は、まず、現時点が魚群演出を決定するタイミングとなったか否かを判断する（ステップＹａ１４０）。魚群演出を決定するタイミングは、上述の通り、例えばリーチ停止の０．５秒前である。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１４１に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【６１１４】

ステップＹ１４１では、後述する緊急設定フラグがオンであるか否かが判断される。緊急設定フラグとは、例えばリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの期間に、図５３８（ｂ）が示すタイミングで携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にかざされた場合にオンとなるフラグである。当該フラグをオンとする処理については後述する。ステップＹ１４１の判断が真なら処理は、ステップＹａ１４６に進み、偽なら処理はステップＹａ１４２に進む。図５４５は、図５３８（ａ）が示す全変動中に携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にかざされた場合を基本としているので、当該判断は通常は、偽となり、処理はステップＹａ１４２に進む。

【６１１５】

ステップＹａ１４２では、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を介してサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送出された魚群カスタマイズの設定内容が読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行った場合は、当該ステップにより、遊技者が魚群カスタマイズに関し、どの設定を選択したかが読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行わなかった場合は、その旨が当該ステップにて読み出される。

【６１１６】
ステップＹａ１４３は、その後の処理であり、図５３９（ａ）の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理が実行される。
【６１１７】
ステップＹａ１４４は、その後の処理であり、リーチ演出有りの変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。リーチ演出有りの変動パターンコマンドは、上述した図５４４における変動表示態様設定ステップＳ２４０２においてリーチ演出を含む変動パターンコマンドを実行するときに生成されるコマンドである。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１４５に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ１４５では、変数種別カウンタＣＳ２が魚群演出実行に関する所定値であるか否かが判断される。この判断では、図５３９に示した魚群発生パターン選択用テーブルが参照される。例えば、魚群演出の発生頻度が３０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～７２であり、魚群演出の発生頻度が５０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１２０である。そして、魚群演出の発生頻度が７０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１６８である。ちなみに、上述した緊急設定フラグがオンである場合、すなわち、魚群演出の発生頻度が６０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１４４である。
【６１１８】
ステップＹａ１４５の判断が真なら、処理はステップＹａ１４６に進み、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。表示用魚群演出指示コマンドは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１から表示制御装置４５に送信される。これにより、表示制御装置４５によって魚群演出の表示が第３図柄表示装置４２において実行される。なお、表示用魚群演出指示コマンドは、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報の出力の指示コマンドであれば、音声出力制御装置４６に送信されて異なる音声で報知する音声情報の出力指示コマンド，図示は省略するが振動発生回路に送信され異なる態様で発射ハンドルを振動させる振動情報の指示コマンドであってもよい。ステップＹａ１４５の判断が偽なら、処理は終了となる。
【６１１９】
ステップＹａ１４１において、緊急設定フラグがオンである場合、処理はステップＹａ１４６に進み、緊急テーブル設定処理が実行される。当該処理は、図５３９（ｂ）の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理である。ステップＹａ１４６が終了すると、処理は、上述したステップ１４４に進む。その後の処理は、上述したとおりである。
【６１２０】
＜携帯端末入力監視・演出処理（パチンコ機側）＞
図５４６は、パチンコ機１０が行う携帯端末の通信に関する一連の処理について説明している。本実施例のパチンコ機は、図５４６に示すように、ＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１，ペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２，通信中処理（データ受信・設定）ステップＹａ１５３，通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４，切断処理ステップＹａ１５５の順に各ステップを実行する。以降、各処理についての具体例を説明する。
【６１２１】
＜ＮＦＣ作動処理＞
上述したＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、図５４７に示すように、ＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１は、ＮＦＣ作動用電波（１３．５６Ｍｈｚ帯の周波数の電波）を発生させるステップＹａ１６１ａから開始され、その後処理は、携帯端末側が当該電波の応答としての応答信号を送信したかが判断される（ステップＹａ１６１ｂ）。当該判断が偽なら、処理は終了となるが、真なら、処理はステップＹａ１６１ｃに進み、応答信号が正常であるか否かが判断される。応答信号が正常であるとは、携帯端末がＮＦＣ通信を十分に行える状態となったかを示しており、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に十分に近い距離（２ｃｍ以内）にあり、携

帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近した時間が十分に長く（例えば０．５秒）、携帯端末が魚群カスタマイズ等に係るパチンコ機連動アプリケーションをインストールしている場合、携帯端末の応答信号は正常である。ステップＹａ１６１ｃの判断が真なら処理はステップＹａ１６２に進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【６１２２】

ステップＹａ１６２は、携帯端末との無線ＰＡＮ通信に関するペアリングが完了しているか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１６３に進み、真なら処理は終了となる。すなわち、すでに携帯端末と無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２とのペアリングが確立している状態では、他の携帯端末（別の遊技者の携帯端末）がペアリングを試みようとしても実現できない。これにより、所定時間、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近していさえすれば無線ＰＡＮ通信接続状態が確立してしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。

【６１２３】

ステップＹａ１６３では、ＮＦＣ通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。その後の処理として、パスワード等送信済みフラグがオンされてもよい。以上をもってＮＦＣ作動処理は終了となるが、後述する無線ＰＡＮ通信を確立させるための信号のやり取りもＮＦＣ通信を用いて引き続き行われる。

【６１２４】

ステップＹａ１６１ｃの判断が偽であり、携帯端末の応答信号が正常ではなかったときには、処理はステップＹａ１６４に進み、表示画面４２ａにＮＦＣ通信が異常となったことを示すために携帯端末近接面Ｙ１ａを赤色に発光させる異常検出表示が１秒間実行される。当該ステップが終了すると、処理は、ステップＹａ１６５に進み、ＮＦＣ通信を確立するリトライ回数が所定値に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となるが、当該判断が偽なら、処理は、ステップＹａ１６６に進み、リトライ回数が１だけインクリメントされ、ステップＹａ１６１ｂに戻る。このようにして、遊技者が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたにも関わらずＮＦＣ通信が確立できなかったときは、ＮＦＣ通信開通のリトライが幾度か繰り返される。なお、本例におけるリトライの方式は、リトライ回数を基準としていたが、これを経過時間に置き換えるようにしてもよい。この場合、ステップＹａ１６５では、ＮＦＣ通信を確立するリトライ時間が所定値（例えば１～２秒間）に達したか否かが判断される。ステップＹａ１６６では、リトライ時間の加算が実行される。これにより、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるので、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。

【６１２５】

このように、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させる接近操作を検出する接近操作検出手段であるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能を有するＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させるという簡単な操作で接近操作を検出することができる。

【６１２６】

＜ペアリング・通信確立処理＞

上述したペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、ペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２は、携帯端末から無線ＰＡＮ通信の接続を要求する接続要求信号の受信があったか否かを判断するステップＹａ１７１ａから始まり（図５４８参照）、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１７１ｂに進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【６１２７】

ステップＹａ１７１ｂでは、無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードを受信した携帯端末が正常な接続要求をパチンコ機１０側に送信したか否かが判断

される。当該判断は、接続要求信号に含まれるかあるいは接続要求信号とともに受信した信号から、パチンコ機１０が送信した機器名、アドレス、パスワードと携帯端末が送信してきた機器名、アドレス、パスワードが合致する場合、真となり、処理は、ステップＹａ１７２に進むが、当該判断が偽ならば、処理は終了となる。このステップを実行するには、例えば０．５秒の時間を要する。このステップが挿入されたことで、パチンコ機１０と当該パチンコ機１０に無線ＰＡＮ接続をしようとしている携帯端末以外の携帯端末とが誤って無線ＰＡＮ接続されてしまうことを防止できる。

【６１２８】

上述のステップＹａ１６１ｃの判断が真となるには、０．５秒の時間が必要であり、上述のステップＹａ１７１ｂにおいて、判断が真となるには、０．５秒の時間が必要である。したがって、携帯端末からのＮＦＣ通信の応答信号があり、かつ、それが正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が携帯端末からあり、かつ、それが正常と判断されるには、１秒程度の時間が必要である。つまり、少なくともＮＦＣ通信の確立に必要な時間（例えば０．５秒）と無線ＰＡＮ通信の確立に必要な時間（例えば０．５秒）とを合わせた時間（例えば１．０秒）、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざし続けなければ、無線ＰＡＮ通信を確立させることができない。

【６１２９】

ステップＹａ１７２は、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が携帯端末に対して接続応答を送信して接続を完了させる処理である。その後、パチンコ機１０と携帯端末との間で無線ＰＡＮ通信が開始され、パチンコ機連動アプリケーションを介した演出カスタマイズ等の情報の出力態様の変更に関する変更情報の受付けが可能となる変更可能状態である無線ＰＡＮ通信接続状態となる（ステップＹａ１７３）。以上をもってペアリング・通信確立処理は終了となる。なお、遊技者が予めカスタマイズ等の設定を行っていれば、通信開始後すぐに、以下の通信中処理が実行される。

【６１３０】

このように、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立し、無線ＰＡＮ通信接続状態において、少なくとも図柄変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段である無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させ続けるという簡単な操作で、無線ＰＡＮ通信接続状態において情報の出力態様の変更を受け付けることができる。また、ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、通常、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので、例えば１秒間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号・無線ＰＡＮ通信の接続応答要求信号を検出し、携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させるという簡易な操作ができれば、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができる。

【６１３１】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

上述した通信中処理（データ受信・設定）ステップＹａ１５３は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、通信中処理（データ受信）ステップＹａ１５３は、設定データ変更を示す信号を受信したか否かを判断するステップＹａ１８１から始まり（図５４９参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ１８２に進む。また当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１８３に進む。

【６１３２】

ステップＹａ１８２は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて行った魚群カスタマイズなどの設定の変更をパチンコ機１０に反映させる設定データ変更処理である。当該処理の詳細は後述する。ステップＹａ１８３はその後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて上述したリーチクライマックス画面キャプチャが行われた画面データの送信に関する要求がなされたか否かが判断され

る。当該判断が真なら処理はステップＹａ１８４に進み、画像データ送信フラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときにリーチクライマックス画面などの画像データを携帯端末に送信することが可能となる。ステップＹａ１８３の判断が偽なら、処理はステップＹａ１８５に進む。同様にステップＹａ１８４が終了すると処理はステップＹａ１８５に進む。

【６１３３】

ステップＹａ１８５は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションに関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１８６に進み、ミッション実行フラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときに上述した魚群発生大当たりミッションのような遊技ミッションに関する演出を実行することが可能となる。ステップＹａ１８５の判断が偽なら、処理はステップＹａ１８７に進む。同様にステップＹａ１８６が終了すると処理はステップＹａ１８７に進む。

【６１３４】

ステップＹａ１８７は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて通信確立中の遊技結果を含むパチンコ戦績の保存に関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１８８に進み、遊技結果のフィードバックフラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときにパチンコ戦績に関するデータを携帯端末に送信することが可能となる。ステップＹａ１８５の判断が偽なら、処理は終了となる。同様にステップＹａ１８８が終了すると処理は終了となる。

【６１３５】

＜設定データ変更処理＞

上述した設定データ変更処理ステップＹａ１８２は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、設定データ変更処理ステップＹａ１８２は、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に接続しているか否かを判断するステップＹａ１９１から始まり（図５５０参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ１９２に進む。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【６１３６】

ステップＹａ１９２においては、高速変動中の特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。この特定タイミングは例えば、上述したリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までのタイミングである。当該時点の前に無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図５３８（ａ）で説明した設定完了魚群Ｙｓを出現される演出を実行させることが可能である。また、当該時点の後に無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図５３８（ａ）で説明した設定完了魚群Ｙｓを出現される演出を実行させることができず、図５３８（ｂ）で説明した設定完了魚群Ｙｓの出現を伴わない演出が実行される。なお、本例では、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までのタイミングで設定変更の入力があった場合にその設定変更を反映不可能とする条件が成立したものとしているが、設定反映不能条件であれば、リーチ開始から３０秒後に魚群演出が実行される場合にリーチ開始後２９．５秒からリーチ開始後３０秒までのタイミングで設定変更の入力があったことを条件としてもよい。

【６１３７】

ステップＹａ１９３は、ステップＹａ１９２の判断が真の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１９４に進む。ステップＹａ１９４では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ１９５）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９５

を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。
【６１３８】
ステップＹａ１９７は、ステップＹａ１９３の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１９８に進む。ステップＹａ１９８では、現在の設定が、多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ１９９）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９９を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。
【６１３９】
ステップＹａ２００は、ステップＹａ１９７の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、とても多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ２０１に進む。ステップＹａ２０１では、現在の設定が、とても多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、とても多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ２０２）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ２０２を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。
【６１４０】
ステップＹａ２０３は、上述のステップＹａ１９２が偽の場合に実行される。当該ステップでは、特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、図５４５で説明した緊急設定フラグがオンされる。これにより、魚群演出の発生頻度は、遊技者が選択可能な３０％，５０％，７０％の何れでもない６０％に設定されることが可能となる。その後、処理は、ステップＹａ１９６に進む。
【６１４１】
ステップＹａ２０５は、上述のステップＹａ２０３が偽の場合に実行される。当該ステップでは、リーチ停止（リーチ演出開始）後から当該変動終了までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、次回変動表示演出において、必要に応じ遊技者が設定した魚群演出の頻度が反映され（ステップＹａ２０６）、処理はステップＹａ１９６に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ２０６を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。
【６１４２】
ステップＹａ１９６は、無線ＰＡＮ通信を通じ、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。なお、この設定完了データの送信は、カスタマイズやその他の設定を含むすべてのデータの送信を完了した時点に表示するようにしてもよい。
【６１４３】
＜通信中処理（データ送信）＞
上述した通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４は、画面キャプチャに関する画面キャプチャ処理と、遊技ミッションに関するミッション関連処理と、パチンコ戦績の記録に関する遊技結果出力処理の３つの処理に分かれる。各処理について順に説明する。
【６１４４】
＜画面キャプチャ処理＞
画面キャプチャ処理は、画面データ送信要求フラグがオンか否かを判断するステップＹａ２１１から始まり（図５５１参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ２１２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２１２では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２１３に進み、偽なら処理は終了となる。

【６１４５】
ステップＹａ２１３では、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミングまでにあったか否かが判断される。特定タイミングの具体例としては、例えば、リーチ演出クライマックス画面の表示終了のタイミングである。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信を通じてリーチ演出クライマックス画面データ（後述するリーチ演出のクライマックス期間で遊技者が最もかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップＹａ２１４）。その後、処理は、ステップＹａ２１５に進む。
【６１４６】
ステップＹａ２１３の判断が偽なら、処理はステップＹａ２１６に進む。当該ステップでは、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミング後でリーチ発展演出の終了までであったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信を通じてリーチ演出終了画面データ（後述するリーチ演出のクライマックスの終了後に表示される、遊技者がその次にかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップＹａ２１７）。その後、処理は、ステップＹａ２１５に進む。なお、ステップＹａ２１６の判断が偽なら処理は終了となる。
【６１４７】
ステップＹａ２１５は、無線ＰＡＮ通信を通じ、画像の送信が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。
【６１４８】
＜ミッション関連処理・遊技結果出力処理＞
図５５２は、通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４に含まれるミッション関連処理と遊技結果出力処理をまとめて説明している。図５５２が示す処理は、ミッション実行フラグがオンか否かを判断するステップＹａ２２１から始まり、当該判断が真なら処理はステップＹａ２２２に進む。ステップＹａ２２２では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２３に進み、偽なら処理は終了となる。
【６１４９】
ステップＹａ２２３では、大当たりオープニングコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ２２４に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２２４では、遊技者が設定した魚群に関する遊技ミッションがクリアされたか否かが判断される。魚群に関する遊技ミッションとは例えば、魚群演出を伴うリーチが大当たりの結果となった場合である。大当たりオープニングコマンドを受信しており、リーチ有りの変動パターンコマンドが魚群演出を実行するものであれば、魚群発生大当たりミッションがクリアされたと判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２５に進み、遊技ミッションに応じた（大当たりの種別に応じた）大当たりミッション達成特典画像データが無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に送信される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。
【６１５０】
ステップＹａ２２１における判断が偽の場合、処理はステップＹａ２２６に進み、遊技結果フィードバックフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ２２７に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２２７では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２８に進み、偽なら処理は終了となる。
【６１５１】
ステップＹａ２２８では、大当たりエンディングフラグがオンか否かが判断される。大当たりエンディングフラグがオンであれば、大当たりラウンド遊技が終了したので、このタイミングを、遊技結果データを遊技者に送信するタイミングと判断する。当該判断が真ならパチンコ戦績を示す遊技結果データが無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に送信され（

ステップＹａ２２９）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ２２９を介さず処理は終了となる。

【６１５２】

＜切断処理＞

上述した無線ＰＡＮ通信の切断に係る切断処理ステップＹａ１５５は、次のような各ステップを実行することで実現される（図５５３参照）。すなわち、切断処理ステップＹａ１５５は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトを行ったか否かが判断される（ステップＹａ２３０）。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２３１に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２３１は、パチンコ機１０が携帯端末に送信していない遊技に関するデータ（特典画像データ等）を保持しているか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて保持しているデータを携帯端末に送信する（ステップＹａ２３２）。ステップＹａ２３３はその後の処理であり、当該ステップにおいて、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて送信完了に関するデータを携帯端末に送信する。このようにして切断処理は終了となる。また、ステップＹａ２３１における判断が偽の場合は、ステップＹａ２３２，ステップＹａ２３３の各ステップは実行されず、処理はそのまま終了となる。なお、上述では遊技者がログアウト処理を行った場合を説明したが、遊技者がログアウトせずにアプリを終了した場合や、遊技者の予期しない形で通信が切断された場合も、この切断要求有りに準じてこの切断処理を実行してもよい。

【６１５３】

＜画面キャプチャの実際＞

続いて、本実施例における画面キャプチャの具体例について説明する。本発明の画面キャプチャは、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすタイミングによって得られる画像が異なることが特徴的である。すなわち、本実施例のパチンコ機１０において、携帯端末をパチンコ機のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面が表示し終えるタイミング）よりも早い場合は、リーチ演出クライマックス画面をキャプチャすることが可能であり、タイミングが特定タイミングよりも遅い（リーチ発展演出の終了までのタイミング）場合は、リーチ演出クライマックス画像をキャプチャすることができず、その代わり、リーチ演出終了画面をキャプチャすることが可能である。

【６１５４】

図５５４は、画像キャプチャの実際を説明している。図５５４（ａ）は、リーチ演出がバトルリーチに発展した状態（リーチ発展演出）を表している。このときの表示画面４２ａには、プレイヤーＰＹと敵キャラＴＫがこれよりバトルを行う旨と、主装飾図柄ＳＺを縮小した発展図柄ＨＺが表示される。この時点では、携帯端末Ｙ３は、未だパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされておらず、携帯端末Ｙ３とパチンコ機１０とは無線ＰＡＮ通信における接続がなされていないものとする。しかしながら、遊技者としては、画面キャプチャを行いたいという意思はあるので、その旨が「リーチ画面クライマックスキャプチャ」選択画面において、「する」が選択されているものとする。つまり、図５５４（ａ）の状態においては、遊技者はパチンコ機連動アプリケーションを通じて画面キャプチャを行う旨の選択を行ったが、その旨は、未だパチンコ機１０側に送信されていない。

【６１５５】

図５５４（ｂ）は、実際にリーチ発展演出においてプレイヤーＰＹと敵キャラＴＫがバトルを行っている様子を示している。遊技者は、プレイヤーＰＹと敵キャラＴＫとの何れが勝利するか表示画面４２ａに表示されるバトルの経過に注目する。

【６１５６】

図５５４（ｃ）は、リーチ発展演出においてプレイヤーＰＹの状態が変化し、表示画面４２ａに大当たりの期待度が高まったことが示されたときの様子を説明している。このとき表示画面４２ａには、例えば秘技を繰り出すような態様で状態が変化したプレイヤーＰＹが表示される。その際、表示画面４２ａに、例えば「秘技渦潮！」といった技名を示す

表示を行うようにしてもよい。リーチ演出クライマックス画面は、秘技渦潮演出が最も盛り上がる、この秘技を用いてプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫを打ち倒す場面である。そのため、この秘技を繰り出している様子を認識した遊技者は、この後に出現することが期待されている秘技渦潮演出が最も盛り上がっている画面（リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７）を得ようとして、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす。

【６１５７】

図５５４（ｄ）～図５５４（ｇ）は、リーチ演出クライマックス画面の終了タイミングまでの期間、例えば秘技渦潮演出が開始された直後に遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングが十分に早かったので、この後、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を取得することができる。図５５４（ｄ）は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤーＰＹが秘技を繰り出しているタイミングで携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたときの様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示されることになるが、ここでは発展図柄ＨＺが表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図５５４（ｅ）に示す様にプレイヤーＰＹが秘技渦潮により敵キャラＴＫを打ち負かすところまで進む。この図５５４（ｅ）における表示画面４２ａの表示が最もかっこいいリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７である。なお、図５５４（ｅ）は、携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされることにより無線ＰＡＮ通信が確立し、パチンコ機１０から送信されたリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７の受信完了の旨が携帯端末Ｙ３の表示画面に表示される様子についても説明している。

【６１５８】

図５５４（ｆ）は、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８が表示された表示画面４２ａを表している。リーチ発展演出終了画面Ｙ３８では、秘技渦潮演出を終えてプレイヤーＰＹが敵キャラＴＫを制したことが分かるように、発展図柄ＨＺによるリーチ図柄の下部においてプレイヤーＰＹと横たわった敵キャラＴＫが同時に表示画面４２ａに表示される。この時点で、遊技者は、発展図柄ＨＺがリーチを示していても演出内容から大当たりとなることが示唆されている。なお、図５５４（ｆ）は、携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐが図５５４（ｃ）の状態に戻った様子が説明されている。携帯端末Ｙ３には、受信完了したリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が表示されていてもよい。ちなみに、図５５４（ｆ）が示す携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐには、無線ＰＡＮ通信の接続を示す表示がなされている。この点が、無線ＰＡＮ通信の切断を示す表示がなされている図５５４（ｃ）と異なる点である。

【６１５９】

その後、表示画面４２ａの表示は、図５５４（ｇ）が示す状態に遷移して一連のリーチ演出を含む変動表示の終了を示す変動終了画面Ｙ３９が表示される。すなわち、変動終了画面Ｙ３９においては、敵キャラＴＫの表示が終了し、プレイヤーＰＹが勝利した旨を示す「ＷＩＮ」の文字が表示され、プレイヤーＰＹが勝利のポーズをとり、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７に次にかっこいいと認識されるような画面が表示され、大当たりが確定したことを示す例えば「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示される。

【６１６０】

図５５４（ｄ）～図５５４（ｇ）で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３にリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が送信されている。したがって、遊技者は、図５５４（ｈ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示されることができる。

【６１６１】

図５５４（ｉ）～図５５４（ｌ）は、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が終了してから変動表示が終了（リーチ演出が終了）するまでに、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングがリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７の終了タイミングより遅かったので、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を取得することができない。図５５４（ｉ）は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤーＰＹが秘技を繰り出しているタイミングでは携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に未だかざされていない様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示されることになるが、ここでは発展図柄ＨＺが表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図５５４（ｊ）に示す様にプレイヤーＰＹが秘技渦潮により敵キャラＴＫを打ち負かすリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７まで進む。やがて、図５５４（ｋ）に示すように、秘技渦潮演出を終えた後、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８が表示され、この時点で、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたものとする。

【６１６２】

遊技者が携帯端末Ｙ３をかざすのが遅れたので、本実施例に係るパチンコ機１０は次のような動作をする。まず、携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされることにより無線ＰＡＮ通信を確立させる。

【６１６３】

図５５４（ｋ）に示すように、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８では、発展図柄ＨＺの下部においてプレイヤーＰＹと横たわった敵キャラＴＫが同時に表示画面４２ａに表示される。このリーチ発展演出終了画面Ｙ３８は、遊技者にとってそれほどかっこいいと思われる画面ではないので、キャプチャされない。その後、表示画面４２ａの表示は、図５５４（ｌ）が示す状態に遷移して一連のリーチ演出（変動表示）が終了する変動終了画面Ｙ３９となる。すなわち、変動終了画面Ｙ３９では、表示画面４２ａにおいては、敵キャラＴＫの表示が終了し、プレイヤーＰＹが勝利した旨を示す「ＷＩＮ」の文字が表示され、プレイヤーＰＹが勝利のポーズをとる。この状態の画面がリーチ演出終了画面（変動終了画面Ｙ３９）であり、リーチ演出のクライマックスの次にかっこいいと画面データであるので、この画面がキャプチャされる。

【６１６４】

図５５４（ｌ）において、パチンコ機１０から携帯端末Ｙ３に対してリーチ演出終了画面データの送信がなされる。なお、図５５４（ｌ）は、パチンコ機１０から送信されたリーチ演出終了画面の受信完了の旨が携帯端末Ｙ３の表示画面に表示される様子についても説明している。

【６１６５】

図５５４（ｉ）～図５５４（ｌ）で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３にリーチ演出終了画面が送信されている。したがって、遊技者は、図５５４（ｍ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示させることができる。このように、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面秘技渦潮演出の終了タイミング）までに間に合えば、遊技者が欲しいと思うリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を得られるし、このタイミングを過ぎて携帯端末Ｙ３をかざした場合でも、遊技者が次に欲しいと思う変動終了画面Ｙ３９を得ることができる。

【６１６６】

＜遊技ミッションの実際＞

続いて、遊技ミッションの実際について説明する。本実施例の遊技ミッションは、魚群演出有りで大当たりに当選するという条件のもと、当該条件が成立すると、遊技者が特典

画像を取得できるというものである。以降、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションを行うという遊技者の選択が予めパチンコ機１０側に送信されているものとする。そして、無線ＰＡＮ通信は、接続状態を維持しているものとする。

【６１６７】

図５５５（ａ）は、パチンコ機１０の表示画面４２ａにおいてリーチ状態で魚群Ｙｓが表示されたときの様子を示している。その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａの主装飾図柄ＳＺが大当たり状態で停止すると、遊技ミッションは達成となる。すると、大当たりオープニング演出において、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「おめでとう」といった大当たりを祝福する文字と、「大当たりミッション達成」といったミッション達成に関する文字が表示される。その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「右を狙ってね」といったラウンド開始に関する文字と、「特典画像をプレゼントします」といった特典画像の送信に関する文字が表示される。この時点で、遊技ミッションの特典画像データが無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０から携帯端末Ｙ３へ送信される。当該データを受信した携帯端末Ｙ３は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面Ｙｐに表示させることが可能である。そして、パチンコ機１０の表示画面４２ａの表示は、ラウンド遊技に関する表示に遷移する。

【６１６８】

なお、遊技ミッションによって得られる特典画像は、魚群演出の頻度によって変化する。すなわち、魚群演出の頻度が低いほど遊技ミッション達成時の特典画像は、よりレア度の高いものとなる。

【６１６９】

＜パチンコ戦績記録の実際＞

続いて、パチンコ戦績を記録する具体例について説明する。以降、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションを通じてパチンコ戦績の記録を行うという遊技者の選択が予めパチンコ機１０側に送信されているものとする。そして、無線ＰＡＮ通信は、接続状態を維持しているものとする。

【６１７０】

まず、図５５５（ｂ）に示す様に、大当たりに伴う一連のラウンド遊技（例えば１６Ｒ）が終了したものとする。すると、パチンコ機１０の表示画面４２ａには、エンディング演出が実行され、遊技結果として「大当たりまでの変動回数」「大当たりリーチの種類」「大当たりの種類」「獲得賞球数」といったパチンコ戦績に関する情報が表示される。

【６１７１】

本例では、遊技者は事前にパチンコ戦績を記録する選択をしているから、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて表示画面４２ａに表示された情報を携帯端末Ｙ３に送信することになる。したがって、パチンコ機１０の表示画面４２ａには、「プリペイドカードの取り忘れにご注意下さい」といったプリペイドカードに関する注意喚起の文字の他、「遊技結果を送信します」というパチンコ戦績の送信に関する表示がなされる。当該データを受信した携帯端末Ｙ３は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面Ｙｐに表示させることが可能である。遊技者が更に遊技を続ける場合は、始動入賞に伴い新たな変動表示が表示画面４２ａに表示される。

【６１７２】

本実施例のパチンコ機１０は以下のような変形実施が可能である。

【６１７３】

＜変形例１＞

上述の実施例では、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす操作が左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する全変動中にできず、全変動が終了してから当該操作が実行されると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を６０％にする設定が自動でなされる構成となっていたが、本発明はこの構成とは限られない。遊技者による魚群演出の頻度の設定変更の意思が確認できた状態で実際の設定変更がなされなかった状況が発生すると、設定完了魚群演出を行わない

でリーチ状態中の魚群演出の頻度を６０％にする設定が自動でなされる構成としてもよい。

【６１７４】

本例では、遊技者が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした後、図５３６で説明したパチンコ機連動アプリケーションを操作する状況を想定している。遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを操作すると、操作の内容を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２上のＣＰＵ５５１に逐次送出される。従って、図５３６（ｂ）の状態において、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上の魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップすると、その旨がパチンコ機１０のサブ制御装置２６２に送信される。これにより、パチンコ機１０としては、魚群演出の頻度のカスタマイズに関する遊技者の意思を認識することができる。

【６１７５】

携帯端末の魚群カスタマイズの設定画面において、初期状態が「ふつう」であることからすれば、遊技者は、魚群演出の頻度を「ふつう」から「多い」または「とても多い」に設定しようとしていることになる。従って、上述した遊技者の意思とは、魚群演出の頻度を高めようとする意思であるという予想ができる。

【６１７６】

遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上の魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップした後、無線ＰＡＮ通信の接続が解除されたものとする。このような状況が生じるのは、例えば、無線ＰＡＮ通信が外部電波によって妨害を受けた場合や、遊技者が誤って携帯端末の無線ＰＡＮ機能を無効にした場合などが考えられる。

【６１７７】

本例のパチンコ機１０によれば、このような場合、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する様式の変動表示中）に設定完了魚群演出を実行しない。しかし、魚群演出の頻度は、３０％となっているところを６０％に変更される。この６０％という頻度は、遊技者が選択可能な魚群演出の頻度、３０％，５０％，７０％の何れでもない。

【６１７８】

以上のように、本例は、遊技者による魚群演出の頻度を高めようという意思が確認されると、具体的な頻度の設定ができない場合であっても、遊技者の意思を尊重して魚群演出の頻度を３０％から６０％とするような構成となっている。しかし、この場合、遊技者の意思を完全に反映できなかったので、本例のパチンコ機１０は、設定完了魚群演出を実行しない構成となっている。

【６１７９】

＜変形例２＞

上述の実施例における図５５０で説明した設定データ変更処理の具体例として、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす操作を事前にしなければ魚群演出の頻度を変更できない構成とすることもできる。本例に係る設定データ変更処理は、図５５０で説明した処理と同様であるが、ステップＹａ１９１とステップＹａ１９２の間にステップＹａ２４１が挿入されていることが大きく異なる（図５５６参照）。以降、本例における設定データ変更処理について具体的に説明する。

【６１８０】

ステップＹａ１９１において、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断された場合、処理はステップＹａ２４１に進み、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末がかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９２に進む。また、当該処理が偽なら処理はステップＹａ１９６に進む。本例の設定データ変更処理におけるその他の処理は、上述の実施例と同様である。

【６１８１】

＜変形例３＞

上述の実施例では、携帯端末側でのペアリング・通信確立処理において、パチンコ機１

０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、直ちに無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定されていたが、直ちに無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定しなくてもよい。この構成について、図５５７を参照して説明する。図５５７は、変形例３に係るペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定し、接続応答待ち時間内は、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップＹａ３０１）。これにより、通信状況に一時的に不具合が生じている場合に、再度の接続機会を与えて、円滑にペアリング・通信確立動作を行わせることができる。

【６１８２】

また、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合の対処方法は、接続応答待ち時間の設定以外であってもよい。この構成について、図５５８を参照して説明する。図５５８は、図５５７とは異なるペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定する代わりに、再度接続要求を行う回数（リトライ回数：例えば１０回）を設定し、リトライ回数として設定された所定値内であれば、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップＹａ３１１，ステップＹａ３１２）。

【６１８３】

＜変形例４＞

上述の実施例では、パチンコ機側のＮＦＣ作動処理において、ペアリング済み（すなわち無線ＰＡＮ通信接続済み）である場合に、第三者からの携帯端末のタッチがあったときは、その第三者の携帯端末のタッチを受け付けない構成であったが、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成であっても構わない。この構成について、図５５９を参照して説明する。図５５９は、変形例４に係るＮＦＣ作動処理を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ１６２においてペアリング済みでないと判定された場合、ステップＹａ３２１に進み、無線ＰＡＮ通信接続済みであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ３２２に進み、前の遊技者の無線ＰＡＮ通信切断の処理を行う。当該判断が偽なら、ステップＹａ１６３に進み、上述と同様にＮＦＣ通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。これにより、遊技者が座席を離れた場合、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

【６１８４】

また、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成は、以下のような構成であっても構わない。この構成について、図５６０を参照して説明する。図５６０は、図５５９とは異なるＮＦＣ作動処理を示すフローチャートである。ステップＹａ３２１において、無線ＰＡＮ通信接続済みであると判定された場合、無線ＰＡＮ通信切断待機コマンドが前の遊技者の携帯端末に送信される（ステップＹａ３２１ａ）。この無線ＰＡＮ通信切断待機コマンドは、前の遊技者の携帯端末において「まもなくこの無線ＰＡＮ通信は切断されます」などのお知らせ画像を表示させるためのコマンドである。次に、ステップＹａ３２１ｂに進み、切断待機時間（例えば６０秒）を経過したか否かが判断される。切断待機時間を経過すれば、ステップＹａ３２２に進み、上述と同様に無線ＰＡＮ通信切断処理が行われる。これにより、前の遊技者は、まだ遊技を実行中であれば戻って対処することができるし、すでに遊技を終えたのであればそのまま放置することができるので、前の遊技者の利益にも配慮しつつ、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

【６１８５】

＜変形例５＞

上述の実施例では、パチンコ機側での通信中処理における画面キャプチャ処理において、遊技者からのデータ送信要求があれば、リーチ演出毎にリーチ演出クライマックス画面データを無線ＰＡＮ通信ユニットで送信していたが、必ずしもリーチ演出毎に送信しなくてもよい。すなわち、画面キャプチャ処理は、上述の実施例では、特定のリーチ演出において行われる秘技渦潮演出のみであったが、その他にも秘技演出はリーチ演出の種別に応じて複数種類あり、秘技演出が行われる毎に画面キャプチャの機会が多数発生することが考えられる。この構成について、図５６１を参照して説明する。図５６１は、通信中処理（画面キャプチャ処理）を示すフローチャートである。

【６１８６】

具体的には、ステップＹａ２１３およびステップＹａ２１６において、画面データ送信要求があったと判断された場合に、リーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データは、一旦、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられたバッファ領域に格納される。このバッファ領域には、例えば、所定回数分のリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データを記憶できるものとする。ステップＹａ３３２では、格納された画面データが格納上限値（１０回分）であるか否かが判断される。当該判断が真であればステップＹａ３３３に進み、格納データを無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２で携帯端末へ送信する。当該判断が偽であれば本処理を終了し、バッファ領域が満杯になるまで格納が続けられる。なお、格納された画面データを送信するタイミングは、リーチ演出の回数に限らず、変動表示が所定回数（１００回）行われたタイミングや、大当たりに当選したタイミングや、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたタイミングなどでもよい。携帯端末では、格納されていたリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データをまとめて閲覧することができる。

【６１８７】

＜変形例６＞

上述の実施例では、遊技機側の切断処理において、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合に遊技機側が無線ＰＡＮ通信を切断する構成を例にとって説明していたが、無線ＰＡＮ通信の切断はこれ以外でもよい。本例では、携帯端末側の電源がオフされたり、携帯端末側から無線ＰＡＮ通信が切断されたりして無線ＰＡＮ通信が切断される状況を想定している。さらに本例では、切断後、所定時間を経過した場合には格納されたデータを消去するようにしているが、例外的に遊技者が所定時間内に再度携帯端末をタッチした場合にはデータが残されるようにしている。この構成について、図５６２を参照して説明する。図５６２は、変形例６に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。

【６１８８】

具体的には、ステップＹａ３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信が切断されたか否かを監視している。当該判断が真であれば、ステップＹａ３４２に進む。当該判断が偽であれば本処理を終了する。ステップＹａ３４２では、同じ遊技者の携帯端末によって再び無線ＰＡＮ通信に接続されたか否かが判断される。これは、無線ＰＡＮ通信接続の際に遊技者の携帯端末から送信された遊技者の携帯端末を特定する情報に基づいて判断される。当該判断が偽であれば、データ消去のための所定時間のカウントに進む（ステップＹａ３４３）。当該判断が真であれば、遊技者が再び無線ＰＡＮ通信に接続したので、データを消去せずに、本処理を終了する。ステップＹａ３４３では、所定時間（例えば３分）を経過したか否かが判断される。当該判断が真であれば格納されたデータ（カスタマイズの設定や画面データや遊技戦績のデータなど）を消去して本処理を終了する。当該判断が偽であれば、３分を経過するまで遊技者からの再接続があるか否かの判断を繰り返す。これにより、予期せぬ無線ＰＡＮ通信の切断があっても、所定時間内であれば再接続によってパチンコ機連動遊技を継続させることができる。

【６１８９】

また、上述した遊技機側の切断処理は、無線ＰＡＮ通信が開始されてから所定時間を経過すると自動的に切断される構成であってもよい。この構成について、図５６３を参照し

て説明する。図５６３は、図５６２とは異なる切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信が開始されたか否かを監視および判断している。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップＹａ３５２に進み、無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーを始動させる。無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーは所定時間（例えば１０分。もっと短い時間（１分）でもよい。）を計測する。ステップＹａ３５３では、この時間経過前に、遊技者が携帯端末側で切断操作（パチンコ機連動アプリケーションのログアウト）があったか否かが判断される。当該判断が真であればステップＹａ３５６へ進み、通信時間計測タイマーをクリアする。当該判断が偽であれば無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーが１０分を計測したか否かを判断する。当該判断が真であれば無線ＰＡＮ通信が切断される。当該判断が偽であればタイマー計測を続ける。これにより、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトせずに遊技を終了して離席した場合に、次の遊技者がパチンコ機連動アプリケーションによる設定変更を行えない事態を回避することができる。なお、上述の実施例においても、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合には、携帯端末が画面ＯＦＦ（スリープ状態）になったり、所定時間アプリを操作しないことで、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたものとみなすことができるため、延延と無線ＰＡＮ接続が続く訳ではないが、本例の方が短い時間で無線ＰＡＮ通信を切断することが可能となる。

【６１９０】

＜変形例７＞

上述の実施例では、通信切断するためには遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウト操作する必要があったが、携帯端末を所定箇所にかざすだけで通信切断できるようにしてもよい。この構成について、図５６４，図５６５を参照して説明する。図５６４は、変形例７に係る概念図である。図５６５は、変形例７に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０が設置されるホールには、切断用ＮＦＣを備えた機器が配置されている。パチンコ機１０が複数集まる島ごとに切断用ＮＦＣを設置してもよいし、ホールの出入り口に切断用ＮＦＣを設置してもよい。遊技者がパチンコ機Ａでの遊技を終了して離席する場合、携帯端末Ｙ３を操作して、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしていなくても、この切断用ＮＦＣに携帯端末Ｙ３をタッチすれば携帯端末Ｙ３から切断用ＮＦＣにパチンコ機Ａに係る無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２の機器名Ａとアドレスａとが送信される。切断用ＮＦＣは、ホールに設置されるパチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・と無線または有線で接続されている。切断用ＮＦＣは、この機器名Ａとアドレスａを含む切断要求（切断コマンド）をパチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・へ送信する。パチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・は、受信した切断コマンドが自らの無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対するものであるか否かを判断する。パチンコ機Ａは、この切断コマンドが自らの無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対するものであると判断すると、上述した切断処理を行う。このように、遊技者は、携帯端末Ｙ３を操作してパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトをしなくても、携帯端末Ｙ３を切断用ＮＦＣにタッチする簡単な操作だけで、無線ＰＡＮ接続を切断することができる。これにより、無線ＰＡＮ接続が切断されずに放置される事態を低減することができる。なお、切断用ＮＦＣは、パチンコ機１０に備え付けられていても構わないし、ＮＦＣ通信部Ｙ１がその機能を兼ね備えても構わない。

【６１９１】

図５６５を参照する。ステップＹａ３６１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、切断用ＮＦＣを介して、無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスを含んだ切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が真であればこの切断要求に含まれる無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスに一致しているか否かを判断する。当該判断が真であれば無線ＰＡＮ通信を切断する。切断要求を受信していない場合、および、切断要求に含まれる無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスに一致していない場

合は、無線ＰＡＮ通信を開始してから所定時間（１０分）を経過したか否かが判断される。無線ＰＡＮ通信を開始してから所定時間（１０分）を経過すれば上述のように無線ＰＡＮ通信を切断する。

【６１９２】

＜変形例８＞

上述の実施例では、あるパチンコ機１０に備えられた無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスとパスワードは、そのパチンコ機１０において共通に使用されるものであったので、これらの情報が不正に使用されて、他の遊技者が遊技を実行中に多重接続状態にされる可能性がある。このような多重接続状態（不正マルチアクセス）を防止する構成を採用しても構わない。この構成について図５６６を用いて説明する。図５６６は、不正マルチアクセス防止用切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ３７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウト操作がなされ、携帯端末から無線ＰＡＮ接続の切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップＹａ３７２へ進み、無線ＰＡＮ接続を切断する。その後、ステップＹａ３７３に進み、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信ユニットのパスワードを変更する処理を行い、ステップＹａ３７４においてＮＦＣ通信部から送信される無線ＰＡＮ通信ユニットのパスワードにもこの変更を反映させる。以上で本処理を終了する。これにより、不正マルチアクセスを防止することができる。

【６１９３】

＜変形例９＞

上述の実施例では、発展図柄ＨＺ中の変動表示（リーチ演出表示）を実行中に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしても、無線ＰＡＮ通信が確立できる構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、当該リーチ演出表示の実行中に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、ＮＦＣ通信部Ｙ１が携帯端末の接近操作を検出したという情報がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に到達しないようにＮＦＣ通信部Ｙ１を構成することもできる。これにより、第３図柄表示装置４２にデモ画面（通常画面），主装飾図柄ＳＺの変動表示が実行されているかリーチ演出表示が実行されているかに応じて、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができるか否かが変わるので、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができる状態か否かを容易に見分けることができる。

【６１９４】

＜変形例１０＞

上述の実施例では、ＮＦＣ通信確立に異常があると、ＮＦＣ通信を再試行（リトライ）する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、再試行動作を省略する構成とすることもできる。

【６１９５】

＜変形例１１＞

上述の実施例では、ＮＦＣ通信部Ｙ１を有していたが、赤外線通信を通じて携帯端末との情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード情報）の受け渡しが可能な赤外線通信部をＮＦＣ通信部Ｙ１の代わりに備える構成とすることもできる。この構成においても、携帯端末が赤外線通信部にかざされることで、赤外線通信を介して自動的に情報の受け渡しを行うことができる。また、これに対応して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段としてＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能を備えていたが、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知することができれば、赤外線通信作動処理における赤外線応答信号の検出を行う機能を備えるものでも構わない。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信接続状態において情報の出力態様の変更の受付けを実行可能とする変更受付実行手段として無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びペアリング・通信確立処理における接続応答信号の検出を行う機能を備えていたが、情報の出力態様の変更の受付けができる状態であれば、赤外線通信状態において情報の出力態様の変更の受付け

を実行するものでも構わない。
【６１９６】
＜変形例１２＞
上述の実施例では、ＮＦＣ通信は、無線ＰＡＮ通信の前段階の通信確立に必要な情報を携帯端末に送信する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、無線ＰＡＮ通信に関する構成を有さず、ＮＦＣ通信を通じて魚群カスタマイズ等を直接行う構成としてもよい。この場合、画面キャプチャによる容量の大きな画像（静止画、動画）の送受信には不向きであるが、魚群カスタマイズや遊技結果であれば問題なく送受信できる。この場合は、設定変更の度に携帯端末をかざして、ＮＦＣ通信状態を確立させることが必要な構成となる。
【６１９７】
＜変形例１３＞
上述の実施例では、ＮＦＣ通信では、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させなくてもＮＦＣ通信を正常に行える構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、ＮＦＣ通信を正常に行うには、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ（携帯端末接触面）に接触させることを必須とする構成とすることもできる。この場合、ＮＦＣ通信は、携帯端末をかざす距離が極近距離（例えば１ｃｍ以下）のような規格のものを選んでもよいし、ＮＦＣ通信部Ｙ１のアンテナＹ８の位置をより下側に下げることで携帯端末の接触が必要なように構成してもよい。この場合、携帯端末接触面には、携帯端末を接触させるよう求める表示をすることが好ましい（本実施例でも同じである）。これにより、遊技者による操作が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面に接触させる接触操作でなければ検出されないので、検出エラーがないように遊技者にしっかりと操作させることもできる。
【６１９８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙａ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装

置４５を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更が行われた状態で、それがリーチ停止直前のギリギリのタイミング（例えば、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミング。魚群演出直前のタイミング。）であるという条件が成立した場合に、現在の設定が「ふつう」であれば３０％，５０％，７０％の中の３０％を、この３０％の設定とは異なる予め定められた６０％の設定に変更し、６０％の設定に基づいた「少し多い」の魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能である。

【６１９９】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この無線ＰＡＮ通信接続状態において、情報の出力態様の変更（「ふつう」から「とても多い」への変更）が行われた状態で、所定の条件（変更受付がリーチ停止直前のギリギリのタイミング）が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定（「ふつう」）を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定（「少し多い」）に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【６２００】

具体的には、携帯端末の表示画面Ｙｐで多いアイコンＹ２６ｂをタップした状態で、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングにＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた場合に、「ふつう」「多い」「とても多い」の中から設定された現在の設定を、予め定められた特定の設定（例えば「少し多い」の設定）に変更し、特定の設定に基づいた態様（例えば６０％の魚群発生頻度）で情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である。したがって、リーチ演出の開始直前すなわち魚群Ｙｇの表示タイミング直前に設定変更があった場合であって、そのタイミングで変更設定の確認、対応するテーブルの読み出し、現在の設定との一致・不一致、テーブルの変更、変更完了の表示など適切な態様で変更後の魚群演出を行うための処理を行っていては間に合わない場合に、変更内容に関わらず特定のテーブルに基づいて演出を行うことで、設定変更を可能な限り長く受け付けることができ、遊技者は携帯端末を通じて可能な限り自由に設定変更操作をすることができる。その結果、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【６２０１】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６２０２】

本実施例の遊技機は（Ｙａ２）に関し、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力（所定事象）を検出するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能を備え、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が発生した場合に特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合に成立する。

【６２０３】

本実施例の遊技機は（Ｙａ３）に関し、所定事象は、検出が所定の時間が経過したタイミングで行われること、すなわち、検出手段によって時間の経過に合わせて検出されるリ

ーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力があった場合である。

【６２０４】

本実施例の遊技機は（Ｙａ４）に関し、所定事象は、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象である。

【６２０５】

本実施例の遊技機は（Ｙａ５）に関し、識別情報は、複数列の図柄が所定方向に装飾図柄ＳＺの高速変動可能であり、変更受付手段は、装飾図柄ＳＺの高速変動中に情報の出力態様の変更をリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能である。

【６２０６】

本実施例の遊技機は（Ｙａ６）に関し、変更受付手段は、装飾図柄ＳＺの高速変動中に情報の出力態様の再変更をリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能である。

【６２０７】

本実施例の遊技機は（Ｙａ７）に関し、変更受付手段は、遊技者による魚群発生頻度に属する「ふつう」，「多い」，「とても多い」の入力データうちの１つを受け付けることにより変更情報を認識する。

【６２０８】

本実施例の遊技機は（Ｙａ８）に関し、変更受付手段は、魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッションの各々について遊技者の選択を受け付ける。

【６２０９】

本実施例の遊技機は（Ｙａ９）に関し、変更受付手段は、設定完了魚群Ｙｓの表示させることが可能である。

【６２１０】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１０）に関し、変更受付手段は、変動中、ラウンド中になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の魚群カスタマイズ、遊技結果の記録を選別する。

【６２１１】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末を少なくともＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側（所定方向）からＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させた場合に接近操作を検出する。

【６２１２】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１２）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側から接近させ易く、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側以外から接近させ難いように配置（ＮＦＣ通信部Ｙ１のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン８１が配置）されている。

【６２１３】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば１秒間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果となる。

【６２１４】

本実施例の変形例９の遊技機は（Ｙａ１４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２がデモ画面（通常画面），主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行中に、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果となり、第３図柄表示装置４２が発展図柄ＨＺの変動表示（リーチ演出表示）を実行中に、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果とならない。

【６２１５】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定時間（例えば１秒間）、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したとしても、ペアリング済みでないことが成立していなければ無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果とならない。

【６２１６】

（Ｙａ１６）

本実施例の遊技機は（Ｙａ１６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１から離れ過ぎている場合，携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた時間が短すぎる場合，ＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合（ＮＦＣ通信部Ｙ１に対する携帯端末の接近を検出し難く、接近操作を検出できなかった場合）においても、所定期間（リトライ回数１０回ｏｒ検出時間経過後さらに１～２秒間）、接近操作の検出を継続する。

【６２１７】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１７）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末に対して放射されるＮＦＣ通信用電波を発することにより携帯端末の接近操作を示すＮＦＣの応答信号をサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信する。

【６２１８】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１８）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１の接近方向の奥側（携帯端末近接面Ｙ１ａの裏面側）には、携帯端末に対してＮＦＣ通信用電波を送信するアンテナＹ８および送信回路Ｙ４と、ＮＦＣ通信用電波を受信するアンテナＹ８と受信回路Ｙ５を備える。これにより、受信回路Ｙ５や受信回路Ｙ５やアンテナＹ８を気にすること無く、円滑に、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の接近方向に接近させることができる。

【６２１９】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１９）に関し、ＮＦＣ通信用電波を介して送信される送信情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード）または受信される受信情報（携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報）を記憶するロム（ＲＯＭ）Ｙ７，ラム（ＲＡＭ）Ｙ６を備える。

【６２２０】

本実施例の遊技機は（Ｙａ２０）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を接触もしくは非接触にさせる携帯端末近接面Ｙ１ａを備える部材であり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触もしくは非接触による接近操作を検出する。

【６２２１】

本実施例の変形例１３の遊技機は（Ｙａ２１）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を接触させる携帯端末接触面を備える部材であり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面に接触させる接触操作を検出する構成であってもよい。

【実施例７５】

【６２２２】

以降、実施例７５に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７５に係るパチンコ機は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例７５に係るパチンコ機１０は、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズ後、遊技者の設定変更操作によらないで魚群発生頻度が変わる点が実施例７４のパチンコ機１０と大きく異なる。また、リーチ種別によっては魚群のカスタマイズが一時的にできなくなる場合がある点も実施例７４のパチンコ機１０と異なる。

【６２２３】

＜遊技の流れ＞

本実施例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図５６７は、始動入賞に伴う変動表示中に遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす

ことで、魚群演出の頻度を５０％に設定した後の状態について説明している。すなわち、図５６７は、遊技者が携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐに表示された魚群カスタマイズ画面（図５３６（ｃ）参照）において、多いアイコンＹ２６ｂをタップし、その後、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすことで確立した無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末Ｙ３が保持する魚群カスタマイズに関する情報がパチンコ機１０のサブ制御装置２６２に送信された後の状態である。サブ制御装置２６２は、当該情報を受けて、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する変動中）に設定完了魚群Ｙｓをパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示させる。そして、サブ制御装置２６２は、繰り返されるリーチ演出の５０％に魚群演出を付加する制御を行う。遊技者が携帯端末Ｙ３上の魚群カスタマイズ画面において、多いアイコンＹ２６ｂを選択すると、魚群演出の頻度は５０％に設定される。

【６２２４】

図５６７では、魚群演出を伴うリーチ演出の結果が「７」「６」「７」でハズレとなった場合について説明している。また、図５６７では、リーチ演出の結果がハズレとなる前のリーチ演出中に始動入賞があったので、１つの保留が貯められている状態となっている。この保留は、将来プレミアムリーチに発展する保留である。パチンコ機１０の表示画面４２ａの下部には、当該変動を示す当該保留表示ＴＨと、保留を示す保留表示Ｈ１が表示されるが、保留表示Ｈ１は、プレミアムリーチに関したものであるので、通常の保留表示とは異なる配色がなされている。なお、本例では、プレミアムリーチは、大当たり確定の変動パターンコマンドが選ばれた場合のリーチ演出に対応させている。もちろん、大当たり期待度が高いが外れを含むリーチ演出に対応させてもよい。

【６２２５】

リーチ演出終了に伴う主装飾図柄列「７」「６」「７」の表示の後、保留表示Ｈ１に関する保留の消化が開始される。すると、主装飾図柄ＳＺは、３列とも高速変動の状態となる。この時の当該変動は、プレミアムリーチに関するものであるので、上述した遊技者の設定変更操作によらない。従って、パチンコ機１０の表紙画面４２ａの下部に表示される当該保留表示ＴＨは、通常の当該保留表示とは異なる配色がなされている。

【６２２６】

プレミアムリーチに関する保留の消化中に遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて魚群のカスタマイズを行ったとする。図５６７では、遊技者は、魚群演出の発生を「多い」設定から、「とても多い」設定に変更しようとしている。すなわち、遊技者は、魚群演出の頻度を５０％から７０％に変更しようとしている。

【６２２７】

本実施例で特徴的なのは、プレミアムリーチに発展する変動表示中には、遊技者の操作によらないで魚群演出の頻度が自動的に１０％になることである。この頻度は、遊技者が設定可能な頻度である３０％，５０％，７０％の何れでもない値であれば、１０％よりももっと小さい値であっても、１０％よりももっと大きい値であってもよい。このプレミアムリーチに発展する変動表示は、魚群演出の頻度を１０％にして各種演出が実行されるように設定されている。従って、図５６７に示すように、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が携帯端末を通じ、魚群演出の頻度を７０％に変更しようとしても「カスタマイズできません」といった魚群演出の発生頻度の変更ができないことを示す表示がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。なお、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が魚群演出の発生頻度を変更しようとしない場合は、当該表示は表示画面４２ａに表示されない。

【６２２８】

その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａの変動表示は、「６」「↓」「６」のプレミアムリーチを示す表示となる。この表示の後、魚群演出が行われる確率は１０％に過ぎない。しかしながら、魚群演出が実行される場合は、魚群演出が実行されない場合と比べて、プレミアムリーチが大当たりとなる可能性が高くなるように設定がなされている。したがって、魚群演出がプレミアムリーチ中に発生すると、大当たりの信頼度が高い。

【６２２９】
このように構成することで、携帯端末Ｙ３で頻繁に設定変更操作をしていれば、当該変動表示がプレミアムリーチに相当する変動パターンコマンドに基づくものである場合に、大当たりの可能性の非常に高いことを、高速変動中に「カスタマイズできません」という表示によって気づかせることができる。これは、プレミアムリーチに限らず、異なる期待度の変動パターンコマンドである場合に行ってもよい。携帯端末Ｙ３をかざした場合に、何回かに１回は「カスタマイズできません」を表示する構成でもよい。また、変動パターンコマンドの期待度に応じて、「カスタマイズできません」の表示させ方を変えてもよい。
【６２３０】
プレミアムリーチ中に魚群Ｙｇを表示させる場合は、図５６７に示すように、配色を通常の魚群とは異なる配色（例えば金色）とする。この金色の魚群Ｙｇを出現させる演出は、プレミアムリーチ演出に含まれる。そして、金色の魚群演出が終了すると、大当たり期待度が高いリーチ発展演出が実行され、リーチ発展演出の終了にともない、パチンコ機１０の表示画面４２ａの変動表示は、「６」「６」「６」で停止し、大当たりとなる。
【６２３１】
図５６７はその後の様子も説明している。プレミアムリーチにおける変動表示の結果が「６」「６」「６」で大当たりとなり、それに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、大当たりの種別に応じた遊技状態に基づく通常遊技に移行する。本例では、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けず、当該変動表示の終了後は変更前の設定に戻すことにしている。そのため、このときの魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の５０％に再設定される。従って、上述のように遊技者が魚群演出の頻度を７０％に変更しようとしても、その設定はパチンコ機１０に反映されることはない。遊技者が当該変更をプレミアムリーチに発展する変動表示中に実行しようとしたからである。なお、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けない代わりに、その変更は当該変動表示の終了後に反映させるようにしてもよい。
【６２３２】
＜魚群発生頻度変更の実際＞
本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５６８は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例７４における図５３９で説明したテーブルとほぼ同様であるが、プレミアムリーチについてのテーブルが含まれていることが図５３９とは大きく異なる。
【６２３３】
図５６８（ｃ）は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を１０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が１０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２５～２４０のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が１０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の１０％にする構成となっている。
【６２３４】
以降、実施例７５に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例７４において説明した魚群演出態様設定処理と、設定データ変更処理の中に実施例７４の制御とは異なる点を有している。
【６２３５】
＜設定データ変更処理＞
本実施例の設定データ変更処理は、プレミアムリーチに発展する変動表示中において魚

群カスタマイズを不可とし、プレミアムリーチ演出終了後に魚群カスタマイズを可能とする制御が実施例７４の設定データ変更処理に加えられている。この動作の流れを図５６９のフローチャートを参照しながら説明する。

【６２３６】

処理は、ステップＹａ１９１から始まり、当該ステップにおいて、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップＹｂ１０１に進み、後述する設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１９２に進む。その後の処理は、実施例７４の場合と同様である。

【６２３７】

ステップＹｂ１０１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１０２に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされる（ステップＹｂ１０３）。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面４２ａにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップＹｂ１０３は実行されない。

【６２３８】

ステップＹｂ１０４はその後の処理であり、当該ステップにおいては、当該変動が終了したか否かを判断するため、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。本例では、装飾図柄指定コマンドは、プレミアムリーチ演出の変動表示が終了するときに送出されるコマンドである。装飾図柄指定コマンドの代わりに、変動開始から変動終了までの時間をサブ制御装置のタイマーで計測する構成であってもよい。当該判断が真なら設定データ変更無効フラグがオフされ（ステップＹｂ１０５）、処理は終了となる。また、当該判断が偽ならステップＹｂ１０５は実行されずにそのまま処理は終了となる。

【６２３９】

＜魚群演出態様設定処理＞

本実施例の魚群演出態様設定処理は、プレミアムリーチに関する演出態様に関する制御と、上述した設定データ変更無効フラグをオンにする制御が実施例７４の魚群演出態様設定処理に加えられている。この動作の流れを図５７０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６２４０】

処理は、ステップＹｂ１１１から始まり、当該ステップにおいて、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。プレミアムリーチ変動パターンコマンドは、プレミアムリーチが実行される場合に送出されるコマンドである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４０に進む。その後の処理は、実施例７４の場合と同様である。

【６２４１】

ステップＹｂ１１１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１１２に進み、プレミアム魚群演出の頻度が１０％となっているプレミアム魚群発生パターン選択用テーブル（図５６８（ｃ）参照）を魚群演出判定用テーブルにセットする。ステップＹｂ１１３はその後の処理であり、設定データ変更無効フラグがオンされる。これにより、携帯端末を通じた遊技者による魚群カスタマイズの設定変更が一時的に不可能になる。ステップＹｂ１１４はその後の処理であり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される。魚群演出決定タイミングとは、魚群演出を行うか否かが判断されるタイミングである。当該判断が真なら処理はステップＹｂ１１５に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｂ１１５では、変動種別カウンタＣＳ２の値が０～２４の範囲内にあるか判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｂ１１６に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｂ１１６では、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。これにより金色の魚群Ｙｇがパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。当該ステップを終了すると処理は終了となる。

【６２４２】

本実施例のパチンコ機１０は以下のような変形実施が可能である。

【６２４３】
＜変形例１＞
上述の実施例では、プレミアムリーチ演出が終了すると、魚群演出の頻度をプレミアムリーチに発展する変動表示が実行される前の状態に戻すようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。図５７１に示す様に、プレミアムリーチ演出終了後の９変動（プレミアムリーチの変動中も含めると１０変動）にわたって魚群演出の頻度が１０％の状態を維持するように構成してもよい。プレミアムリーチ演出終了後から１０変動目の魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の５０％に再設定される。プレミアムリーチに発展する変動表示中および後の９変動における変動表示中は、上述した設定データ変更無効フラグがオンの状態であり、遊技者は携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができない。
【６２４４】
＜設定データ変更処理＞
本例の設定データ変更処理は、ステップＹａ１９１から始まり（図５７２参照）、当該ステップにおいて、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップＹｂ１０１に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１９２以降に進んで、遊技者の魚群カスタマイズに関する設定をパチンコ機内で反映させる。プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信しておらず携帯端末からの設定変更がある場合は、上述したステップＹａ１９２，ステップＹａ２０３，ステップＹａ２０５に進む。そして、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信するステップＹａ１９６が実行され、処理は終了となる。いずれも偽の場合は、処理は、ステップＹｂ１２１に進む。ステップＹｂ１２１では、プレミアムリーチ変動パターンコマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効フラグをオンにして処理は図５７３に記載のフローチャートに続く。当該判断が偽であれば、本処理を終了する。
【６２４５】
ステップＹｂ１０１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１０２に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされ（ステップＹｂ１０３）、処理は上述のステップＹｂ１２１に進む。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面４２ａにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップＹｂ１０３は実行されず処理は直接ステップＹｂ１２１に進む。
【６２４６】
＜設定データ変更無効処理＞
図５７３は、１０変動の間、携帯端末を通じた遊技者による魚群のカスタマイズを受け付けないようにするための処理である。処理は、ステップＹｂ１３１から始まり、設定データ変更無効期間カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｂ１３２に進み、偽なら処理はステップＹｂ１３４に進む。
【６２４７】
ステップＹｂ１３２では、設定データ変更無効フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効期間カウンタに１０が代入され（ステップＹｂ１３３）、処理はステップＹｂ１３４に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３３を介さず直接ステップＹｂ１３４に進む。
【６２４８】
ステップＹｂ１３４では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真の場合は、１０変動（プレミアムリーチ１変動＋後続の９変動）のうち、１変動が終了したことになるので、設定データ変更無効期間カウンタが１だけデクリメントされ（ステップＹｂ１３５）、処理はステップＹｂ１３６に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３５を介さず直接ステップＹｂ１３６に進む。

【６２４９】
ステップＹｂ１３６では、設定データ変更無効期間カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、プレミアムリーチ１変動を含んだ１０変動が終了しているので、設定データ変更無効フラグがオンされ（ステップＹｂ１３７）、処理は終了となる。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３７を介さずそのまま終了となる。
【６２５０】
＜魚群演出態様設定処理＞
本例の魚群演出態様設定処理は、図５７０で説明した動作手順と異なる点があるので、これについて説明する。より具体的には、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かの判断で（ステップＹｂ１１１）、当該コマンドを受信した場合、処理がステップＹｂ１１７に進む点が図５７０のフローチャートとは異なっている。この点について図５７４を参照して説明する。
【６２５１】
ステップＹｂ１１１おける判断が真である場合、処理は、ステップＹｂ１１７に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、上述したステップＹｂ１１２に進む。その後の処理は、図５７０のフローチャートと同様であるが、図５７４のフローチャートにおいては、図５７０のフローチャートにおけるステップＹｂ１１３，ステップＹｂ１１４が省略されていることが異なっている。すなわち、ステップＹｂ１１５の判断が偽の場合、ステップＹｂ１１６を介さず処理は終了となる。
【６２５２】
＜変形例２＞
上述の実施例では、プレミアムリーチに発展する変動表示中に金の魚群Ｙｇをパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示するように構成されていたが、本発明はこの構成に限られない。プレミアムリーチに発展する変動表示前の変動表示において金の魚群Ｙｇを表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。
【６２５３】
図５７５は本例の構成を説明している。図５７５は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の３０％から遊技者が所望の５０％に変更されている。そして、図５７５では、当該変動表示中に始動入賞があることで１つの保留が貯められ、この保留は、図５６７と同様、将来プレミアムリーチに発展する保留であるものとする。
【６２５４】
プレミアムリーチに係る保留が貯められた状態で、当該変動表示は、「６」「↓」「６」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は５０％に設定されているので、リーチ演出において５０％の確率で魚群Ｙｓが出現する。図５７５は、魚群Ｙｓが出現した場合について説明している。
【６２５５】
本例で特徴的なのは、通常の魚群Ｙｓの出現後、魚群演出の頻度が自動的に１０％に設定されることである。魚群演出の頻度が１０％に設定されると、遊技者は、プレミアムリーチ演出が終了するまで魚群のカスタマイズを行うことができない。すなわち、本例は、金の魚群Ｙｇに係る演出をプレミアムリーチに係る変動表示の前の変動表示において実行する構成となっている。したがって、図５７５の説明では、通常の魚群Ｙｓが出現した後、１０％の確率でプレミアムリーチに係る金の魚群Ｙｇが出現する。図５７５は、金の魚群Ｙｇが出現した場合について説明している。金の魚群Ｙｇは、次回の変動表示に期待が持てることを示す表示となっている。
【６２５６】
当該変動表示は、結局「６」「４」「６」のハズレ図柄で停止したものとする。この時

点においても１つの保留が貯められているので、ハズレ図柄の表示の後、この保留に関する変動表示が直ちに開始される。この新たな変動表示は、プレミアムリーチに発展する。図５７５はその様子をリーチ図柄「７」「↓」「７」で表現している。この時、図５７５においては金の魚群Ｙｇは表示されないように説明されているが、前回の変動表示において金の魚群Ｙｇが出現した場合、１００％の確率でリーチ図柄「７」「↓」「７」に金の魚群Ｙｇを出現させるようにしてもよいし、前回の変動表示において金の魚群Ｙｇが出現したか否かに関わらず１０％の確率でリーチ図柄「７」「↓」「７」に金の魚群Ｙｇを出現させるようにしてもよい。その後、図５７５の説明では、プレミアムリーチ演出の後、「７」「７」「７」で大当たりとなった様子が説明されている。この時点で、遊技者は、魚群のカスタマイズを行うことが可能となる。

【６２５７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｂ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能（情報出力制御手段）と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、高速変動中において「ふつう」から「多い」に設定変更が受け付けられると５０％の魚群発生頻度（第１態様）で魚群演出を出力し、５０％の魚群発生頻度で魚群演出を出力後、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に１０％の魚群発生頻度（第２態様）に変更して魚群演出を出力することが可能である。

【６２５８】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることがで

きる。この無線ＰＡＮ通信接続状態であっても、遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると遊技者の変更が受け付けられた態様で情報の出力を行うが、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチが保留されると遊技者の変更が受け付けられた態様とは異なる態様で出力することができる。つまり、上述した魚群演出の発生頻度が変更され、変更された発生頻度で魚群演出が出力された場合に、その後その魚群演出の発生頻度が変更されなければ、単にその変更された発生頻度で魚群演出が出力され続ける訳ではないので、魚群演出の発生頻度の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。その結果、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。

【６２５９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６２６０】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ２）に関し、第１態様と第２態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の魚群発生頻度によって規定される。

【６２６１】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ３）に関し、プレミアムリーチの変動表示中には、設定変更手段に設定の変更に関する指令が変更受付手段より出力されない。

【６２６２】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ４）に関し、情報出力制御手段が出力態様を第２態様に変更する際には、変更受付手段に、プレミアムリーチの変動表示における高速変動中、遊技者は携帯端末を通じて入力できない。

【６２６３】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ５）に関し、プレミアムリーチの変動の際には、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくなっている。

【６２６４】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ６）に関し、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第２態様に変更して情報の出力をすることができる。

【６２６５】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ７）に関し、第１態様での情報の出力がされた時の変動表示において第２態様に変更して情報の出力をすることができる。

【６２６６】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ８）に関し、第１態様と第２態様は、第１態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇ、第２態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇとすることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる。

【６２６７】

具体的には、遊技者による魚群発生頻度の変更と、特別な変動パターンコマンドによる魚群発生頻度の変更は、共通の魚群発生頻度を異ならせることにより、魚群演出の見せ方を異ならせることできる。

【実施例７６】

【６２６８】

以降、実施例７６に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７６に係るパチンコ機は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例７６に係るパチンコ機１０は、この機能に加えて、パチンコ機１０本体側でも魚群のカスタマイズを実行することができ、パチンコ機１０本体側で魚群などの図柄変動中の演出のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっている。もちろん、本例のようなカスタマイズは、図柄変動中の演出に限らず、ラウンド遊技中の演出、デモ画面表示中の演出であってもよいことは、これまでの他の実施例と同じである。

【６２６９】

実施例７６におけるパチンコ機１０は、上述した魚群演出の出力態様等を変更可能な態

様変更操作手段である携帯端末を通じた設定変更が可能であるが、さらに、デモ画面、通常画面（遊技中において高速変動中、大当たりラウンド中でない状態の画面）において、上述した携帯端末に寄らないで魚群演出の出力態様等の変更要求が可能な別操作手段（物理ボタン）である決定ボタン８１を操作すると、図５７６に示すように、音量の変更、光量の変更、魚群カスタマイズに関する遊技者の設定を可能とする項目の選択画面が表示画面４２ａに表示される。このときの表示画面４２ａには「項目を選択してね」といった項目の選択を促す表示がされ、当該表示の下に「１．音量変更」「２．光量変更」「３．カスタマイズ」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図５７６における項目選択画面は、決定ボタン８１を押下した直後の様子を示しており、音量変更に関するアイコンが強調表示されている。この状態で決定ボタン８１を押下すると、表示画面４２ａの表示は音量変更に関する設定画面に切り替わる。音量の変更は物理ボタンである左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【６２７０】

図５７６における項目選択画面において、音量変更に関するアイコンが選択されている状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「２．光量変更」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、表示画面４２ａの表示は光量変更に関する設定画面に切り替わる。光量の変更は左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【６２７１】

一方、図５７６における項目選択画面において、「３．カスタマイズ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、表示画面４２ａの表示は魚群カスタマイズに関する設定画面に切り替わる。魚群のカスタマイズは左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【６２７２】

魚群のカスタマイズ画面において、このときの表示画面４２ａには「カスタマイズ」といった表示がされ、当該表示の下に「ふつう」「やや多い」「非常に多い」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図５７６における魚群のカスタマイズ画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ふつう」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「やや多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、やや多くなるように変更される。「非常に多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、非常に多くなるように変更される。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【６２７３】

図５７６における項目選択画面において、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することにより「戻る」アイコンを強調表示させることも可能である。「戻る」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、項目選択画面の表示は終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【６２７４】

＜遊技の流れ＞

続いて実施例７６に係る遊技の流れについて説明する。図５７７は、主装飾図柄が「７」「１」「２」で停止している通常画面を示しており、遊技者は、この通常画面が表示される前に既に携帯端末Ｙ３を通じて魚群演出の頻度を７０％に変更しているものとする。この状態で遊技者がパチンコ機１０に付属の決定ボタン８１，左選択ボタン８２，右選択

ボタン８３を通じて所定の操作をすれば、魚群演出の頻度を「非常に多い」に関する設定に変更することができる。このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の８０％であり、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％，５０％，７０％の何れでもない。仮に、遊技者がパチンコ機１０の操作により、魚群演出の頻度を「やや多い」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の６５％となり、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％，５０％，７０％の何れでもない。

【６２７５】

仮に遊技者がパチンコ機１０の操作により、魚群演出の頻度を「ふつう」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の３０％となる。この頻度は、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％と同じである。

【６２７６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出の頻度が「非常に多い」に設定されると、図５７７に示すように設定完了魚群Ｙｓを通常画面上に表示させる。これにより、遊技者は魚群のカスタマイズが完了したことを認識することができる。図５７７はその後、始動入賞により高速変動が実行される様子までを説明している。

【６２７７】

このように、本例では、パチンコ機１０本体側で魚群のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっているので、演出のカスタマイズに際して携帯端末だけでなく演出ボタンを積極的に利用させることができる。これにより、演出ボタンの利用に関して遊技者の興味を引き起こさせることができる。

【６２７８】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５７８は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例７４における図５３９で説明したテーブルとほぼ同様であるが、物理ボタンに関するテーブルが含まれていることが図５３９とは大きく異なる。

【６２７９】

図５７８（ｃ）は、物理ボタンを操作して魚群のカスタマイズが実行された場合において、魚群演出の発生頻度を３０％，６５％，８０％にするときに参照されるテーブルである。このうち３０％の頻度に係る変動種別カウンタＣＳ２と魚群演出の関係は既に説明済みである。一方、物理ボタンの操作により頻度が６５％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１５６のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１５７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が６５％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の６５％にする構成となっている。

【６２８０】

物理ボタンの操作により頻度が８０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１９２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１９３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が８０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の８０％にする構成となっている。

【６２８１】

以降、実施例７６に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、決定ボタン入力監視・演出処理に特徴を有している。

【６２８２】

＜決定ボタン入力監視・演出処理＞

本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理について図５７９のフローチャートを参照しながら説明する。本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、具体的には実施例１における同名の処理とほぼ同様であるが、ステップＳ２３１３において通常画面表示フラグが１のとき、およびステップＳ２３１４におけるデモ画面表示フラグが１のとき処理がステップＹｃ１０１に進む点が異なっている。ステップＹｃ１０１では、表示用操作画面表示コマンドがセットされる。この処理は、図５７６で説明した項目選択画面を表示画面４２ａに表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップＹｃ１０２に進み、音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更が実行される。この処理については後述する。

【６２８３】

本実施例においては、変動表示中は物理ボタンを通じた魚群のカスタマイズができない構成となっている。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップＳ２３１６において、高速変動中フラグが１ならば、処理はステップＹｃ１０３に進み、表示用操作画面表示コマンドがセットされる構成となっている。この処理は、図５７６で説明した項目選択画面を表示画面４２ａに表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップＹｃ１０４に進み、音量、光量に係る設定データの変更が実行される。この場合における項目選択画面には、魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。

【６２８４】

なお、音量、光量に係る設定の変更は、ラウンド遊技に係るオープニング演出開始から５秒経過した時点から可能となる。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップＳ２３１７において、オープニング開始から５秒が経過したならば、処理が上述のステップＹｃ１０３に進むように構成されている。

【６２８５】

このように、本例においては、デモ画面表示中に決定ボタン８１を押下することで演出のカスタマイズが可能となっているが、デモ画面表示中に限らず、上述した実施例のように変動表示中にも決定ボタン８１を介したカスタマイズが可能となっていてもよい。その際は、カスタマイズ画面に変動表示を小さく重畳させるなど変動表示に配慮することが好ましい。また、本例では、デモ画面表示中に決定ボタン８１を押下することで演出のカスタマイズが可能となる構成であったが、上述した携帯端末とは異なる態様で魚群演出の出力態様等を変更可能な別態様操作手段であれば、デモ画面表示中に左選択ボタン８２もしくは右選択ボタン８３またはその他の操作ボタンを押下することで演出のカスタマイズが可能となる構成であってもよい。

【６２８６】

＜音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更処理＞

以降、上述のステップＹｃ１０２について図５８０を参照しながら具体的に説明する。当該処理は、ステップＹｃ１１１から始まり、音量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１２に進み、音量変更操作に応じた音量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｃ１１３に進む。

【６２８７】

ステップＹｃ１１３では、光量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１４に進み、光量変更操作に応じた光量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｃ１１５に進む。

【６２８８】

ステップＹｃ１１５では、魚群のカスタマイズに関する選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１６に進む。当該判断が偽なら処理は終了となる。

【６２８９】

ステップＹｃ１１６では、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として

、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１１７に進む。ステップＹｃ１１７では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１１８）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１８を介さずそのまま終了となる。

【６２９０】

ステップＹｃ１１９は、ステップＹｃ１１６の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、やや多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１２０に進む。ステップＹｃ１２０では、現在の設定が、やや多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、やや多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１２１）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１２１を介さずそのまま終了となる。

【６２９１】

ステップＹｃ１２２は、ステップＹｃ１１９の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、非常に多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１２３に進む。ステップＹｃ１２３では、現在の設定が、非常に多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、非常に多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１２４）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１２４を介さずそのまま終了となる。

【６２９２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｃ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、魚群演出の表示態様と関連付けられた「ふつう」，「多い」，「とても多い」の複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能（情報出力制御手段）と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、情報出力制御手段は、携帯端末での設定変更操作（所定の操作態様）で遊技者による「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれ

かの魚群発生頻度（第１の出力態様）への変更が受け付けられた「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態であっても、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作による「非常に多い」に設定変更がなされると、情報の出力態様を８０％の魚群発生頻度へ変更し、「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度（第２の出力態様）で情報を出力することが可能である。

【６２９３】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態で、携帯端末での設定変更操作で「ふつう」，「多い」，「とても多い」のいずれかに設定変更された状態であっても、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作により携帯端末での設定変更操作とは異なる設定（「ふつう」，「やや多い」，「非常に多い」）のいずれかに設定変更することができるので、出力される情報の出力態様を第１の出力態様と第２の出力態様とに異ならせることで、遊技者を設定変更操作に飽きさせないようにすることができる。その結果、携帯端末での設定変更操作（近接操作）で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に携帯端末での設定変更操作で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

【６２９４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６２９５】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ２）に関し、所定の操作態様は、携帯端末の操作態様であり、所定の操作態様に依らない操作態様は、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作態様である。

【６２９６】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ３）に関し、遊技に関する第１の制御を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１より種々の信号を受信して、第２の制御を実行する音声出力回路、表示制御装置４５を備え、要求は、第２操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号（所定の信号）に基づいて生成される。

【６２９７】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ４）に関し、所定の信号は、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変化（所定の変化）を生じさせる場合に生成される信号である。

【６２９８】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ５）に関し、所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な魚群Ｙｇにおける魚群発生頻度・色・数の変化である。

【６２９９】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ６）に関し、情報出力制御手段は、図柄変動表示の実行中（高速変動中）、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行する。

【６３００】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ７）に関し、情報出力制御手段は、所定の操作態様での遊技者の操作は、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行を妨げない。

【６３０１】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ８）に関し、情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく

識別情報の変動表示を実行している場合、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行しない。

【６３０２】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ９）に関し、第２の出力態様は、予め定められた単一の「非常に多い」の魚群発生頻度であってもよい。

【６３０３】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ１０）に関し、第１の出力態様よりも第２の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である。

【実施例７７】

【６３０４】

以降、実施例７７に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７７に係るパチンコ機は、実施例７４に係るパチンコ機１０同様、魚群演出のカスタマイズが可能な構成となっている。実施例７７に係るパチンコ機１０は、遊技処理である第３図柄表示装置４２での図柄の変動表示処理中（高速変動中だけでなくリーチ表示中も含む。第１処理中）に、遊技中に任意のタイミングで発生する任意発生処理である他の特定の処理（第２処理）が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点が実施例７４に係るパチンコ機１０と大きく異なる。以下では、他の特定の処理として始動入賞処理および先読み抽選処理に基づいてプレミアムリーチの保留が発生した場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点が実施例７４に係るパチンコ機１０と大きく異なる。なお、本例は、プレミアムリーチの保留は、第１から第４保留領域までの保留を念頭に説明するが、当該保留領域への保留であっても成立する。

【６３０５】

＜遊技の流れ＞

以降、本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図５８１は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の５０％から遊技者が所望の９０％に変更されている。なお、本例では演出効果を高めるために、後述するようにデフォルトの魚群発生頻度および遊技者によるカスタマイズ操作により変更可能な魚群発生頻度を今までの実施例よりも高い設定としている。そして、図５８１では、当該変動表示処理中に始動入賞処理があることで１つの保留が貯められている。この保留は、先読み抽選処理に基づいて通常の保留であり、大当たり確定（もしくはほとんど確定）を示唆するプレミアムリーチに発展しないと判定されている。

【６３０６】

保留が１だけ貯められた状態で、当該変動表示は、「６」「↓」「６」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は９０％に設定されているので、リーチ演出において９０％の確率で魚群Ｙｓが出現する。図５８１は、魚群Ｙｓが出現した場合について説明している。

【６３０７】

この状態で、始動入賞が生じると、もう一つの保留が貯められ、保留の総数は２となる。２つ目の保留は、本例での最初の説明では、先読み抽選処理に基づいて、通常の保留とは異なり、プレミアムリーチに発展する保留であると判定されているものとし、本例での後の説明では、先読み抽選処理に基づいて、プレミアムリーチ以外に発展する保留であると判定されているものとする。

【６３０８】

また、本実施例が実施例７５の場合と異なる点は、２つ目の保留がその保留発生時点ではプレミアムリーチに発展する示唆がないこともある。実施例７５の場合には、保留表示Ｈ１は、プレミアムリーチに関したものであるので、通常の保留表示とは異なる配色がなされていたが、本実施例においては、保留発生時点では保留に係る変動表示がプレミアムリーチになるかどうか分からないようにしているので、保留表示Ｈ２は、通常の保留表示

と同じ配色がなされている。従って、本実施例においては、保留表示だけでは遊技者がプレミアムリーチを予感することはできない。なお、プレミアムリーチになるかどうかは分からないが、大当たりが発生する可能性があることを示唆する保留変化を行わせてもよい。

【６３０９】

本実施例で特徴的なのは、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞によって魚群演出の発生頻度が変更される場合があることである。すなわち、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞に係る保留がプレミアムリーチに発展する場合、魚群演出の頻度が自動的に１０％に設定される。以降、図５８１を参照して魚群演出の頻度が自動的に設定される様子を具体的に説明する。

【６３１０】

図５８１においては、プレミアムリーチの可能性がある保留が貯められたときの変動表示が「６」「４」「６」でハズレ表示となった状態を示している。当該状態の後、プレミアムリーチの可能性がある保留が貯められていると「凪！？ゾーン」という魚群が現れにくい状態になる可能性があることを暗示する表示がなされる。この表示に合わせて図５８１に示すように、魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンスであることを示す文字画像の表示を行ってもよい。

【６３１１】

図５８１における説明は、その後、２つの場合に分かれる。第１の場合は、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展する場合である。「凪！？ゾーン」に関する表示がなされた後、１つ目の保留の消化が開始されるが、２つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展するものであった場合、１つ目の保留の消化時から魚群演出の頻度が自動的に９０％から１０％に設定される。すると、１つ目の保留が通常のリーチに発展したとしても、魚群演出が実行されない可能性が高い。「凪！？ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、１つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されなかったことで、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展するのではないかという期待を持つことができる。なお、プレミアムリーチの保留が発生する前に貯まっている保留の数が多いほどこの期待感が高くなるので、変動中は保留を多く貯めることが好ましい。

【６３１２】

第２の場合は、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展しない場合である。「凪！？ゾーン」に関する表示がなされた後、１つ目の保留の消化が開始されるが、２つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展しないもの（例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチ）であった場合、魚群演出の頻度は自動的に変更されることはなく、９０％の状態を維持する。すると、１つ目の保留において、魚群演出が実行される可能性が高い。「凪！？ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、１つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されたことで、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展しないのではないかという予想をすることができる。

【６３１３】

もっとも、第１の場合において魚群演出が実行される場合もあるし、第２の場合において魚群演出が実行されない場合もある。したがって、魚群演出のみによってはプレミアムリーチの到来を完全に言い当てることはできない。しかしながら、遊技者としては、予め魚群演出の頻度を高くする設定変更を行っておくことで、魚群演出の頻度が始動入賞により自動的に低く変更されれば始動入賞に伴う保留がプレミアムリーチに発展することを知っているので、遊技者は、魚群の出現の仕方の変化に注目して遊技を楽しむことができる。

【６３１４】

図５８１は、第１の場合において１つ目の保留消化に係る変動表示が「５」「６」「５」のハズレとなり、２つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。２つ目の保留消化に係る変動表示は、魚群発生頻度は１０％のまま維持されるので、プレミアムリーチに発展することが示唆されている。

【６３１５】
なお、後述するように例えばこの２つ目の保留が大当たり期待度の高いスーパーリーチである場合には、魚群発生頻度を３０％に設定する。これにより、例えば保留消化に係る変動表示において、全く魚群Ｙｇが出なければプレミアムリーチの可能性が高いかもしれないという期待感を抱かせ、１回くらい魚群Ｙｇが出ればプレミアムリーチではないが大当たり期待度が高いスーパーリーチであるかもしれないという期待感を抱かせることができる。
【６３１６】
また、図５８１は、第２の場合において１つ目の保留消化に係る変動表示が「５」「６」「５」のハズレとなり、２つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。２つ目の保留消化に係る変動表示は、将来プレミアムリーチに発展しない（例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチである）ので、魚群発生頻度は９０％のままである。したがって、この２つ目の保留消化に係る変動表示においても魚群Ｙｇが頻繁に出現していれば、「凪！？モード」にはなっているものの、遊技者はプレミアムリーチの可能性は低いことに気付かせることができる。なお、第２の場合においては、「凪！？モード」は、例えば３０変動に１回の割合で表示されるものとすればよい。
【６３１７】
＜魚群発生頻度変更の実際＞
本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５８２は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図５８２（ａ）は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する５０％，８０％，９０％の何れかにするときに参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１２０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１２１～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の５０％にする構成となっている。
【６３１８】
また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１９２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１９３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の８０％にする構成となっている。
【６３１９】
一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２１６のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２１７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の９０％にする構成となっている。
【６３２０】
図５８２（ｂ）は、上述した第２の場合において、魚群演出の発生頻度を７０％にするときに参照されるテーブルである。これは、左停止状態において遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合に参照されるテーブルである。頻度が７０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１６８のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１６９～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が７０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の

頻度をリーチ演出の７０％にする構成となっている。
【６３２１】
図５８２（ｃ）は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を１０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が１０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２５～２４０のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が１０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の１０％にする構成となっている。
【６３２２】
図５８２（ｄ）は、大当たり期待度が高いスーパーリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を３０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が３０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～７２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が７３～２４０のとき、スーパーリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が３０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の３０％にする構成となっている。
【６３２３】
なお、魚群演出の頻度が１０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最高となり、魚群演出の頻度が３０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はやや高くなる。魚群演出の頻度が５０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、また、魚群演出の頻度が８０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が９０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低となる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。
【６３２４】
以降、実施例７７に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例７４において説明した魚群演出態様設定処理の中に実施例７４の制御と異なる点を有している。
【６３２５】
＜魚群演出態様設定処理＞
本実施例の魚群演出態様設定処理は、実施例７４と異なり、ステップＹｄ１０１から始まり、通常状態中もしくは図柄変動処理の実行中のような遊技処理中の任意のタイミングで、当該保留領域もしくは第１から第４保留領域に、始動入賞処理および先読み抽選処理のような任意判定処理が実行されることによってプレミアムリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される（図５８３参照）。当該判断が真なら、図５８２（ｃ）で説明したプレミアムリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され（ステップＹｄ１０４）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１０２に進む。
【６３２６】
ステップＹｄ１０２では、当該保留領域もしくは第１から第４保留領域にスーパーリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される。当該判断が真なら、図５８２（ｄ）で説明した大当たり期待度が高いスーパーリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され（ステップＹｄ１０３）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１４０に進む。その後の処理は、実施例７４の魚群演出態様設定処理と同様である。これにより、その後の保留消化に係る変動表示において、魚群演出決定タイミングに達した場合に（ステップＹａ１４０）、このプレミアムリーチテーブルもしくはスーパーリーチテーブルを参照した魚群演出が行われる。そして、プレミアムリー

チもしくは大当たり期待度が高いスーパーリーチの保留に係る変動表示が終了すると、魚群演出頻度は遊技者の設定した頻度に戻される。

【６３２７】

＜変形例１＞

上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述した実施例では、

第３図柄表示装置４２での図柄変動表示処理中に、他の特定の処理が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更されるものであったが、これは図柄変動表示処理に限らず大当たり遊技状態を実行させる処理であっても構わない。この場合、他の特定の処理は、大当たりラウンド遊技が実行される前に発生するＶ入賞口への入球検出処理とてもよい。そして、本例は、Ｖ入賞を契機として画面キャプチャを実行する構成に関している。

【６３２８】

＜遊技の流れ＞

図５８４は、本例に係る遊技の流れについて説明している。図５８４に係るパチンコ機１０は、始動入賞に伴い変動表示が例えば「７」「７」「７」で当たり目となり、その後のＶ入賞により大当たりに関するラウンド遊技が実行される構成である。図５８４は、始動入賞に伴う変動表示がバトル演出に発展し、バトル演出の結果がプレイヤーＰＹの勝利で終了した状態から説明を開始している。このときの変動表示は「７」「７」「７」で当たり目となっているが（図５８４（ａ）参照）、上述したように本例の遊技機は、これをもって直ちにラウンド遊技に移行せず、ラウンド遊技を発生させるには、右打ち遊技に係るＶ入賞が必要となる。そこで、本例のパチンコ機１０は、「右打ちでＶを狙って下さい。」という文字が表示画面４２ａに表示される（図５８４（ｂ）参照）。この表示の直後、第３図柄表示装置４２ではプレイヤーＰＹが上述した秘技渦潮よりもさらにレアな秘技大渦潮を成し遂げようとする動画が表示される。遊技者がＶ入賞させることができれば秘技大渦潮を成し遂げた画像が表示され、遊技者がＶ入賞させることができれば（右打ちすればＶ入賞するので、遊技者が右打ちを行わなければ）秘技大渦潮に失敗した画像が表示される。この時点でＶ入賞が発生すると、遊技を盛り上げる秘技大渦潮を成し遂げたことに関する動画演出が実行され（図５８４（ｃ）参照）、その後ラウンド遊技に移行する（図５８４（ｄ）参照）。したがって、図５８４（ｂ）に示す様に「右打ちでＶを狙って下さい。」が表示画面４２ａに表示されるときに「大渦潮が出たらラウンド突入」といった今後の遊技の流れを示す表示を追加で行ってもよい。

【６３２９】

本例で特徴的なのは、図５８４（ｂ）に示す右打ち遊技に係るＶ入賞待機状態において、Ｖ入賞が発生すると、自動で秘技大渦潮の画面がキャプチャされ、キャプチャされた画像データが自動で携帯端末Ｙ３に送信されることである。もっとも、このような動作が実行されるには、秘技大渦潮演出の前に遊技者が携帯端末Ｙ３を通じてリーチクライマックス画面キャプチャを行う旨の設定をパチンコ機１０に対して行っておく必要がある。また、画像データが自動で携帯端末Ｙ３には、送信されるには、無線ＰＡＮ通信が接続状態となっている必要がある。

【６３３０】

本例において秘技大渦潮演出が発生すると、その様子がキャプチャされ自動で携帯端末Ｙ３に送信される。画像データの送受信が成功すれば、携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐには、「受信完了」という文字が表示される。図５８４で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３に大渦潮演出に係る画面が送信されている。したがって、遊技者は、図５８４（ｅ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示させることができる。

【６３３１】

＜ミッション関連処理・遊技結果出力処理＞

以上のような秘技大渦潮演出に係る画面に関する動作は、ミッション関連処理・遊技結果出力処理により実行される（図５８５参照）。当該処理は、実施例７４で説明した同名

の処理と同様であるが、本例の処理はステップＹａ２２３以降が実施例７４の処理とは異なる。

【６３３２】

すでに大当たりオープニングコマンドを受信し、秘技渦潮の画像キャプチャの特典を受けた後、ステップＹａ２２３において、大当たりオープニングコマンドの受信がないと判定されると、処理はステップＹｄ１１１に進み、Ｖ入賞コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、秘技大渦潮に係るレア特典画像データが無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に送信されて（ステップＹｄ１１２）処理は終了となる。ステップＹｄ１１１の判断が偽なら、処理はステップＹｄ１１２を介さずそのまま終了となる。

【６３３３】

＜変形例２＞

変形例２は、魚群のカスタマイズ操作を行った後、一定期間を経過すると、魚群発生頻度を変化させる構成である。本例では、一定期間（例えば設定変更を行った変動中も含めて１００変動）を経過すると、例えば設定された魚群のカスタマイズを継続するか否かを定期的に遊技者に選択させる構成である。なお、本例では、とくに魚群発生頻度を高くすることを意図していないので、上述までの実施例のようにデフォルトで３０％の魚群発生頻度が設定されていた例を用いて説明する。図５８６は、本例の遊技の流れについて説明している。図５８６では、魚群演出の頻度が５０％となるように携帯端末を通じ遊技者による魚群のカスタマイズが既に行われた後の状態を示しており、リーチ演出に伴い、魚群演出の頻度が５０％に設定されたことで表示された魚群Ｙｇについて説明がされている。当該リーチ演出に伴う変動表示は「６」「４」「６」でハズレとなり、以降、９９変動の間、魚群演出の頻度は５０％の状態で遊技が続行されたものとする。なお、この間、遊技者による携帯端末を通じた魚群のカスタマイズに関する設定はなされなかったものとする。この場合、遊技者はそろそろこの５０％での魚群演出に飽きている可能性があるので、パチンコ機１０は、異なる魚群発生頻度に変更してはどうかという問いかけを行うのである。

【６３３４】

図５８６は、「６」「４」「６」でハズレとなった変動を含めて１００変動が実行された後初めてパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示されたリーチ演出を示している。このリーチ演出では５０％の確率で魚群Ｙｇが出現する。当該リーチ演出においては、魚群設定を元に戻しますか？という文字が表示画面４２ａに表示される。この他、表示画面４２ａには、「ＹＥＳ」アイコンと「ＮＯ」アイコンが表示される。図５８６における魚群頻度設定画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ＹＥＳ」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「ＹＥＳ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、３０％に変更される。「ＮＯ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は５０％の状態から変更されない。図５８６は、決定ボタン８１押下後、変動表示が「５」「↓」「５」のリーチ状態になるまでを説明している。なお、一定期間を経過したときの魚群発生頻度は、デフォルトに戻すだけでなく、別の頻度に変える、例えばもっと高い頻度（例えば上述したデフォルトが５０％の設定）にするものであってもよい。

【６３３５】

＜設定データ変更処理＞

本例の設定データ変更処理は、実施例７４における同名の処理と同様である。すなわち、本連の設定データ変更処理は、図５８７に示されているが、この部分は、実施例７４と同様である。異なる点は、ステップＹａ１９６以降にステップＹｄ１２１～Ｙｄ１２７が追加されていることである。

【６３３６】

ステップＹａ１９６が実行されたか、ステップＹａ１９１の判断が偽だったか、ステップＹａ２０５の判断が偽だった場合、処理は、ステップＹｄ１２１に進み（図５８８参照

）、設定データの変更があったか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ無変更期間カウンタが１００にセットされ（ステップＹｄ１２２）、処理はステップＹｄ１２３に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１２２を介さず直接ステップＹｄ１２３に進む。

【６３３７】

ステップＹｄ１２３では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更期間カウンタが１だけデクリメントされる（ステップＹｄ１２４）、処理はステップＹｄ１２５に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｄ１２４を介さず直接ステップＹｄ１２５に進む。

【６３３８】

ステップＹｄ１２５では、設定データ無変更期間カウンタが０か否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更フラグがオンされた（ステップＹｄ１２６）後、表示用設定復帰指定コマンドがセットされて（ステップＹｄ１２７）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１２６，ステップＹｄ１２７を介さず処理は終了となる。

【６３３９】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理は、実施例７４における同名の処理と同様である。すなわち、本連の魚群演出態様設定処理は、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図５８９参照）。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＹｄ１３１に進む。

【６３４０】

ステップＹｄ１３１では、設定データ無変更フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｄ１３２に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１４１に進み、その後の処理は実施例７４の魚群演出態様設定処理と同様である。当該判断が真なら、処理はステップＹｄ１３２に進み表示画面４２ａの「ＹＥＳ」アイコンが選択されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群演出の頻度がふつうとなるように（３０％となるように）テーブルの設定が実行され（ステップＹｄ１３３）、処理はステップＹｄ１３４に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１３３を介さず直接ステップＹｄ１３４に進む。

【６３４１】

ステップＹｄ１３４では、設定データ無変更フラグがオフされる。その後、処理はステップＹａ１４４に進む。後の処理は、実施例７４の魚群演出態様設定処理と同様である。

【６３４２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｄ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態

様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、少なくとも第１図柄／第３図柄変動表示処理（第１処理）、第１図柄／第３図柄変動表示処理とは異なる始動入賞処理（第２処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１／サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、遊技者による情報の出力態様の変更をＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が受け付け可能な第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度（第１の出力態様）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度（第２の出力態様）とし、「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度で情報を出力することが可能である。

【６３４３】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度とし、「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能であるので、第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその魚群発生頻度で出力され続ける訳ではないので、遊技者が意図せぬタイミングで魚群発生頻度が変わる演出を見せることができる。その結果、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【６３４４】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６３４５】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ２）に関し、第１処理は、始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる第１図柄／第３図柄変動表示処理である。また、本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｙｄ２）に関し、第１処理は、変動表示が大当たり結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な、Ｖ入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技を実行させる処理であってもよい。

【６３４６】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ３）に関し、第２処理は、変動表示の実行中に実行される始

動入賞処理である。また、本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｙｄ３）に関し、第２処理は、Ｖ入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技の実行中に実行されるＶ入賞発生処理であってよい。

【６３４７】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ４）に関し、第２処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない始動入賞処理である。

【６３４８】

本実施例（変形例２）の遊技機は（Ｙｄ５）に関し、第２処理は、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから設定変更を行った変動中も含めて１００変動が経過すると実行されるデフォルトの魚群発生頻度に復帰させる処理であってもよい。

【６３４９】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ６）に関し、第１処理は、遊技において実行される通常処理としての第１図柄／第３図柄変動表示処理であり、第２処理は、第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理としての始動入賞処理である。

【６３５０】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ７）に関し、第２の出力態様は、第２処理の内容に応じて予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度のうちの一つの出力態様である。また、本実施例の遊技機は（Ｙｄ７）に関し、第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の「少ない」または「とても少ない」いずれかの魚群発生頻度のみであってもよい。

【６３５１】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ８）に関し、第２処理は、遊技の状態の変化（演出状態の変化）を遊技者に認識させる、保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った可能性があることを報知する、「凪！？ゾーン（魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンス！）」のようなゾーン変化を知らせる画像表示が行われるときに実行される。

【６３５２】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ９）に関し、第１の出力態様と第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する魚群発生頻度（共通の設定値）によって規定される。

【６３５３】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ１０）に関し、第２処理が実行される場合は、ＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない。これは、他の実施例のように保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った場合に遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けを不可とすることで、変更の受け付けがなされない状態であってもよいし、遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けは可能であるが、変更の受け付けがなされていない状態であってもよい。

【６３５４】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ１１）に関し、第２処理は、始動入賞処理の実行を契機としてプレミアムリーチの表示がされるまでＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対する遊技者への受け付けを無効としてもよい。なお、「プレミアムリーチの表示がされるまで」は、例えば、プレミアムリーチに係る変動表示の開始のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチに係る変動表示の途中（例えばリーチ演出の開始）のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチであったことが最終的に分かるプレミアムリーチに係る変動終了時まででもよい。

【実施例７８】

【６３５５】

以降、実施例７８に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７８に係るパチンコ機は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた所定の操作を行うことでパチンコ機の選択および選択されたパチンコ機での演出のカスタマイズ等が可

能である。実施例７８に係るパチンコ機１０は、携帯端末を通じた所定の操作がなされなかった場合にパチンコ機１０の表示画面４２ａに所定の表示が実行される点が実施例７４のパチンコ機１０と大きく異なる。まず、以下では、所定の操作が携帯端末を通じた機種の選択操作である場合を例に、機種の選択結果に連動してパチンコ機１０の表示画面４２ａに所定の表示が実行される点について説明する。

【６３５６】

＜携帯端末に表示される機種選択画面＞

図５９０は、携帯端末の表示画面Ｙｐに表示される機種選択画面について説明している。遊技者が携帯端末を通じてカスタマイズ等の設定変更を行う場合は、以下に述べるように所定の操作態様での操作を行わなければならない。すなわち、図５９０（ａ）に示す表示画面Ｙｐの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ａが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Ｙ２１ａの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄの中から見つけ出してタップしなければならない。アイコンＹ２４ａは、魚群表示に係る「海の物語」に関するアイコンであり、アイコンＹ２４ｂは、「鳥の物語」に関するアイコンである。アイコンＹ２４ｃは、「馬の物語」に関するアイコンであり、アイコンＹｃ２４ｄは、「川の物語」に関するアイコンである。ここでは、遊技者は、「海の物語」のパチンコ機にて遊技を行い、その遊技においてカスタマイズ等の設定変更を行いたいので、所定の操作態様として「海の物語」のアイコンＹ２４ａを選択しなければならない。

【６３５７】

遊技者が図５９０（ａ）に示す表示画面Ｙｐにおいて「海の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「海の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示されるので（図５９０（ｂ）参照）、カスタマイズ等の設定変更を行う場合は目的とする設定種別を選択しなければならない。設定の種別を選択するときの表示画面Ｙｐの表示は、実施例７４と同様である。ここでは、遊技者は、魚群演出をカスタマイズしたいので、所定の操作態様として「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップしなければならない。すなわち、遊技者が当該画面において「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、魚群カスタマイズに関する設定画面が表示される（図５９０（ｃ）参照）。その他の設定変更を行いたければ遊技者はさらに操作を行い、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざす。もちろん、先にパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざし、その後に、携帯端末を通じて設定変更を行ってもよい。ここまでの操作が遊技者の行うべき所定の操作態様である。

【６３５８】

一方、遊技者が図５９０（ａ）に示す表示画面Ｙｐにおいて「鳥の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「鳥の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示される（図５９０（ｄ）参照）。設定の種別を選択するときの表示画面Ｙｐの表示は、実施例７４と同様であるが、パチンコ機「鳥の物語」においては、魚群演出は行われないので、設定種別選択画面において魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。パチンコ機「鳥の物語」においては、鳥の群れに関するカスタマイズが可能となっている。したがって、「鳥の物語」の設定種別選択画面においては、鳥群カスタマイズに関するアイコンが表示される。鳥群カスタマイズアイコンＹ２５ａは、パチンコ機「鳥の物語」のリーチ状態において鳥の群れが出現する鳥の群れ演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。その他のアイコンに関しては、「海の物語」の設定種別選択画面と同様である。

【６３５９】

遊技者が当該画面において「鳥群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐには、鳥の群れのカスタマイズに関する設定画面が表示される（図５９０（ｅ）参照）。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「鳥群カスタマイズ」という選択画面のタイトルＹ２１ｃが表示される。タイトルＹ２

１ｃの下部には、鳥の群れの発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンＹ２６ａと、鳥の群れの発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンＹ２６ｂと、鳥の群れの発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンＹ２６ａとが整列されている。

【６３６０】

このように、パチンコ機連動アプリは、複数種別の機種の設定変更を行うことができるので、遊技者は遊技を行う機種で設定変更を行いたいときは、所定の機種を選択し、その機種での設定変更を行った状態（その機種での設定画面を表示させた状態）で、その所定の機種のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざすという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作を行わなければならない。もちろん、先に所定の機種のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざした場合は、その後に、携帯端末を通じてその所定の機種を選択した状態で設定変更を行うという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作しなければならない。ここで、遊技者が遊技を行う機種と携帯端末を通じて設定変更を行った機種とが異なっている場合、そのような誤った操作態様（誤った操作手順）による設定変更をただ単に受け付けないことも考えられるが、本例では、演出を介して正しい操作態様（正しい操作手順）で操作が行われていないことを遊技者に知らせることにしている。以下、この点について説明する。

【６３６１】

＜遊技の流れ＞

以降、遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図５９１（ａ）は、実施例７４で説明した設定完了魚群Ｙｓの出現に関する一連の流れを示している。すなわち、遊技者が遊技機「海の物語」を携帯端末上で選択した状態で、魚群のカスタマイズを行い、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、設定完了魚群Ｙｓがパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。図５９１（ａ）はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。

【６３６２】

一方、図５９１（ｂ）は、遊技者がパチンコ機「海の物語」で遊技を行おうとしたにも関わらず、携帯端末上で選択されているパチンコ機種が「鳥の物語」となってしまっているときの様子を説明している。すなわち、遊技者が遊技機「鳥の物語」を携帯端末上で選択した状態で、鳥の群れのカスタマイズを行い、携帯端末を「海の物語」に係るパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、パチンコ機種は、遊技者がパチンコ機種の選択を誤っていることを認識して、遊技者に設定が誤っていることを喚起するため、誤設定演出として例えば誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出を実行する。誤設定鳥群Ｙｂでは、「設定が誤っているよ」などの文字画像を表示してもよいし、通常の鳥群よりも少ない数の鳥群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った鳥群を表示させてもよい。誤設定演出は、遊技者に設定が誤っていることを喚起するものであれば、設定完了魚群Ｙｓとは異なることが認識され易い誤設定魚群のようなものでもよい。誤設定魚群は、例えば「設定が誤っているよ」という文字画像を伴う魚群であってもよいし、通常の魚群よりも少ない数の魚群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った魚群を表示させてもよい。図５９１（ｂ）はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっている。これにより、遊技者は、誤設定鳥群Ｙｂの表示を一目見て、あるいは、仮に最初のうちは気が付かなかったとしても何度も誤設定鳥群Ｙｂを見ることで、次第に設定変更の操作が誤っていたのではないか、と気づかせ易くなる。

【６３６３】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５９２は、魚群演出・鳥の群れ演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例７４における同名のテーブルとほぼ同様であるが、鳥の群れ演出に関するテーブルが含まれていることが実施例７４と

大きく異なる。
【６３６４】
図５９２（ｃ）は、パチンコ機「海の物語」が記憶しているテーブルであり、誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出の発生頻度は、通常の魚群演出とは異なることを遊技者に認識させることができれば、１００％でなくてもよい。誤設定鳥群Ｙｂそのものが目立つので、その時の魚群の発生頻度と同じ頻度で表示させてもよい。パチンコ機種が「鳥の物語」に設定され、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において鳥の群れ演出が実行される。
【６３６５】
以降、実施例７８に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例７４において説明した通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例７４の制御と異なる点を有している。
【６３６６】
＜通信中処理（データ受信・設定）＞
本実施例の通信中処理（データ受信・設定）は、図５９３に示す様に、ステップＹｅ１０１から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１０２に進み、偽なら処理は終了となる。
【６３６７】
ステップＹｅ１０２では、パチンコ機１０の機種と携帯端末を通じて設定されたパチンコ機の機種が一致するか否か、すなわち、遊技者の携帯端末を通じた設定変更操作が正しい所定態様操作であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ１８１に進み、後の処理は実施例７４の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。
【６３６８】
ステップＹｅ１０２における判断が偽なら、異機種設定フラグがオンされて処理は終了となる（ステップＹｅ１０３）。
【６３６９】
＜魚群演出態様設定処理＞
本実施例の魚群演出態様設定処理も実施例７４と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図５９４参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１１１に進む。ステップＹｅ１１１では、異機種設定フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例７４の魚群演出態様設定処理と同様である。
【６３７０】
ステップＹｅ１１１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１１２に進み、異機種テーブル設定処理が実行される。これにより、リーチ演出中の鳥の群れ演出の発生頻度が図５９２（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１１３はその後の処理であり、表示用鳥群演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する鳥の群れ演出を実行させるためのコマンドである。
【６３７１】
＜変形例１＞
上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する構成としてもよい。
【６３７２】
遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図５９５は、無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０と接続している状態の携帯端末を示している。携帯端末の表示画面Ｙｐには、機種選択画面が表示され、遊技者は、パチンコ機「海の物語」に関する

表示画面Ｙｐ上のアイコンをタップしたものとする。すると、表示画面Ｙｐの表示は、設定種別選択画面に遷移する。このとき、携帯端末から無線ＰＡＮ通信を通じて、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号がパチンコ機１０に向けて送信される。

【６３７３】

その後、無線ＰＡＮ接続が遊技者の予期しない形で切断したものとする。実施例７４で説明した通り、携帯端末で実行中のパチンコ機連動アプリケーションは、無線ＰＡＮ通信が接続状態となっていなくても各種の設定変更は可能となっている。従って、無線ＰＡＮ通信接続が切断した後でも、遊技者が設定種別選択画面上のアイコンをタップすれば、「魚群カスタマイズ」「画面キャプチャ」「ミッション」「記録」に係る各種設定が可能である。ただし、無線ＰＡＮ通信は切断状態となっているので、携帯端末は、設定変更に関するデータをパチンコ機１０に向けて送信することができない。

【６３７４】

従って、無線ＰＡＮ接続が切断されたときの携帯端末は、設定変更に関するデータを保持したまま、無線ＰＡＮ接続が回復するまで待機する状態となり、パチンコ機１０は、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号の受信後、携帯端末から設定変更に関するデータを受信するべく無線ＰＡＮ接続が回復するまで待機する状態となる。

【６３７５】

＜遊技の流れ＞

図５９６は、本例に係る遊技の流れについて説明している。始動入賞に基づく変動表示がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示された状態で上述のような無線ＰＡＮ通信の切断が発生すると、パチンコ機１０は、次回の変動表示において魚群演出を実行する。この魚群演出においては、「設定できてないよ」といった無線ＰＡＮ通信の切断により魚群カスタマイズ等の設定が完了していない旨を示す文字が表示画面４２ａに現れる。それ以降、無線ＰＡＮ通信が確立し、魚群カスタマイズ等の設定が完了するまでリーチ演出がある度に魚群Ｙｇ（未設定魚群）が出現する。なお、無線ＰＡＮ通信の切断に合わせて現在実行されている高速変動において魚群Ｙｇ（未設定魚群）を表示させる様にしてもよい。

【６３７６】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５９７は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例７４における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例７４と大きく異なる。

【６３７７】

図５９７（ｃ）は魚群演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。パチンコ機１０が携帯端末において設定種別選択画面が表示されたことを示す信号を受信したが、実際の変更内容に関するデータが携帯端末より送信されない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。

【６３７８】

以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例７４において説明した通信中処理（データ受信・設定）、ペアリング・通信確立処理（遊技機側）、魚群演出態様設定処理の中に実施例７４の制御と異なる点を有している。

【６３７９】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図５９８に示す様に、ステップＹｅ１２１から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１２２に進み、偽なら処理は終了となる。

【６３８０】

ステップＹｅ１２２では、無線ＰＡＮ通信の切断が発生したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、後の処理は実施例７４の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

【６３８１】

ステップＹｅ１２２における判断が真なら、途中切断フラグがオンされて処理は終了となる（ステップＹｅ１２３）。

【６３８２】

＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞

ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップＹａ１７３まで実施例７４で説明した同名の処理と同様である。本例では、図５９９に示す様にステップＹａ１７３の後、途中切断フラグがオンか否かが判断される（ステップＹｅ１３１）。当該判断が真なら、途中切断フラグがオフされて（ステップＹｅ１３２）処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＹｅ１３２を介さずそのまま処理は終了となる。

【６３８３】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理も実施例７４と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図６００参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１４１に進む。ステップＹｅ１４１では、途中切断フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例７４の魚群演出態様設定処理と同様である。

【６３８４】

ステップＹｅ１４１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１４２に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図５９７（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１４３はその後の処理であり、表示用切断時演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する魚群演出を実行させるためのコマンドである。

【６３８５】

＜変形例２＞

上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に遊技機の種別を通知する構成としてもよい。

【６３８６】

＜遊技の流れ＞

図６０１は、本例に係る遊技の流れについて説明している。無線ＰＡＮ通信が開始された状態で遊技者が所定時間に亘り機種選択画面上のアイコンをタップしなかったものとする。なお、図６０１においては、始動入賞に伴う変動表示が開始されているものとする。

【６３８７】

パチンコ機１０は、遊技者が所定時間に亘り携帯端末を通じたパチンコ機の機種の選択をしなかったことに基づいて、魚群Ｙｓと「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という文字を表示画面４２ａに表示させる。このようにすることで、遊技者に遊技中のパチンコ機の機種を認識させ、携帯端末を通じたパチンコ機の機種選択を促す。図６０１はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。魚群演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に機種選択を促す構成となっている。

【６３８８】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図６０２は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例７４における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例７４と大きく異

なる。
【６３８９】
図６０２（ｃ）は魚群演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。無線ＰＡＮ通信が確立されているにも関わらず、所定時間に亘って遊技者の機種選択に関するデータをパチンコ機１０が携帯端末から受信しない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。
【６３９０】
以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例７４において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）、通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例７４の制御と異なる点を有している。
【６３９１】
＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞
ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップＹａ１７３まで実施例７４で説明した同名の処理と同様である。本例では、図６０３に示す様にステップＹａ１７３の後、タイマーが起動されて、機種待ち時間の計測が開始され（ステップＹｅ１５１）、処理は終了となる。
【６３９２】
＜通信中処理（データ受信・設定）＞
本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図６０４に示す様に、ステップＹｅ１６１から始まり、タイマーが機種待ち時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１６５に進み、機種待ちフラグがオンされ、処理はステップＹａ１８１に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｅ１６２に進む。
【６３９３】
ステップＹｅ１６２では、機種選択データを携帯端末より受信したか否かが判断される。
当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、当該判断が真なら処理はステップＹｅ１６３に進む。ステップＹｅ１６３では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、当該判断が真なら、機種待ちフラグがオンされて（ステップＹａ１６４）、処理はステップＹａ１８１に進む。ステップＹａ１８１以降は、実施例７４の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。
【６３９４】
＜魚群演出態様設定処理＞
本例の魚群演出態様設定処理も実施例７４と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図６０５参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１７１に進む。ステップＹｅ１７１では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例７４の魚群演出態様設定処理と同様である。
【６３９５】
ステップＹｅ１７１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１７２に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図６０２（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１７３はその後の処理であり、表示用機種待ち演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に遊技機の種別を選択することを促す魚群演出を実行させるためのコマンドである。
【６３９６】
＜変形例３＞
上述の実施例では、第三者の携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた場合についてはそれを単に受け付けない構成となっていたため特別な記載がなかったが、正しい操作態様（操作手順）でないことを報知するために、第三者の携帯端末の操作が無効である旨をパ

チンコ機１０の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。
【６３９７】
＜遊技の流れ＞
図６０６は、本例における遊技の流れについて説明している。図６０６は、主装飾図柄が「７」「１」「２」で停止し、携帯端末Ｙ３Ａと無線ＰＡＮ通信が確立されていない状態から説明を始めている。始動入賞に伴う変動表示中に遊技者がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末Ｙ３Ａをかざすと、無線ＰＡＮ通信が確立され、当該通信を通じてパチンコ機１０と携帯端末Ｙ３Ａが接続状態となる。この時点で、パチンコ機連動アプリケーションを起動させた状態の携帯端末Ｙ３Ａとは異なる携帯端末Ｙ３ＢがＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたとすると、携帯端末Ｙ３Ｂの表示画面に「無効」といった無線ＰＡＮ通信の無効を示す表示がなされ、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「タッチ無効です」といった操作無効を示す表示がなされる。この状態で始動入賞があると、「タッチ無効です」の文字がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示された状態で変動表示が始まり、その後、「タッチ無効です」の文字が表示され続ける。図６０６においては、変動表示が「３」「↓」「３」のリーチ状態となり、かつ、魚群Ｙｇが出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群Ｙｇが出現する。
【６３９８】
図６０６は、変動表示中に第三者の携帯端末Ｙ３ＢがＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた後、次回の変動表示において遊技者が自身の携帯端末Ｙ３ＡをＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合についても説明している。この場合は、パチンコ機１０の表示画面４２ａから「タッチ無効です」の文字が消去され、その状態で遊技が続行する。図６０６においては、変動表示が「３」「↓」「３」のリーチ状態となり、かつ、魚群Ｙｇが出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群Ｙｇが出現することにはならず、リーチ状態となると、例えば、３０％の確率で魚群演出が実行される。
【６３９９】
以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例７４に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例７４において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）の中に実施例７４の制御と異なる点を有している。また、本例に係るパチンコ機１０の制御は、実施例７４には備えられていない各種の制御を備えている。
【６４００】
＜通信中の無効入力表示処理（携帯端末側）＞
当該処理は、本例独自のものであり、携帯端末において実行される。処理は、図６０７に示すようにステップＹｅ１８１から始まり、携帯端末が遊技機のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｅ１８２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ１８２では、ＮＦＣ通信部Ｙ１より情報が取得されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１８３に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ１８３では、パチンコ機１０から取得した情報が無効な情報であるか否かが判断される。本来は、パチンコ機１０は、ＮＦＣ通信を通じて携帯端末にアドレスやパスワードなど無線ＰＡＮ通信に必要な情報を送信するが、既に無線ＰＡＮ通信が確立した状態のパチンコ機１０は、二重の接続を回避するため、後から接続要求をしてきた携帯端末に対し、操作が無効であることを示す情報を送信する。ステップＹｅ１８３の判断が真なら、無線ＰＡＮ通信が無効であることが携帯端末の表示画面に表示される（ステップＹｅ１８４）。ステップＹｅ１８３の判断が偽なら処理は終了となる。
【６４０１】
ステップＹｅ１８５はステップＹｅ１８４に続く処理であり、解消情報をパチンコ機１０から取得したか否かが判断される。解消情報は、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた携帯端末が当該パチンコ機１０との間で既に無線ＰＡＮ通信を確立していた場合にパチンコ機１０から送信される情報である。ステップＹｅ１８５における判断が真ならステップＹｅ１８４でなされた表示が携帯端末の表示画面から消去されて（ステップＹ

ｅ１８６）処理は終了となる。ステップＹｅ１８５における判断が偽ならステップＹｅ１８４を介さず処理は終了となる。

【６４０２】

＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞

本例におけるペアリング・通信確立処理は、実施例７４における同名の処理と同様であるが、ステップＹａ１７２とステップＹａ１７３との間にＮＦＣ内の無線ＰＡＮ通信に関する情報を無効なものに書き換えるステップＹｅ１９１が挿入されていることが実施例７４の処理と大きく異なる（図６０８参照）。この構成を備えることにより、一度無線ＰＡＮ通信を確立すると、これ以上の無線ＰＡＮ通信の確立を許容しなくなる構成が実現される。

【６４０３】

＜通信中処理（再入力判定）＞

当該処理は、本例独自のものであり、パチンコ機１０側で実行される。処理は、図６０９に示す様にＮＦＣ通信部Ｙ１を監視するステップＹｅ２０１から始まり、続いてＮＦＣ通信部Ｙ１がオンとなったか否か（携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたか否か）が判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ２０３に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ２０３では、既に無線ＰＡＮ通信の接続が確立されているか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ２０４に進み、偽なら処理は終了となる。

【６４０４】

ステップＹｅ２０４では、ＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた携帯端末が無線ＰＡＮ通信確立中の携帯端末と同じであるか否かが判断される。当該判断が偽なら、遊技機側表示用無線ＰＡＮ通信無効コマンドがセットされる（ステップＹｅ２０５）。これにより、パチンコ機１０の表示部４２ａに「タッチ無効です」の文字が表示される。ステップＹｅ２０４の判断が真なら解消情報が携帯端末に送信される（ステップＹｅ２０６）。ステップＹｅ２０７はその後の処理であり、解消コマンドがセットされる。このコマンドは、「タッチ無効です」に関する表示部４２ａの表示を消去するコマンドである。ステップＹｅ２０５またはステップＹｅ２０７が終了すると処理は終了となる。

【６４０５】

＜切断処理（遊技機側）＞

本例は、無線ＰＡＮ通信の切断に関し、特徴的な処理を有しているのでこの点について説明する。処理は、図６１０に示すように、無線ＰＡＮ通信の切断要求が携帯端末側からあったかが判断され（ステップＹｅ２１１）、当該判断が真なら通信が切断され（ステップＹｅ２１２）、ＮＦＣ内の無線ＰＡＮ通信に係る情報が有効なものに書き換えられる（ステップＹｅ２１３）。これにより、無効となっていた無線ＰＡＮ通信の接続開始操作が再び可能となる。その後処理は終了となる。ステップＹｅ２１１の判断が偽の場合は、ステップＹｅ２１２，ステップＹｅ２１３を介さず処理はそのまま終了となる。

【６４０６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｅ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、所定の遊技状態において、携帯端末を通じた遊技者の入力が正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作か否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１

による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、正しい機種名を選択する操作（所定の操作）が行われたと判定されると、魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態で、正しい機種名（例えば「海の物語」）を選択する操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定（特定の設定）に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で鳥群演出を表示することが可能である。

【６４０７】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態においてカスタマイズ等の情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、正しい機種名を選択する操作がなされなかった（例えば「海の物語」で遊技を行うにも関わらず「鳥の物語」のアイコンを選択した）と判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を受け付けないのではなく、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で情報を出力することで、正しい操作ではない操作を活かした演出を楽しませつつ、正しい操作ではないことを好適に気付かせることができる。その結果、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。

【６４０８】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６４０９】

本実施例の遊技機は（Ｙｅ２）に関し、所定の操作とは、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様（所定の操作態様）で操作することである。

【６４１０】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｙｅ３）に関し、無線ＰＡＮ通信が切断された状態で機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

【６４１１】

本実施例の遊技機は（Ｙｅ４）に関し、誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作

態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。
【６４１２】
本実施例に係る遊技機は（Ｙｅ５）に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様（魚群の表示）よりも、遊技者に情報を認識させ易い「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様である。また、本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｙｅ５）に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい遊技者による操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様（魚群の表示）よりも、遊技者に情報を認識させ易い「タッチ無効です」を表示する態様である。
【６４１３】
本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｙｅ６）に関し　特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という情報である。
【実施例７９】
【６４１４】
続いて、実施例７９に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７９に係るパチンコ機１０は、遊技球が特定の態様で連続して所定の入球口、例えば本実施例では１種２種パチンコ機において特に有利に設定された特図２に係る入賞口に入球することを防止するように振り分ける連続球振分機構としての連球防止装置Ｚ４０を備えることが実施例１のパチンコ機１０と大きく異なる。
【６４１５】
図６１１を参照しながら実施例７９に係るパチンコ機１０の盤面について説明する。実施例７９に係るパチンコ機１０には、遊技盤３０の中央下方に特図１用始動入賞装置３３ａが設けられている点は実施例１と同じであるが、さらに遊技盤３０の右側領域３０ｂに特図１抽選、特図２抽選に関する各種役物が備えられている。すなわち、遊技盤３０の右側領域３０ｂには、上から順に、非電動役物である特図２用始動入賞装置３３ｂ、非電動役物である特図１用始動入賞装置３３ａ１、特図１の非電動役物を開放させる入球口か特図２の非電動役物を開放させる入球口かに遊技球を振り分ける回転体機構３３ｃが設けられている。この他、遊技盤３０の右側領域３０ｂには、回転体機構３３ｃが有する開閉部材３３ｃ１の下側にＶ入賞装置３２Ｖとアタッカー３２とが設けられている。また、特図１用始動入賞装置３３ａ１における遊技球の入球口の下部にはスルーゲート３４が設けられている。なお、後述するように特図２用始動入賞装置３３ｂ，回転体機構３３ｃの前面側は、透過性樹脂製の（例えば透明な）カバーで覆われているので、それぞれの内部機構は実線で図視されている。なお、回転体機構３３ｃの前面は、有色透明なカバーであってもよいし、内部機構を少し見えにくくするために磨りガラス状の樹脂であってもよい。
【６４１６】
特図２用始動入賞装置３３ｂには、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ｂ２が設けられている。非電動役物３３ｂ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構３３ｃが有する上部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物３３ｂ２が開状態となると、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物３３ｂ２は、閉状態となる。このように、特図２用始動入賞装置３３ｂは、非電動役物として構成されているため、通常１球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。後述するように特図２に係る抽選が特に有利に設定されているので、非電動役物３３ｂ２は開放され難く、特図２に係る入賞口に遊技球が次々と入球できないように構成されている。それゆえ、不正行為者は、磁石等を利用してぴったりと引っ付けた状態の２つの遊技球を、開状態となった入球口に連続して投入するような不正な行為によって、特図２に係る入賞口に特定態様で連続して入賞させようとすることがある。本実施例の連球防止装置Ｚ４０は、このような不正行為者が特定態様で連続して特図２に係る

入賞口に入球させようとしても、連続して特図２に係る入賞口に入球できないように、不正な態様で連続して送り出された遊技球を好適に振り分ける送出態様振分機構としても機能している。

【６４１７】

すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂには、入球口から下方に伸びた遊技球通路Ｚ２２が設けられている。遊技球通路Ｚ２２は、その下流側が後述する連球防止装置Ｚ４０に連絡している。連球防止装置Ｚ４０は、この遊技球通路Ｚ２２の下流側を含めての総称である。連球防止装置Ｚ４０は、単一の遊技球が遊技球通路Ｚ２２を流下してきた場合、当該遊技球を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路２３に誘導する。一方、連球防止装置Ｚ４０は、２つの遊技球が特定態様で連続して遊技球通路Ｚ２２を流下してきた場合、当該遊技球の一方を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路２３に誘導し、もう一方の遊技球を連球防止装置Ｚ４０の左側に位置する排出通路Ｚ２５に誘導する。排出通路Ｚ２５は、特図２用始動入賞装置３３ｂから遊技球を盤面３０上に排出するために設けられている遊技球の通路である。ここで、この２つの遊技球は、不正行為によって投入されたものではあるが、１球目の遊技球は、入球口が正常に開状態となったことに起因して入球した遊技球とみなすことができるので、特図２始動入賞口への誘導を許容するが、２球目の遊技球は、本来入球できなかったはずのものであるので、特図２始動入賞口への誘導を許容しない。

【６４１８】

非電動役物３３ｂ２は、入球口への遊技球の入球を通常１球ずつに制限するものであるが、入球口の上流に配設される釘での転動態様，非電動役物３３ｂ２と入球口の大きさなどによって、入球口が閉状態になる直前に２球目の遊技球の入球を許してしまうことがある。このようなケースは、極めて稀であるので、ラッキーな入球として扱うことができる。すなわち、連球防止装置Ｚ４０は、２つの遊技球が特定態様とは異なる非特定態様で連続して遊技球通路を流下してきた場合、最初に入球した遊技球を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に案内する入賞口通路Ｚ２３に誘導し、次に入球した遊技球も連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に案内する入賞口通路Ｚ２３に誘導する。なお、このようなラッキーな入球は、非電動役物３３ｂ２が閉状態になる直前に生じる稀な事象であるので、不正行為者にも狙われ難いものである。このように、連球防止装置Ｚ４０は、連続して流下してきた遊技球の流下方向を好適に振り分ける流下方向振分機構であれば、この他にも例えば２種パチンコ機においてＶゾーンに連続して入球しようとする遊技球の流下方向を振り分ける機構として用いることもできる。

【６４１９】

特図１用始動入賞装置３３ａ１には、特図１用始動入賞装置３３ａ１の入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ａ２が設けられている。非電動役物３３ａ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構３３ｃが有する下部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物３３ａ２が開状態となると、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ１の入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物３３ａ２は、閉状態となる。特図１用始動入賞装置３３ａ１にも、入球口から下方に伸びた遊技球通路が設けられている。遊技球通路は、特図１始動入賞口に連絡している。このように、特図１用始動入賞装置３３ａ１は、非電動役物として構成されているため、通常１球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。しかし、特図１に係る抽選は、遊技者にとって有利に設定されていないので、非電動役物３３ａ２は特図２に係る非電動役物３３ｂ２に比べて開放され易く、特図１に係る入賞口には遊技球が１球ずつではあるが入球し易く構成されている。

【６４２０】

回転体機構３３ｃには、回転体機構３３ｃの入球口を開閉可能に設けられた電動式の開閉部材３３ｃ１が設けられている。開閉部材３３ｃ１は、通常は閉状態となっているが、

スルーゲート３４への遊技球通過に伴う普通図柄抽選において当選すると開状態となる。ただし、通常状態では、スルーゲート３４に遊技球が通過してから抽選結果が出るまで非常に長い時間（例えば１分程度もしくはそれより長い時間）が必要であるため、遊技者がスルーゲート３４への遊技通過から開閉部材３３ｃ１の動作までを一連の遊技として認識するのは難しい。後述する時短状態が発生すると、抽選に必要な時間が短縮され、スルーゲート３４に遊技球が通過すると、速やか普通図柄抽選が実行され、その結果によって開閉部材３３ｃ１が動作することになる。したがって、通常状態では特図１用始動入賞装置３３ａを狙って左側領域に遊技球を流下させ、時短状態ではまずスルーゲート３４への遊技球の通過を狙って右側領域３０ｂに遊技球を流下させる。普通図柄抽選は、遊技者にとって有利になるように当選し易く設定されているので、時短状態では開閉部材３３ｃ１は頻繁に開放し易くなっている。

【６４２１】

回転体機構３３ｃには、回転体機構３３ｃの入球口から下方に伸びた遊技球通路Ｚ１５が設けられている。遊技球通路Ｚ１５は、遊技球の受け入れ口を有する円形の回転体Ｚ１１まで連絡している。回転体Ｚ１１は、回転することにより遊技球の受け入れ口Ｚ１２の位置を変動させることができる。回転体Ｚ１１の回転様式は、時短状態の種別に応じて変化するがこの点は後述する。

【６４２２】

回転体機構３３ｃが有する回転体Ｚ１１の下方には、下部入球口Ｚ１４が設けられており、回転体Ｚ１１の回転中心の上側には、回転体Ｚ１１に隠れる位置に上部入球口Ｚ１３が設けられている。下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤３０裏面の図示省略する第１リンク機構が作動し、特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２が開放される。上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤３０裏面の図示省略する第２リンク機構が作動し、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放される。第１リンク機構・第２リンク機構は、従来から存在する遊技球が開放用入球口に入球した場合に、可変入球口の開閉部材を開放させるための機構と同じである。回転体機構３３ｃの入球口に入球した遊技球は、回転体の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられると、上部入球口Ｚ１３に入球するが、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられないと、下部入球口Ｚ１４に入球する。

【６４２３】

回転体Ｚ１１の上流に設けられた遊技球通路Ｚ１５には、遊技球の通過を検出するカウントスイッチＺ１８が設けられている。

【６４２４】

Ｖ入賞装置３２Ｖには、特図２に係るＶ入賞に関するＶ入賞口と、Ｖ入賞口を塞ぐように設けられた出没自在のシャッター部材３２Ｖ１が設けられている。シャッター部材３２Ｖは、通常は閉状態であるが、特図２に係る抽選が当たりのときに開状態となる。この状態で遊技者がＶ入賞口に遊技球を入球させれば、大当たり状態が発生する。

【６４２５】

アタッカー３２には、遊技者が大当たり状態のときに狙う大入賞口と、大入賞口を塞ぐように設けられた出没自在のシャッター部材３２ａが設けられている。シャッター部材３２ａは、通常は閉状態であるが、大当たりに係るラウンド遊技の際に開状態となる。この状態で遊技者が大入賞口に遊技球を入球させれば、それに応じて賞球を得ることができる。

【６４２６】

図示を省略しているが、右側領域３０ｂには、アタッカー３２，Ｖ入賞装置３２Ｖの下流であってアウト口３６の上流に、一般入賞口３１を設けてもよい。これにより、特図２用始動入賞装置３３ｂから入球せずに排出された遊技球にも、一般入賞口３１への入賞の機会を与えることができる。特図２用始動入賞装置３３ｂにおいて入賞せずに盤面に排出される遊技球が多い場合には、効果的である。

【６４２７】

＜遊技の大まかな流れ＞
図６１２は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短Ａと呼ぶ。時短Ａ状態は、特図に係る変動が１００回または１５０回になるまで継続して、遊技は通常状態に戻る。
【６４２８】
時短Ａ状態においては、通常状態に比べて回転体機構３３ｃに遊技球が入球し易くなる。しかし、時短Ａ状態においては、回転体機構３３ｃは、入球した遊技球が回転体Ｚ１１に到達したタイミングにおいて、当該遊技球が回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられ難くなるように構成されている。受け入れ口Ｚ１２に受け入れられなかった遊技球は下部入球口Ｚ１４に入球する。この下部入球口Ｚ１４への入球を契機として、特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２が開放される。特図１用始動入賞装置３３ａ１に入球した遊技球は、遊技盤３０裏面に配設された特図１に係る入賞口（特図１始動口センサの開口）を通過する。特図１始動口センサは、特図１用始動入賞装置３３ａと共通である。特図１始動口センサでの遊技球の検出に基づき、第３図柄表示装置４２において特図１の変動表示が行われる。
【６４２９】
このように、時短Ａ状態においては、主として特図１の変動表示が実行される。特図１の変動表示中も回転体機構３３ｃに遊技球を入球させることが可能である。そのため、時短A状態が終了するまでに何度も回転体機構３３ｃに遊技球を入球させて、遊技球が回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられて、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのを待つ。なお、回転体機構３３ｃの開閉部材３３ｃ１は、時短Ａ状態において頻繁に開放するので、時短Ａ状態においては、時短Ａ状態中の変動回数よりも多く、回転体機構３３ｃへの入球を生じさせる遊技が行われるが、時短Ａ状態中に上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることは容易ではなく、１の時短Ａ状態において上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができずに時短Ａ状態が終了する場合もある。
【６４３０】
ただし、時短Ａ状態において特図１用始動入賞装置３３ａ１への入賞が発生し、特図１の抽選に当選し、第３図柄表示装置４２において特図１の変動表示の結果が大当たり結果となると、大当たり遊技の後、時短Ａ状態が更新される。これにより、時短Ａ状態において上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができないまま遊技が進行しても、時短Ａ状態の終了までに再度、特図１大当たりが発生すれば、時短Ａ状態が更新されて、再び上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させるチャンスが到来する。
【６４３１】
時短Ａ状態において回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができた場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放される。このとき、右打ちを継続して行っていれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生し、特図２の抽選に当選（小当たりに当選）すると、第３図柄表示装置４２において特図２の変動表示の結果が当たり結果となり、Ｖ入賞を経て時短付き大当たり状態となる場合は、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短Ｂと呼ぶ。時短Ｂ状態の寿命は、特別図柄変動（主に特図２）に係る変動１回分である。時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態よりもさらに回転体機構３３ｃに遊技球を入球させ易くなっている。また、回転体機構３３ｃに入球した遊技球が回転体の受け入れ口に受け入れられ易くなっている。つまり、時短Ｂ状態においては、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放され易くなっており、特図２用始動入賞口に遊技球が入賞し易くなっている。このときに行われる特図２に係る抽選の結果は、すべて当選（小当たり）になるように設定されている。しかも、特図２に係る抽選は、通常当たりよりも時短付き当たりが付与され易くなっており、時短はすべて時短Ｂであるので、ひとたび特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞した場合は、時短Ｂは何度も繰り返されるという非常に大きな利益が遊技者に付与されること

になる。とはいえ、特図２に係る抽選において当たり結果となっても時短付きとならない場合もあるので、この場合は、その時点で時短Ｂが終了し、遊技は通常状態に戻ることになる。

【６４３２】

このように特図２用始動入賞口への入賞は、遊技者にとって非常に大きな利益をもたらすものであるので、時短Ａ状態においても容易に発生するものではない。ましてや、特図２用始動入賞口に連続して入賞することは、めったに発生するものではない。そのため、特図２用始動入賞口に連続して入賞させようとする不正行為が行われうるが、このような不正行為が行われても特図２用始動入賞口のある方向に連続して送り出されないようにしなければならない。特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた連球防止装置Ｚ４０は、このような不正行為による特定態様で連続して送り出された遊技球を効果的に阻止することができるものである。なお、連球防止装置Ｚ４０は、不正に連続する態様で到達した遊技球の送出方向を好適に振り分ける送出方向振分機構であれば、不正行為によって連続する態様だけでなく、ラッキーな態様で連続入球した遊技球も特図２入賞を認めないように振り分けるものであってもよい。

【６４３３】

＜各種テーブルについて＞

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図６１３は、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

【６４３４】

まず、図６１３（ａ）に係る特図１大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａ，３３ａ１の入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２を用いた抽選が実行される。大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００のとき、大当たりが確定し、それ以外の値のときは全てハズレとなる。大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの種別を決定する数値であり、値が０～４４のとき第２記号に係る第２大当たりとなる。また、大当たり図柄カウンタＣ２の値が４５～９９のとき第１記号に係る第１大当たりとなる。いずれの大当たりでも第３図柄の区別はなく、第１大当たりまたは第２大当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【６４３５】

第２大当たりと第１大当たりは当たり種別が互いに異なる。第２大当たりは、６ラウンド時短Ａ１付き大当たりのことであり、第１大当たりは、６ラウンド時短Ａ２付き大当たりのことである。時短Ａ１と時短Ａ２の違いは、時短状態の寿命の長さであり、時短Ａ１は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（特図１または特図２に係る変動）１５０回で終了する。時短Ａ２は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動１００回で終了する。

【６４３６】

続いて、図６１３（ｂ）に係る特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタＣ１の値がいずれの値であっても、抽選結果は当たり（小当たり）となる。本実施例の特図２に係る当たり時の種別は３種類あり、これら種別の選択は、大当たり図柄カウンタＣ２の抽選結果によってなされる。すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が０～４９のとき、当たり種別は、第３記号に係る第１小当たりとなり、Ｖ入賞を経て１２ラウンド時短Ｂ付き当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２の値が５０～６９のとき、当たり種別は、第４記号に係る第２小当たりとなり、Ｖ入賞を経て６ラウンド時短Ｂ付き当たりとなる。なお、時短Ｂの終期は、上述したように特別図柄変動（特図１または特図２に係る変動

）１回で終了する。
【６４３７】
大当たり図柄カウンタＣ２の値が７０～９９のとき、当たり種別は、第５記号に係る第３小当たりとなり、Ｖ入賞を経て３ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）となる。この場合でも、特図２に係る保留があれば、時短Ｂ状態が続行することがある。いずれの小当たりでも第３図柄の区別はなく、第１小当たりまたは第２小当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。
【６４３８】
図６１４（ａ）は、スルーゲート３４を遊技球が通過すると実施される普通図柄抽選の際に参照される普通当たり抽選用テーブルを示している。スルーゲート３４を遊技球が通過して、普通当たり乱数用カウンタＣ４が０～２００となったときは、当たりとなり開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となるが、普通当たり乱数用カウンタＣ４が２０１～２５０となったときは、ハズレとなり開閉部材３３ｃ１が閉状態のままとなる。
【６４３９】
図６１４（ｂ）は、時短状態を発生させるときに参照される普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）テーブルである。通常状態または大当たりラウンド遊技状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は６０秒と長く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は０．１秒と短い。したがって、通常状態または大当たりラウンド遊技状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることはかなり難しい。一方、時短Ａ１，Ａ２状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、３秒と短く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は１秒と長い。したがって、時短Ａ１，Ａ２状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることは比較的容易である。そして、時短Ｂ状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、１秒とかなり短く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は３秒とかなり長い。したがって、時短Ｂ状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることはかなり容易である。
【６４４０】
時短Ａ１，時短Ａ２状態における開閉部材３３ａ１とカウントスイッチＺ１８の関係について説明する。時短Ａ１，Ａ２状態における開閉部材３３ａ１の開状態となっている時間は、上述の説明では１秒だったが、実際の開閉部材３３ａ１は、開状態となってから１秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材３３ａ１が開状態となってから２球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したときである。このような構成は、時短Ｂ状態でも同様である。時短Ｂ状態における開閉部材３３ａ１の開状態となっている時間は、上述の説明では３秒だったが、実際の開閉部材３３ａ１は、開状態となってから３秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材３３ａ１が開状態となってから２球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したときである。何球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したかは、カウントスイッチＺ１８が遊技球の通過を検出することにより知ることができる。
【６４４１】
図６１５（ａ）は、特図１に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、通常状態、時短Ａ１状態、時短Ａ２状態のときに特図１用始動入賞装置３３ａ，３３ａ１の入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００のとき、抽選結果は大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図１に係る大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタＣ２の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動（９０秒）となる。これにより

、通常状態においては大当たり時の変動表示演出を長い時間をかけて盛り上げることができ、時短Ａ状態においては、長い変動時間を利用して回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３への入球を狙うことができる。また、本実施例の特図１に係る大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタＣＳ１の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動となるが、変動種別によって大当たり時の変動パターンを変化させても構わない。

【６４４２】

図６１５（ａ）のテーブルは、抽選の結果がハズレとなったときの変動パターンの種別についても規定している。上述したように大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００以外のとき、抽選結果はハズレとなる。本実施例の特図１に係るハズレ時の変動パターンは、４種類あり、これら種別の選択は、変動種別カウンタＣＳ１の抽選結果によってなされる。すなわち、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～３０のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＡ（３０秒）となり、変動種別カウンタＣＳ１の値が３１～１４０のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＢ（６０秒）となる。また、変動種別カウンタＣＳ１の値が１４１～１７８のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＣ（９０秒）となり、変動種別カウンタＣＳ１の値が１７９～１９８のとき、変動パターンは完全ハズレ変動となる。変動パターンと変動時間は、長変動の変動パターンがもっと多く選択されるものでもよい。このように、時短Ａ状態においては、リーチ外れの場合の変動時間に長変動が設けられているので、長い変動時間を利用して回転体機構３３ｃの上部入球口への入球を何度も狙うことができる。

【６４４３】

一方、図６１５（ｂ）は、特図２に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、時短Ｂ状態のときに特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタＣ１の値がいずれの値であっても、抽選結果は、Ｖ入賞を経て大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図２における大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタＣ２の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。また、本実施例の特図２における大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタＣＳ１の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。

【６４４４】

続いて、本例のパチンコ機１０が有する各種機構について説明する。

【６４４５】

＜非電開放用の回転体について＞

図６１１を参照すれば分かるように、回転体機構３３ｃは、回転体機構３３ｃの前面を構成する透過性樹脂で形成された回転体カバーＺ１０の背後において、流下してきた遊技球を受け入れる受け入れ口を有する回転体Ｚ１１を備えている。回転体Ｚ１１が回転すると、それに連れて受け入れ口も回転する構成となっている。回転体Ｚ１１の可動パターンは、時短Ａのときと時短Ｂのときとで異なっているのでこの点について説明する。

【６４４６】

＜回転体の可動パターン（様式Ａ）＞

図６１６（ａ）は、時短Ａ１状態、または時短Ａ２状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短Ａ状態における回転体Ｚ１１の回転様式を様式Ａとよぶ。時短状態が開始すると、回転体Ｚ１１は反時計回りに回転し、それに連れて、受け入れ口も反時計回りに回転する。したがって、時短Ａ状態の場合、受け入れ口が遊技球を受け入れるには、遊技球が回転体Ｚ１１に到達する際に受け入れ口が右端まで移動し、受け入れ口が回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５に連通している必要がある。受け入れ口Ｚ１２に保持されなかった遊技球は、遊技球通路Ｚ１５の出口から落下し、下部入球口Ｚ１４に至る。すなわち、回転体Ｚ１１と回転体カバーＺ１０との間には、遊技球が通過できる程度の隙間が設けられているので、このときの遊技球は、当該隙間を通過して下部入球

口Ｚ１４に至る。一方、受け入れ口Ｚ１２は、回転体カバーＺ１０側に伸びるＵ形状の壁部で構成されており、受け入れ口Ｚ１２に保持された遊技球が壁部をすり抜けて落下することがない。この場合の遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口Ｚ１２に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に至る。

【６４４７】

従って、時短Ａ状態の場合、回転体機構３３ｃの遊技球通路を通過してきた遊技球のほとんどは、下部入球口Ｚ１４に至る。具体的には、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球の３５０球に３４９球は下部入球口Ｚ１４に入球する。一方、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球の３５０球に１球は上部入球口Ｚ１３に入球する（図６１６（ａ）参照）。

【６４４８】

＜回転体の可動パターン（様式Ｂ）＞

図６１６（ｂ）は、時短Ｂ状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短Ｂ状態における回転体Ｚ１１の回転様式を様式Ｂとよぶ。時短状態が開始すると、回転体Ｚ１１は反時計回りに回転し、受け入れ口が右端まで移動した時点で停止する。従って、時短Ｂ状態の場合、受け入れ口が回転体機構３３ｃの遊技球通路に連通した状態で停止する。この状態が１０秒続いて、回転体Ｚ１１は、再び反時計回りに回転を始める。

【６４４９】

この１０秒間の間に遊技球が受け入れ口に保持されると、当該遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に至る。従って、時短Ｂ状態の場合、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球は、上部入球口Ｚ１３に入球する（図６１６（ａ）参照）。

【６４５０】

図６１７は、時短Ａ状態における回転体Ｚ１１および受け入れ口Ｚ１２の動作を説明している。図６１７（ａ）は、時短Ａ状態が開始されたときの回転体Ｚ１１の様子を表している。すなわち、回転体機構３３ｃは、受け入れ口Ｚ１２が遊技球通路Ｚ１５出口とは反対の方向（９時の方向）を向いている状態を回転体Ｚ１１の初期位置としている。回転体Ｚ１１は、この初期位置から時短Ａ状態の開始と同時に、背後に設けられた駆動機構によって回転駆動される。図６１７（ｂ）は、その後、遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通じて、回転体Ｚ１１まで進んだときの様子を表している。大当たりラウンド遊技の終了後から時短Ａ状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合、時短Ａ状態の開始と同時に回転体機構３３ｃに遊技球が入球することも考えられる。しかし、このときの遊技球は、受け入れ口Ｚ１２に受け入れられることなく、下部入球口Ｚ１４に入球する。図６１７（ｃ）は、受け入れ口Ｚ１２と遊技球通路Ｚ１５とが連通した状態を示している。この状態は速やかに終了し、図６１７（ｄ）に示す様に受け入れ口Ｚ１２は上方に移動する。このときに遊技球通路Ｚ１５を通過した遊技球が回転体Ｚ１１まで進んだとしても、図６１７（ｂ）のときと同様に、遊技球は受け入れ口Ｚ１２に受け入れられることなく、下部入球口Ｚ１４に入球する。図６１７（ｅ）は、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後、回転体Ｚ１１は、時短Ａ状態中は反時計回りの回転を続け、時短Ａ状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短Ａ状態においては受け入れ口Ｚ１２に遊技球を受け入れさせて上部入球口Ｚ１３に入球させることは容易でない。

【６４５１】

図６１８は、時短Ｂ状態における回転体Ｚ１１および受け入れ口Ｚ１２の動作を説明している。図６１８（ａ）は、時短Ｂ状態が開始されたときの回転体Ｚ１１の様子を表している。すなわち、回転体Ｚ１１は、時短Ａ状態と同じ初期位置から駆動を開始される。図６１８（ｂ）は、その後、遊技球が受け入れ口Ｚ１２が遊技球通路Ｚ１５の出口と対向する位置まで移動したときの様子を表している。時短Ｂの場合、この状態で回転体Ｚ１１が１０秒間停止するので、大当たりラウンド遊技の終了後から時短Ｂ状態の開始に掛けて遊

技者が右打ちを継続している場合も、時短Ｂ状態の開始から右打ちを開始した場合も、この間に遊技球通路Ｚ１５を通過した遊技球が回転体Ｚ１１まで進むと、遊技球は容易に受け入れ口１２に保持される（図６１８（ｃ）参照）。その後、遊技球は反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に入球する（図６１８（ｄ）参照）。図６１８（ｅ）は、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後は、回転体Ｚ１１は、反時計回りの回転を続け、時短Ｂ状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短Ｂ状態においては開始時においては受け入れ口Ｚ１２に遊技球を受け入れさせて上部入球口Ｚ１３に入球させることは容易となっている。つまり、時短Ｂ状態において最低１球は上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができる構成となっている。なお、その後は、時短Ｂ状態においても上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることは容易でない。

【６４５２】

＜連球防止機構について＞

図６１９，図６２０を参照して連球防止装置Ｚ４０について説明する。連球防止機構は、特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた構成であって、磁石によって２つの遊技球を遊技盤３０上の所定位置に停留させて、特図２に係る入賞口に遊技球を２連続で入球させる、といった不正行為に対抗して設けられている構成である。図６１９（ａ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの外観を示した図であり、図６１９（ｂ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造の説明図となっている。図６２０は、回転案内部材Ｚ４１と、その付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂに示す透過性樹脂製のカバーＺ２１を取り外すと、図６１９（ｂ）のような各種機構が現れる。カバーＺ２１は、アクリルパネルのような無色透明の樹脂であってもよいし、有色透明な樹脂であってもよい。いずれであっても、カバーＺ２１は、背後が視認可能となっていることで、遊技者に、内部での遊技球の振り分けの様子を見せることができる。

【６４５３】

以降、図６１９（ｂ）を参照して特図２用始動入賞装置３３ｂの各構成について説明する。ハネ状の非電動役物３３ｂ２は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。このような回動は、上部入球口Ｚ１３に入球した遊技球の重みを非電動役物３３ｂ２に関連したリンク機構が受けることによって実行される。このようにして開状態となった非電動役物３３ｂ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図２用始動入賞装置３３ｂに１つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物３３ｂ２は、閉状態となる。したがって、通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【６４５４】

特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球は、遊技球通路Ｚ２２を流下する。この遊技球通路Ｚ２２は、図６１９（ｂ）に示す断面図においては、通路の右側に形成された右側壁と通路の左側に形成された左側壁によって形作られている。遊技球通路Ｚ２２は、遊技球通路Ｚ２２の右側下流方向に位置し、特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に連続した入賞口通路Ｚ２３と、遊技球通路の左側下流方向に位置し、特図２用始動入賞装置３３ｂから遊技球を外部に排出する排出通路Ｚ２５に分岐する。この分岐の基準となるのが右側壁に設けられた分岐点Ｚ３０である。分岐点Ｚ３０は、１球の遊技球が通過できる空間を隔てて後述の回転案内部材Ｚ４１を囲むように設けられた弧状壁Ｚ２４と、上下方向に伸びる右側壁とが結合して構成される角部にある。

【６４５５】

回転案内部材Ｚ４１は、分岐点Ｚ３０の下部に位置し、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球を入賞口通路Ｚ２３または排出通路Ｚ２５に案内する。回転案内部材Ｚ４１は、遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられている。

【６４５６】

回転案内部材Ｚ４１の構造についてより詳細に説明する。回転案内部材Ｚ４１は、図６

２０に示すように遊技球の直径と同じ程度の厚みを持った略円筒部材であり、その外周面の一部が遊技球通路Ｚ２３を流下した球技球１球を受け入れる程度に凹んでいる。すなわち、回転案内部材Ｚ４１は、この略円筒部材の外周面の一部として、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を中心とする円に沿った円弧状壁部Ｚ４５を有している。円弧状壁部Ｚ４５に接触した遊技球は後述のように排出通路Ｚ２５に案内される。排出通路Ｚ２５は、排出口Ｚ２６に連絡している。

【６４５７】

回転案内部材Ｚ４１は、この略円筒部材の外周面として円弧状壁部Ｚ４５以外にも、この円弧状壁部Ｚ４５に連なる凹部として、遊技球が接する特定接触部位Ｚ４２を有している。特定接触部位Ｚ４２は、遊技球を右側から保持する右側壁部Ｚ４４と、遊技球を左側から保持する左側壁部Ｚ４３で構成され、右側壁部Ｚ４４と左側壁部Ｚ４３とが遊技球１球を収容できる間隔を隔てＶ字状に配設されている。特定接触部位Ｚ４２に接触した遊技球は後述のように入賞口通路Ｚ２３に案内される。左側壁部Ｚ４３は、円弧状壁部Ｚ４５との境界を構成している。入賞口通路Ｚ２３は、奥側に伸びた入賞口上部通路Ｚ２８に連絡している。なお、特図２に係る入賞口は、入賞口上部通路Ｚ２８の最奥に設けられた特図２入賞口センサの開口である。奥側に向かうにつれ先細りのスロープＺ２９は、入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられ、入賞口通路Ｚ２３を通過してきた遊技球を奥側の入賞口上部通路Ｚ２８に誘導するための傾斜面を有している。

【６４５８】

右側壁部Ｚ４４，左側壁部Ｚ４３は、互いに平面の壁となっており、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、互いの壁部は１点で交わっているように見える。この交点は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心と一致していない。すなわち、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、左側壁部Ｚ４３を規定する直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を通過せず、直線が回転中心からずれている分だけ、左側壁部Ｚ４３が肉厚となっている。一方、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、右側壁部Ｚ４４を規定する直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を通過する。

【６４５９】

右側壁部Ｚ４４は、円弧状壁部Ｚ４５を規定する円から突き出して延伸している。この延伸部は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心から離れる方向に伸びた突起となっている。

【６４６０】

回転案内部材Ｚ４１の下部には、回転案内部材Ｚ４１を回転案内部材Ｚ４１の回転軸方向に延伸して貫通した貫通孔Ｚ４６が設けられている。貫通孔Ｚ４６には、スチールなどの金属部材で構成される円柱形のウェイトが埋設される。当該ウェイトにより、回転案内部材Ｚ４１は、特定接触部位Ｚ４２が遊技球通路Ｚ２２と対向する初期姿勢を維持しようとする。なお、貫通孔Ｚ４６にウェイトを埋設する替わりに、回転案内部材Ｚ４１に肉厚部分を設けることで、回転案内部材Ｚ４１自身のバランスに影響を与え、初期姿勢に戻るようにしてもよい。

【６４６１】

貫通孔Ｚ４６の右側には、回転案内部材Ｚ４１の左回転を規制するストッパＺ４７が設けられている。ストッパＺ４７は、回転案内部材Ｚ４１の周縁部に位置する一部分が回転軸方向に伸びた回転軸方向から見て細長状の突起で構成される。このストッパＺ４７により、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１は、特定接触部位Ｚ４２に遊技球が接触しても、左回転せずに、右回転をする。

【６４６２】

続いて、回転案内部材Ｚ４１の周辺に位置する部材について説明する。特図２用始動入賞装置３３ｂは、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を保持する軸受けを有している。軸受けは、回転案内部材Ｚ４１の回転中心から遠ざかる方向に伸びた連結部Ｚ２７を通じて特図２用始動入賞装置３３ｂ本体に連続している。連結部Ｚ２７におけるストッパＺ４７に対向する面は、ストッパＺ４７の当たり面となっており、ストッパＺ４７は、連結部Ｚ２７の当たり面に当たることで回転案内部材Ｚ４１の左回転を規制する。

【６４６３】
排出通路Ｚ２５の構成について説明する。排出通路Ｚ２５は、１球の遊技球が通過できる空間を隔てて回転案内部材Ｚ４１を囲むように設けられた弧状壁Ｚ３１と、弧状壁Ｚ３１に連接する直線状壁Ｚ３２で構成されている。
【６４６４】
＜連球防止機構の動作：遊技球通路に１球の遊技球が流下した場合＞
以降、連球防止機構の動作について説明する。図６２１は、回転案内部材Ｚ４１の上流にある遊技球通路Ｚ２２から１球の遊技球が流下してきた場合について説明している。この点、図６２１（ａ）においては、遊技球が遊技球通路Ｚ２２に位置している状態について説明している。
【６４６５】
図６２１（ｂ）は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１まで到達したときの様子を示している。遊技球は、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接する。左側壁部Ｚ４３は、回転案内部材Ｚ４１が初期姿勢のとき、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となっているので、左側壁部Ｚ４３に当接した遊技球は、右方向に案内される。そして、図６２１（ｃ）に示す様に、遊技球は、右側壁部Ｚ４４に当接する。このときの遊技球は、左側壁部Ｚ４３および右側壁部４４のいずれにも当接している。
【６４６６】
図６２１（ｃ）の状態における遊技球の重心は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心よりも右側に位置しているので、回転案内部材Ｚ４１は、遊技球の重みにより右回転しようとする。貫通孔Ｚ４６に埋設されたウェイトは、この回転を妨げない程度の重さとなっているので、回転案内部材Ｚ４１は実際に右回転して、遊技球を右側に案内する。
【６４６７】
図６２１（ｄ）は、回転案内部材Ｚ４１の右側壁部４４が入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられた当たり面に当接して停止したときの様子を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１の姿勢を右回転停止姿勢とよぶことにする。このとき、突起となっている右側壁部Ｚ４４の延伸部は、入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられた当たり面の下流側を立ち上げて形成された当該延伸部を収納する収納部に収まり、右側壁部Ｚ４４は、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となる。この状態で遊技球が流下可能な入賞口通路Ｚ２３となる。したがって、左側壁部Ｚ４３から離れ、右側壁部Ｚ４４に当接している遊技球は、入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８に案内される。
【６４６８】
右回転停止姿勢における右側壁部Ｚ４４の延伸部は、当該延伸部よりも大きな収納部に収まっている。したがって、右側壁部Ｚ４４と入賞口通路Ｚ２３の収納部を形成する壁との間には、隙間が生じる。この隙間は、遊技球が挟まって停止することがないように十分に小さなものとなっている。
【６４６９】
図６２１（ｅ）は、入賞口通路Ｚ２３に設けられたスロープＺ２９に遊技球が乗り上げた状態を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１は、遊技球の重みから解放され、ウェイトの重みにより、図６２１（ａ）に示されているような初期姿勢に戻ろうとし、左回転を開始する。
【６４７０】
図６２１（ｆ）は、遊技球がスロープＺ２９を伝って入賞口上部通路Ｚ２８まで誘導された状態を示している。当該図では、遊技球の下部が既に入賞口に落ち込んでおり、回転案内部材Ｚ４１は初期姿勢に戻っている。このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、遊技球を入賞口側に案内する。
【６４７１】
＜連球防止機構の動作：不正行為により遊技球通路に２球の遊技球が極めて近い間隔で連続して流下した場合＞
図６２２は、回転案内部材Ｚ４１の上流にある遊技球通路Ｚ２２から上述した不正行為

によって２球の遊技球が極めて近い間隔で連続的に流下してきた場合について説明している。この点、図６２２（ａ）においては、不正に２球の遊技球が遊技球通路に位置している状態について説明している。

【６４７２】

この場合も、図６２１の場合と同様に、先行する遊技球がまず回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接し、右側へと案内される（図６２２（ｂ）参照）。左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４で構成される特定接触部位Ｚ４２は、図６２２（ｃ）に示すように１球の遊技球しか許容できない。後続の遊技球は、遊技球通路Ｚ２２内の出口近くに存する。この状態で回転案内部材Ｚ４１が先行する遊技球の重みにより右回転すると、先行する遊技球は、回転案内部材Ｚ４１により、入賞口通路Ｚ２３へと案内される。先行する遊技球が前進したのに伴い、後続の遊技球が遊技球通路Ｚ２２の出口を通じて回転案内部材Ｚ４１に到達する（図６２２（ｄ）参照）。しかし、このときの回転案内部材Ｚ４１は、右回転停止姿勢となっているので、円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端を分岐点Ｚ３０に近付けている。そのため、後続の遊技球は回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に当接する。回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢をとっているタイミングである円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で、分岐点Ｚ３０から円弧状壁部Ｚ４５の先端すなわち左側壁部Ｚ４３の先端までの距離（図６２２（ｄ）にて実線の両矢印に示す距離）は、最短で遊技球の幅よりも小さいので、遊技球は、分岐点Ｚ３０から右側には通過できない。一方、排出口Ｚ２６側の弧状壁Ｚ２４から回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢となっているときの円弧状壁部Ｚ４５までの距離（図６２２（ｄ）にて破線の両矢印に示す距離）は、最短で遊技球の幅よりも十分に大きいので、遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５により排出通路Ｚ２５，排出口Ｚ２６側に案内される（図６２２（ｅ）参照）。

【６４７３】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図６２１を用いて説明した通り、左回転して初期姿勢に戻る（図６２２（ｅ），図６２２（ｆ）参照）。なお、この左回転の途中のタイミングであっても、分岐点Ｚ３０から円弧状壁部Ｚ４５の先端すなわち左側壁部Ｚ４３の先端までの距離（図６２２（ｄ）にて実線の両矢印に示す距離）が、遊技球の幅よりも小さい範囲であるときは、上述した円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端が分岐点Ｚ３０に近付いた状態であるので、遊技球は、分岐点Ｚ３０から右側には通過できない。

【６４７４】

このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、上述した不正行為によって２球の遊技球が極めて近い間隔で連続して遊技球通路に入球した場合、先行する遊技球を入賞口側に案内し、後続の遊技球を排出口側に案内するので、１球の入球に極めて価値の高い特図２用始動入賞口装置３３ｂに連続して遊技球が入球することを阻止することができる。

【６４７５】

＜連球防止機構の動作：イレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合：その１＞

図６２３も図６２２と同様に遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示しているが、ここでは不正行為ではなく正当なイレギュラーである。図６２３は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図６２２のときよりも広い場合を説明している。図６２３（ａ）～図６２３（ｄ）は、上述の図６２１（ａ）～図６２１（ｄ）の動作と同様である。すなわち、先行の遊技球が回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に収まると、回転案内部材Ｚ４１が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路Ｚ２３へと案内される。

【６４７６】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図６２１を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図６２３（ｅ）は、回転案内部材Ｚ４１が左回転をし

ている最中に後続の遊技球が回転案内部材Ｚ４１に当接した場合を説明している。図６２３（ｅ）においては、後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に当接するので、図６２２を用いた説明と同様に排出通路Ｚ２５，排出口Ｚ２６側に案内される（図６２３（ｆ），図６２３（ｈ）参照）。

【６４７７】

＜連球防止機構の動作：イレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合：その２＞

図６２４も図６２２，図６２３と同様にイレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示している。図６２４は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図６２３のときよりも広い場合を説明している。図６２４（ａ）～図６２４（ｅ）は、上述の図６２１（ａ）～図６２１（ｅ）の動作と同様であるが、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が広いので、後続する遊技球は図６２４（ｄ）ではなく図６２４（ｅ）に示すタイミングで図面上に現れる点が異なる。すなわち、先行の遊技球が回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に収まると、回転案内部材Ｚ４１が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路Ｚ２３へと案内される。

【６４７８】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図６２１を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図６２４（ｆ）は、回転案内部材Ｚ４１が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内部材Ｚ４１に当接した場合を説明している。図６２４（ｆ）においては、後続の遊技球は、円弧状壁部Ｚ４５ではなく、回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接するので、図６２１を用いた説明と同様に入賞口通路Ｚ２３側に案内される（図６２４（ｇ），図６２４（ｈ）参照）。

【６４７９】

このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、上述した不正行為ではないイレギュラーで２球の遊技球が連続して遊技球通路に入球した場合に、わずかなタイミングの相違によって、後続する遊技球が入賞口通路Ｚ２３側に案内される場合と、後続する遊技球が排出通路Ｚ２６側に案内される場合とがあるので、このようなイレギュラーな入球にも楽しみを見出すことができる。本実施例ではイレギュラーな入球を特図２の保留として扱っているので、イレギュラーな入球は遊技者の利益にも繋がる。

【６４８０】

なお、イレギュラーな入球を特図２の保留と認めない構成とするならば、入賞口通路Ｚ２３の途中にセンサを設け、先行する遊技球の通過を検出した場合は、入賞口上部通路Ｚ２８に遊技球を案内し、その後、後続する遊技球がきた場合は、異なる排出通路に遊技球を案内するように切り換える駆動式の開閉弁を備えてもよい。

【６４８１】

＜遊技の流れ＞

このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機１０によりどのような遊技が実現されるかについて図６１２を参照して説明する。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この時点では遊技者は、左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａの入賞口に遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ１，または時短Ａ２状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。この回転体Ｚ１１の回転様式は、様式Ａである。

【６４８２】

遊技状態が時短Ａ状態となると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート３４に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート３４に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構３３ｃの遊技球通

路Ｚ１５の入口に配置されている開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となる。
【６４８３】
＜遊技球が回転体機構の下部入球口に入球した場合＞
時短Ａ１状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構３３ｃの下部入球口Ｚ１４に入球する。下部入球口Ｚ１４と特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされており、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。ハネ状の非電動役物３３ａ２は、上述した非電動役物３３ｂ２と同様に中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。開状態となった非電動役物３３ａ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａ１に１つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物３３ａ２は、閉状態となる。したがって、通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ１に入球できる。
【６４８４】
特図１用始動入賞装置３３ａ１の入賞口に遊技球が入賞すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技（アタッカー３２を狙う遊技）が終了すると、遊技状態は、新規に時短Ａ１，または時短Ａ２状態が開始される。この動作に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。このときの回転体Ｚ１１の回転様式は、上述した様式Ａであり、遊技球は、特図２に係る上部入球１３よりも特図１に係る下部入球口Ｚ１４に入りやすい。遊技球が下部入球口Ｚ１４に入ると、特図１の抽選を経て時短Ａが発生することがあると言える。
【６４８５】
このようにして、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、遊技者は、特図１用始動入賞装置３３ａ１に遊技球を次々と入賞させることにより、時短Ａ状態に係る遊技を続けて行うことができる。ただし、特図１用始動入賞装置３３ａ１に遊技球が入球したとしても、抽選に落選することもあるので、（当選確率は１／３００）、時短Ａ状態が継続している間に特図１大当たりに当選しなければ、遊技状態は時短Ａ状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短Ａ１状態の寿命は特別図柄（特図１または特図２）変動１５０回で尽きるので、時短Ａ状態の遊技を継続するには、遊技者はそうなる前に特図１に係る大当たりを引かなければならない。一方、時短Ａ２状態の寿命は特別図柄（特図１または特図２）変動１００回で尽きるので、時短Ａ状態の遊技を継続するには、そうなる前に特図１に係る大当たりを引かなければならない。遊技状態が時短Ａ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。
【６４８６】
＜遊技球が回転体機構の上部入球口に入球した場合＞
時短Ａ１，時短Ａ２状態においてもまれに遊技球が当該上部入球口Ｚ１３に入球することもある。上部入球口Ｚ１３と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２は、機械的にリンクされているから、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ｂ２が開状態となる。開状態となった非電動役物３３ａ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。このようにして上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、通常であれば、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。
【６４８７】
遊技球は、連球防止機構を通過して、特図２に係る入賞口に入賞する。すると、１００％の確率で小当たり（Ｖ入賞を経て大当たりに発展する当たり）となり、そのうち、７０％の確率で時短Ｂが付帯される。小当たりが発生すると、Ｖ入賞装置３２Ｖのシャッター部材３２Ｖ１が開状態となる。Ｖ入賞装置３２Ｖが有するＶ入賞口に遊技球が入賞すると

、小当たりは大当たりに発展し、ラウンド遊技（アタッカー３２を狙う遊技）の後、遊技状態は、時短Ｂ状態となる。この動作に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。このときの回転体Ｚ１１の回転様式は、上述した様式Ｂであり、遊技球は、特図１に係る下部入球口Ｚ１４よりも特図２に係る上部入球口Ｚ１３に入りやすい。遊技球が上部入球口に入ると、時短Ｂが発生しやすい。

【６４８８】

このようにして、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２の抽選結果が時短Ｂ付き当たりであることを条件に、次の時短Ｂ状態においても、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を確実に入賞させることにより、時短Ｂ状態に係る遊技を何度も続けて行うことができる。ただし、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したとしても、通常当たりに当選することもあるので、（時短Ｂ付き当たりの当選確率は７／１０）、時短Ｂ状態が継続している間に時短Ｂ付き当たりに当選しなければ、遊技状態は時短Ｂ状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短Ｂ状態の寿命は特別図柄（原則として特図２）変動１回で尽きるので、時短Ｂ状態の遊技を継続するには、遊技者は、次の特図２に係る変動表示で時短Ｂ付き当たりを引かなければならない。遊技状態が時短Ｂ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【６４８９】

本発明は、上述の実施例に限られず下記の様に変形実施が可能である。

【６４９０】

＜変形例１＞

上述の実施例における特図２用始動入賞装置３３ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部に連球防止装置Ｚ４０を有していたが、本発明はこの構成に限られず、図６２５に記載されているように連球防止装置Ｚ４０ａは、特図２用始動入賞装置３３ｂの外部に、図示では特図２用始動入賞装置３３ｂの前面側のカバーに覆われない状態で、遊技領域３０ａに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Ｚ４０の上流側に非電動役物３３ｂ２が設けられていたため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容した状態でその不正な２球目の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容せずにシャットアウトできることが特徴的である。

【６４９１】

図６２６を参照しながら本例における特図２用始動入賞装置３３ｂの構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、上述の実施例と同様な回転案内部材Ｚ４１を有している。回転案内部材Ｚ４１の上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導く複数の遊技球流路Ｚ２２ａが形成されている。例えば、回転案内部材Ｚ４１の上流には、３本の遊技球流路Ｚ２２ａが形成されている。３本の遊技球流路Ｚ２２ａは、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き易い流路（例えば、中央と右側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もあれば、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もある。これにより、どの遊技球流路Ｚ２２ａを流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。

【６４９２】

また、中央の遊技球流路Ｚ２２ａは、左側が遊技盤３０に設けられた釘で構成され、右側が入賞口通路Ｚ２３を形作る壁部によって構成されている。もちろん、遊技球流路Ｚ２２ａは、左側も右側も釘のみで構成されてもよいし、左側も右側も他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。遊技球流路Ｚ２２ａを通過してきた遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２、または円弧状壁部Ｚ４５に接触して、回転案内部材Ｚ４１の右側か左側かのいずれかに流下する。左側流路Ｚ２５ａは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に接触して左側に進む遊技球が通過する流路である。右側流路Ｚ２５ｂは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設

けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に接触して右側に進む遊技球のうち特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球不可能な遊技球が通過する流路である。入賞口流路Ｚ２３ａは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に接触して右側に進む遊技球のうち特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球可能な遊技球が通過する流路である。

【６４９３】

入賞口流路Ｚ２３ａは、特定接触部位Ｚ４２を構成する右側壁部Ｚ４３と、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態ときの非電動役物３３ｂ３とによって下側壁部を構成し、弧状壁Ｚ２４と入賞口通路Ｚ２３の上側壁部と間に連なる壁部によって上側壁部を構成している。もちろん、入賞口流路Ｚ２３ａを構成する上側壁部も、釘や他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。また、入賞口流路Ｚ２３ａを構成する下側壁部も、釘や他の遊技部品の一部が構成要素に加わってもよい。

【６４９４】

入賞口通路Ｚ２３を形作る壁部は、特図２用始動入賞装置３３ｂの概観を構成する壁体の一部である。壁体は、回転案内部材Ｚ４１にとっての上流部において、回転案内部材Ｚ４１に向けて突出した突出部を有しており、この突出部が上述した入賞口流路Ｚ２３ａの上側壁部を構成している。突出部の先端は、遊技球流路Ｚ２２ａを流下した遊技球が左右のどちらに流下するかを分岐させるための基準となる基準点Ｚ３０ａとなっている。回転案内部材Ｚ４１が初期姿勢にあるとき、特定接触部位Ｚ４２に当接した遊技球は、基準点Ｚ３０ａから離れた位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられずに、回転案内部材Ｚ４１の右側に流下することが可能である。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されていれば入賞口通路Ｚ２３に案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球するが、入賞口流路Ｚ２３ａが形成されていなければ右側流路Ｚ２５ｂに案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しない。回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢にあるとき、特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、基準点３０ａに近い位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられて、回転案内部材Ｚ４１の右側に流下できず左側に流下する。そして、遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しない。

【６４９５】

連結部Ｚ２７ａは、ストッパＺ４７の当たり面、回転案内部材Ｚ４１が有する突起の当たり面を有し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を保持する軸受けに連結している。本例の連結部Ｚ２７ａは、左側流路Ｚ２５ａ，右側流路Ｚ２５ｂを流下する遊技球の通過、および後述する非電動役物３３ｂ３の回転を妨げることがないように、十分に小さく形成されている。

【６４９６】

回転案内部材Ｚ４１の右側には、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ３によって開閉される入球口が設けられている。回転案内部材Ｚ４１と入球口の間には、非電動役物３３ｂ３が閉状態であるときは、右側流路Ｚ２５ｂが開放されているので、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、入球口に入球できずに、右側流路Ｚ２５ｂを流下する。また、回転案内部材Ｚ４１と入球口の間には、非電動役物３３ｂ３が開状態であるときは、入賞口流路Ｚ２３ａが形成されているので、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、入賞口流路Ｚ２３ａに沿って流下し、入賞口通路Ｚ２３を流下する。本例では、入賞口流路Ｚ２３ａに沿って流下した遊技球が、直接、入賞口通路Ｚ２３に入球するが、もちろん、釘や他の遊技部品の一部を転動して、入賞口通路Ｚ２３に入球してもよい。

【６４９７】

このように、本例では、入賞口流路Ｚ２３ａと入球口との間であって右側流路Ｚ２５ｂと入球口との間に特図２に係る非電動役物３３ｂ３が設けられている。通常の状態において、非電動役物３３ｂ３は、縦方向に伸びた閉状態となっており、回転案内部材Ｚ４１の右側に進む遊技球は、右側流路Ｚ２５ｂに流入する。非電動役物３３ｂ３が回転して横方向に伸びた開状態となると、右側流路Ｚ２５ｂの起点がハネ状の非電動役物３３ｂ３によ

って閉塞され、その代わりに、入賞口流路Ｚ２３ａが形成され、非電動役物３３ｂ３により閉塞されていた入賞口通路Ｚ２３が開放される。したがって、回転案内部材Ｚ４１の右側に進む遊技球は、横方向に伸びた非電動役物３３ｂ３の上に形成される入賞口流路Ｚ２３ａ、および入賞口通路Ｚ２３を通過して入賞口上部通路Ｚ２８に案内され、特図２に係る入賞口に入球する。非電動役物３３ｂ３が回転体Ｚ１１の有する上部入球口Ｚ１３と連動している様子は、上述の実施例と同様である。

【６４９８】

非電動役物３３ｂ３における回転軸方向から見たときの非電動役物３３ｂ３はＬ字形状となっており、入賞口流路Ｚ２３ａを形成し、遊技球を入賞口通路Ｚ２３に誘導する主板と、主板の右側（入賞口側）に設けられた主板よりも短い副板Ｚ６０とを有している。非電動役物３３ｂ３の回転軸は、主板と副板Ｚ６０の連結部にある。非電動役物３３ｂ３が開状態となると、遊技球は、非電動役物３３ｂ３の主板上を通過して、起立姿勢の副板Ｚ６０に衝突する。すると、遊技球は、副板Ｚ６０を押し倒し、それに連れて非電動役物３３ｂ３が回転して、閉状態に戻る。非電動役物３３ｂ３が閉状態となると、副板Ｚ６０は、横方向に伸びた姿勢で停止するので、遊技球は、副板Ｚ６０上を通過して速やかに入賞口通路Ｚ２３から特図２に係る入賞口に入球する。このようにして、本例の特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ３も、遊技球が１球入球する毎に、遊技球を入球し難い状態となるように構成されている。

【６４９９】

非電動役物３３ｂ３は、ほとんど特定の遊技球（特図２に係る入賞口に入球する遊技球）しか接触しないので、ハネ状の非電動役物３３ｂ３が消耗したり、非電動役物３３ｂ３を動作させるリンク機構が故障したりすることが抑制される。

【６５００】

＜連球防止装置Ｚ４０ａの動作＞

図６２７は、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明している。図６２７（ａ）に示すように、連続して２球の遊技球が中央の遊技球流路Ｚ２２ａを通過してくると、初期姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１が１つ目の遊技球を右側に案内する（図６２７（ｂ），図６２７（ｃ）参照）。この間に中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して回転案内部材Ｚ４１に到達した２つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に接触するので、回転案内部材Ｚ４１により左側に案内される。このようにして２つ目の遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに向かう（図６２７（ｃ）～図６２７（ｅ）参照）。

【６５０１】

図６２７においては、２球の遊技球が遊技球流路Ｚ２２ａを通過する前に非電動役物３３ｂ３が開状態となっている場合における連球防止装置Ｚ４０ａの動作を説明している。したがって、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して特定接触部位Ｚ４２に当接した１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の右側へ案内された後、回転案内部材Ｚ４１と入賞口通路Ｚ２３との間を橋渡しするような姿勢となって入賞口流路Ｚ２３ａを形成している非電動役物３３ｂ３を通過して、入賞口通路Ｚ２３側へ案内される（図６２７（ｂ）～図６２７（ｅ）参照）。入賞口通路Ｚ２３側へ案内された遊技球は、非電動役物３３ｂ３の副板Ｚ６０を押し倒すことで非電動役物３３ｂ３を閉状態にして、入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。

【６５０２】

図６２８も中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明しているが、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているところが図６２７とは異なる（図６２８（ａ）参照）。

【６５０３】

図６２８において、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した１つ目の遊技球は、特定接触部位Ｚ４２に入球し回転案内部材Ｚ４１の右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主

板には乗らず、そのまま右側通路Ｚ２５ｂを流下する（図６２８（ｂ）～図６２８（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されておらず、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているからである。図６２８において、２つ目の遊技球が左側通路Ｚ２５ａを流下する様子は、図６２７の場合と同様である。

【６５０４】

このように、２球の遊技球が連続して中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下してきた場合、１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の右側に案内される。このとき、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていれば、当該遊技球は、入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。一方、２つ目の遊技球は回転案内部材Ｚ４１の左側流路Ｚ２５ａに案内され、非電動役物３３ｂ３から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていたとしても特図２に係る入賞口に入球することはない。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、このようにして、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１は、ウェイトにより初期姿勢に戻るので、通常の右打ちで０．６秒毎に発射される場合の正常な間隔を空けて遊技球が１球ずつ中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下してきた場合は、当該遊技球は、全て回転案内部材Ｚ４１の右側に案内されることになる。

【６５０５】

上述したように遊技球流路Ｚ２２ａは、中央の遊技球流路Ｚ２２ａだけでなく、右側の遊技球流路Ｚ２２ａと左側の遊技球流路Ｚ２２ａにもある。通常に右打ちを行っていれば、遊技球は、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するが、時々、釘の跳ね返りの調子によっては、右側や左側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入する場合がある。この場合の動作態様について、図６２９を参照して説明する。

【６５０６】

図６２９（ａ）に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印Ｚ４８ａに示すように、右側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入し、右側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するものもある。右側の遊技球流路Ｚ２２ａは、中央の遊技球流路Ｚ２２ａよりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が右側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材Ｚ４１に到達してしまう場合がある。

【６５０７】

また、図６２９（ｂ）に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印Ｚ４８ｂに示すように、左側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入し、左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するものもある。右側の遊技球流路Ｚ２２ａも、右側と同様に、中央の遊技球流路Ｚ２２ａよりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材Ｚ４１に到達してしまう場合がある。

【６５０８】

このように正常に右打ち操作を行っている場合に発生する極短い間隔で連続する遊技球も、非電動役物３３ｂ３が開状態であれば、連球防止装置Ｚ４０ａは、１球目の遊技球のみを入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３に案内し、２球目の遊技球を左流路Ｚ２５ａに案内することで、１球目の遊技球のみ特図２に係る入賞口に入球するように振り分けることができる。もちろん、非電動役物３３ｂ３が閉状態であれば、連球防止装置Ｚ４０ａは、１球目の遊技球のみを右側流路Ｚ２５ｂに案内し、２球目の遊技球を左流路Ｚ２５ａに案内することで、いずれも特図２に係る入賞口に入球しないように振り分けることができる。このように、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられてい

るため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容せずにシャットアウトできるので、不正な連球の阻止能力が高い盤面であることを不正行為者にアピールすることができる。

＜変形例２＞

上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。回転案内部材Ｚ４１を遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として排出通路Ｚ２５側に設けるようにしてもよい。具体的には、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が排出通路Ｚ２５側にズラすことで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をできる限り右側壁部Ｚ４４に当接させ易くして、入賞口通路Ｚ２３に排出することができるようにする。このようにすれば、回転案内部材Ｚ４１との当接時間を短くでき、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。具体的には、図６３０に示す構成では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向にわずかに偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１に特定接触部位４２に受け入れられた遊技球は、まず左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４との両方に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢にかけて回転案内部材Ｚ４１において左側壁部Ｚ４４から離れてゆき、やがて右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３側へ流下してゆく。また、右回転停止姿勢において、円弧状部位Ｚ４５の右端部と分岐点Ｚ３０との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、２球目の遊技球は入賞口通路Ｚ２３側へ流下できず、排出通路Ｚ２６側へ流下される。

【６５０９】

また、図６３１に示す構成では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向に図６３０よりも大きく偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１に特定接触部位４２に受け入れられた遊技球は、まず右側壁部Ｚ４４にのみ当接した状態となり、そのまま、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１において右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３側へ流下してゆく。ただし、この構成では、右回転停止姿勢において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が円弧状壁部Ｚ４５の右下がり傾斜面に接触するため、２球目の遊技球も入賞口通路Ｚ２３に案内されるおそれがある。そこで、円弧状壁部Ｚ４５の右側端部に左下がり傾斜部Ｚ４９を設けて、右回転停止姿勢において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が円弧状壁部Ｚ４５に接触するときに、この左下がり傾斜部Ｚ４９に案内されて、遊技球が排出通路Ｚ２６に流下し易くしている。

【６５１０】

＜変形例３＞

上述の変形例２に関連した別の変形例としては、本発明の回転案内部材Ｚ４１を遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設ける構成を挙げることができる。本例によれば、遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを延長した直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を通過する。具体的には、図６３２に示すように、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設けることで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を左側壁部Ｚ４３で受け止めるが、本実施例において例えば図６２１（ｂ）に示すよりも入賞口通路Ｚ２３側で受け止めることができるので、できる限り早く入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。もちろん、この構成においても、右回転停止姿勢においては、円弧状部位Ｚ４５の右端部と分岐点Ｚ３０との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、２球目の遊技球は入賞口通路Ｚ２３側へ流下できず、排出通路Ｚ２６側へ流下される。

【６５１１】

このように、変形例２，３では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を本実施例よりも左方向にずらすことで、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。

【６５１２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚａ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部の遊技球通路など）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１と、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態（図６２１（ｄ）に示す状態）で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【６５１３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｃ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１と、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４と左側壁部Ｚ４３に当接させた状態（図６２１（ｃ）に示す状態）で、遊技球を左側壁部Ｚ４３から離れさせ、右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【６５１４】

なお、連球防止装置Ｚ４０は、本実施例の変形例１において図６２５～図６２９を参照して説明した遊技機のように、遊技領域３０ａに備えられ、遊技領域３０ａを流下する遊技球の流下方向を振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０ａであってもよい。

【６５１５】

なお、連球防止装置Ｚ４０は、変形例２において図６３０を参照して示したように、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４４と右側壁部Ｚ４４とに当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、入賞口通路Ｚ２３に案内されるものであってもよい。また、変形例２において図６３１を参照して示したように、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、入賞口通路Ｚ２３に案内されるものであってもよい。

【６５１６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６５１７】

本実施例の遊技機は（Ｚａ２）に関し、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまでという非常に短いタイミングで遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球が、連続して入賞口通路Ｚ２３に流下されることを阻止することができる。

【６５１８】

本実施例の遊技機は（Ｚａ３）に関し、回転案内部材Ｚ４１が左方向に回転中に、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、排出通路Ｚ２５に流下され易いが、入賞口通路Ｚ２３に流下される場合もある。これにより、上述した所定のタイミングで遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、排出通路Ｚ２５に流下され易いが、入賞口通路Ｚ２３に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。

【６５１９】

本実施例の遊技機は（Ｚａ４）に関し、再び初期姿勢となった場合において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、入賞口通路Ｚ２３に流下させ易い。これにより、再び初期姿勢となるタイミングで入賞口通路Ｚ２３への流下を期待することができる。

【６５２０】

本実施例の遊技機は（Ｚａ５）に関し、特定接触部位Ｚ４２を形成する左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４は、遊技球１球を収容できる間隔を隔てて配設されている。これにより、回転案内部材Ｚ４１の右方向への回転に伴って、遊技球を１球ずつ入賞口通路Ｚ２３に流下させることができる。

【６５２１】

本実施例の遊技機は（Ｚａ６）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上から、右方向に偏心した位置に設けられている。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が右方向に偏心されているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をまず左側壁部Ｚ４３に当接させ、次に右側壁部Ｚ４４に当接させて、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。

【６５２２】

本実施例の変形例２の遊技機は（Ｚａ７）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上から、左方向に偏心した位置に設けられていてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向に偏心されているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をいきなり右側壁部Ｚ４４に当接させたり、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の両方に当接させたりして、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。

【６５２３】

本実施例の変形例３の遊技機は（Ｚａ８）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上に設けられていてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設けられているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を左側壁部Ｚ４３のやや入賞口通路Ｚ２３側で受け止めてから、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。

【６５２４】

本実施例の遊技機は（Ｚａ９）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４は、回転案内部材Ｚ４１の回転軸方向から見たときに、回転案内部材Ｚ４１の回転軸（その中心点）と一致しない１点で交わっている。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが回転案内部材Ｚ４１に深く切り込まれていない分、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４に円滑に遊技球を受け渡すことができる。

【６５２５】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１０）に関し、遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０は、遊技球通路Ｚ２２の出口部である。これにより、特別な構成を設けなくても、左側壁部Ｚ４３と遊技球通路Ｚ２２の出口部（分岐点Ｚ３０）との位置関係を用いるだけで、次に回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成できる。

【６５２６】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１１）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４との前面側は少なくとも一部が透過性を有するカバーＺ２１が配設されている。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とは、カバーＺ２１の背後で視認可能とされているので、回転案内部材Ｚ４１がどのようになっているかドキドキさせながら見せることができる。

【６５２７】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１２）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とはカバーＺ２１と同じ透過性を有する無色透明部材で構成されている。これにより、カバーＺ２１の背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを視認し辛くすることができる。

【実施例８０】

【６５２８】

続いて、実施例８０に係るパチンコ機１０について説明する。実施例８０に係るパチンコ機１０は、実施例７９と同様な連球防止装置Ｚ４０を備えているが、実施例７９とは異なる遊技性を実現するために特図２入賞の態様が異なっており、回転案内部材Ｚ４１ａの構造に差異がある。具体的には、実施例７９では特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すれば通常であれば特図２入賞が発生する構成であったが、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が通常に入球させても必ずしも特図２入賞が発生するとは限らず、特図２入賞が発生するまで何回も遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させる必要がある場合がある点で異なっている。その他、遊技盤３０の盤面も実施例７９とは異なっている。

【６５２９】

図６３３を参照しながら実施例８０に係るパチンコ機１０の盤面ににについて説明する。実施例８０に係るパチンコ機１０には、遊技盤３０の中央下方に実施例１と同様な特図１用始動入賞装置３３ａを有しており、更に、遊技盤３０の右側領域３０ｂに特図２抽選に係る特図２用始動入賞装置３３ｂが備えられている。その他、本実施例に係るパチンコ機１０は、盤面に実施例７９と同様な回転体機構３３ｃ，Ｖ入賞装置３２Ｖ，アタッカー３２，スルーゲート３４を備えている。スルーゲート３４は、特図２用始動入賞装置３３ｂにとっての上流側に配置されている。なお、本実施例には実施例７９での特図１用始動入賞装置３３ａ１は備えられていない。

【６５３０】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、透過性のカバーで覆われており、透過性のカバーには「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２がなされている。当該表記Ｚ５２は、透過性のカバーよりも透過性が劣る構成となっている。表記Ｚ５２のアルファベットの

部分は、例えば不透明となっており、奥側における遊技球の動きが視認しにくいように工夫がされている。

【６５３１】

特図２用始動入賞装置３３ｂには、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ｂ２が設けられている。非電動役物３３ｂ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、回転体機構３３ｃが有する上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。この点は、実施例７９の非電動役物３３ｂ２と同様である。本実施例の非電動役物３３ｂ２は、回転体機構３３ｃが有する下部入球口Ｚ１４とも機械的にリンクしており、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球しても入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。遊技球の通過に伴って非電動役物３３ｂ２が閉状態となる点は、実施例７９と同様である。

【６５３２】

本例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、実施例７９と異なり、排出通路Ｚ２５が遊技盤３０の盤面に連絡しておらず、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球は、遊技盤３０の奥側に向かう。このような構成であるがゆえ、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球が回転体機構３３ｃに入球することがない。ただし、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球をアウト球と同様に扱うと、時短状態中に遊技者に与える損失が多くなるので、実施例７９と同様に排出通路Ｚ２５を通過した遊技球が遊技盤の盤面に排出される構成をとっても構わない。また、いずれの構成であっても、右側領域３０ｒに一般入賞口３１を配置することで、遊技者に与える損失を補填するようにしてもよい。その他、本例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、回転案内部材Ｚ４１ａの構成に実施例７９とは異なる点があるなど、種々の差異点を有するが、これらについては後述する。

【６５３３】

＜遊技の大まかな流れ＞

図６３４は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短Ａ１状態または時短Ａ２状態が発生する。時短Ａ状態となると、特図２に係る回転体機構３３ｃに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構３３ｃに遊技球が入球し、上部入球口Ｚ１３，下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができるようになる。特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たりに発展する当たり）に当選することがある。この時の遊技の流れは後述する。一方、特図２に係る抽選により不利な小当たり（Ｖ入賞を経て通常大当たりに発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、Ｖ入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ａ状態は維持され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。しかしながら、時短Ａには終期があり、時短Ａ１は、特図１，特図２に係る変動が５回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。なお、時短Ａ状態中であるので主に特図２に係る変動が行われるが、もし特図１入賞が発生し、特図１に係る変動が行われた場合は特図１に係る変動を１回の変動とカウントされる。一方、時短Ａ２は、特図１，特図２に係る変動が３回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

【６５３４】

特図２に係る抽選により有利な小当たりとなると、Ｖ入賞、ラウンド遊技を経て、遊技状態は時短Ｂ状態となる。時短Ｂ状態となると、時短Ａのときよりも特図２に係る回転体機構３３ｃに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構３３ｃへの遊技球の入球を経て、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たりに発展する当たり）に当選することがある。この場合は、時短Ｂが新たに始まるので、時短Ｂは継続され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。

【６５３５】
一方、特図２に係る抽選により不利な小当たり（Ｖ入賞を経て通常大当たりに発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、Ｖ入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ｂ状態は維持され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。しかしながら、時短Ｂには終期があり、時短Ｂは、特図１，特図２に係る変動が１０回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。
【６５３６】
＜各種テーブルについて＞
以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図６３５は、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。
【６５３７】
まず、図６３５（ａ）に係る特図１大当たり抽選用テーブルについて説明する。本実施例の特図１に関し、大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２を用いて時短Ａ１，時短Ａ２に係る抽選が実行される様子は、実施例７９と同様である。ただし、時短Ａ１の終期は、特別図柄（特図１，特図２）変動５回までであり、時短Ａ２の終期は、特別図柄（特図１，特図２）変動３回までである。
【６５３８】
続いて、図６３５（ｂ）に係る特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図２に抽選が実行され、大当たり乱数カウンタＣ１の値が０～１１９となると、小当たりの当選が確定する。当該値がそれ以外となった場合は、抽選はハズレとなる。小当たりの種別は、大当たり図柄カウンタＣ２の値によって決定される。すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が０～４９のとき、抽選の結果は第３記号に係る第１小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て１２ラウンド時短Ｂ付き大当たりに発展する当たりである。一方、大当たり図柄カウンタＣ２の値が５０～６９のとき、抽選の結果は第４記号に係る第２小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て６ラウンド時短Ｂ付き大当たりに発展する当たりである。そして、大当たり図柄カウンタＣ２の値が７０～９９のとき、抽選の結果は第５記号に係る第３小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て３ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）に発展する当たりである。
【６５３９】
いずれの小当たりでも第３図柄の区別はなく、小当たりに当選すると、表示画面においては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種類の当たり目のいずれかが表示される。なお、時短Ｂは、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（主に特図２に係る変動）１０回で終了する。
【６５４０】
続いて、本例のパチンコ機１０が有する各種機構について説明する。
【６５４１】
＜非電開放用の回転体について＞
回転体機構３３ｃの構造的な特徴は、実施例７９とほぼ同様であるが、上述したように、上部入球口Ｚ１３のみならず下部入球口Ｚ１４も特図２用始動入賞装置３３ｂの有する非電動役物３３ｂ２と機械的にリンクしていることが実施例７９と大きく異なる。すなわち、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球したときと同様、非電動役物３３ｂ２が開状態となる。
【６５４２】
また、回転体機構３３ｃは、上部入球口Ｚ１３への遊技球の入球を検出する上部センサＺ１６と、下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球を検出する下部センサＺ１７を備えている。上部センサＺ１６，下部センサＺ１７は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技

球を減速させることなく検出することができる。上部センサＺ１６で遊技球が検出されると、下部センサＺ１７で遊技球が検出される場合と比べて特図２に係る入賞口に入賞し易くなるため、特図２に係る抽選が生じやすい。その理由については連球防止装置Ｚ４０の項で説明する。

【６５４３】

本実施例の回転体Ｚ１１の可動パターンは、時短Ａのときは、実施例７９に係る様式Ａとは異なる様式Ｃであり、時短Ｂのときは、実施例７９に係る様式Ｂとは異なる様式Ｄである。以降、これらについて具体的に説明する。

【６５４４】

＜回転体の可動パターン（様式Ｃ）＞

図６３６（ａ）は、時短Ａ１状態、または時短Ａ２状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短状態が開始すると、初期位置（３時の位置）にあった受け入れ口Ｚ１２が上限位置（１２時の位置）まで移動する様に回転体Ｚ１１が反時計回りに回転する。その後、受け入れ口Ｚ１２が初期位置に戻る様に回転体Ｚ１１が時計回りに回転する。時短Ａ状態においては、回転体Ｚ１１は、この様な反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返し、それに連れて受け入れ口Ｚ１２が往復運動をする。このような様式Ｃにおいては、遊技球は上部入球口１３よりも下部入球口Ｚ１４に入球しやすい（入球の確率は８９／９０）。なお、回転体Ｚ１１の可動パターンや入球の確率は、一例であり、もっと上部入球口１３に入球し易くなるように可動パターンを調節したり、反対にもっと上部入球口１３に入球し難くなるように可動パターンを調節したりしてもよい。

【６５４５】

＜回転体の可動パターン（様式Ｄ）＞

図６３６（ｂ）は、時短Ｂ状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表したものである。時短状態が開始すると、初期位置（３時の位置）にあった受け入れ口Ｚ１２が上限位置（１２時の位置）まで移動する様に回転体Ｚ１１が反時計回りに回転する。様式Ｄにおいても、受け入れ口Ｚ１２が上述の初期位置と、上述の上限位置との間を往復するように回転体Ｚ１１が反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返す。ただし、様式Ｄの場合は、受け入れ口Ｚ１２が初期位置に戻ると、回転体Ｚ１１が反時計回りに動き出すまでに２秒のインターバルが設けられている。これにより、受け入れ口Ｚ１２が上流の遊技球通路と連通している時間が長くなり、それだけ遊技球が受け入れ口Ｚ１２に入球し易くなる。このような様式Ｄにおいては、遊技球は１／２の確率で上部入球口Ｚ１３に入球する。したがって、時短Ｂの場合、回転体機構３３ｃに入球した遊技球は、時短Ａの場合と比べて上部入球口Ｚ１３に入球しやすくなる。

【６５４６】

以上の説明では、上部入球口Ｚ１３と下部入球口Ｚ１４との間に大きな差異はないとも思える。しかし実際は、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球した方が、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するよりも遊技的に有利である。この場合の方が、特図２用入賞装置３３ｂの特図２に係る入賞口に遊技球が入賞しやすいからである。その理由は、連球防止装置Ｚ４０の構造に関係があるので連球防止装置Ｚ４０の項で説明する。上部入球口Ｚ１３への遊技球の入球が生じやすいのは時短Ｂであるから、時短Ｂ状態の方が時短Ａ状態よりも有利な遊技状態であるということがいえる。

【６５４７】

＜連球防止機構について＞

図６３７，図６３８を参照して本例の連球防止装置Ｚ４０について説明する。連球防止装置Ｚ４０は、特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた構成であって、実施例７９と同様に不正行為により特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が２連続して入賞することを防止する構成である。図６３７（ａ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの外観を示した図であり、図６３７（ｂ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造の説明図となっている。図６３８は、回転案内部材Ｚ４１ａとその付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂに示す透過性のカバーＺ２１を取り外すと、図６３７（

ｂ）のような各種機構が現れる。カバーＺ２１は、実施例７９と同様に、透過性（例えば無色透明）となっているので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部で遊技球の動きを視認することができる。しかしながら、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部の様子が丸見えになってしまうと、上述した不正行為を難しくしても他の不正行為を助長する恐れがあるので、カバーＺ２１には種々の表記や装飾が施されることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部の様子が丸見えになることを抑制している。本実施例のカバーＺ２１には、時短Ａ状態，時短Ｂ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技者の注目を集めるように「Ｃｈａｎｃｅ！」と「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が二段に分けてなされているので、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造において最も遊技者としては（不正行為も）関心のある遊技球が振り分けられる様子は、当該表記Ｚ５２によって視認しづらい。すなわち、本実施例の表記Ｚ５２のうち上段の「Ｃｈａｎｃｅ！」は、回転案内部材Ｚ４１ａにおける特定接触部位Ｚ４２を覆う位置に設けられおり、下段の「Ｃｈａｎｃｅ！」は、入賞口通路Ｚ２３，排出通路Ｚ２５を覆う位置に設けられている。とはいえ、「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２は、アルファベットの形状の部分だけ透過性が劣る構成であるから、遊技者は、表記Ｚ５２を形成するアルファベットの各々を囲む透過性領域から遊技球が振り分けられる様子を垣間見ることができる。また、このように構成しても、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５は見え易くなっているので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球がどちらに振り分けられたかという振り分け結果を見ることができる。

【６５４８】

なお、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記５２をもっと増やして、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５の前面までも覆って、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５までも見えにくくしてもよい。このようにすれば、特図２用始動入賞装置３３ｂ内部での不正行為をさらに行い難くすることができる。

【６５４９】

以降、図６３７（ｂ）を参照して特図２用始動入賞装置３３ｂの各構成について説明する。ハネ状の非電動役物３３ｂ２は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することが可能である。このような回動は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４に入球した遊技球の重みを非電動役物３３ｂ２に関連したリンク機構が受けることによって実行される。通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴い、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができる点は、実施例７９と同様である。また、通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴い、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができる。

【６５５０】

本例における遊技球通路Ｚ２２と分岐点Ｚ３０の構成は、上述の実施例７９と同様であるので、案内回転部材４１ａの回転に伴って左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いてゆき、左側壁部Ｚ４３と分岐点Ｚ３０との隙間が遊技球の直径より小さくなると、次の遊技球が案内回転部材４１ａに到達しても当該遊技球が入賞口通路Ｚ２３に進入することを阻止することができている。

【６５５１】

回転案内部材Ｚ４１ａは、分岐点Ｚ３０の下部に位置し遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球を入賞口通路Ｚ２２ａまたは排出通路Ｚ２５に案内する。回転案内部Ｚ４１ａは、遊技球通路Ｚ２２の中心軸を基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられている。

【６５５２】

回転案内部材Ｚ４１ａの構造についてより詳細に説明する。回転案内部材Ｚ４１ａは、実施例７９の回転案内部材Ｚ４１とほぼ同様な構成となっているが、大きく異なる点が２つある。第１の相違点は、回転案内部材Ｚ４１ａには、回転案内部材Ｚ４１ａを初期姿勢に保つためのウエイトが設けられていないことである。回転案内部材Ｚ４１ａには、ウエイトを埋設するための貫通孔を設ける必要は無い。第２の相違点は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５には、円弧状壁部Ｚ４５が規定する円に沿って配設される複数の凸

部Ｚ４８が設けられていることである。当該凸部Ｚ４８は、遊技球が排出通路Ｚ２５を通過するときに遊技球に衝突することで回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させることが可能である。また、当該凸部Ｚ４８は、図６３７（ｃ）に示す様に回転案内部材Ｚ４１ａの回転軸方向に伸びた細長状の部材である。

【６５５３】

図６３７（ｂ）においては、回転案内部材Ｚ４１ａが実施例７９における初期姿勢に相当する姿勢で示されている。回転案内部材Ｚ４１ａは、凸部Ｚ４８の機能により左回転をすることができるが、ストッパＺ４７が連結部Ｚ２７の当たり面に当接した時点で、これ以上の左回転が規制される。このときの回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を左回転停止姿勢とよぶことにする。左回転停止姿勢は、見かけ上は、実施例７９に係る初期姿勢に相当する。しかし、本実施例においては、回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢から右回転停止姿勢までの任意の姿勢で停止することができるので、初期状態における所定の姿勢を意味する初期姿勢の概念がない。図６３７（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａの取りうる姿勢のうちの１つを例示したものとなっている。

【６５５４】

図６３７（ｃ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂを上方から見下ろしたときの模式図である。このうち、符号Ｚ５３ａは、排出通路Ｚ２５の終端に設けられた排出口を説明しており、符号Ｚ５３ｂは、入賞口通路Ｚ２３を通過した遊技球が入賞口（入賞口センサ５１の遊技球通過孔）に入球できなかったときに遊技球を回収する回収口を説明している。排出口Ｚ５３ａ，回収口Ｚ５３ｂに入球した遊技球は、アウト口３６に入球した遊技球と同様な扱いとなるが、上述のように排出口Ｚ５３ａは遊技盤３０の盤面に遊技球を排出し、回収口Ｚ５３ｂはアウト口３６と同じ扱いとしてもよい。奥側に向かうにつれ先細りのスロープＺ２９は、排出通路Ｚ２５の底部にも設けられており、排出通路Ｚ２５を通過してきた遊技球を奥側の排出口Ｚ５３ａに誘導するための傾斜面を有している。

【６５５５】

図６３７（ｃ）において斜線で示す入賞口シャッターＺ５０は、特図２に係る入賞口を閉鎖する位置に設けられており、図６３７（ｃ）における水平方向に移動が可能となっている。閉状態の入賞口シャッター５０は、左方向に移動することで開状態となり、開状態の入賞口シャッター５０は、右方向に移動することで閉状態となる。入賞口シャッター５０の後端には、図示しないソレノイドが設けられており、入賞口シャッター５０の左右移動のための駆動力を付与する。このソレノイドは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって制御される。入賞口シャッター５０の下部には、入賞口への遊技球の入球を検出する入賞口センサＺ５１が設けられている。入賞口センサＺ５１は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。特図２に係る遊技球の入賞は、当該入賞口センサＺ５１が遊技球を検出することで検知される。

【６５５６】

従って、入賞口通路Ｚ２３を通過する遊技球は、入賞口シャッター５０の状態によって入賞口に入球したり回収口Ｚ５３ｂに入球したりする。入賞口シャッター５０が開状態の場合は、遊技球は入賞口に入球し、閉状態のときは、遊技球は入賞口シャッター５０の上面を通過して回収口Ｚ５３ｂに入球する。

【６５５７】

入賞口シャッター５０の状態は、上述した回転体機構３３ｃと関連しているのでこれについて説明する。上述のように回転体機構３３ｃには、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６と、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７を備えている。上部センサＺ１６と下部センサＺ１７も、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に接続されている。上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、その入球は上部センサＺ１６で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口シャッター５０が例えば２秒間だけ開状態となる。遊技者はこの２秒間の間に遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させれば、遊技球を入賞口に誘導できる。つまり、この２秒間は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球してから特図２に係る入賞口に入球するまでの距離や、回転案内部材Ｚ

４１ａの回転速度に応じて設定されているので、それぞれの要素が異なれば、この２秒間よりも長い時間でも短い時間でも構わない。もっとも、入賞口シャッター５０の開期間の終了間際に遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させても遊技球が入賞しない場合もある。遊技球が入賞するには、遊技球通路Ｚ２２，回転案内部材Ｚ４１ａ，入賞口通路Ｚ２３を通過する必要があるからである。

【６５５８】

下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、その旨は下部センサＺ１７で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口シャッター５０が例えば１秒間だけ開状態となる。このように、下部入球口Ｚ１４における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター５０の開期間は、上部入球口Ｚ１５における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター５０の開期間よりも短い。したがって、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球したときよりも特図２に係る入賞が生じにくい。時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球しやすかったことからすれば、時短Ｂ状態の方が、時短Ａ状態よりも有利な遊技状態であるといえる。

【６５５９】

入賞口シャッター５０の開期間は、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで異ならせてもよい。例えば、時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも入賞口シャッター５０の開期間を長くする。これにより、時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球しやすかったことからすれば、より一層、入賞口シャッター５０の長期開放に係る時短Ｂ状態の方が、入賞口シャッター５０の短期開放に係る時短Ａ状態よりも有利な遊技状態である、いわゆる突破型の遊技性を実現できるといえる。なお、突破型の遊技性とは、時短Ａ状態は厳しいが、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行すれば、何度も時短Ｂ状態を発生させ易くなる遊技性である。上述した実施例７９もこのパターンである。

【６５６０】

＜連球防止機構の動作＞

以降、連球防止機構の動作について説明する。図６３９（ａ）は、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢にあるときに遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきたときの様子を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１ａは、Ｖ字形状の特定接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢となっているので、特定接触部位Ｚ４２は、遊技球を受け入れ、それに伴い回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転を開始する。図６３９（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａが遊技球の重みにより右回転停止姿勢となり、遊技球が入賞口通路Ｚ２３側に案内される様子を説明している。

【６５６１】

実施例７９と同様なので図示はしないが、不正行為により２つの遊技球が連なって遊技球通路Ｚ２２を通過してきた場合、先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を右回転停止姿勢とするので、回転案内部材Ｚ４１ａに達した後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する。これにより、後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａにより排出通路Ｚ２５側に案内される。

【６５６２】

図６３９（ｃ）は、図６３９（ｂ）の状態の後、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａから離れていく様子を示している。本実施例の場合、実施例７９で説明したウエイトを回転案内部材Ｚ４１ａが有していないので、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａを離れても回転案内部材Ｚ４１ａは遊技球到来前の姿勢に戻ろうとはせず、そのまま左回転停止姿勢を維持する。なお、図６３９（ａ）ないし図６３９（ｃ）は、入賞口シャッター５０の開期間の終了間際に遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した場合について説明しており、図６３９（ａ）において開状態となっていた入球口シャッター５０は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの案内を受けている間に閉状態となる（図６３９（ｂ）参照）。したがって、この遊技球は、入賞することなく、奥側の回収口Ｚ５３ｂに入球する（図６３９（ｄ）参照

）。
【６５６３】
図６３９（ｅ）は、その後、新たな遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきた状態を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を排出通路Ｚ２５側に案内する。回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５には、複数の凸部Ｚ４８が設けられているので、遊技球は、凸部Ｚ４８に衝突しながら排出通路Ｚ２５に向かい、それに伴い、回転案内部材Ｚ４１ａは、わずかに反時計回りに回転する。
【６５６４】
図６３９（ｆ）ないし図６４０（ｈ）は、その後、新たな遊技球が次々と遊技球通路Ｚ２２を通過していく様子を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転停止姿勢に近い姿勢となっているので、新たな遊技球を全て排出通路Ｚ２５側に案内する。遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する度に回転案内部材Ｚ４１ａは、少しずつ反時計回りに回転していき、最終的には図６４０（ｈ）に示す様に左回転停止姿勢となる。
【６５６５】
なお、図６３９（ｅ）ないし図６４０（ｈ）における入賞口シャッターＺ５０は、作図上の制限から全て閉状態となっているが、実際の入賞口シャッターＺ５０は、図６３９（ｅ）～図６４０（ｈ）の間に開閉動作を複数回繰り返している。開閉動作の回数は、図６３９（ｅ）～図６４０（ｈ）の間に遊技球通路Ｚ２２を通過した遊技球の球数にほぼ一致する。より正確には、開閉動作の回数は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球回数に一致する。入賞口シャッターＺ５０がいずれの状態であっても、遊技球は排出通路Ｚ２５側に案内されるので、入賞口に入球することはない。
【６５６６】
図６４０（ｉ）は、その後、新たな遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきた状態を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を入賞口通路Ｚ２３側に案内する（図６４０（ｊ），図６４０（ｋ）参照）。
【６５６７】
図６４０（ｉ）ないし図６４０（ｋ）の場合は、上述の図６３９（ａ）ないし図６３９（ｃ）の場合と異なり、入賞口シャッター５０の開期間の開始間際に遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した場合について説明している。図６４０（ｉ）において開状態となっている入球口シャッター５０は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの案内を受けている間に閉状態とならず（図６４０（ｊ）参照）、遊技球が入賞口に入球するまで開状態を維持する。
【６５６８】
なお、図６３５（ａ）ないし図６４０（ｋ）の動作は、一例に過ぎない。例えば、図６４０（ｉ）において遊技球の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が入賞口シャッター５０の開期間の終了間際であった場合、図６４０（ｉ）の状態の後、図６３５（ｂ）ないし図６３５（ｄ）の状態が再現されることになる。
【６５６９】
また、図６３９の説明によれば、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢にない場合、全ての遊技球が排出通路Ｚ２５に案内されていた。しかし、本例における回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢でない場合であっても遊技球を入賞口通路２５側に案内することができる場合も有りうる。ただし、この場合の回転案内部材Ｚ４１ａは、ほぼ左回転停止姿勢となっていなければならないので、稀なケースであるが、このようなケースが生じる場合も有りうる。
【６５７０】
＜遊技の流れ＞
このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機１０によりどのような遊技が実現されるかについて図６３４を参照して説明する。遊技は通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるへ

ソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ１，または時短Ａ２状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。この回転体Ｚ１１の回転様式は、様式Ｃである。

【６５７１】

遊技状態が時短Ａ状態となると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート３４に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート３４に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５の入口に配置されている開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となる。

【６５７２】

＜時短Ａ状態における遊技＞

時短Ａ状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構３３ｃの下部入球口Ｚ１４に入球する。下部入球口Ｚ１４と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされているから、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【６５７３】

下部入球口Ｚ１４に入球した遊技球は下部センサＺ１７に検出されて、それに伴い特図２用始動入賞装置３３ｂが有する入賞口シャッターＺ５０が１秒間だけ開状態となる。このときに特図２に係る入賞を実現するのは比較的難しく、多くの場合、遊技球は回収口Ｚ５３ｂで回収される。しかし、良いタイミングが重なれば、下部入球口Ｚ１４にしか入球していない場合であっても、特図２に係る入賞が実現することもあり得る。もちろん、時短Ａ状態では比較的に稀であるが、上部入球口Ｚ１３に入球すれば、特図２に係る入賞が実現することもあり得る。

【６５７４】

時短Ａ状態において特図２に係る入賞が成立し、特図２に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短Ａ状態のまま遊技が続行される。抽選結果が５回または３回（このときの回数は遊技状態が時短Ａ１状態か時短Ａ２状態か異なる。）連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。５回または３回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。遊技状態が時短Ａ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【６５７５】

５回または３回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短Ｂ付き小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転様式が様式Ｃから様式Ｄに変更される。

【６５７６】

＜時短Ｂ状態における遊技＞

時短Ｂ状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、遊技球は回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３に入球しやすい。上部入球口Ｚ１３と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされているから、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【６５７７】

上部入球口Ｚ１３に入球した遊技球は上部センサＺ１６に検出されて、それに伴い特図２用始動入賞装置３３ｂが有する入賞口シャッターＺ５０が２秒間だけ開状態となる。このときに特図２に係る入賞を実現するのは比較的容易となる。

【６５７８】

時短Ｂ状態において特図２に係る入賞が成立し、特図２に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短Ｂ状態のまま遊技が続行される。抽選結果が１０回連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。１０回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。１０回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短Ｂ付き小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、新たに時短Ｂ状態が発生する。遊技状態が時短Ｂ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【６５７９】

本発明は、上述した実施例の構成に限られず、下記の様な変形実施ができる。

＜変形例１＞

上述の実施例においては、回転案内部材Ｚ４１ａは全体が同じ色となっていたが、特定接触部位Ｚ４２を構成する壁部Ｚ４３，Ｚ４４を強調させる目的で、壁部Ｚ４３，Ｚ４４の色を回転案内部材Ｚ４１ａにおける他の部位と異なる色としてもよい（図６４１（ａ）参照）。このような構成とすることで、遊技者に壁部Ｚ４３，Ｚ４４および壁部Ｚ４３，Ｚ４４によって振り分けられる遊技球に注意を向かせることができる。壁部Ｚ４３，Ｚ４４を着色する方法としては、塗料により壁部Ｚ４３，Ｚ４４を着色する方法や、有色の材料により壁部Ｚ４３，Ｚ４４を形成してこれを、回転案内部材本体と一体化させて壁部Ｚ４３，Ｚ４４の色を回転案内部材Ｚ４１ａにおける他の部位と異なる色とする方法が考えられる。

【６５８０】

＜変形例２＞

上述の実施例においては、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記が回転案内部材Ｚ４１ａを視認しづらくする構成となっていたが、より回転案内部材Ｚ４１ａの形状に合わせた図形等をカバーＺ２１に付すようにしてもよい。なお、カバーＺ２１にこの図形からなる装飾を付ける以外にも、回転案内部材Ｚ４１ａの形状に合わせた円盤状の部材（円形装飾部）を回転案内部材Ｚ４１ａの前面に固定した状態で、カバーＺ２１内に保持されてもよい。図６４１（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を覆うように円形の装飾が付されている。当該装飾は、細かな市松模様となっており、回転案内部材Ｚ４１ａが有する左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８を全体的に視認しづらくする。市松模様は、視認性の良い矩形部位と視認性の悪い矩形部位でモザイク模様が構成されており、市松模様における視認性の良い矩形部位を通じてわずかに回転案内部材Ｚ４１ａが回転する風な様子を垣間見ることができるに留まる。視認性の良い矩形部位は、透明であってもよいし、半透明であってもよい。視認性の悪い矩形部位は、半透明であってもよいし、不透明であっても良い。

【６５８１】

また、この円形の図形は、右側壁部Ｚ４４の先端をわずかに見せる程度に回転案内部材Ｚ４１ａ全体を覆っている。これにより、市松模様の背後では、左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８が視認し辛いが、右側壁部Ｚ４４の先端を見極めることができれば、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きを予測することができる。

【６５８２】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、回転案内部材Ｚ４１ａを市松模様で覆って見えにくくしていたが、本発明はこの構成に限られず、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を半透明な図形で覆うようにしてもよい。この構成によれば、回転案内部材Ｚ４１ａが有する左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８の全体が視認しづらい。

【６５８３】
＜変形例４＞
変形例２，３に関連した別の変形例として、回転案内部材Ｚ４１ａとともに回転する円盤状の部材を回転案内部材Ｚ４１ａから見て遊技者側に設け、当該部材に図形を描く様にしてもよい。図６４１（ｃ）は、変形例４の一例であり、円盤状の部材に同心円状の模様が描かれている。同心円状の模様は、回転案内部材Ｚ４１ａが回転しても装飾性に影響を与えにくいものであれば、放射状の模様・円形状に配列された模様などでもよい。変形例４においては、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に保持された遊技球は全域が円盤状の部材に施された同心円状の模様によって見えにくくなっている。このように、回転する円盤状の部材に同心円状の模様が描かれていれば、回転案内部材Ｚ４１ａが回転しても、その模様からは回転案内部材Ｚ４１ａが回転したことを認識し辛い。これによって、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きをさらに認識し辛くすることができる。
【６５８４】
＜変形例５＞
変形例４に関連した別の実施例として、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に保持された遊技球の一部が上述した円盤状の部材からはみ出した構成とすることもできる（図６４２（ａ）参照）。このように構成することで、円盤状の部材そのものからは回転案内部材Ｚ４１ａの傾きをさらに認識し辛いが、このはみ出した部分を見付けることで、遊技球が振り分けられる様子を注視でき、より面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。
【６５８５】
＜変形例６＞
上述の実施例では、「Ｃｈａｎｃｅ！」と「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が二段に分けてなされている構成であったが、本発明はこの構成に限られず、表記Ｚ５２を一段とすることもできる。図６４２（ｂ）の例では、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２を覆うように構成されている。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ前面の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方を覆っているが、右回転停止姿勢においても前面の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方を覆うようにしてもよい。
【６５８６】
＜変形例７＞
上述の実施例では、表記Ｚ５２が回転案内部材Ｚ４１ａから見て遊技者側のカバーＺ２１に設けられていたが、本発明はこの構成限られない。表記Ｚ５２を回転案内部材Ｚ４１ａの奥側に設け、回転案内部材Ｚ４１ａを見えにくくする構成とすることもできる（図６４２（ｃ）参照）。つまり、回転案内部材Ｚ４１ａは、カバーＺ２１と同じく透過性（例えば透明な）樹脂で形成されているので、背後の装飾を透過する。背後の装飾と左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４とが混ざり合って（図示でハッチングを付して示すように）、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きを認識し辛くすることができる。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ背後の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方と混ざり合っているが、右回転停止姿勢においても背後の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方と混ざり合うように表記５２を大きくしてもよい。
【６５８７】
＜変形例８＞
上述の実施例では、複数の小さな凸部Ｚ４８が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。図６４３（ａ）に示す様に円弧状壁部Ｚ４５に単一の大きな凸部Ｚ４８を有する構成としてもよい。このような構成によれば、排出通路Ｚ２５を通過する遊技球が凸部Ｚ４８に衝突すると、上述の実施例の場合と比べて大きな回転力が生じるので、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、一度に左回転停止姿勢となる。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａａの右回転停止姿勢と左回転停止姿勢とを迅速に切り替えることができる。
【６５８８】

＜変形例９＞
上述の変形例８に関連した別の変形例としては、図６４３（ｂ）に示す様な突出高さの異なる複数の凸部Ｚ４８を円弧状壁部Ｚ４５の異なる位置に備えた回転案内部材Ｚ４１ａを挙げることができる。このような構成によれば、排出通路Ｚ２５を通過する遊技球が円弧状壁部Ｚ４５に衝突する箇所に応じて生じる回転力を異ならせることができる。これによって、小さい凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部Ｚ４８に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。なお、この場合は、凸部Ｚ４８を見え易くするために、回転案内部材Ｚ４１ａの前面には表記Ｚ５２が存在しないか、存在しても凸部Ｚ４８の視認に影響を与えにくいものであることが好ましい。
【６５８９】
また、当該凸部Ｚ４８は、細長状の部材に限らず、点点と設けられる部材であってもよい。点点と設けられる凸部Ｚ４８に、大きな凸部Ｚ４８や小さな凸部Ｚ４８を設けてもよい。これによって、小さい点状の凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな点状の凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部Ｚ４８に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。
【６５９０】
また、凸部４８の大きさや凸部４８の配置を変える替わりに、遊技球通路Ｚ２２や排出通路Ｚ２５の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。このようにすることでも、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触することで生じる回転力を変えることができる。
【６５９１】
＜変形例１０＞
上述の実施例では、入賞口シャッターＺ５０の開閉動作の回数は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球回数に一致させていたが、これを一致させない構成としても構わない。例えば、上述した回転体機構３３ｃにおいて、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７で検出された場合に、抽選によって入賞口シャッターＺ５０を開放させるか否かを決定する構成としてもよい。入賞口シャッターＺ５０を開放させる当選確率は、例えば１／２程度とする。このようにすれば、Ｖ字形状の特定接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢に戻っており、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６で検出されたにも関わらず、入賞口シャッターＺ５０が開放しない状況を発生させることができる。これにより、接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢に戻った状態で、入賞口シャッターＺ５０が開放しているか否かという点に、遊技者にドキドキ感を与えることができる。
【６５９２】
また、上述した入賞口シャッターＺ５０の開放抽選は、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７での検出を契機とする構成に限らず、遊技球がスルーゲート３４を通過したことを契機として生じさせてもよい。例えば、入賞口シャッター開放用カウンタＣ５を新たに設け、１／２程度の確率で、入賞口シャッターＺ５０を開放する。入賞口シャッターＺ５０の開放時間は、上述と同じ２秒間でもよい。すなわち、時短状態での最初の入賞口シャッターＺ５０の開放時には、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が間に合わないが、その後、右打ちを継続していれば、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球と入賞口シャッターＺ５０の開放とのタイミングが合う場合が生じ得る。
【６５９３】
＜変形例１１＞
変形例４に関連する更なる変形例として、回転案内部材Ｚ４１ａが傾斜する様子を敢えて見えやすくするように構成することもできる。このような例としては、例えば、回転案

内部材Ｚ４１ａを覆うように「Ｃｈａｎｃｅ！」等の文字が印刷された平板を回転案内部材Ｚ４１ａに付設することで、「Ｃｈａｎｃｅ！」の文字の傾き方により回転案内部材Ｚ４１ａの現在の姿勢が容易に理解できるようになっている。このように構成すれば、遊技者に回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を注目させることができるので、これまでにない面白みを有するパチンコ機１０を提供することができる。

【６５９４】

＜変形例１２＞

上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度を制限する部材は設けられていなかったが、図６４４に示すように、回転案内部材Ｚ４１ａの軸受けにワンウェイクラッチＺ５５を設けることで、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度をより遅くするように構成することもできる。本例における回転案内部材Ｚ４１ａは、ワンウェイクラッチＺ５５により、左回転のみに制動がかかるように構成される。したがって、図６４４（ａ）に示すように、本例の回転案内部材Ｚ４１ａにおける左回転停止姿勢（実施例７９における初期姿勢に相当）から右回転停止姿勢までの右回転については、制動はかからないので、左回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａは、特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球を速やかに特図２に係る入賞口に入球させて姿勢を右回転停止姿勢にすることができる。

【６５９５】

図６４４（ｂ）～（ｆ）に示すように、右回転停止姿勢となった回転案内部材Ｚ４１ａは、ワンウェイクラッチの作用により、左回転に制動がかけられている。このことにより、上述の実施例にない２つの効果を得ることができる。第１に、本例によれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻りにくくすることで、次の遊技球が特図２に係る入賞口に入球するまでに手数を多く掛けさせることにより、特図２に係る入賞口に遊技球をより連続して入球させにくくすることができる。すなわち、上述の実施例では、３球の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に当たれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、比較的容易に左回転停止姿勢まで戻ることができたが、本例によれば、５球以上（例えば８球）の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に当たらなければ、回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢まで戻ることがない。ワンウェイクラッチの作用を調整することで、回転案内部材Ｚ４１ａの回転に必要な遊技球の球数を増減することができる。

【６５９６】

第２に、本例によれば、排出通路Ｚ２５を流下する遊技球の速度をより遅くすることができる。すなわち、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転をする際に上述の実施例より多くの運動エネルギーを遊技球から奪う。従って、図６４４（ｂ）（ｃ）及び（ｄ）（ｆ）に示すように、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに衝突して、回転案内部材Ｚ４１ａが回転する際に、ワンウェイクラッチの作用により、排出通路Ｚ２５を流下する遊技球の速度がより遅くなる。このように構成することで、遊技球の流れが追いやすく、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢に戻る過程を目で追いやすいパチンコ機１０が提供できる。

【６５９７】

＜変形例１３＞

上述の実施例では、１球の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａを一方向に回転させるような構成となっていたが、本発明はこのような構成に限られない。１球の遊技球で回転案内部材Ｚ４１ａがより複雑に動くようにしてもよい。図６４５は、本例に係る回転案内部材Ｚ５４１ａの具体的な構成を説明している。すなわち、本例の回転案内部材Ｚ４１ａは、右側壁部Ｚ４４が延伸して形成される突起が実施例の突起よりも小さくされている。従って、本例の回転案内部材Ｚ４１ａは右側壁部Ｚ４４が遊技球に接触している時間が上述の実施例よりも短い。したがって、図６４５に示す様に、左回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、右側壁部Ｚ４４への衝突から生じる運動エネルギーによる回転案内部材Ｚ４１ａの右回転により、右側に案内される。このとき、回転案内部材Ｚ４１ａの突起は連結部Ｚ２７に接続された収納部に衝突することに

なる。回転案内部材Ｚ４１ａは、反動により左回転して左回転停止姿勢に近いが、左回転停止姿勢には達しない姿勢で停止する場合がある。また、回転案内部材Ｚ４１ａは、より強い反動により左回転して左回転停止姿勢に達して停止する場合もある。つまり、上述の実施例の構成によれば、１球の遊技球により回転案内部材Ｚ４１ａの回転方向が変化することはなかったが、本例によれば、１球の遊技球により、回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転をした後、右側壁部Ｚ４４への衝突から生じる運動エネルギーを利用し、反動により左回転をするように構成されており、しかも、その反動により左回転停止姿勢に戻ったり戻らなかったりするように構成されている。このような構成とすることにより、遊技の内容がより複雑で、運の要素が増えるので、これまでにない面白みのあるパチンコ機１０を提供できる。また、左回転停止姿勢で遊技球流路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口流路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。

【６５９８】

＜変形例１４＞

上述の実施例では、右回転停止姿勢または右回転中間姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が衝突すれば、必ず回転案内部材Ｚ４１ａが左回転する構成であったが、必ずしも回転案内部材Ｚ４１ａが左回転しない構成であってもよい。具体的には、例えば、上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１ａを一時的に固定する構成は備えていなかったが、図６４６に示す様に、回転案内部材Ｚ４１ａの下部に伸縮自在のピンＺ７０を備える構成としてもよい。ピンＺ７０は、回転案内部材Ｚ４１ａの下部に付設されたソレノイドの先端であって、ソレノイドの動作により、上下方向に出没することができる。図６４６（ａ）は、ピンＺ７０が収縮状態で、ピンＺ７０の先端は回転案内部材Ｚ４１ａに接触しておらず、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができる。図６４６（ａ）においては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢となっているから、遊技球通路Ｚ２２を通過し回転案内部材Ｚ４１ａに向かった遊技球は、特定接触部部位Ｚ４２に入球して、右方向に案内される（図６４６（ｂ）参照）。この時点で、ピンＺ７０が伸長状態となったとすると、ピンＺ７０は回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５における凸部Ｚ４８が設けられていない部位（ストッパＺ４７の右側の部位）に当接して、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａを固定する（図６４６（ｃ）参照）。このような状況となると、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が接触しても回転案内部材Ｚ４１ａは、回転しなくなり、右回転停止姿勢が維持される（図６４６（ｃ）～図６４６（ｅ）参照）。したがって、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球通路Ｚ２２を通過してきた遊技球を常に左側へと案内する。

【６５９９】

図６４６（ｆ）は、伸長状態のピンＺ７０が収縮状態に戻った様子を示しており、この時点で、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができるようになる。図６４６（ｆ）においては、右回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａが排出通路Ｚ２５を通過する遊技球によって、左回転しつつある様子を示している。

【６６００】

ピンＺ７０の動作の契機は、特に限定されないが、例えば、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選において普通図柄当選が発生する度に伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンＺ７０を制御する構成とすることができる。もちろん、抽選によらず、時短状態が発生すれば、一定の時間間隔または一定周期で変化する時間間隔で伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンＺ７０を制御する構成であってもよい。このように構成することで、右回転停止姿勢だけでなく、右回転停止姿勢から左回転停止姿勢に戻る途中の姿勢にあるときにも、ピンＺ７０が伸長状態となって回転案内部材Ｚ４１ａが固定されてしまう状況も発生する。このようになれば、あと１回遊技球が回転案内部材Ｚ

４１ａに衝突すれば回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すことができる状況で、遊技者をじらすことができる。このような状況で入賞口シャッターＺ５０が開放されれば、もしピンＺ７０が収縮状態であれば左回転停止姿勢に戻した状態で特図２に係る入賞口に入賞させることができたにも関わらず、これが出来ないことで、さらにじらすことができる。この場合、ピンＺ７０の伸長状態の時間は、入賞口シャッターＺ５０の開放時間よりも長いことが好ましい。また、入賞口シャッターＺ５０の開放状態は、遊技者が明示できることが好ましい。例えば、入賞口シャッターＺ５０を有色部材とし、他の部材を無色透明に形成する。また、例えば、第３図柄表示装置４２などの表示装置にて入賞口シャッターＺ５０の開状態を報知する。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの普通図柄当選を契機とする構成であれば、このような状況を回避するために、さらに遊技球を発射し続ける必要が生じるので、積極的な発射操作を促すことができる。このように、ピンＺ７０の動作という新たな要素が遊技に組み込まれ、今までにない面白みを有するパチンコ機１０を提供することができる。

【６６０１】

＜変形例１５＞

上述の実施例における特図２用始動入賞装置３３ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部に連球防止装置Ｚ４０ａを有していたが、本発明はこの構成に限られず、図６２５に記載されているように連球防止装置Ｚ４０ａは、特図２用始動入賞装置３３ｂの外部に、図示では特図２用始動入賞装置３３ｂの前面側のカバーに覆われない状態で（もちろん、回転案内部材Ｚ４１ａの前面に透過性を有し、回転案内部材Ｚ４１ａと共に回転するカバーを設けてもよい）、遊技領域３０ａに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Ｚ４０の上流側に非電動役物３３ｂ２が設けられていたため、特図２用始動入賞装置３３ｂへの連続入球を許容した状態で２球目以降の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、特図２用始動入賞装置３３ｂへの連続入球を許容せずに２球目以降を非電動役物３３ｂ３に接触・衝突させずに流下方向を変更できることが特徴的である。これにより、特図２用始動入賞装置３３ｂ３の非電動役物３３ｂ３に遊技球が頻繁に接触・衝突し続けることに起因する、非電動役物３３ｂ３の摩耗による劣化・故障を低減することができる。

【６６０２】

図６４７，図６４８を参照しながら本例における特図２用始動入賞装置３３ｂの構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、上述の実施例と同様な回転案内部材Ｚ４１ａを有している。回転案内部材Ｚ４１ａの上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を導く複数の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂが形成されている。例えば、回転案内部材Ｚ４１の上流には、２本の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂが形成されている。２本の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂは、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き易い流路（例えば、右側の遊技球流路Ｚ２２ｂ）もあれば、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もある。これにより、どの遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂを流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。

【６６０３】

いずれかの遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂを通過してきた遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２，または円弧状壁部Ｚ４５に接触して、回転案内部材Ｚ４１ａの右側か左側かのいずれかに案内される。左側流路Ｚ２５ａ，右側流路Ｚ２５ｂ，入賞口流路Ｚ２３ａの各々は、実施例７９における本例に対応する変形例と同様の構成であるので説明を省略する。すなわち、本例においても、ハネ状の非電動役物３３ｂ３が開閉することによって入賞口流路Ｚ２３ａが生成・消失する構成となっている。非電動役物３３ｂ３が主板、副板Ｚ６０を有する構成も実施例７９の変形例と同様である。非電動役物３３ｂ３がＬ字形状となっているのも実施例７９の変形例と同様である。

【６６０４】

＜連球防止装置Ｚ４０ａの動作＞
図６４９は、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明している。図６４９（ａ）に示すように、連続して例えば２球の遊技球が右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを通過してくると、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢となっている場合は、左回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａが１つ目の遊技球を右側に案内する（図６４９（ｂ），図６４９（ｃ）参照）。この間に中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して回転案内部材Ｚ４１に到達した２つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触するので、回転案内部材Ｚ４１により左側に案内される。このようにして２つ目の遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに向かう（図６４９（ｃ）～図６４９（ｅ）参照）。
【６６０５】
図６４９においては、２球の遊技球が遊技球流路Ｚ２２ａを通過する前に非電動役物３３ｂ３が閉状態となっている場合における連球防止装置Ｚ４０ａの動作を説明している。右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下して特定接触部位Ｚ４２に入球した１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗らず、そのまま右側排出通路Ｚ２５ｂを流下する（図６４９（ｂ）～図６４９（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されておらず、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているからである（図６４９（ｂ）～図６４９（ｅ）参照）。
【６６０６】
図６４９においては、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを通過する３つ目の遊技球についても説明している。この３つ目の遊技球は、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂの出口付近の釘に衝突して回転案内部材Ｚ４１ａの方へ跳ね返るが、ほぼ右回転停止勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に衝突して回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させながら回転案内部材Ｚ４１ａの左側に案内される。もちろん、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａと衝突する位置によっては、回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させることができない場合があってもよい。３つ目の遊技球は結局、左側流路Ｚ２５ａを通過して連球防止装置４０ａから離れる。なお、左回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａに左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下する遊技球が衝突する場合は、遊技球は特定接触部位Ｚ４２に入球する場合もあるが、この場合も、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているので、非電動役物３３ｂ３に衝突することなく、右側流路Ｚ２５ｂを流下する。
【６６０７】
図６５０も右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下した２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明しているが、非電動役物３３ｂ３が開状態となっているところが図６４９とは異なる。
【６６０８】
図６５０において、左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した１つ目の遊技球は、特定接触部位Ｚ４２に入球し回転案内部材Ｚ４１ａの右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗って、特図２に係る入賞口に入球する（図６５０（ｂ）～図６５０（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されており、非電動役物３３ｂ３が開状態となっているからである。図６５０において、２つ目の遊技球、３つ目の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させつつ右側通路Ｚ２５ｂに案内される様子は、図６４９の場合と同様である。
【６６０９】
このように、２球以上の遊技球が連続して右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下してきた場合、１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの右側に案内される。このとき、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていれば、当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３との接触・衝突し、入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。一方、２つ目以降の遊技球は、次に回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢に戻るまで、回転案内部材Ｚ４１ａの左側流路Ｚ２５ａに案内され、非電動役物３３ｂ３から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていた

としても特図２に係る入賞口に入球することはないので、非電動役物３３ｂ３との接触・衝突に起因する摩耗が生じ難い。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、このようにして、２球以上の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａは、円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が衝突することで左回転停止姿勢に戻るので、遊技者が右打ちを続けていけば、やがて回転案内部材Ｚ４１ａにより遊技球が右側に案内される機会がくる。また、連球防止機能を伴う遊技球の振り分けを遊技領域３０ａ内に見ることができるので、遊技領域３０ａ内で行われる遊技球の動きに関する遊技の興趣性も向上する。

【６６１０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｂ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１ａと、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１ａによって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、入賞口通路Ｚ２３を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成され、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、少なくとも１以上の遊技球（例えば４球）が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、左回転停止姿勢に向けて戻るように、左方向に回転することが可能である。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。また、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢となった後は、自動的に左回転停止姿勢に戻るわけではなく、少なくとも１以上の遊技球を回転案内部材Ｚ４１ａに接触させなければ左回転停止姿勢に戻らないので、自動的に左回転停止姿勢に戻る毎に遊技球を不正に投入し入賞口通路Ｚ２３に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【６６１１】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６６１２】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ２）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに当接されることで、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態と左回転停止姿勢との間の中間状態（図６３９（ｅ）から図６４０（ｇ）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触しても、いきなりは左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでに手数を掛けさせることで、さらに

上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【６６１３】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ３）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、図６３９（ｅ）または図６３９（ｆ）に示す中間状態に戻った状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、中間状態と左回転停止姿勢との間の第２中間状態（中間状態が図６３９（ｅ）であれば第２中間状態は図６３９（ｆ）に示す状態。中間状態が図６３９（ｆ）であれば第２中間状態は図６４０（ｇ）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、上述した中間状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触しても、ただちには左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【６６１４】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ４）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、図６３９（ｅ）に示す中間状態または図６３９（ｆ）に示す第２中間状態に戻った状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、図６３９（ｅ）に示す中間状態または図６３９（ｆ）に示す第２中間状態から左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。このような構成とするためには、変形例９のように凸部４８の大きさを変えてもよいし、凸部４８の大きさは変えずに、遊技球通路Ｚ２２や排出通路Ｚ２５の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。これにより、上述した中間状態または第２中間状態から、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【６６１５】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ５）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。これにより、上述した左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。このような構成とするためには、変形例８のように大きな凸部４８を１つ設けてもよいし、凸部４８は複数あるが、接触したときの態様がよければ１回で左回転停止姿勢に戻るものであってもよい。

【６６１６】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ６）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢となった後、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａを左方向に回転させるための凸部Ｚ４８を備える。これにより、不正行為者に対しては遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を凸部Ｚ４８に接触させて回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を凸部Ｚ４８に接触させれば回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。

【６６１７】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ７）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢であるか左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くする例えばカバーＺ２１に施された「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」のような表記Ｚ５２（目隠し手段）を備えている。これにより、表記Ｚ５２によって、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢であるか左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回

転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。

【６６１８】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ８）に関し、表記Ｚ５２は、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８の一部を視認し難くする所定の装飾（二段の「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２）である。これにより、遊技盤３０の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。なお、目隠し手段は、変形例２のように、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を視認し難くするような、回転案内部材Ｚ４１ａよりもやや大きい円形装飾部であってもよい。円形装飾部は、背後を完全に遮光するものでもよいし、例えば市松模様のように背後が断片的に見えるものでもよい。

【６６１９】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ９）に関し、目隠し手段は、変形例４のように、回転案内部材Ｚ４１ａとともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾（例えば円盤状部材に施された同心円状の模様）として形成されていてもよい。これにより、同心円状の模様は、回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難いので、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。

【６６２０】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ１０）に関し、変形例４のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８は、回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出さない（装飾の外縁からはみ出さない）ように形成してもよい。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８が回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出すことで、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。なお、変形例５のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８ははみ出さないが、遊技球を回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出すように形成してもよい。回転案内部材Ｚ４１ａの傾きは分かり難いが、遊技球を目で追っていれば、どちらに振り分けられたかを見ることができる。

【６６２１】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１３）に関し、変形例１のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが着色または有色部材で形成されることで、無色透明なカバーＺ２１を介して左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４が視認され易くされていてもよい。これにより、カバーＺ２１の背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４を目立たせることができる。その結果、回転案内部材Ｚ４１ａの左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４がどの方向を向いているかという点にドキドキ感を与えることができる。

【６６２２】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１４）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の前面側は透過性を有する所定の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバーＺ２１で構成され、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが所定の装飾の背面側から視認可能とされていてもよい。これにより、透過性を有する所定の装飾とその背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。

【６６２３】

本実施例の遊技機は（Ｚａ１５）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の前面側は透過性を有しない特定の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバーＺ２１で構成され、特定の装飾によって、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが視認し難くされている。これにより、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見

せることができる。
【６６２４】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１６）に関し、変形例７のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の背面側には特別の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」）が施された背面側部材があり、特別の装飾によって、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが視認し難くされている。これにより、背面側の特別の装飾の混ざってしまう左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【６６２５】
本実施例の遊技機は、（Ｚｂ１１）（Ｚｂ１２）に関し、変形例１２のように、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、左回転が右回転よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチＺ５５を備えている。これは言い換えれば、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、排出通路Ｚ２６へ振り分けられる遊技球の速度が入賞口通路Ｚ２３へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチＺ５５を備えているとも言える。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａが遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた後に遊技球流路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触して排出通路Ｚ２６に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。
【６６２６】
本実施例の遊技機は、（Ｚｂ１３）に関し、変形例１４のように、回転案内部材Ｚ４０ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４０ａに接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるように構成されている伸縮可能なピンＺ７０を備えている。これにより、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４０ａに接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。
【６６２７】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｄ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１ａと、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１ａによって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４と右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態右回転停止姿勢で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成され、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態から、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用することで、右回転とは反対の左回転することが可能である。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３

０に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、左回転させるので、回転案内部材Ｚ４１ａの動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるとともに、流下領域における遊技球の動きの興趣性が向上するので、好適な流下領域を提供することができる。

【６６２８】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６６２９】

本実施例の遊技機は、（Ｚｄ２）に関し、変形例１３のように、上述した運動エネルギーを、左回転停止姿勢で遊技球通路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーとしてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左回転停止姿勢で遊技球流路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを反動として利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口流路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。

【６６３０】

本実施例の遊技機は、（Ｚｄ３）に関し、運動エネルギーは、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーである。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口通路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。

【６６３１】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

【６６３２】

［１］上述した実施例１では、エンディングカウントダウン情報４４ｖは、「エンディング時間：後○秒」のように記述的に表示したが、これに限られない。エンディングカウントダウン情報４４ｖの他の例は、数値情報を示すタイマー画像がある。遊技者は、エンディング画面４４ｊを見ればエンディング期間に入ったことを認識できるので、タイマー画像を表示するだけでも、エンディング時間をカウントダウンしていることを認識できる。これにより、エンディング画面４４ｊをまとまりよく表示できる。他の例は、エンディング時間を帯グラフで表し、帯グラフ状のバーの上で現時点の位置を示すことでエンディング時間の残り時間を視覚的に示すシークバーに置き換えてもよい。

【６６３３】

また、実施例１では、カウントダウン情報４４ｖは、エンディング時間をカウントダウンしていたが、エンディング期間を含む大当たりラウンド遊技状態の時間をカウントダウンしてもよい。すなわち、大当たりラウンド遊技の開始時点またはその途中時点からエンディング期間の終了タイミングまでをカウントダウンしてもよい。

【６６３４】

［２］上述した実施例１では、本発明の「未到来示唆情報」としてエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌおよびエンディングカウントダウン情報４４ｖ

が３つがともに表示される構成を例に挙げて説明してきたが、それぞれ単独で「未到来示唆情報」として表示されるものであったり、２つの組み合わせで「未到来示唆情報」として表示されるものであってもよい。

【６６３５】

［３］上述した実施例１では、本発明の「所定の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態、「次の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態後の高確率・サポート状態等としていたが、「所定の遊技状態」「次の遊技状態」はその他の遊技状態であってもよい。例えば、「所定の遊技状態」を回数切りの高確率・サポート状態等の有利遊技状態として、「次の遊技状態」をその有利遊技状態の終了後の遊技状態（例えば通常遊技状態）としてもよい。

【６６３６】

［４］上述した実施例１では、本発明の「特定操作」を音量調節操作としていたが、「特定操作」は他の操作であってもよい。例えば、表示演出に登場させるキャラクター画像を遊技者が選択できる場合で、その選択できる期間が高速変動中や大当たりラウンド遊技状態中に設定されている場合であれば、キャラクター画像の選択操作も本発明の「特定操作」に含まれる。

【６６３７】

［５］上述した実施例１では、本発明の「特定操作」が許可された期間は、特定操作期間中情報４４ａを表示していたが、特定操作期間中情報４４ａを表示せずに、所定のタイミングがきたら、特定操作期間終期近接情報４４ｅを表示するようにしてもよい。

【６６３８】

［６］上述した実施例１では、通常画面４３ａやデモ画面４３ｂや高速変動中画面４３ｃやオープニング画面４３ｈやラウンド画面４３ｉやエンディング画面４３ｊ等で決定ボタン８１を押下することで、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わったが、決定ボタン８１とは別の左選択ボタン８２や右選択ボタン８３を押下することで、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わるように構成してもよい。この場合、特定操作期間中情報４４ａ（「音量変更可」）の表示中に枠ボタン８０のいずれかを押下すれば特定操作を実行可能となることが予め遊技者に知らされている。これにより、直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【６６３９】

また、特定操作期間中情報４４ａ（「音量変更可」）を表示画面４２ａするタイミングに合わせて、表示画面４２ａの所定領域に手を近付けさせることによって、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わるようにしてもよい。例えば「音量変更するときは画面に手を近付けて」などの情報が表示画面４２ａに表示される。これにより、さらに直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【６６４０】

［７］上述した実施例では、例えば、図６１に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報（次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚ）の表示時間は、５秒または１０秒といった同じ時間であったが、異なる時間であってもよい。例えば、次遊技状態示唆情報４４ｗが６秒であり、カード抜き忘れ防止情報４４ｙが８秒であり、のめり込み防止情報４４ｚが１０秒である。また、同じ種類のエンディング情報であっても、所定の条件ごとに、エンディング情報の表示時間を変えてもよい。例えば、変動時間の長短に応じて、エンディング情報の表示時間を変えるような例である。

【６６４１】

［８］上述した実施例では、例えば、図６１に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報は、一定の順番（おおむね、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚの順番）で表示されていたが、例えば次遊技状態示唆情報４４ｗを最後に表示したり、カード抜き忘れ防止情報４４ｙを最初に表示したりするなど、同じ表示時間のエンディング情報の表示順序を

入れ替えるパターンを設けてもよい。
【６６４２】
なお、同じ表示時間のエンディング情報とは、表示時間が完全同一のものに限らず、演出許容される範囲のものであれば表示時間が近似するものであってもよい。この場合、演出上許容される範囲で、不足分の表示時間を延長するか、または、超過分の表示時間を削減すれば、エンディング情報の表示順序を入れ替えることができる。
【６６４３】
［９］上述した実施例２～実施例５では、遊技機本体の前面側に配設される装飾カバーの発光領域として、第３電飾部３０４のようなトップランプを例に挙げて説明したが、第１電飾部３０１や第２電飾部３０２のようなサイドランプであってもよい。また、前面枠セット１４を構成する他のランプであってもよい。
【６６４４】
［１０］上述した実施例６～実施例９では、可動電飾部３０５の装飾カバーの発光領域として、センターフレーム３７の開口の右縁部の裏側に配設される可動電飾部３０５を例に挙げて説明したが、センターフレーム３７の開口の左縁部の裏側に配設される可動電飾部３０５や、センターフレーム３７の開口の上縁部に配設される可動電飾部３０５であってもよい。また、可動電飾部３０５は、センターフレーム３７の開口の右縁部や左縁部や上縁部において全部または一部が常時露出しているものであってもよい。
【６６４５】
［１１］上述した実施例６～実施例９では、可動電飾部３０５は、センターフレーム３７に配設されていたが、可動電飾部３０５は、遊技盤３０のセンターフレーム３７以外の箇所に配設された状態で視認されるものや、内枠１２や可動表示装置ユニット３５に配設された状態で、センターフレーム３７の開口などから視認されるものであってもよい。
【６６４６】
［１２］上述した実施例６～実施例９では、可動電飾部３０５に光を照射する光照射装置７０７は、発光基板であったが、発光基板以外のもので光を照射するものを利用してもよい。例えば、第３図柄表示装置４２から照射される光を利用して可動電飾部３０５の装飾カバーを発光させるものであってもよい。
【６６４７】
［１３］上述した実施例２～実施例５では、光照射装置６０７に対する制御は、発光基板６１１から照射される光の照射角度を第１の照射角度にするための姿勢制御であったり、発光基板６１１から照射される光の照射面積を第１の照射面積にするための照射面積制御であったりしたが、第１の発光領域６０５，第２の発光領域６０６の所定点（例えば中心点）と発光基板６１１の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を変える照射距離制御であってもよい。
【６６４８】
［１４］上述した実施例２～実施例１２では、照射手段は、回転（回動）、傾倒、左右方向への移動をするものであったが、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向への移動の少なくともいずれかが可能なものであってもよい。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向への移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。
【６６４９】
［１５］上述した実施例２～実施例５では、制御手段の入力部に関して、押し込み部６１６が突起であって、押し込み受け部６１７がそれを受ける面であったが、これとは逆に、押し込み部６１６が面であって、押し込み受け部６１７がその面に接触する突起であってもよい。
【６６５０】
［１６］上述した実施例３，実施例７では、光照射手段以外のもので光の態様を制御す

る構成として、透光板６３１，７３１を例に挙げて説明したが、光を反射させる反射部材を傾倒または回動させて光の態様を制御してもよい。

【６６５１】

［１７］本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることで特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球など遊技球を使用する各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【６６５２】

［１８］発明を実施するための各手段や、実施例に記載された発明や、上述した各変形に記載された発明は、各々相反するものでない限り、発明の構成の適宜変更や置換や削除や組み合わせなどした構成とすることも可能である。

【産業上の利用可能性】

【６６５３】

以上のように、本発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

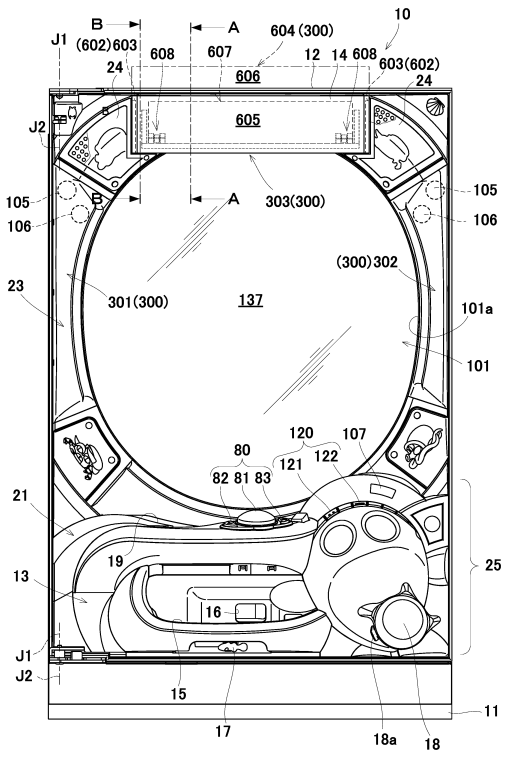
【６６５４】

１０　パチンコ機
３０　遊技盤
３０ａ　遊技領域
Ｚ２２　遊技球通路
Ｚ２３　入賞口通路
Ｚ２５　排出通路
Ｚ３０　分岐点
Ｚ４０　連球防止装置
Ｚ４１　回転案内部材
Ｚ４２　特定接触部位
Ｚ４３　左側壁部
Ｚ４４　右側壁部

【図面】

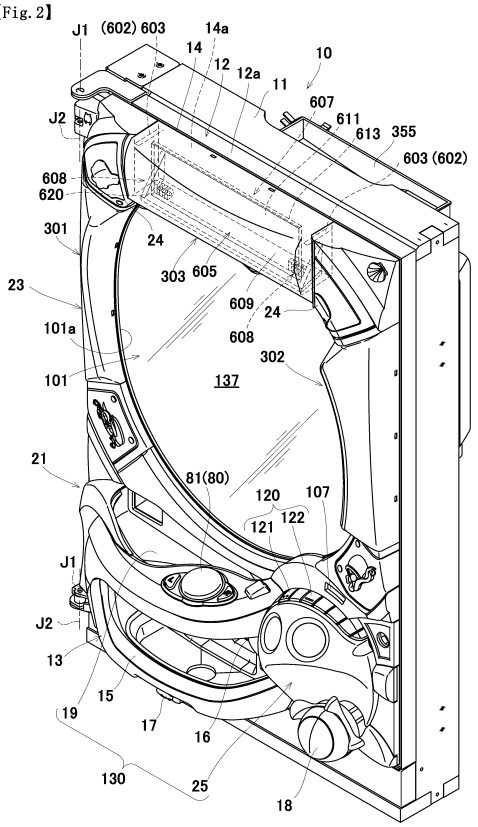
【図１】

【Fig. 1】



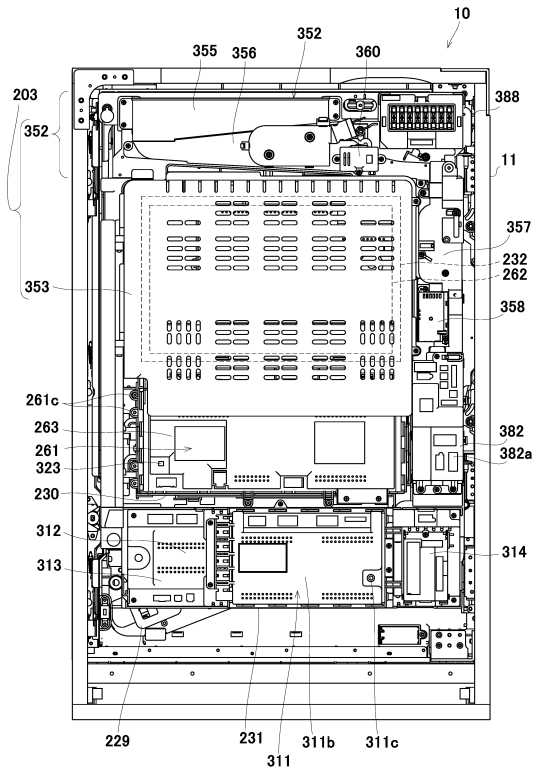
【図２】

【Fig. 2】



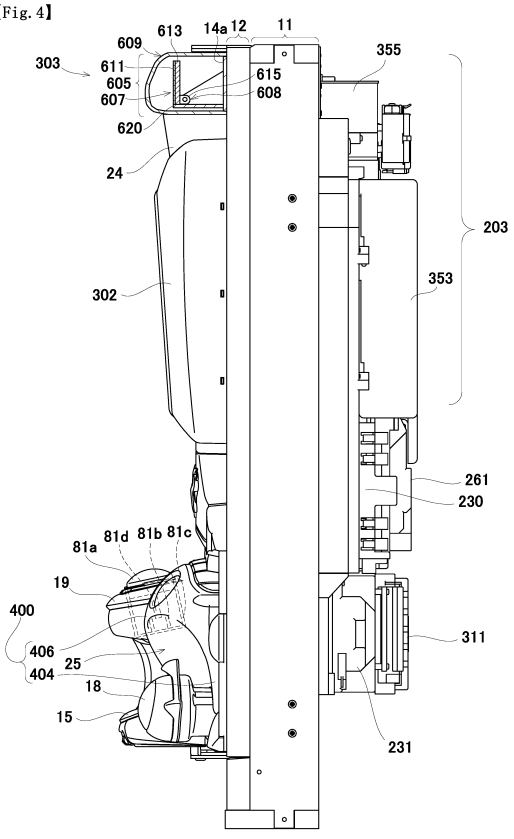
【図３】

【Fig. 3】



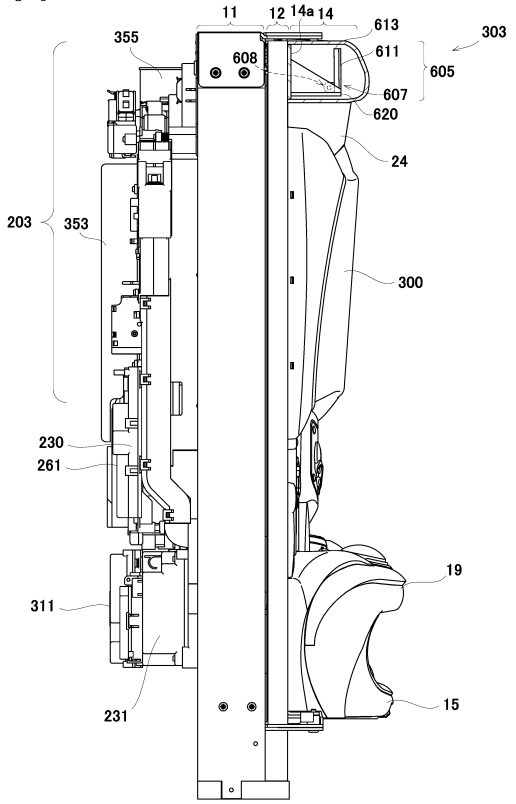
【図４】

【Fig. 4】



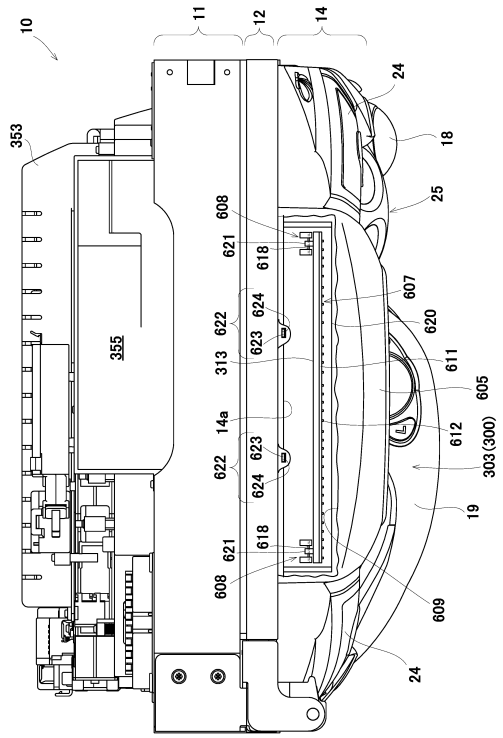
【図５】

【Fig.5】



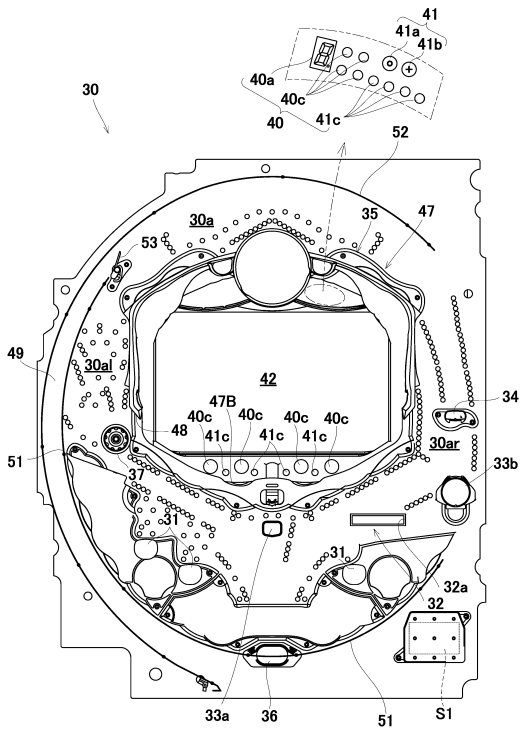
【図６】

【Fig.6】



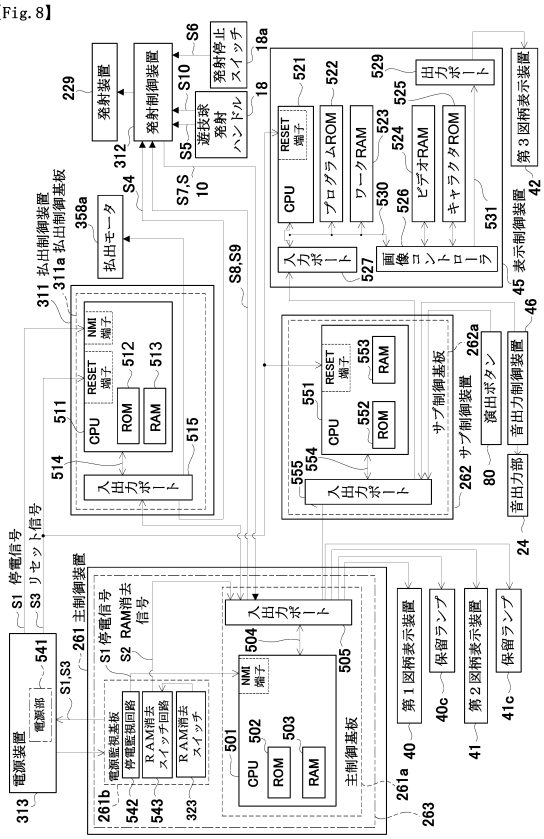
【図７】

【Fig.7】



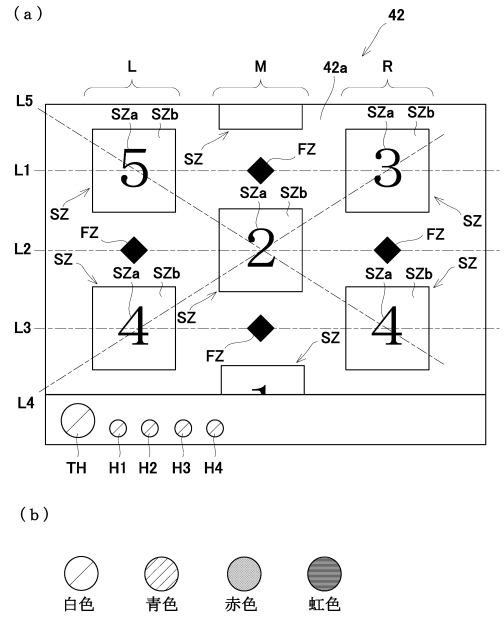
【図８】

【Fig.8】



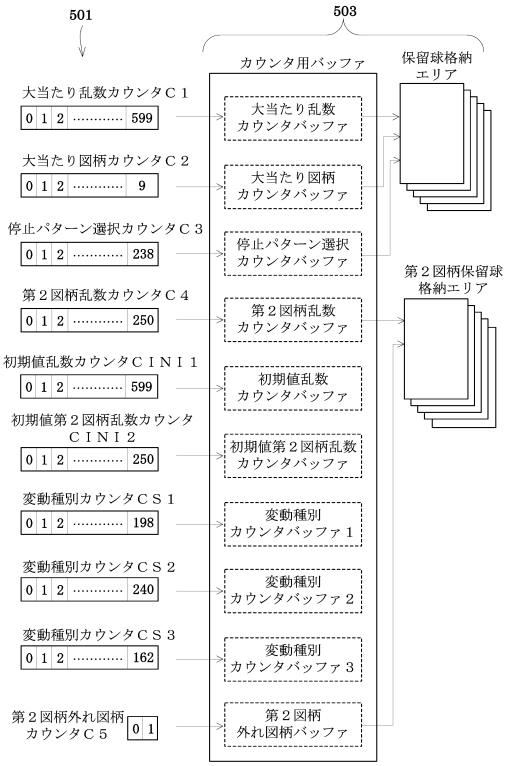
【図９】

【Fig. 9】



【図１０】

【Fig. 10】



【図１１】

【Fig. 11】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1, 3 5, 9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	25	100

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	30	100
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1, 3 5, 9	8R確変	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0

【図１２】

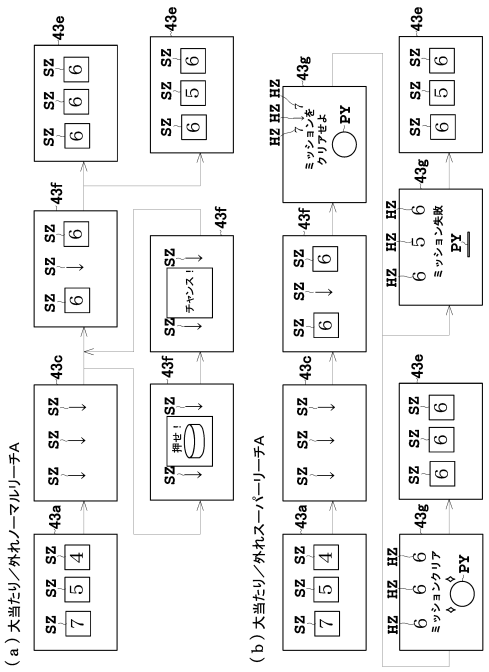
【Fig. 12】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	決定ボタン使用演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	○
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	○
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	○

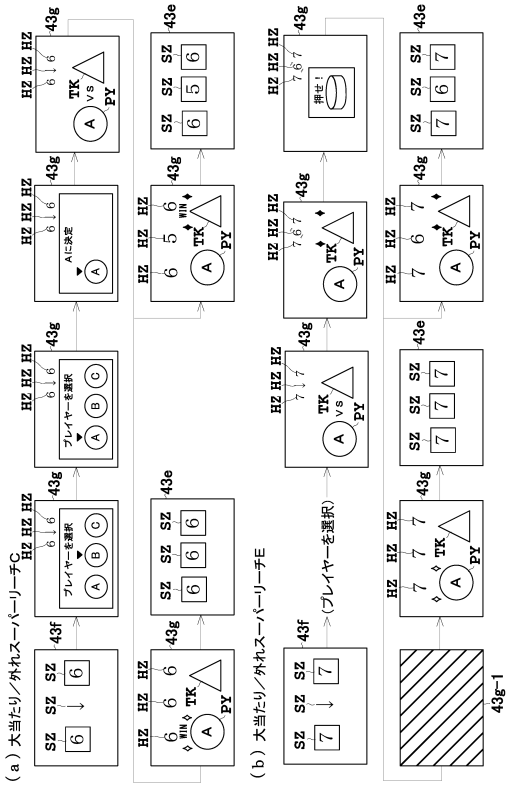
【図１３】

【Fig. 13】



【図１４】

【Fig. 14】



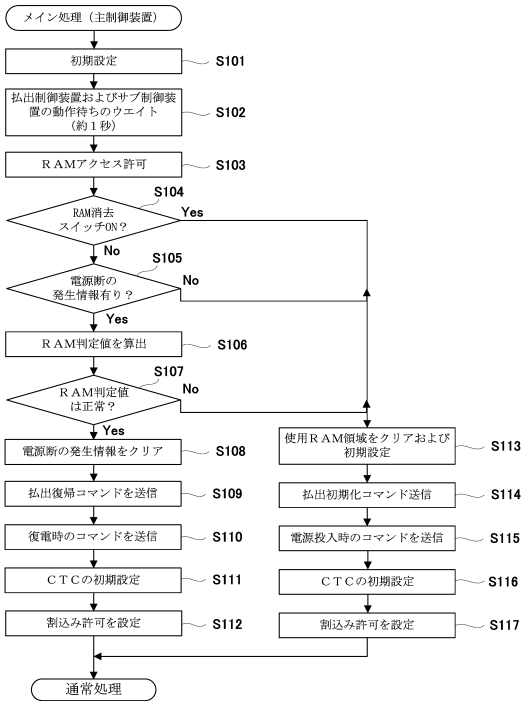
【図１５】

【Fig. 15】

当たり種別	ED時間（秒）	エンディング演出パターン
16R確変（特1）	35	44w もう1回 / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード / 44n 適度に楽しむ ← 44j
16R確変（特2）	30	44w もう1回 / 44y プリペイドカード / 44n 適度に楽しむ ← 44j
8R確変（特1）	25	44w もう1回 / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード ← 44j
8R確変（特2）	20	44w もう1回 / 44y プリペイドカード ← 44j
8R通常（特1）	25	44w チャンス / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード ← 44j
8R通常（特2）	20	44w チャンス / 44y プリペイドカード ← 44j

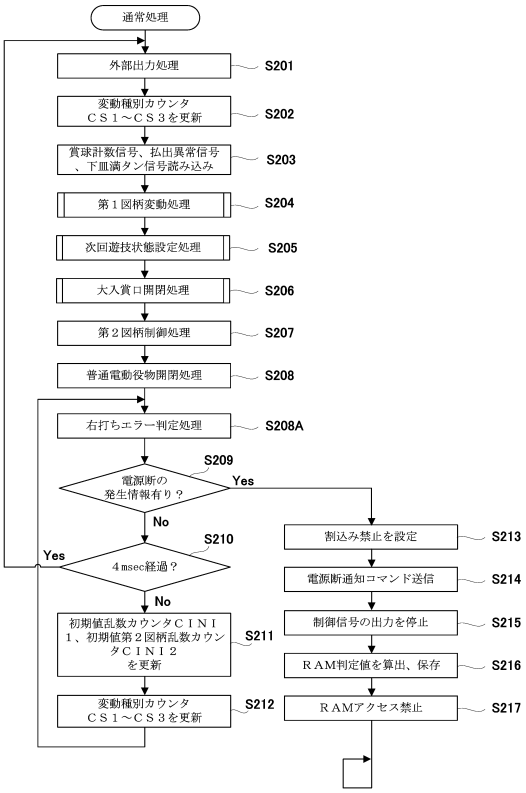
【図１６】

【Fig. 16】



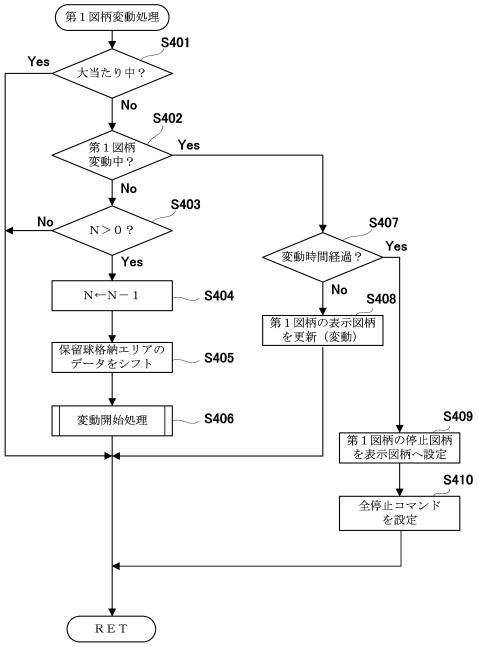
【図１７】

【Fig. 17】



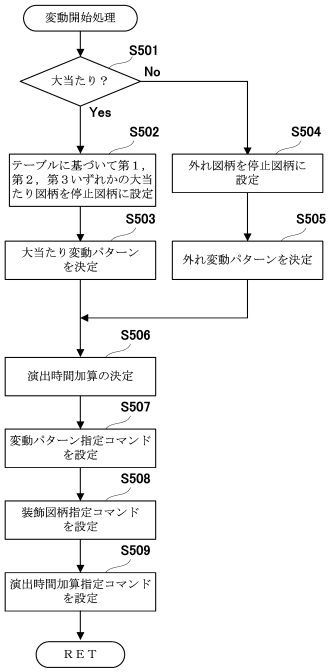
【図１８】

【Fig. 18】



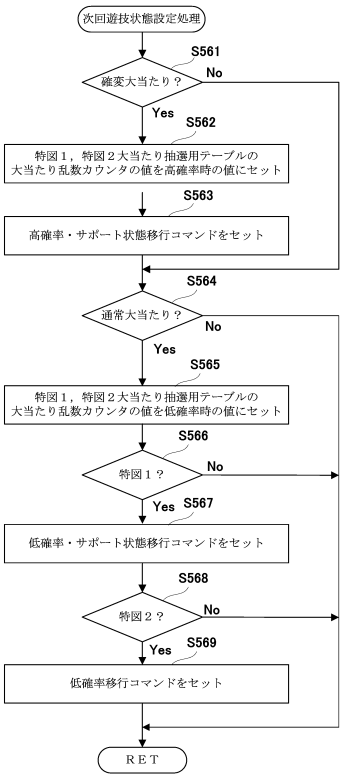
【図１９】

【Fig. 19】

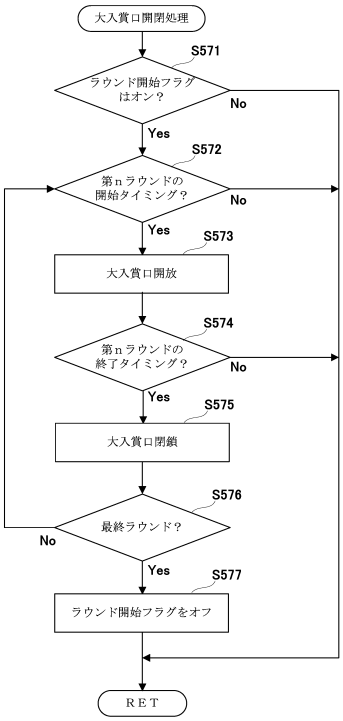


【図２０】

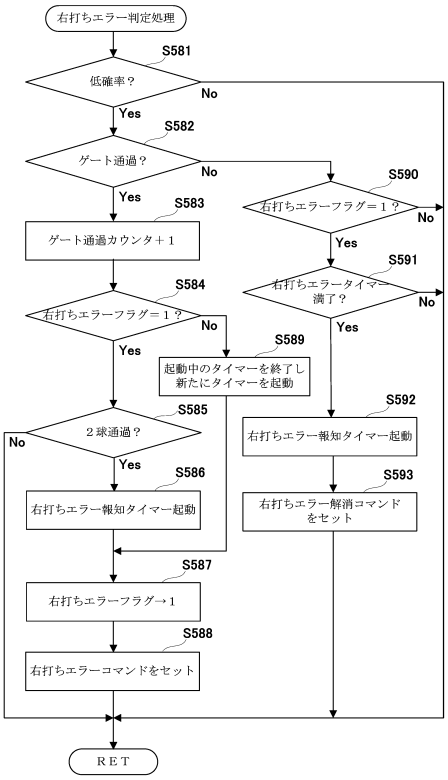
【Fig. 20】



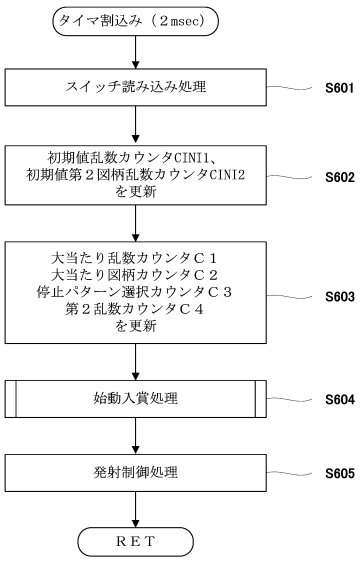
【図２１】
【Fig. 21】



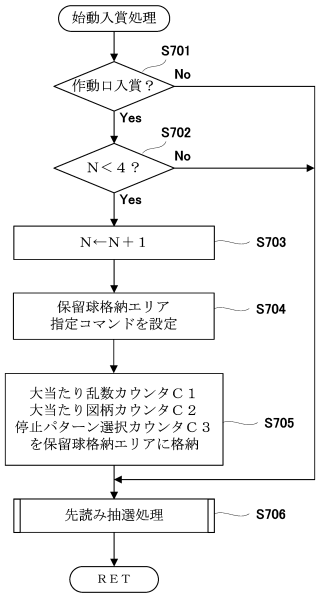
【図２２】
【Fig. 22】



【図２３】
【Fig. 23】

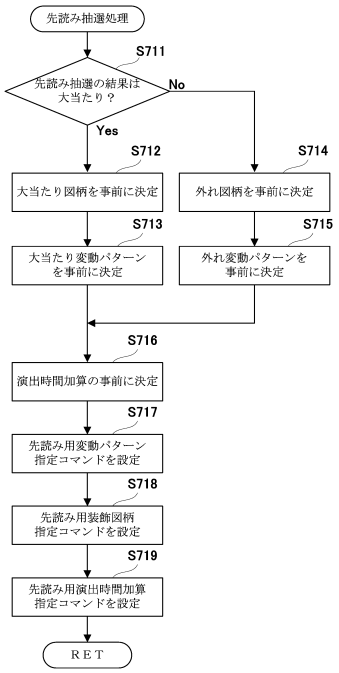


【図２４】
【Fig. 24】



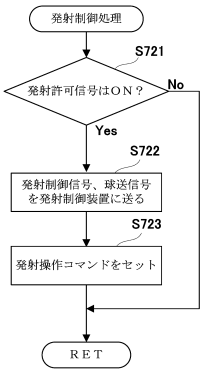
【図２５】

【Fig. 25】



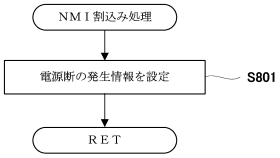
【図２６】

【Fig. 26】



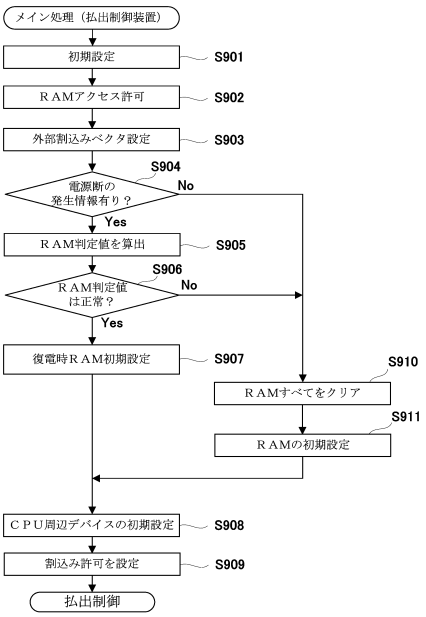
【図２７】

【Fig. 27】



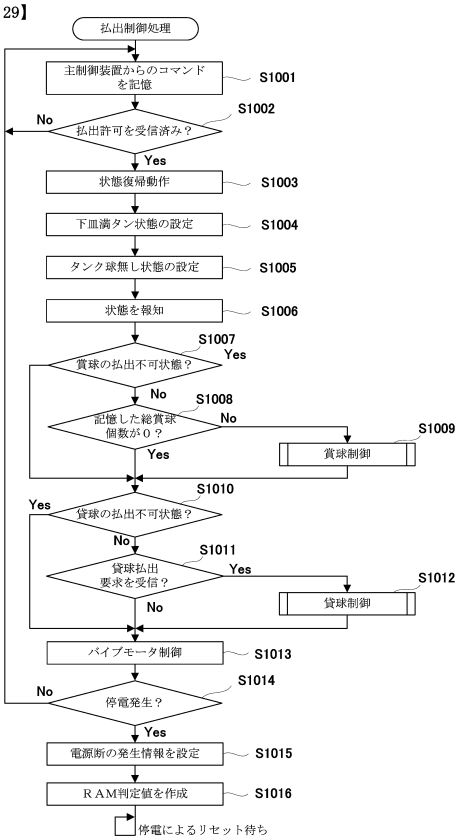
【図２８】

【Fig. 28】



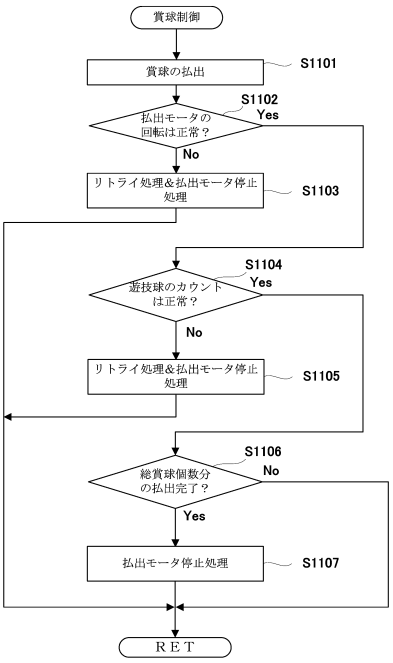
【図２９】

【Fig.29】



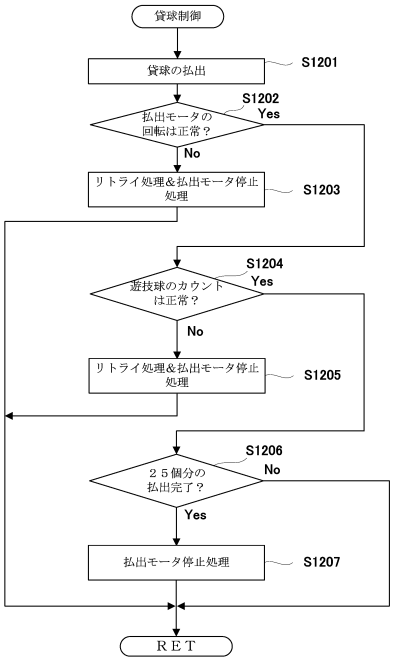
【図３０】

【Fig.30】



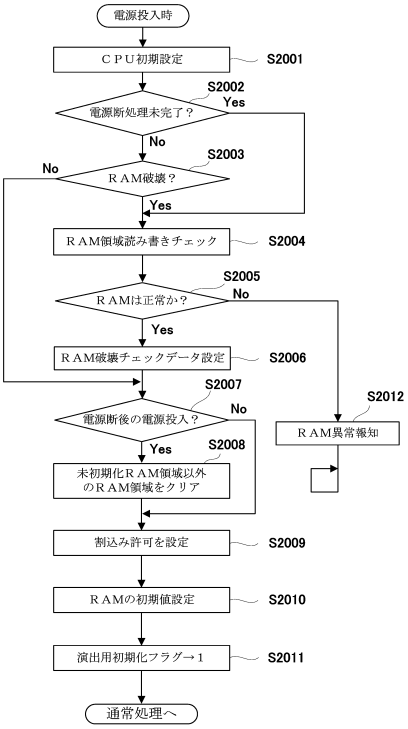
【図３１】

【Fig.31】



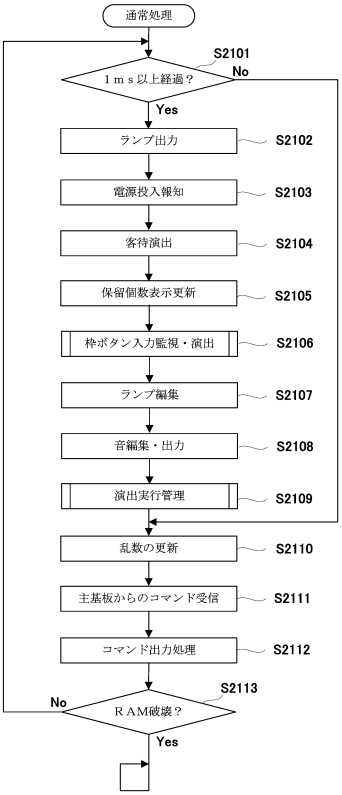
【図３２】

【Fig.32】



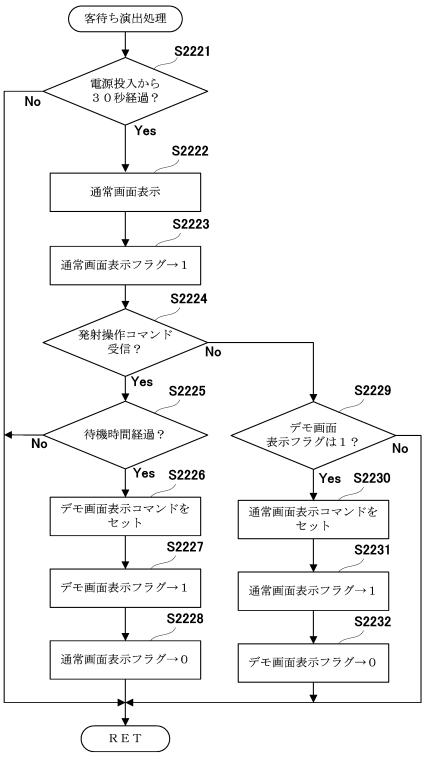
【図３３】

【Fig.33】



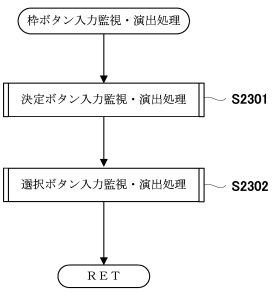
【図３４】

【Fig.34】



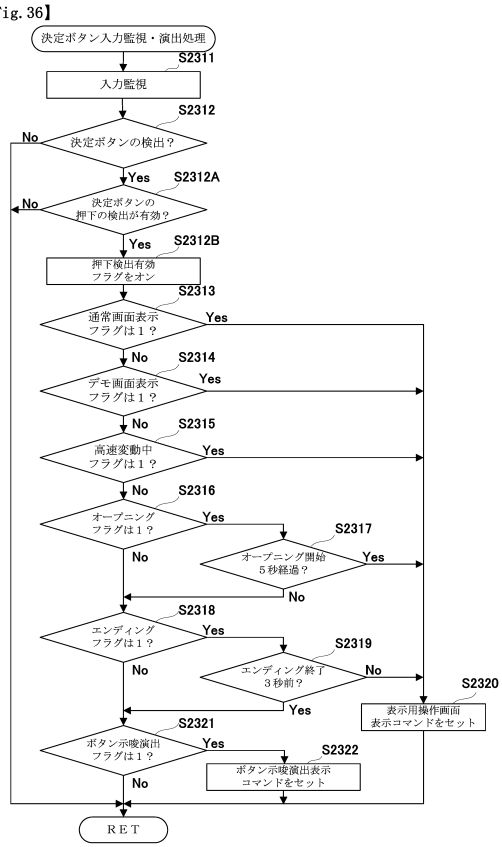
【図３５】

【Fig.35】

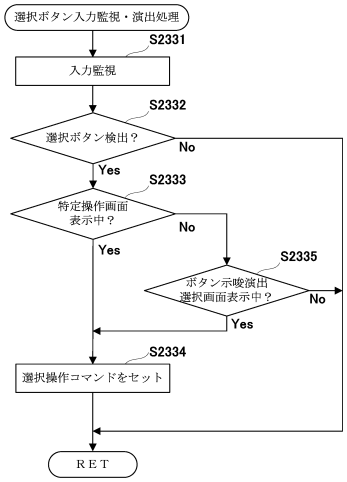


【図３６】

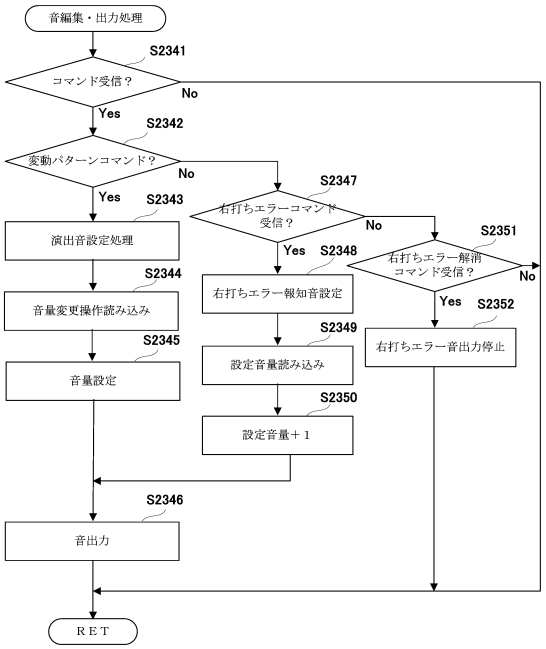
【Fig.36】



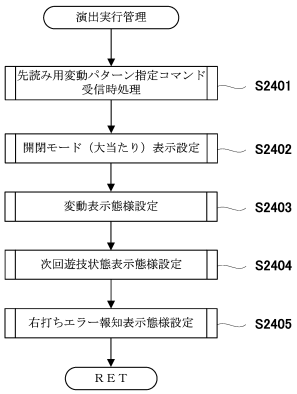
【図３７】
【Fig.37】



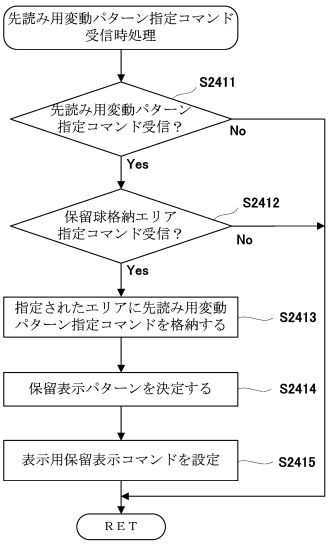
【図３８】
【Fig.38】



【図３９】
【Fig.39】

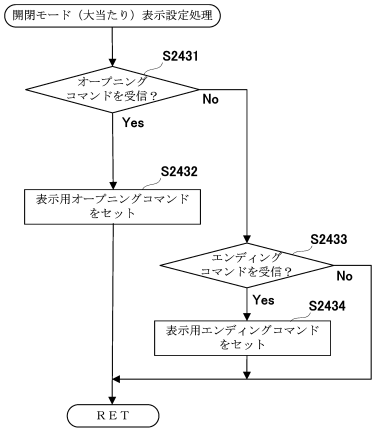


【図４０】
【Fig.40】



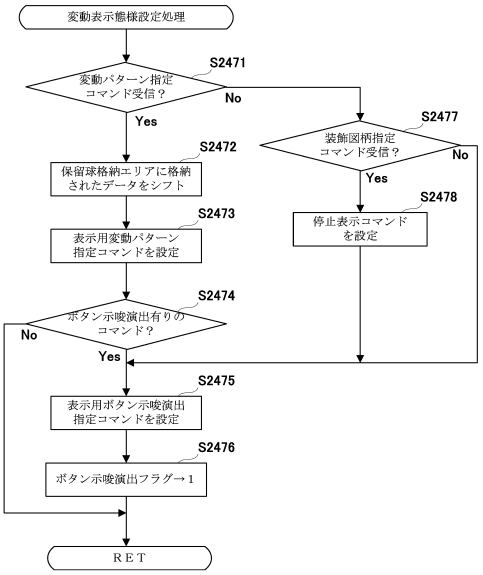
【図４１】

【Fig.41】



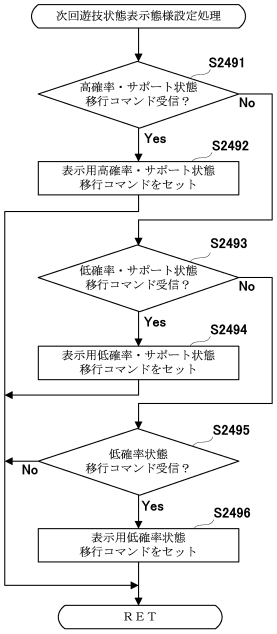
【図４２】

【Fig.42】



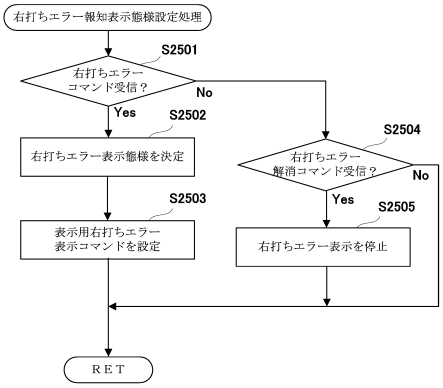
【図４３】

【Fig.43】

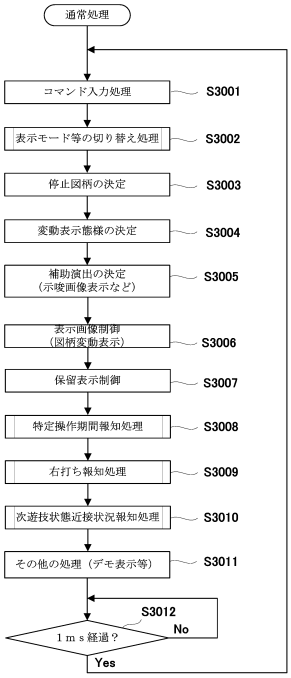


【図４４】

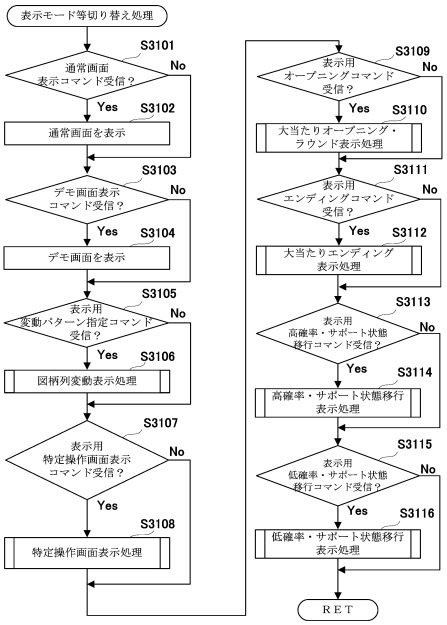
【Fig.44】



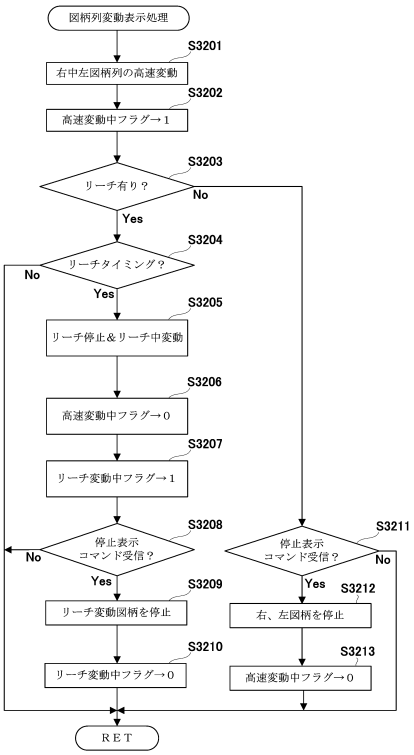
【図４５】
【Fig.45】



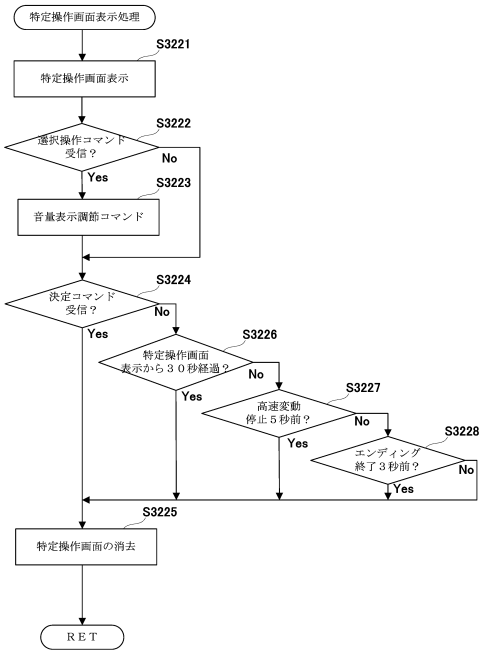
【図４６】
【Fig.46】



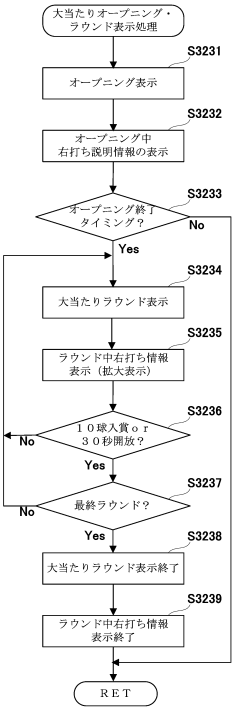
【図４７】
【Fig.47】



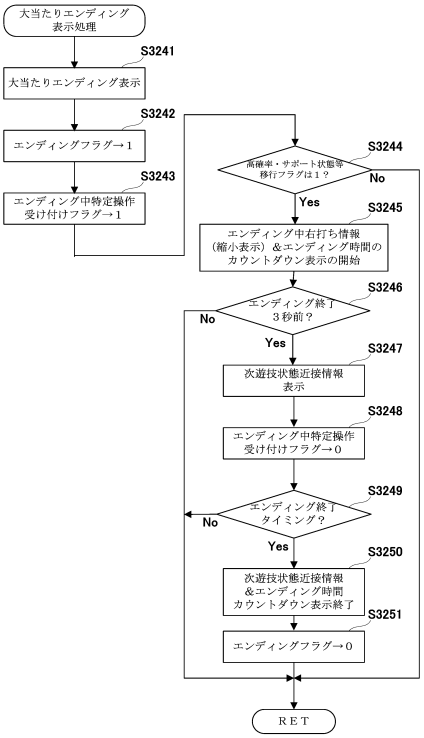
【図４８】
【Fig.48】



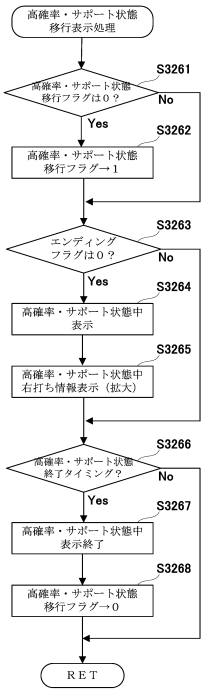
【図４９】
【Fig.49】



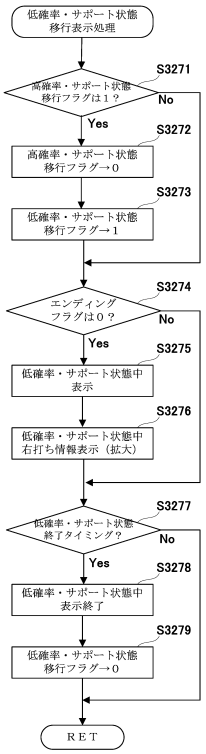
【図５０】
【Fig.50】



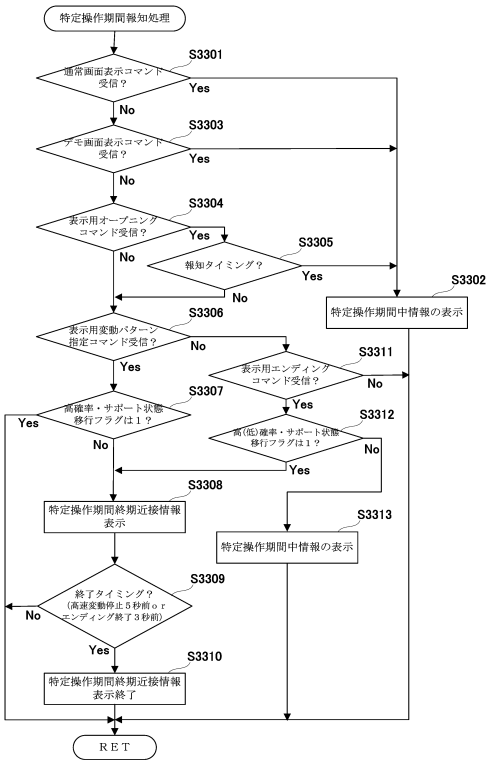
【図５１】
【Fig.51】



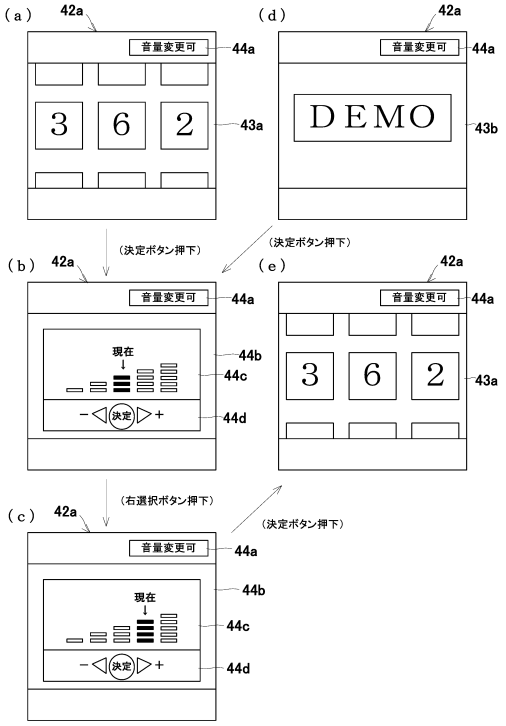
【図５２】
【Fig.52】



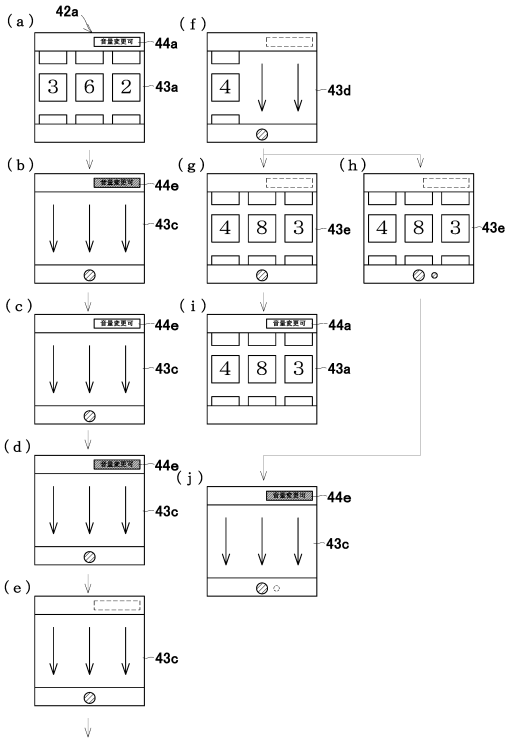
【図５３】
【Fig.53】



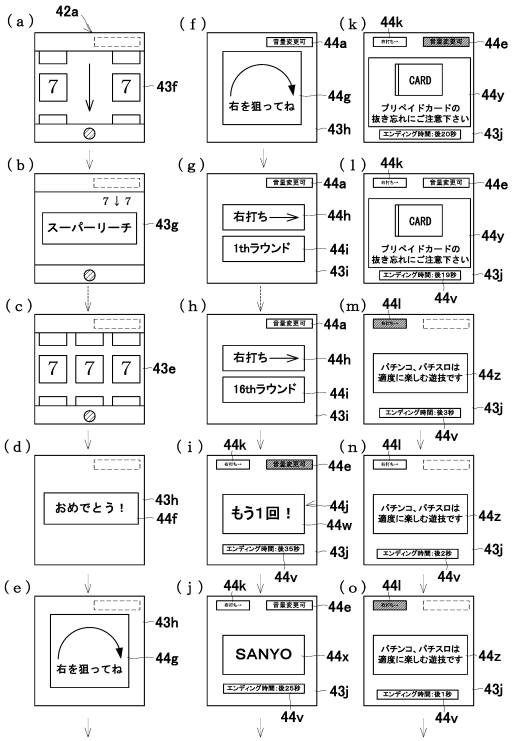
【図５４】
【Fig.54】



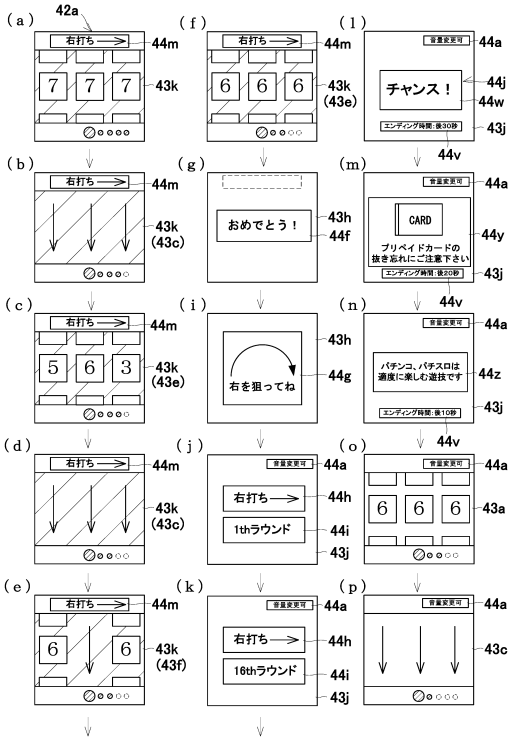
【図５５】
【Fig.55】



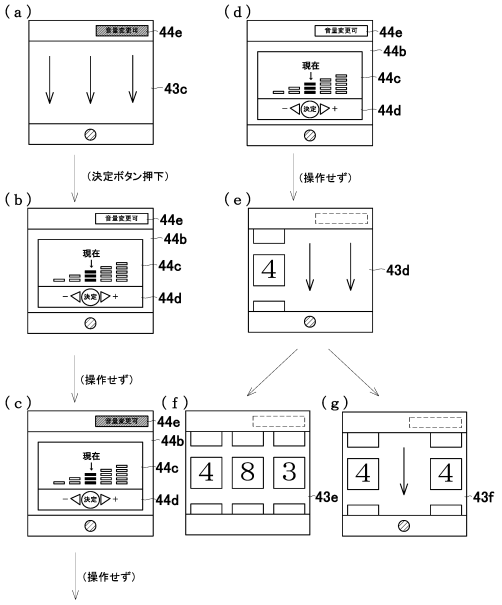
【図５６】
【Fig.56】



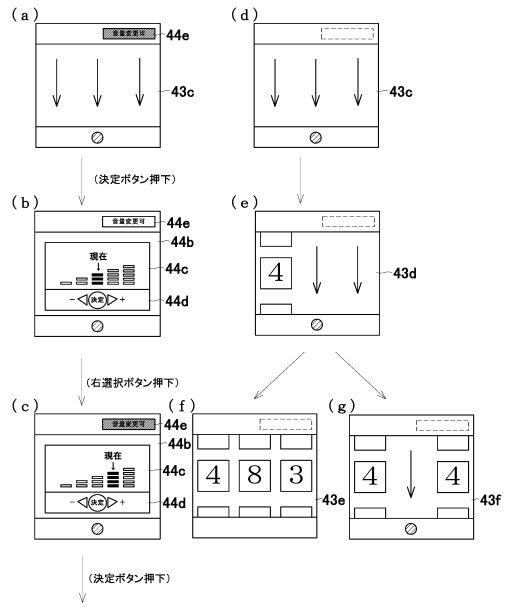
【図５７】
【Fig.57】



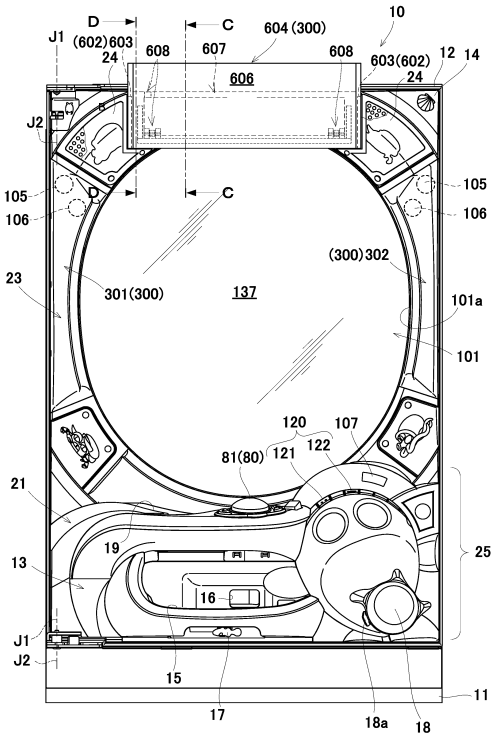
【図５８】
【Fig.58】



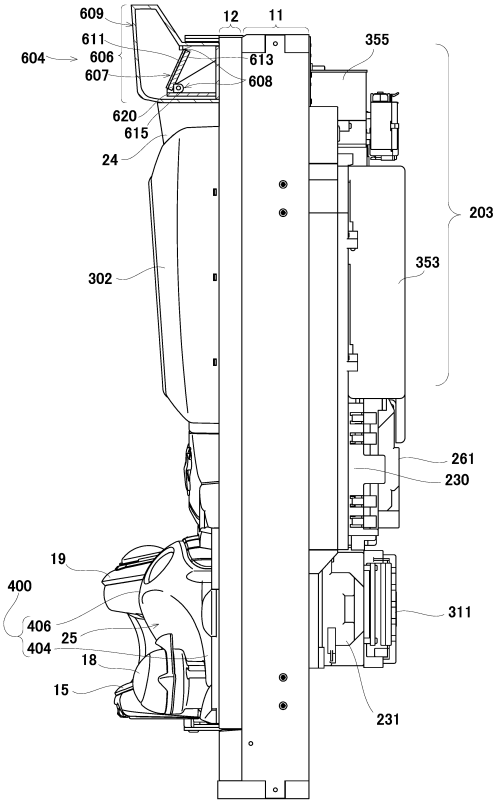
【図５９】
【Fig.59】



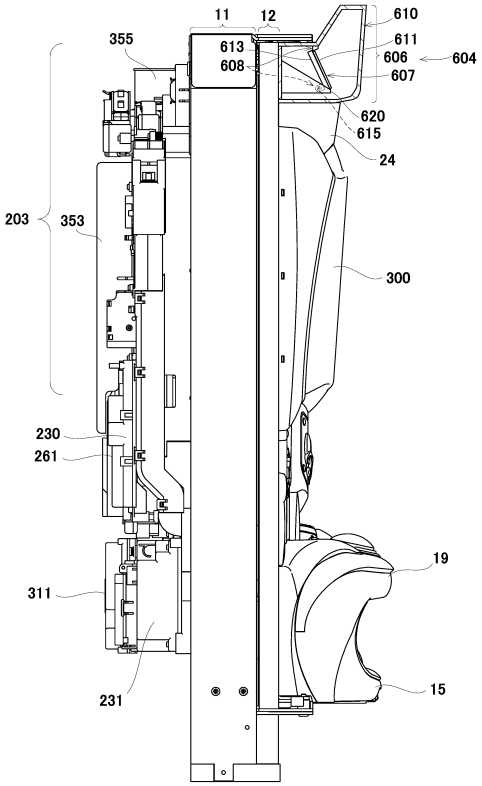
【図６０】
【Fig.060】



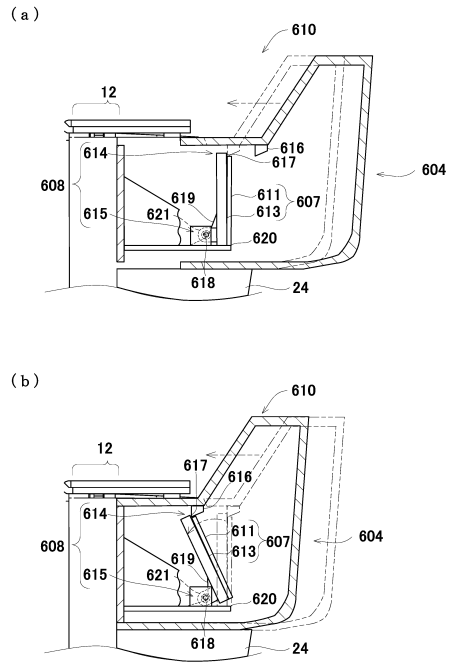
【図６１】
【Fig.061】



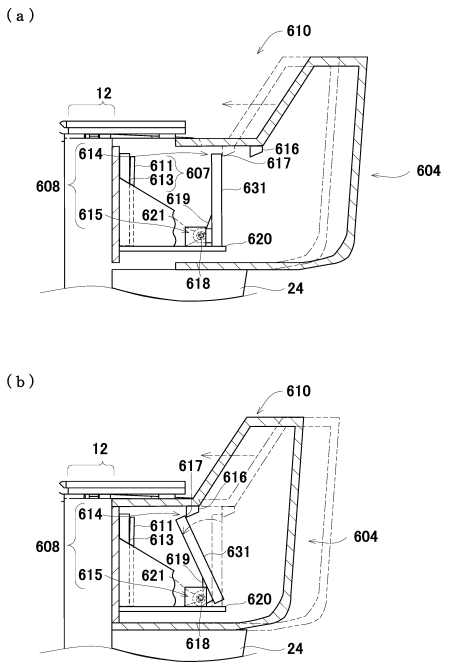
【図６２】
【Fig.062】



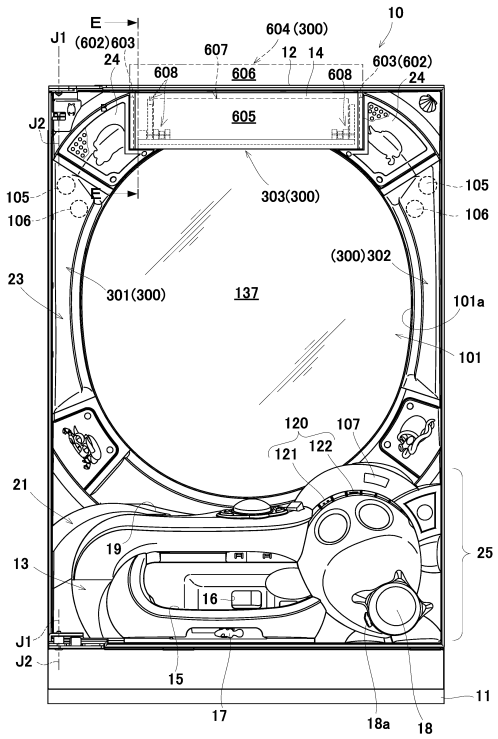
【図６３】
【Fig.063】



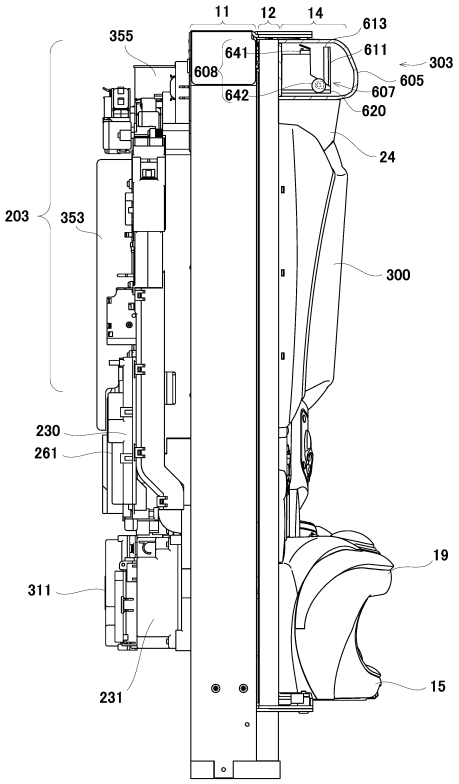
【図６４】
【Fig.064】



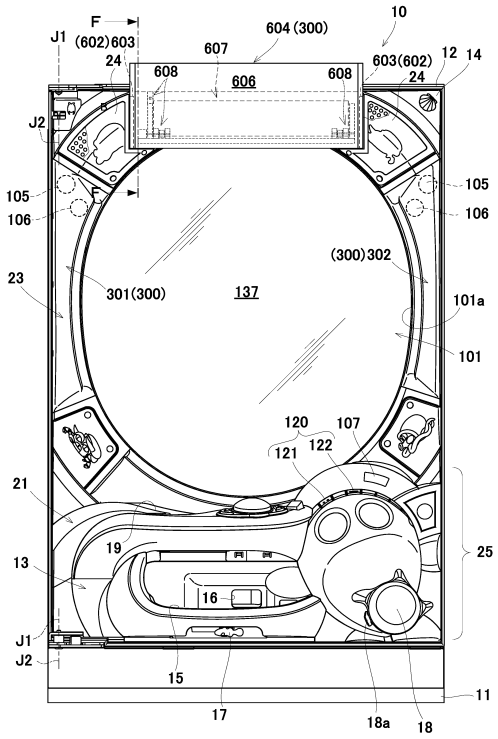
【図６５】
【Fig.065】



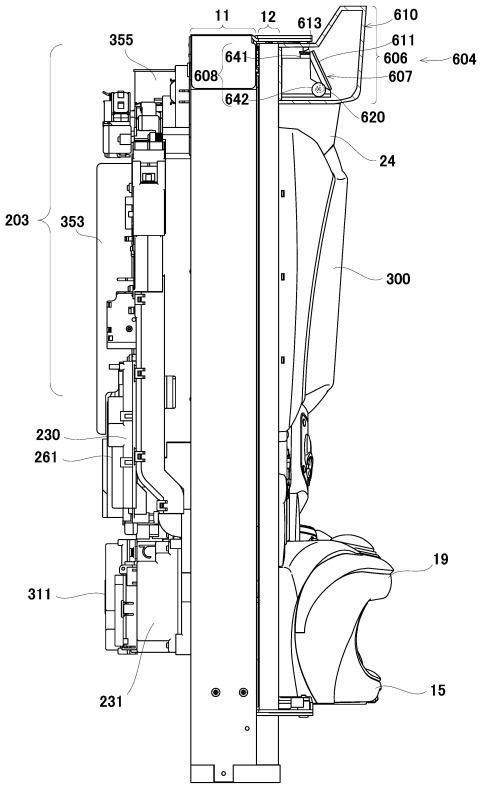
【図６６】
【Fig.066】



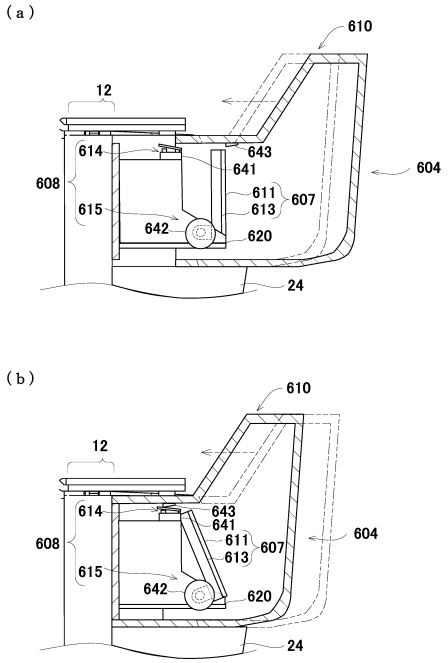
【図６７】
【Fig.067】



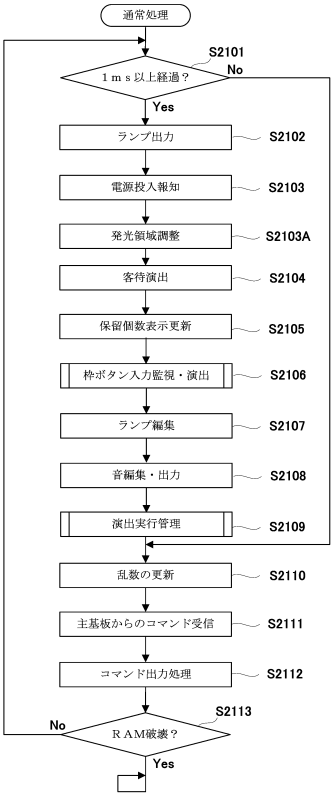
【図６８】
【Fig.068】



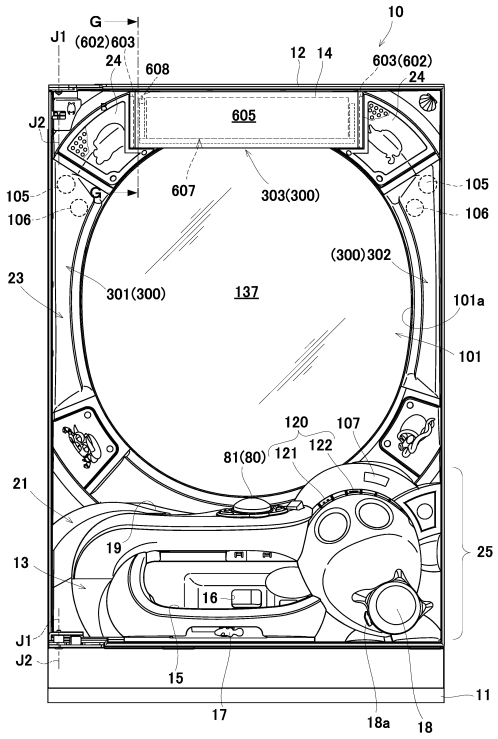
【図６９】
【Fig.069】



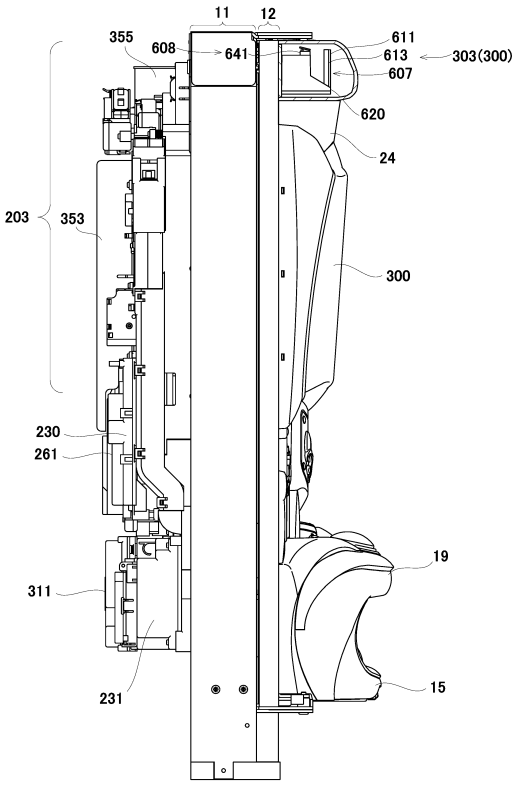
【図７０】
【Fig.070】



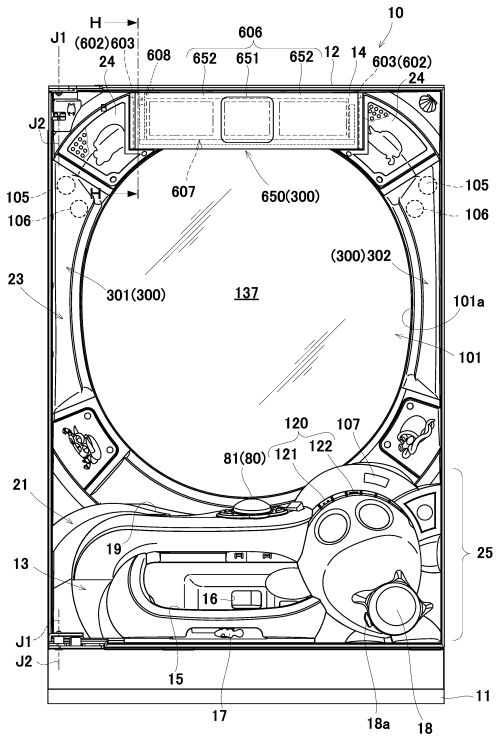
【図７１】
【Fig.071】



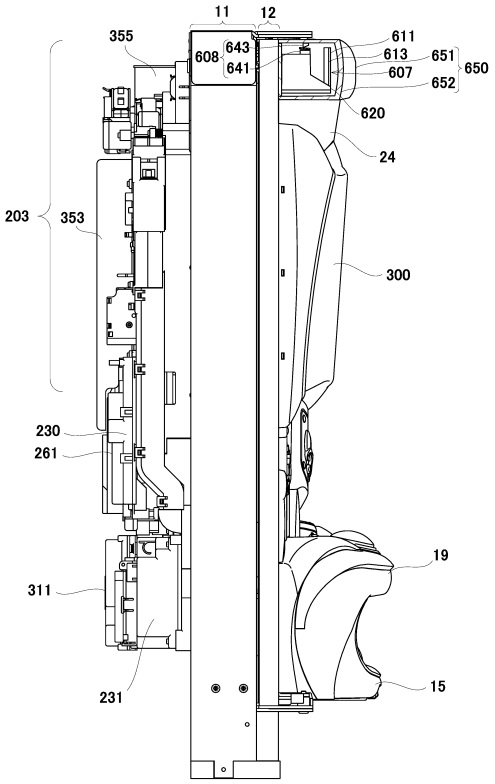
【図７２】
【Fig.072】



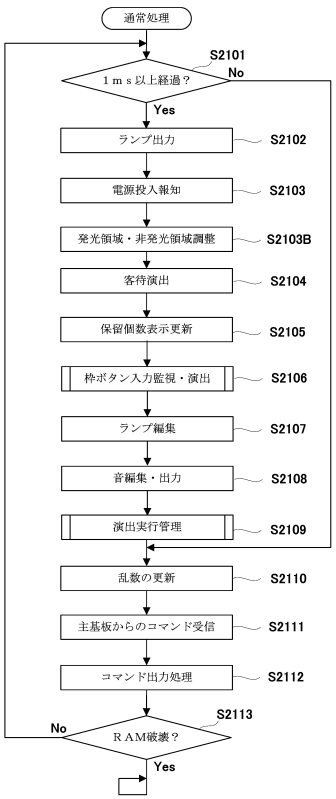
【図７３】
【Fig.073】



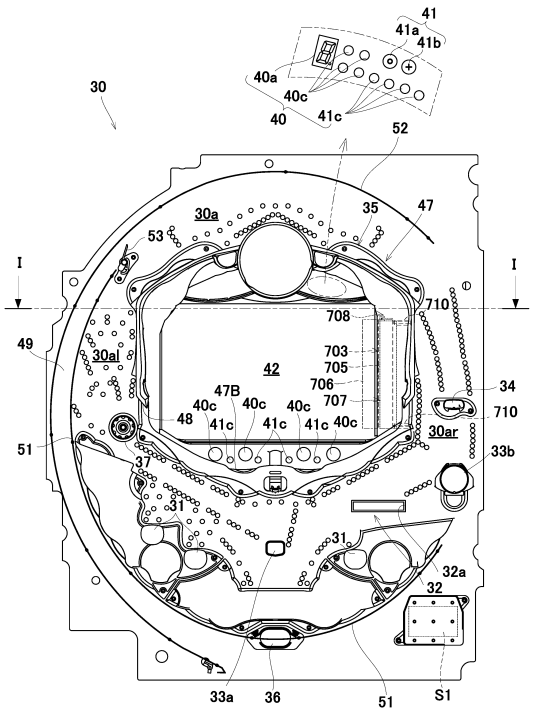
【図７４】
【Fig.074】



【図７５】
【Fig.075】

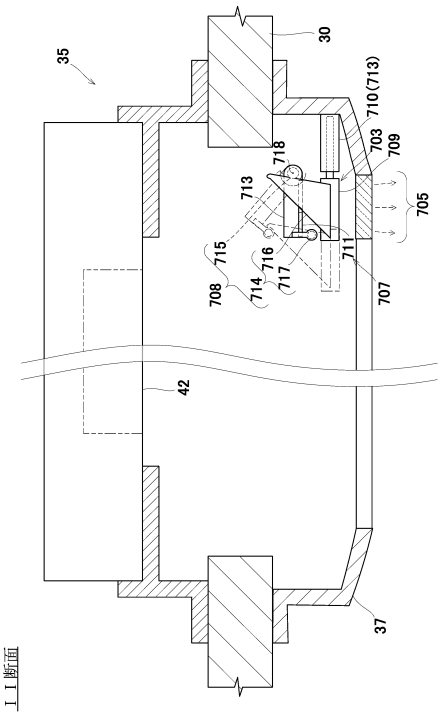


【図７６】
【Fig.076】



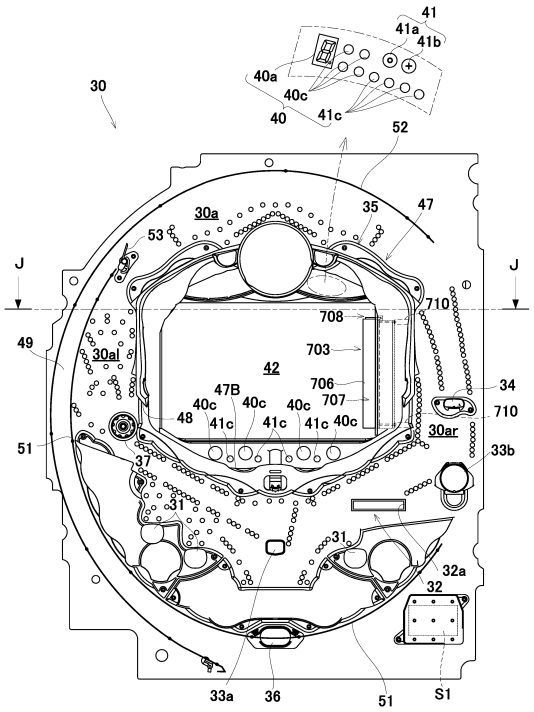
【図７７】

【Fig.077】



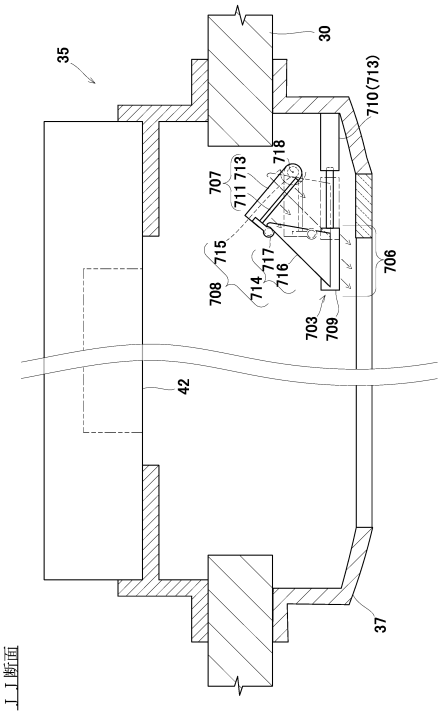
【図７８】

【Fig.078】



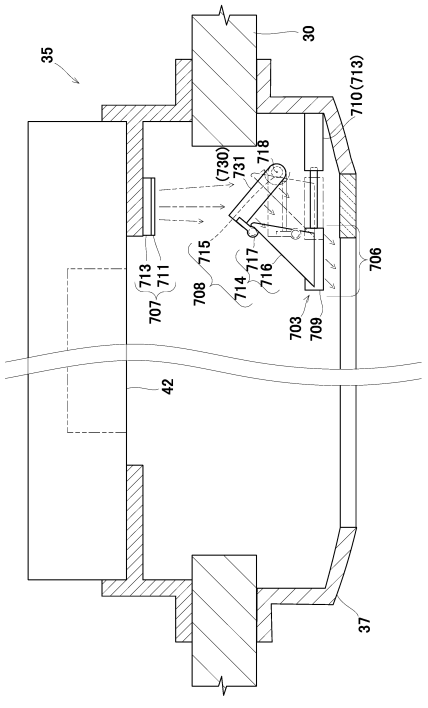
【図７９】

【Fig.079】

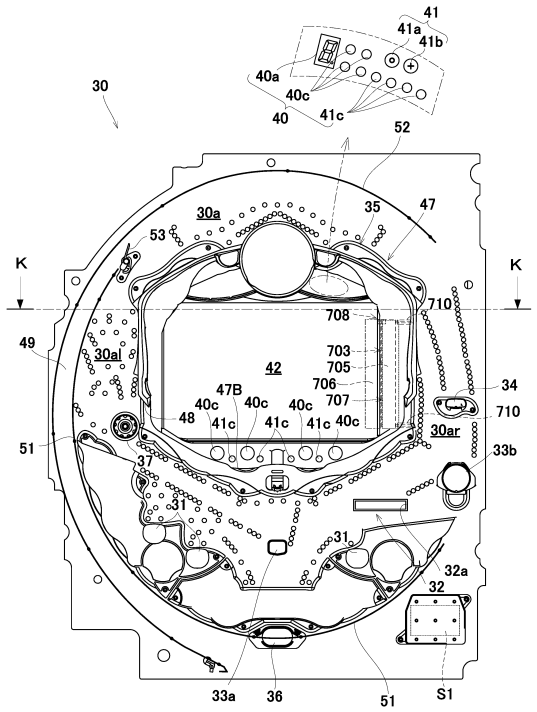


【図８０】

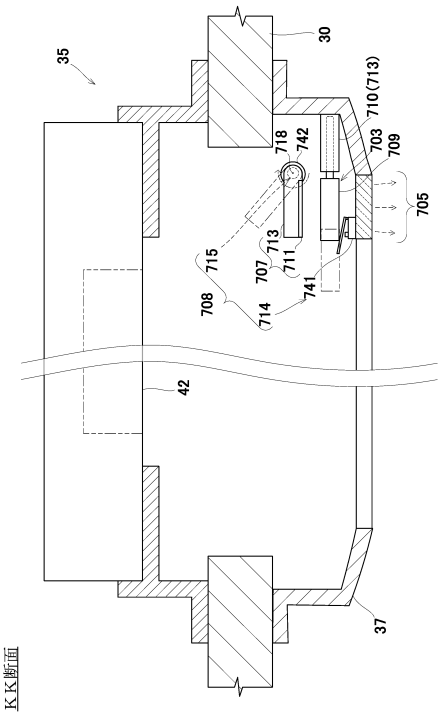
【Fig.080】



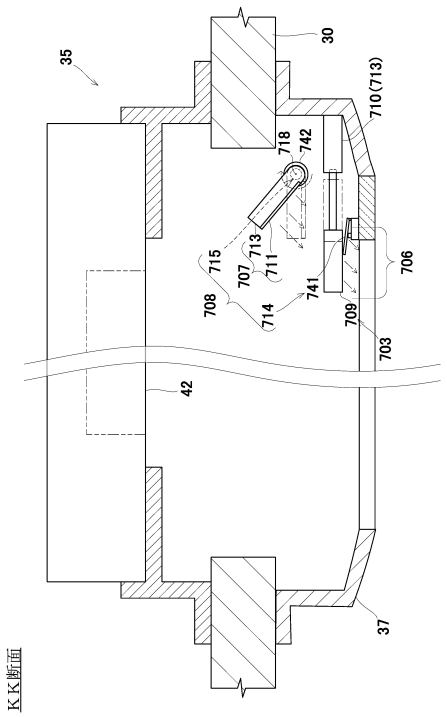
【図８１】
【Fig.081】



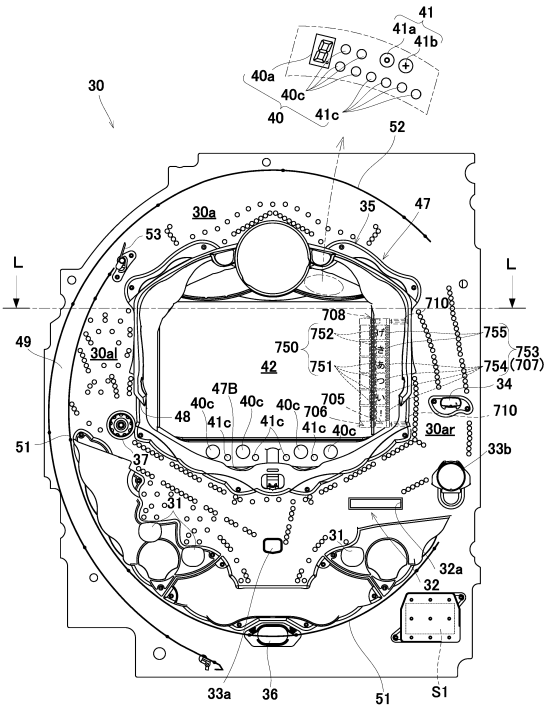
【図８２】
【Fig.082】



【図８３】
【Fig.083】

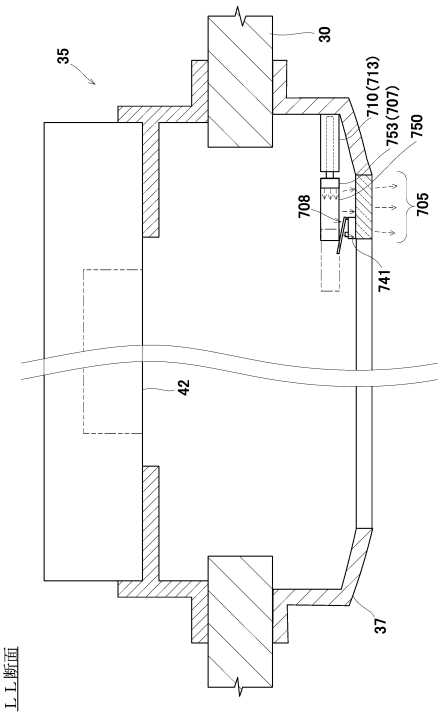


【図８４】
【Fig.084】



【図８５】

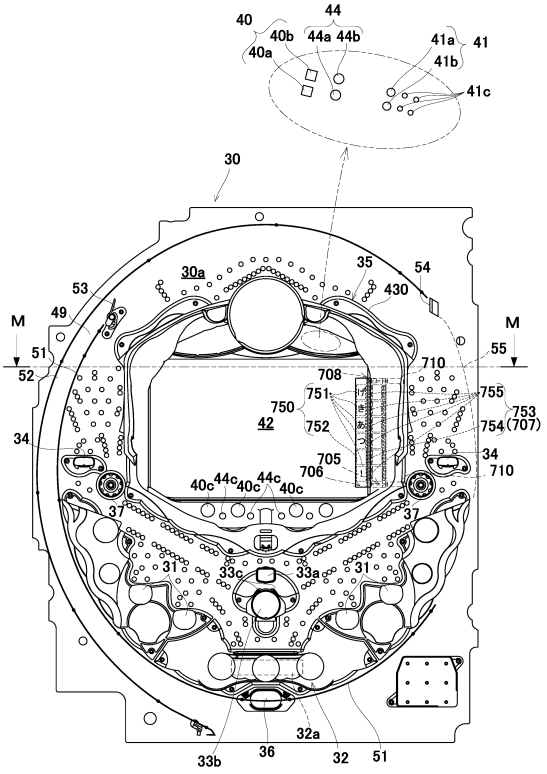
【Fig.085】



LL断面

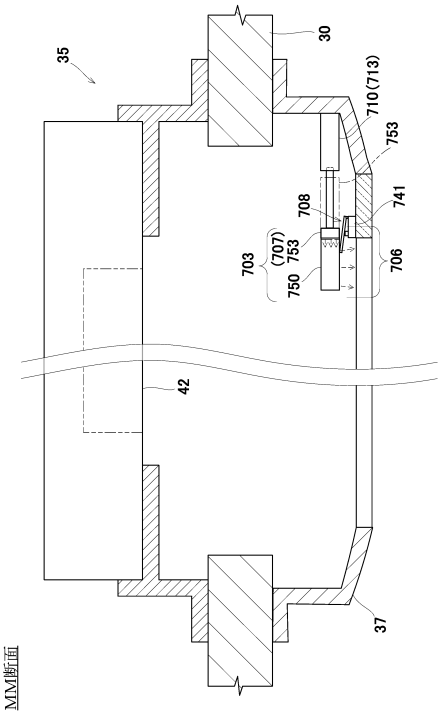
【図８６】

【Fig.086】



【図８７】

【Fig.087】

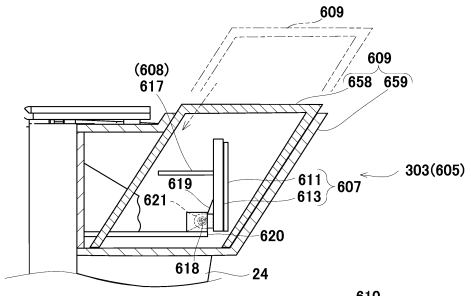


MM断面

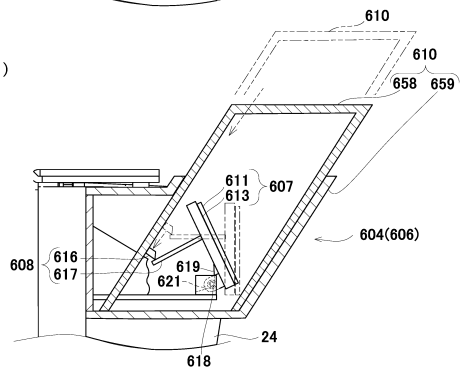
【図８８】

【Fig.088】

(a)

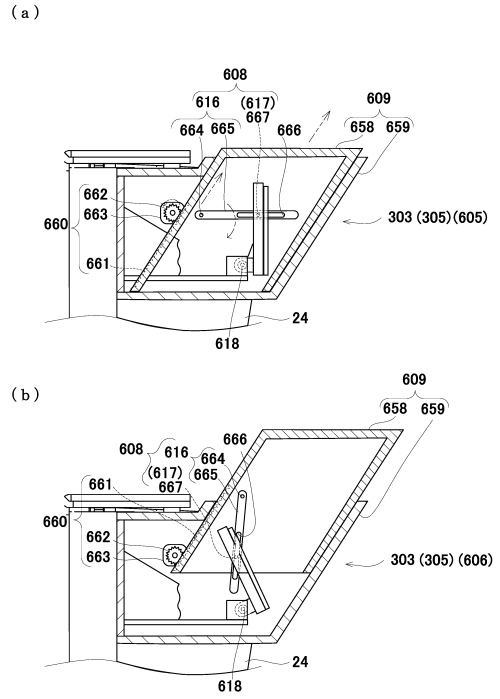


(b)



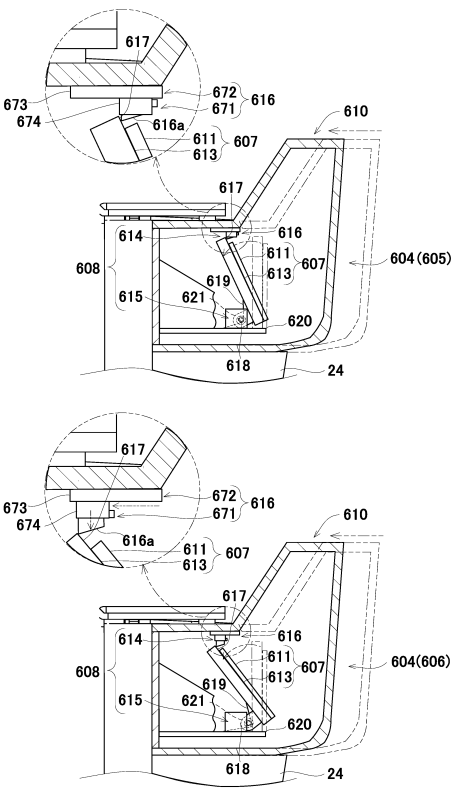
【図８９】

【Fig.089】



【図９０】

【Fig.090】



【図９１】

【Fig.091】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率								
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	3	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1, 3 5, 9	8R確変	10	3	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	3	25	100

【図９２】

【Fig.092】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率									
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	前半（1～30回）	3	1	5	100
						前半（31～35回）	10	2	30	
						前半（36～50回）	3	1	5	
						後半（51～80回）	10	2	30	
						後半（81～85回）	3	1	5	
						後半（86～100回）	10	2	30	
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1, 3 5, 9	8R確変	前半（1～30回）	3	1	5	100
						前半（31～35回）	10	2	20	
						前半（36～50回）	3	1	5	
						後半（51～80回）	10	2	20	
						後半（81～85回）	3	1	5	
						後半（86～100回）	10	2	20	
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	前半（1～30回）	3	1	5	0
						前半（31～35回）	10	2	20	
						前半（36～50回）	3	1	5	
						後半（51～80回）	10	2	20	
						後半（81～85回）	3	1	5	
						後半（86～100回）	10	2	20	

【図９３】

【Fig. 093】

特図１大当たりエンディング演出用テーブル

当たり種別	ED時間（秒）	特図１大当たりエンディング演出パターン
16R確変	35	44w もう1回 / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード / 44z 適度に楽しむ → 44j
8R確変	25	44w もう1回 / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード → 44j
8R通常	25	44w チャンス / 44x ロゴ / 44y プリペイドカード → 44j

【図９４】

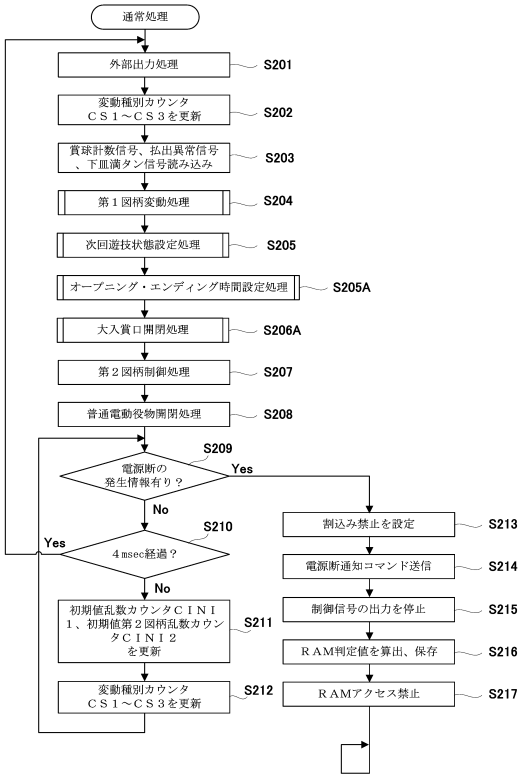
【Fig. 094】

特図２大当たりエンディング演出用テーブル

当り種別	変動回数	ED時間（秒）	特２大当たりエンディング演出パターン
16R確変	前半（1～30回）（36～50回）	5	44w もう1回 ← 44j
	前半（31～35回）	30	44w もう1回 / 44y プリペイドカード / 44z 適度に楽しむ ← 44j
	後半（51～80回）（86～100回）	30	44w もう1回 / 44y プリペイドカード / 44z 適度に楽しむ ← 44j
	後半（81～85回）	5	44w もう1回 ← 44j
8R確変	前半（1～30回）（36～50回）	5	44w もう1回 ← 44j
	前半（31～35回）	20	44w もう1回 / 44y プリペイドカード ← 44j
	後半（51～80回）（86～100回）	20	44w もう1回 / 44y プリペイドカード ← 44j
	後半（81～85回）	5	44w もう1回 ← 44j
8R通常	前半（1～30回）（36～50回）	5	44w チャンス ← 44j
	前半（31～35回）	20	44w チャンス / 44y プリペイドカード ← 44j
	後半（51～80回）（86～100回）	20	44w チャンス / 44y プリペイドカード ← 44j
	後半（81～85回）	5	44w チャンス ← 44j

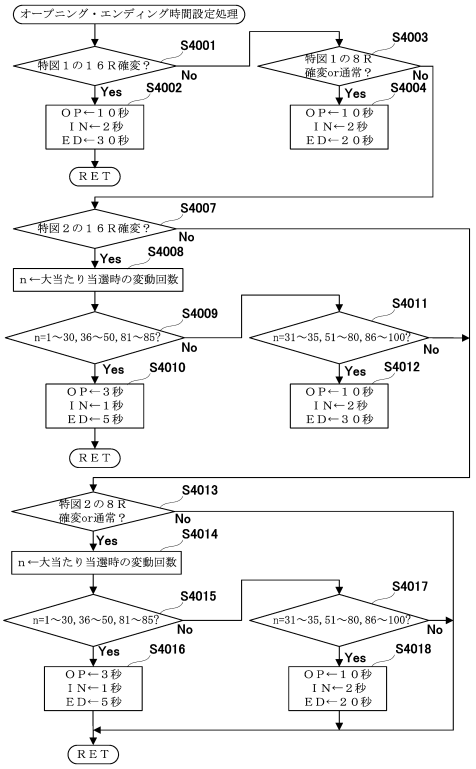
【図９５】

【Fig. 095】



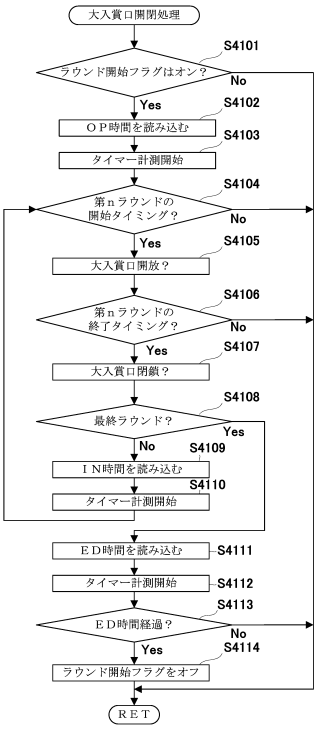
【図９６】

【Fig. 096】



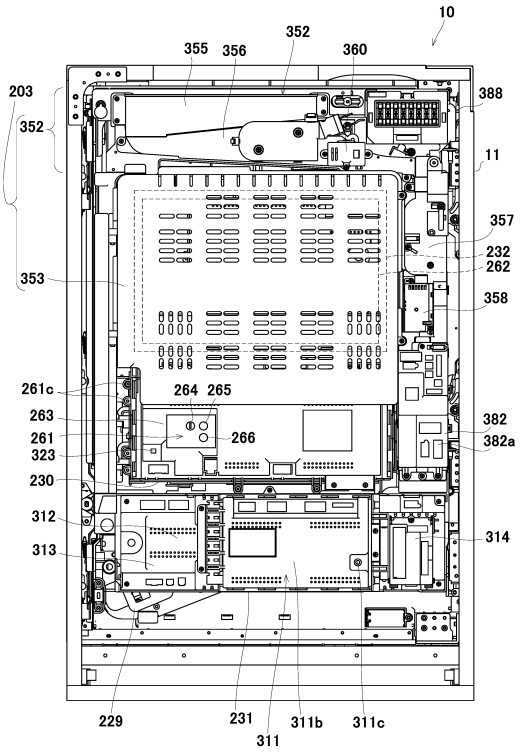
【図９７】

【Fig. 097】



【図９８】

【Fig. 098】



【図９９】

【Fig. 099】

特図1大当たり抽選用テーブル

設定（大当り確率）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率								
設定1（1/320）	設定1（1/45）	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	3	35	100
設定2（1/310）	設定2（1/40）								
設定3（1/300）	設定3（1/35）	10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，9	8R確変	10	3	25	100
設定4（1/290）	設定4（1/30）								
設定5（1/280）	設定5（1/25）	50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常	10	3	25	100
設定6（1/270）	設定6（1/20）								

【図１００】

【Fig. 100】

特図2大当たり抽選用テーブル

設定（大当り確率）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率	高確率									
設定1（1/320）	設定1（1/45）	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	前半（1～50回）	3	1	5	100
						後半（51～60回）	10	2	30	
						後半（61～70回）	15	3	35	
						後半（71～80回）	20	4	40	
						後半（81～100回）	25	5	45	
設定2（1/310）	設定2（1/40）	20～49	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，9	8R確変	前半（1～50回）	3	1	5	100
設定3（1/300）	設定3（1/35）					後半（51～60回）	10	2	20	
設定4（1/290）	設定4（1/30）					後半（61～70回）	15	3	25	
設定5（1/280）	設定5（1/25）					後半（71～80回）	20	4	30	
						後半（81～100回）	25	5	35	
設定6（1/270）	設定6（1/20）	50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常	前半（1～50回）	3	1	5	100
						後半（51～60回）	10	2	20	
						後半（61～70回）	15	3	25	
						後半（71～80回）	20	4	30	
						後半（81～100回）	25	5	35	

【図１０１】

【Fig. 101】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルA

当り種別	変動回数	設定	ED時間（秒）	特2大当たりエンディング演出パターン	
16R確変	前半（1～50回）	1～6	5	44w：もう1回	
	後半（51～60回）	6	30	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2	A1
		5	30	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1	A2
		1～4	30	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!?	A3
	後半（61～70回）	6	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3	A4
		5	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2	A5
		4	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44n1：特典1	A6
		1～3	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5：3!?	A7
	後半（71～80回）	6	40	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3 / 44n4：特典4	A8
		5	40	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3	A9
		4	40	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2	A10
		3	40	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5：3!? / 44n1：特典1	A11
		1～2	40	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5：3!? / 44r6：2!?	A12
	後半（81～100回）	6	45	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3 / 44n4：特典4 / 44n5：特典5	A13
		5	45	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3 / 44n4：特典4	A14
		4	45	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3	A15

【図１０２】

【Fig. 102】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルA

当り種別	変動回数	設定	ED時間（秒）	特2大当たりエンディング演出パターン	
16R確変	後半（81～100回）	3	45	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5_44n1：3!? / 特典1 / 44n2：特典2	A16
		2	45	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5_44r6：3!? / 2!? / 44n1：特典1	A17
		1	45	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5_44r6：3!? / 2!? / 44r7：1!?	A18

【図１０３】

【Fig. 103】

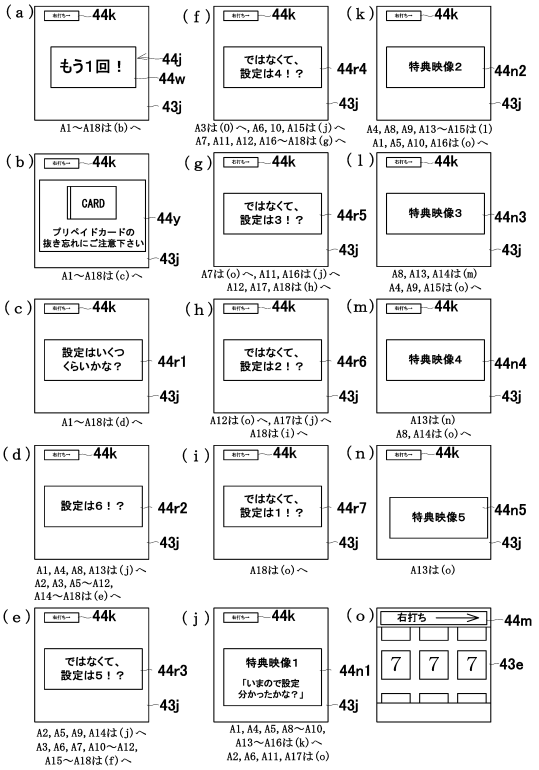
特図2大当たりエンディング演出用テーブルB

当り種別	変動回数	設定	ED時間（秒）	特2大当たりエンディング演出パターン	
8R確変※	前半（1～50回）	1～6	5	44w：もう1回	
	後半（51～60回）	1～6	20	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!?	B1
	後半（61～70回）	6	25	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44n1：特典1	B2
		1～5	25	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!?	B3
	後半（71～80回）	6	30	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2	B4
		5	30	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1	B5
		1～4	30	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!?	B6
	後半（81～100回）	6	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2 / 44n3：特典3	B7
		5	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44n1：特典1 / 44n2：特典2	B8
		4	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44n1：特典1	B9
		1～3	35	44w：もう1回 / 44y：カード / 44r1：設定 / 44r2：6!? / 44r3：5!? / 44r4：4!? / 44r5：3!?	B10

※ 8R通常は、次遊技状態示唆情報が「もう1回」から「チャンス」に変更する

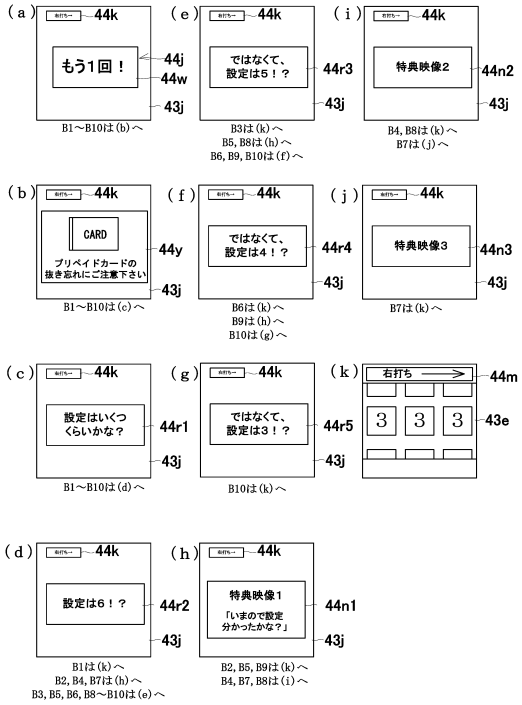
【図１０４】

【Fig. 104】



【図１０５】

【Fig. 105】



【図１０６】

【Fig. 106】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル

当り種別	変動回数	設定	ED時間(秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
8R確変(非明示)	前半(1～50回)	1～6	5	44x ロゴ	
	後半(51～60回)	1～6	20	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!?	C1
	後半(61～70回)	6	25	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通	C2
		1～5	25	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!?	C3
	後半(71～80回)	6	30	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	C4
		5	30	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通	C5
		1～4	30	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!?	C6
	後半(81～100回)	6	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!? / 44n1 特典1	C7
		5	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	C8
		4	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44s1 確・通	C9
		1～3	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44r5 3!?	C10

【図１０７】

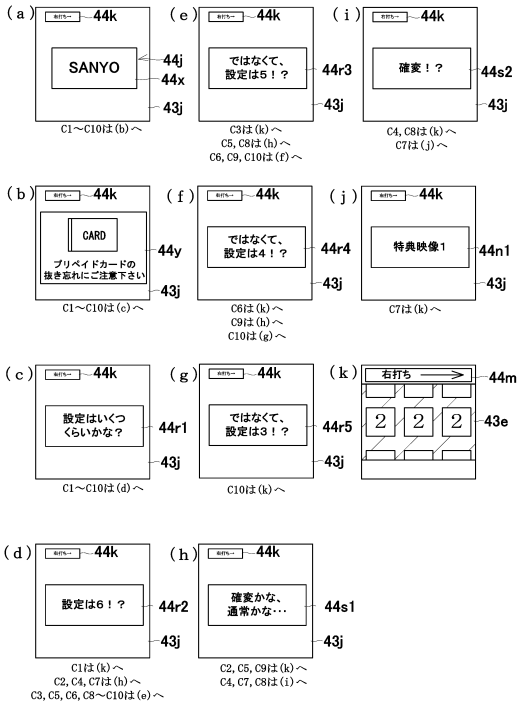
【Fig. 107】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル

当り種別	変動回数	設定	ED時間(秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
8R通常(非明示)	前半(1～50回)	1～6	5	44x ロゴ	
	後半(51～60回)	1～6	20	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!?	D1
	後半(61～70回)	6	25	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通	D2
		1～5	25	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!?	D3
	後半(71～80回)	6	30	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	D4
		5	30	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通	D5
		1～4	30	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!?	D6
	後半(81～100回)	6	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!? / 44s3 通常!?	D7
		5	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	D8
		4	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44s1 確・通	D9
		1～3	35	44x ロゴ / 44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44r5 3!?	D10

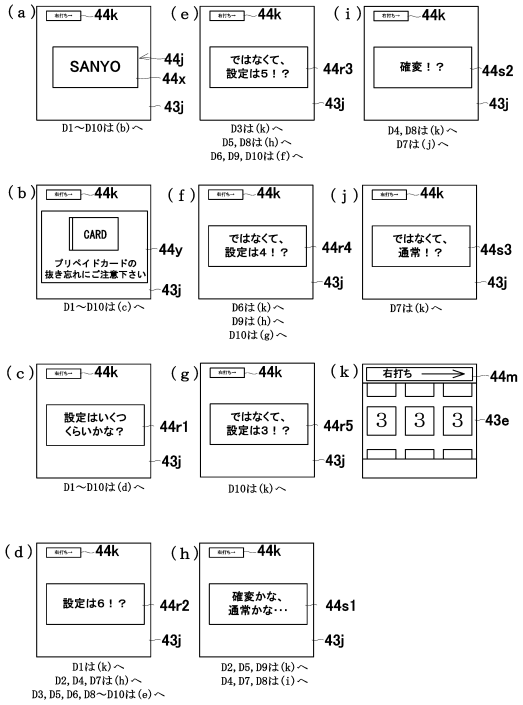
【図１０８】

【Fig. 108】



【図１０９】

【Fig. 109】



【図１１０】

【Fig. 110】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル

当り種別	変動回数	設定	ED時間(秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
8R確変(非明示)(大当たり図柄カウンタC2:35～49)※	前半(1～50回)	1～6	5	44y カード	
	後半(51～60回)	6	20	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通	E1
		1～6	20	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!?	E2
	後半(61～70回)	6	25	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	E3
		5	25	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通	E4
		1～4	25	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!?	E5
	後半(71～80回)	6	30	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!? / 44n1 特典1	E6
		5	30	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	E7
		4	30	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44s1 確・通	E8
		1～3	30	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44r5 3!?	E9
	後半(81～100回)	6	35	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!? / 44n1 特典1 / 44n2 特典2	E10
		5	35	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!? / 44n1 特典1	E11
		4	35	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44s1 確・通 / 44s2 確変!?	E12
		3	35	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44r5 3!? / 44s1 確・通	E13
		1～2	35	44y カード / 44r1 設定 / 44r2 6!? / 44r3 5!? / 44r4 4!? / 44r5 3!? / 44r6 2!?	E14

※ 大当たり図柄カウンタC2:20～34は、図134と同じ

【図１１１】

【Fig. 111】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～599)		大当たり図柄カウンタC2(0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間(秒)	OP時間(秒)	ED時間(秒)	確変継続&サポート回数
低確率	高確率								
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号(第3大当たり)	7	16R(V確)	3	2	35	100
		10～49	第2記号(第2大当たり)	1, 3 5, 9	8R(V確)	3	2	25	100
		50～99	第1記号(第1大当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	6	2	25	100

【図１１２】

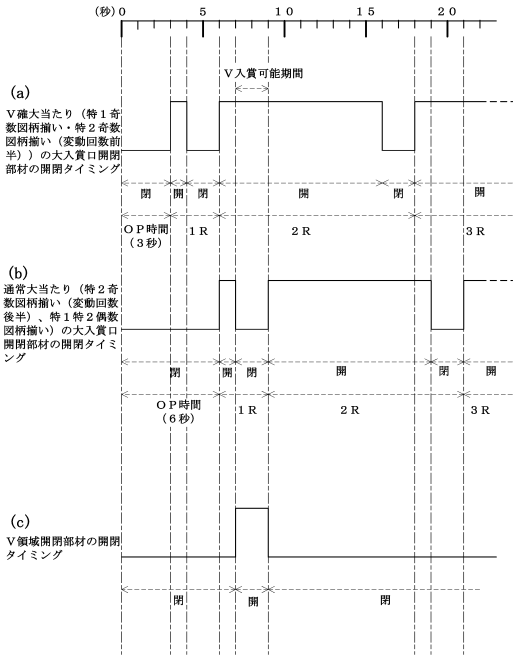
【Fig. 112】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～599)		大当たり図柄カウンタC2(0～99)	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数	OP時間(秒)	IN時間(秒)	ED時間(秒)	確変継続&サポート回数
低確率	高確率									
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号(第3大当たり)	7	16R V確	前半(1～30回)	3	2	5	100
						前半(31～50回)	3	2	5	
					16R通常	後半(51～60回)	6	2	30	
						後半(61～70回)	6	2	35	
						後半(71～80回)	6	2	40	
						後半(81～100回)	6	2	45	
		20～49	第2記号(第2大当たり)	1, 3 5, 9	8R V確	前半(1～30回)	3	2	5	100
						前半(31～50回)	3	2	5	
					8R通常	後半(51～60回)	6	2	20	
						後半(61～70回)	6	2	25	
						後半(71～80回)	6	2	30	
						後半(81～100回)	6	2	35	
		50～99	第1記号(第1大当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	前半(1～30回)	6	2	5	0
						前半(31～50回)	6	2	5	
						後半(51～60回)	6	2	20	
						後半(61～70回)	6	2	25	
						後半(71～80回)	6	2	30	
						後半(81～100回)	6	2	35	

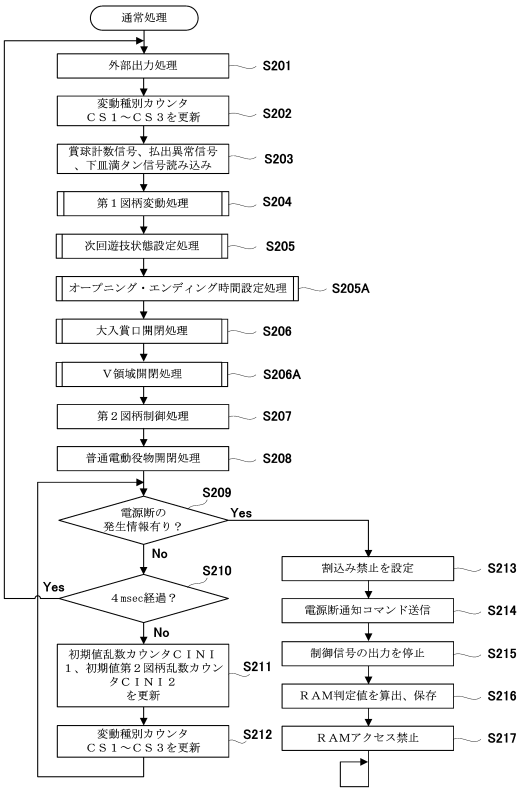
【図１１３】

【Fig. 113】



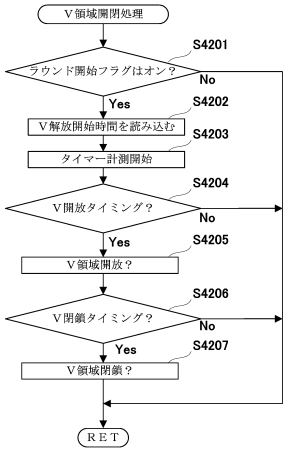
【図１１４】

【Fig. 114】



【図１１５】

【Fig. 115】



【図１１６】

【Fig. 116】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル（低確率通常遊技状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率								
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R通常	6	2	35	100 ※
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R通常	6	2	25	100 ※
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	6	2	25	100 ※

※　特1の10回転目で確変の権利を取得

（ｂ）特図1大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数（特1）	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率									
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	35	
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	25	
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	25	

※　特1の10回転目で確変の権利を取得

【図１１７】

【Fig. 117】

特図2大当たり抽選用テーブル（低確率サポー遊技状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数 特1	変動回数 特2	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
低確率										
150 450	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R V確	10	1～40	3	2	5	100
						41～90	3	2	30	
				16R 通常	1～9	1～99	6	2	30	
	20～49	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，9	8R V確	10	1～40	3	2	5	100
						41～90	3	2	20	
				8R 通常	1～9	1～99	6	2	20	
	50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R V確	10	1～40	3	2	5	100
						41～90	3	2	20	
				8R 通常	1～9	1～99	6	2	20	

【図１１８】

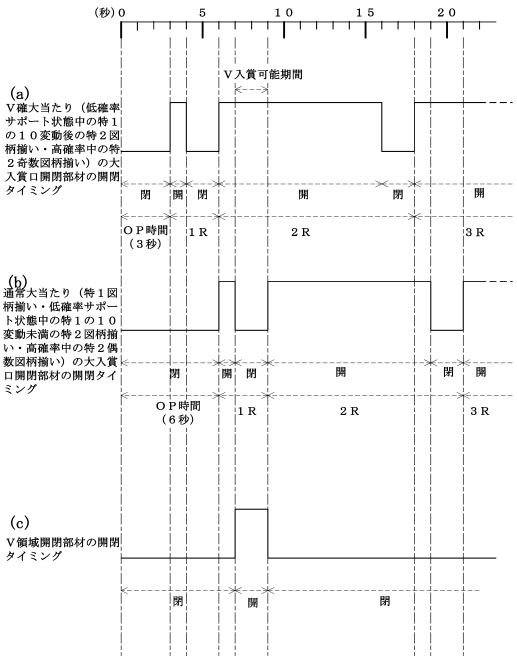
【Fig. 118】

特図2大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数（特2）	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続＆サポート回数
高確率									
50～57， 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R V確	1～50	3	2	5	100
					51～100	3	2	30	
	20～49	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，9	8R V確	1～50	3	2	5	100
					51～100	3	2	20	
	50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R 通常	1～50	6	2	5	100
					51～100	6	2	20	

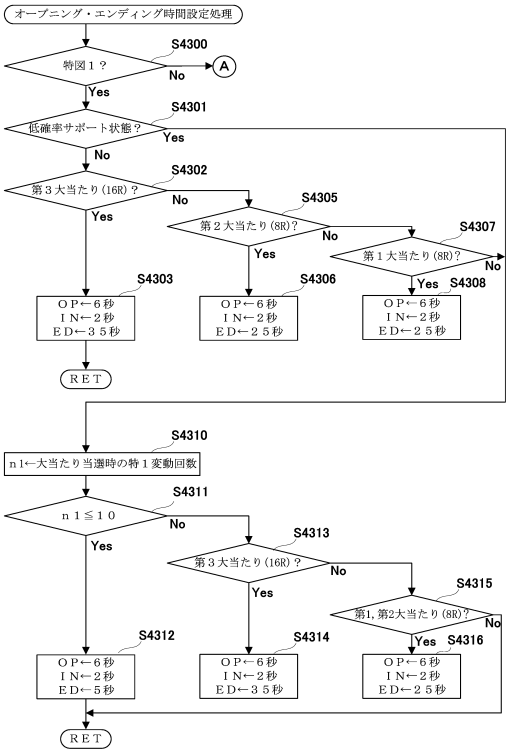
【図１１９】

【Fig. 119】



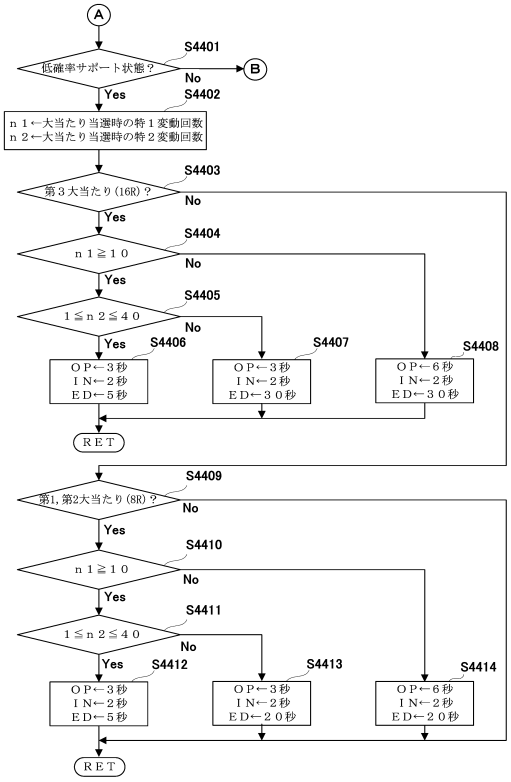
【図１２０】

【Fig. 120】



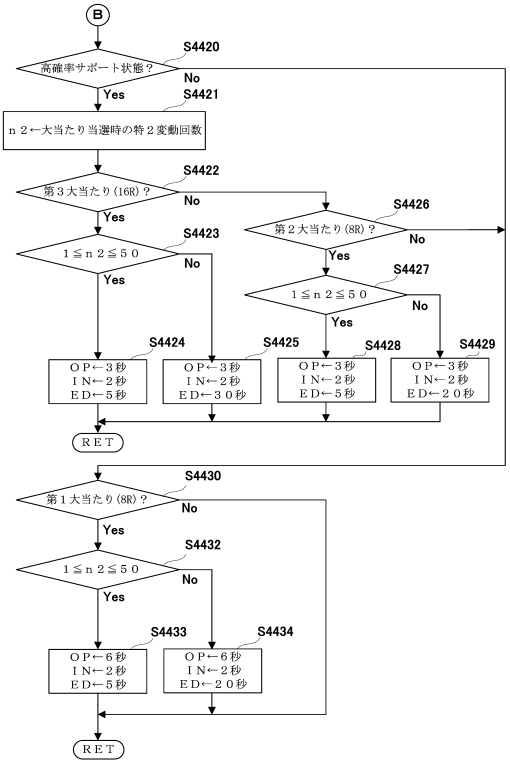
【図１２１】

【Fig. 121】



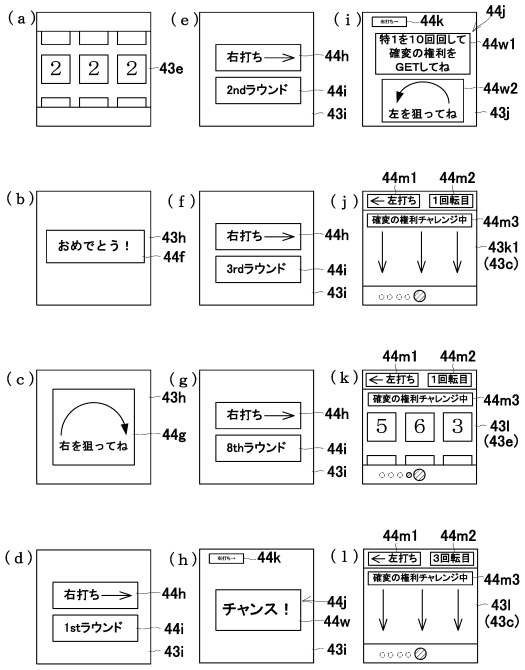
【図１２２】

【Fig. 122】



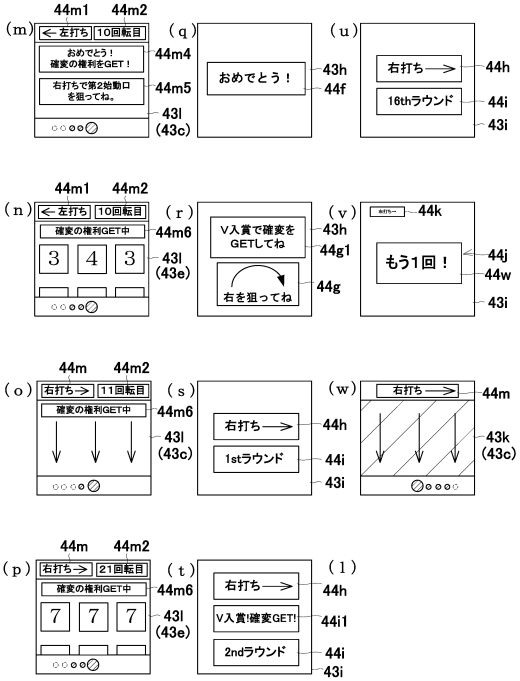
【図１２３】

【Fig. 123】



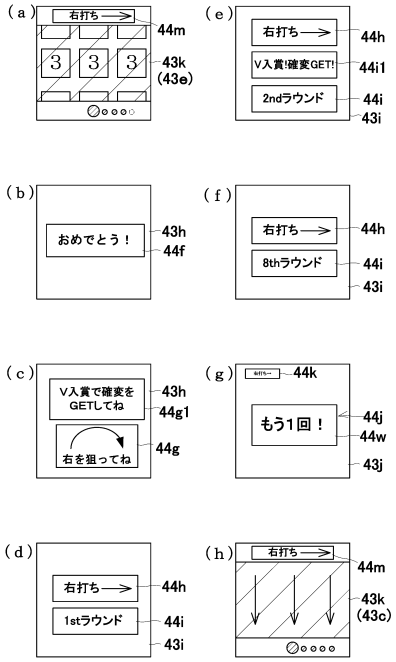
【図１２４】

【Fig. 124】



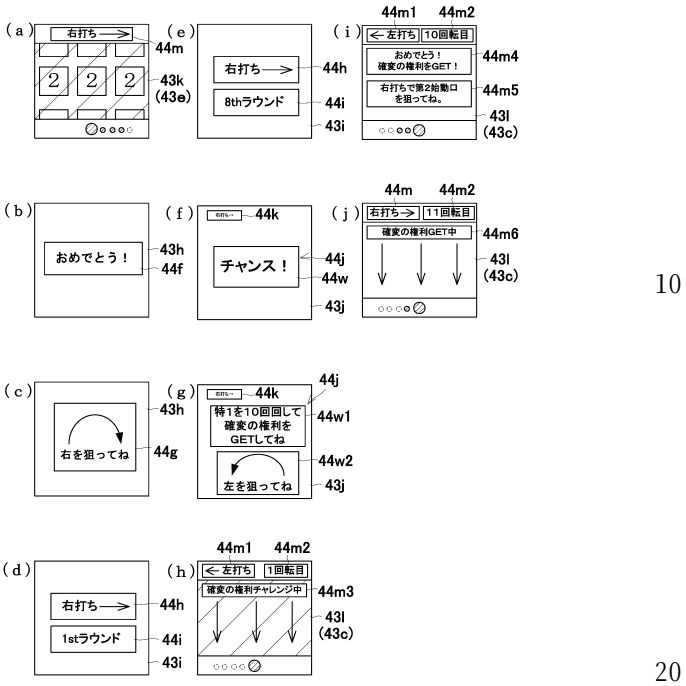
【図１２５】

【Fig. 125】



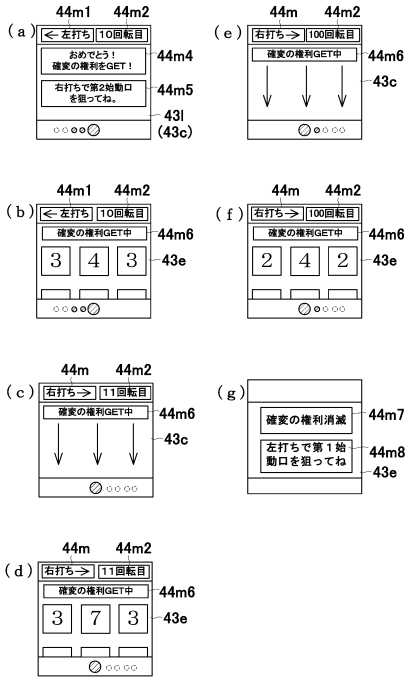
【図１２６】

【Fig. 126】



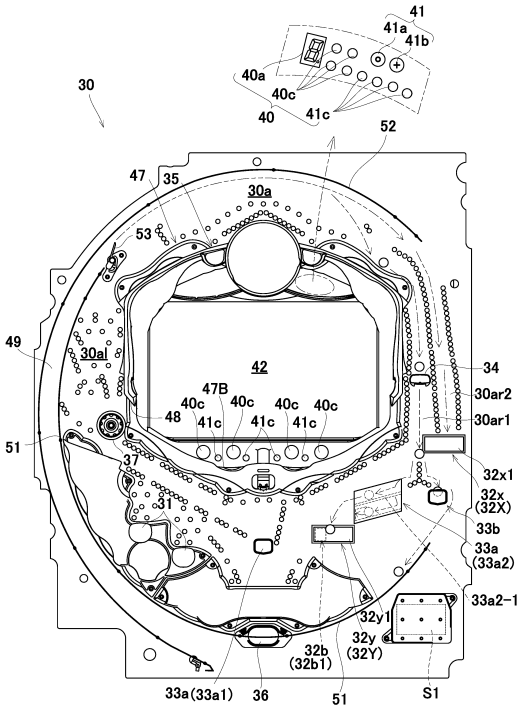
【図１２７】

【Fig. 127】



【図１２８】

【Fig. 128】



【図１２９】

【Fig. 129】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率								
150 450	50～57， 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	5	1	35	0（小当たりRUSH付）
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	5	1	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	5	1	25	100

【図１３０】

【Fig. 130】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数（特2）	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
高確率									
50～57， 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	1～50	5	1	5	100
					51～100	10	2	30	
	20～49	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，9	8R確変	1～50	5	1	5	100
					51～100	10	2	20	
	50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	8R通常	1～50	5	1	5	0
					51～100	10	2	20	
0～139， 160～439， 460～579		第4記号（小当り）	所定図柄	小当り	1～50	6	4	2	
					51～100	1	1	1	

【図１３１】

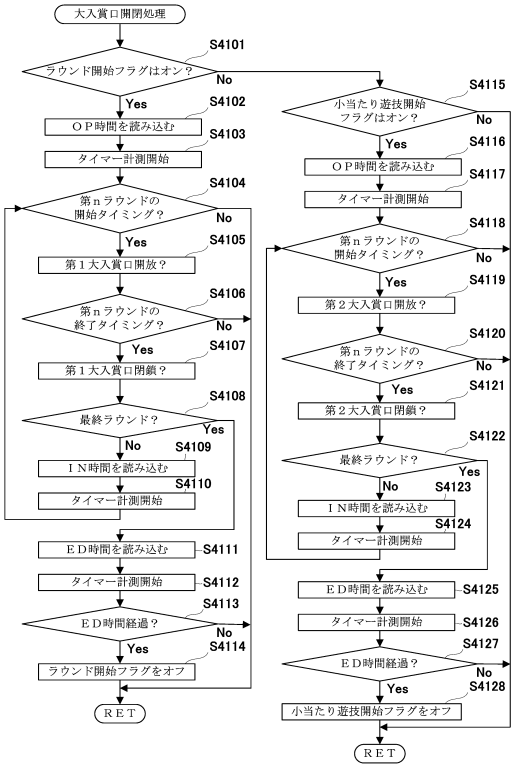
【Fig. 131】

特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

遊技状態	抽選結果	変動回数（特2）	特図2変動パターン（変動時間[秒]）
通常	第1～第3大当たり		超長変動（600秒）
	小当たり		超長変動（600秒）
	外れ		超長変動（600秒）
高確率非サポート 高確率サポート 低確率サポート	第1～第3大当たり	1～50	短変動（5秒）
		51～	長変動（30，60，120秒）
	小当たり	1～50	短変動（5秒）
		51～	短変動（5秒）
	外れ	1～50	短変動（5秒）
		51～	長変動（30，60，100秒）

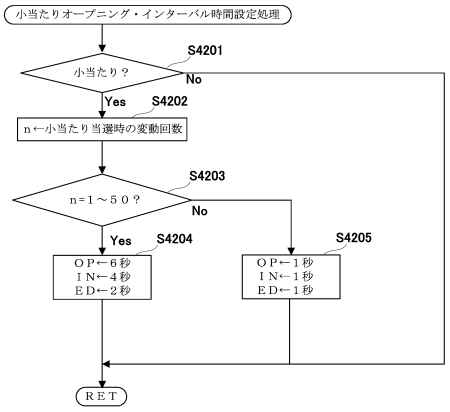
【図１３２】

【Fig. 132】



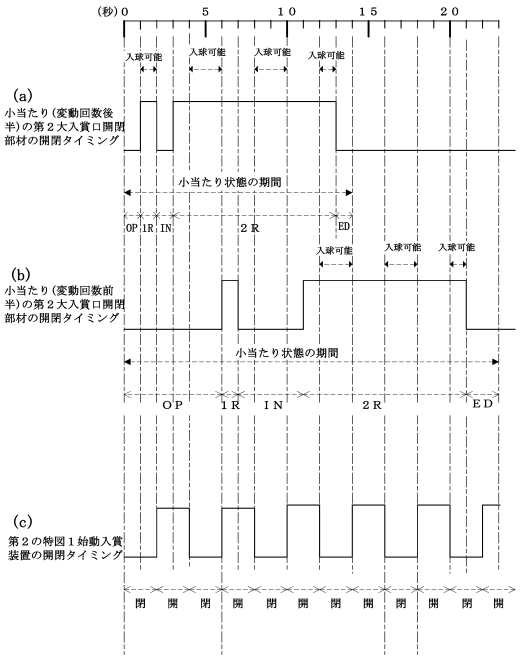
【図１３３】

【Fig. 133】



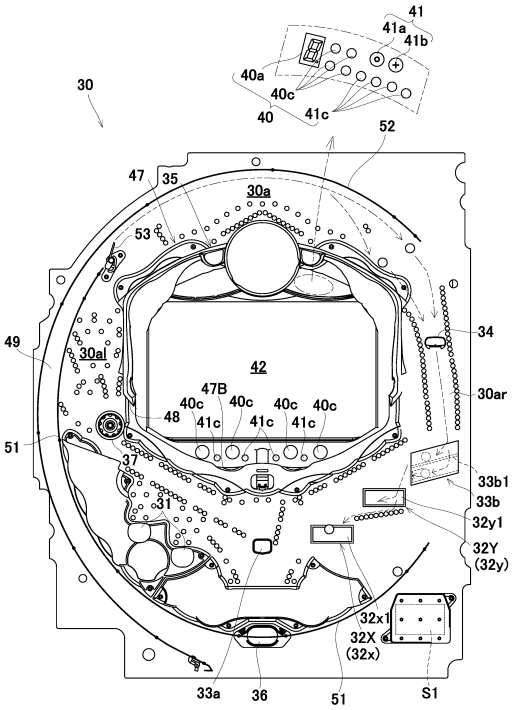
【図１３４】

【Fig. 134】



【図１３５】

【Fig. 135】



【図１３６】

【Fig. 136】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続
低確率	高確率								
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	1，2，3，4，5，6，7，8，9	16R確変	5	1	35	次回まで
		10～49	第2記号（第2大当たり）		8R確変	5	1	25	次回まで
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	5	1	25	0

【図１３７】

【Fig. 137】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599） 高確率	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当り種別	変動回数（特2）	OP時間（秒）	IN時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続
50～57，350～357	0～5	第3記号（第3大当たり）	1，2，3，4，5，6，7，8，9	16R確変	1～50	5	1	5	次回まで
					51～100	10	2	30	
	6～19	第4記号（第4大当たり）		8R確変	1～50	5	1	5	次回まで
					51～100	10	2	30	
	20～49	第2記号（第2大当たり）		8R確変	1～50	5	1	5	次回まで
					51～100	10	2	20	
	50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	1～50	5	1	5	0
					51～100	10	2	20	
0～139，160～439，460～579		第4記号（小当り）	所定図柄	小当り	図216参照				

【図１３８】

【Fig. 138】

(a)特図2の16R確変（第3大当たり），8R確変（第4大当たり）後に発生する小当たり用の特定期間（OP，EN時間）設定用テーブル

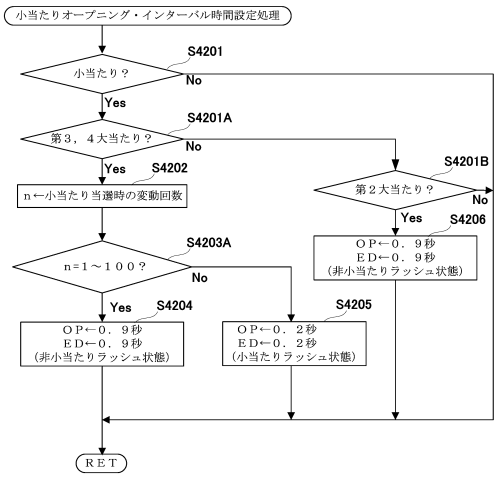
変動回数	OP時間（秒）	ED時間（秒）	開放時間（秒）	状態
1～100	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
101～	0．2	0．2	1．6	小当たりラッシュ状態

(b)特図2の8R確変（第2大当たり）後に発生する小当たり用の特定期間（OP，EN時間）設定用テーブル

変動回数	OP時間（秒）	ED時間（秒）	開放時間（秒）	状態
1～100	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
101～	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態

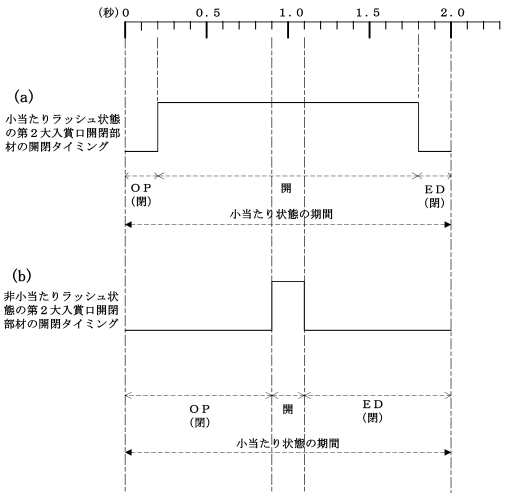
【図１３９】

【Fig. 139】



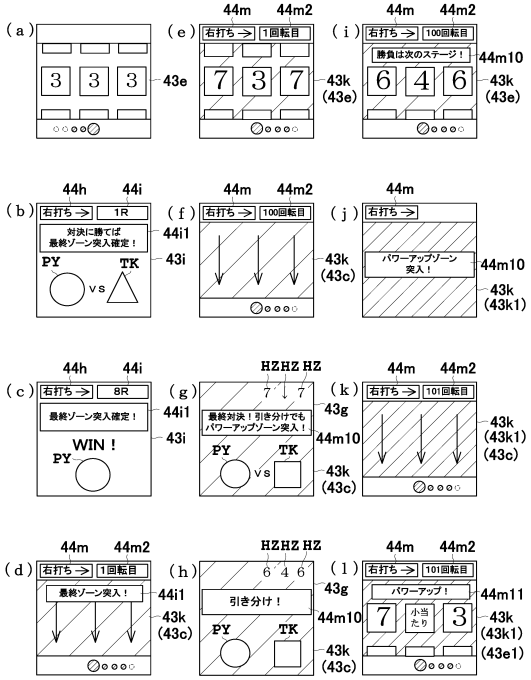
【図１４０】

【Fig. 140】



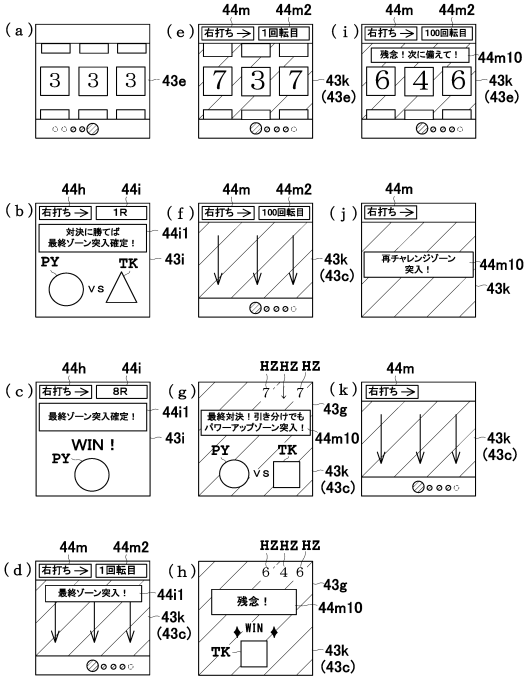
【図１４１】

【Fig. 141】



【図１４２】

【Fig. 142】



【図１４３】

【Fig. 143】

(a)特図2の16R確変（第3大当たり），8R確変（第4大当たり）後に発生する小当たり用の特定期間（OP，EN時間）設定用テーブル

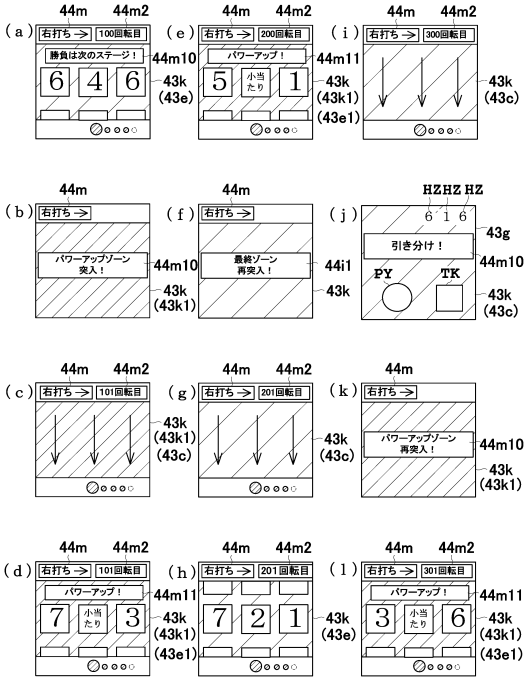
変動回数	OP時間（秒）	ED時間（秒）	開放時間（秒）	状態
1～100	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
101～200	0．2	0．2	1．6	小当たりラッシュ状態
201～300	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
301～400	0．2	0．2	1．6	小当たりラッシュ状態

(b)特図2の8R確変（第2大当たり）後に発生する小当たり用の特定期間（OP，EN時間）設定用テーブル

変動回数	OP時間（秒）	ED時間（秒）	開放時間（秒）	状態
1～100	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
101～200	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
201～300	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態
301～400	0．9	0．9	0．2	非小当たりラッシュ状態

【図１４４】

【Fig. 144】



【図１４５】

【Fig. 145】

(a)特図2の16R確変(第3大当たり)，8R確変(第4大当たり)後に発生する
小当たり用の特定期間(OP，EN時間)設定用テーブル

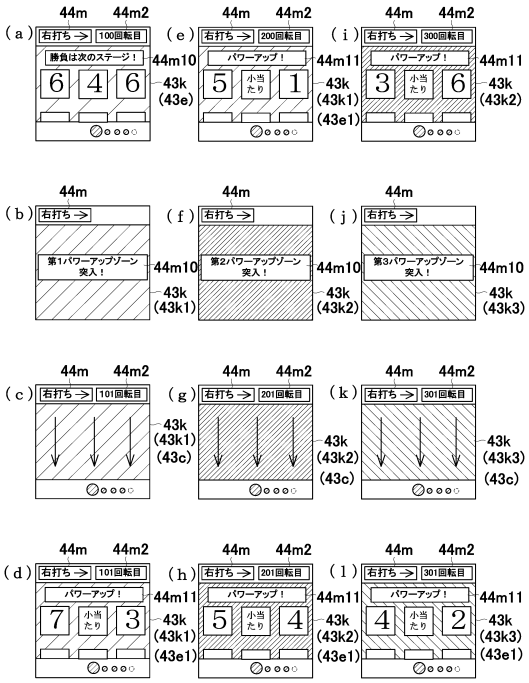
変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1～100	0．9	0．9	0．2	非小当たり ラッシュ状態
101～ 200	0．3	0．3	1．4	第1小当たり ラッシュ状態
201～ 300	0．2	0．2	1．6	第2小当たり ラッシュ状態
301～ 400	0．1	0．1	1．8	第3小当たり ラッシュ状態

(b)特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する
小当たり用の特定期間(OP，EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1～100	0．9	0．9	0．2	非小当たり ラッシュ状態
101～ 200	0．9	0．9	0．2	非小当たり ラッシュ状態
201～ 300	0．9	0．9	0．2	非小当たり ラッシュ状態
301～ 400	0．9	0．9	0．2	非小当たり ラッシュ状態

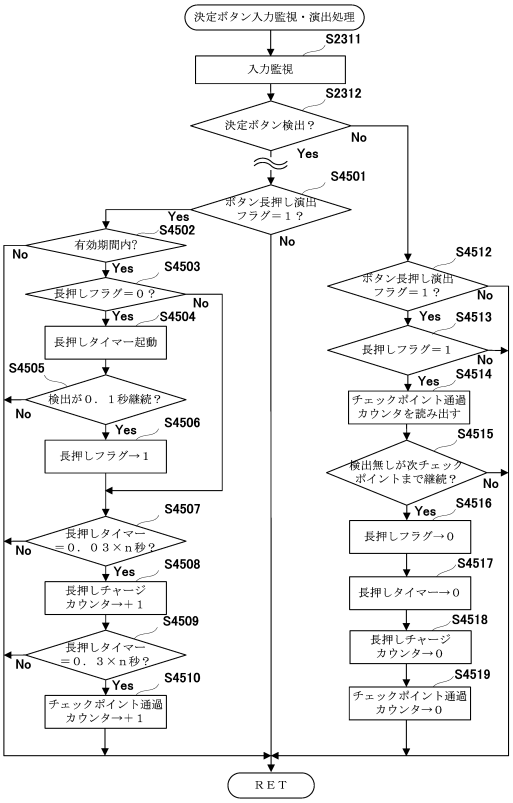
【図１４６】

【Fig. 146】



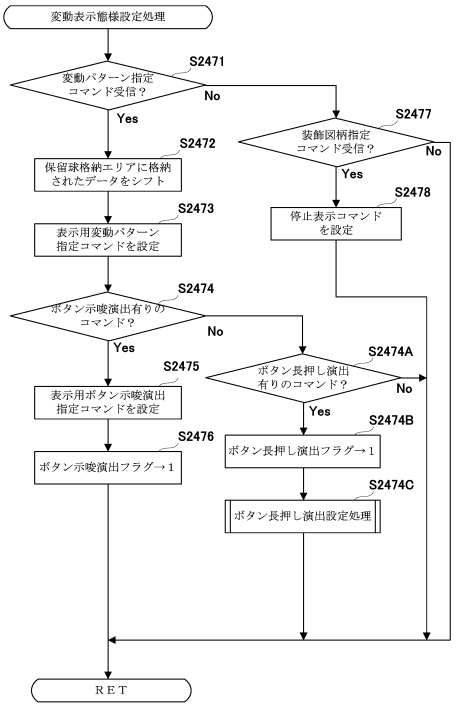
【図１４７】

【Fig. 147】



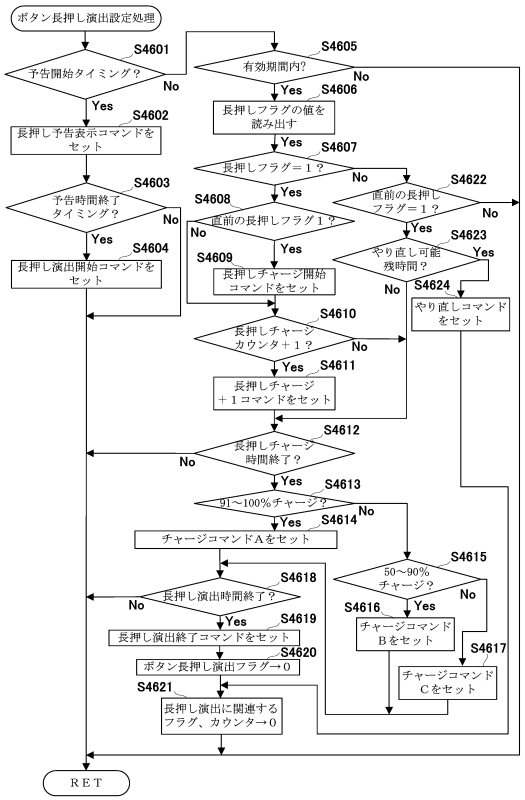
【図１４８】

【Fig. 148】



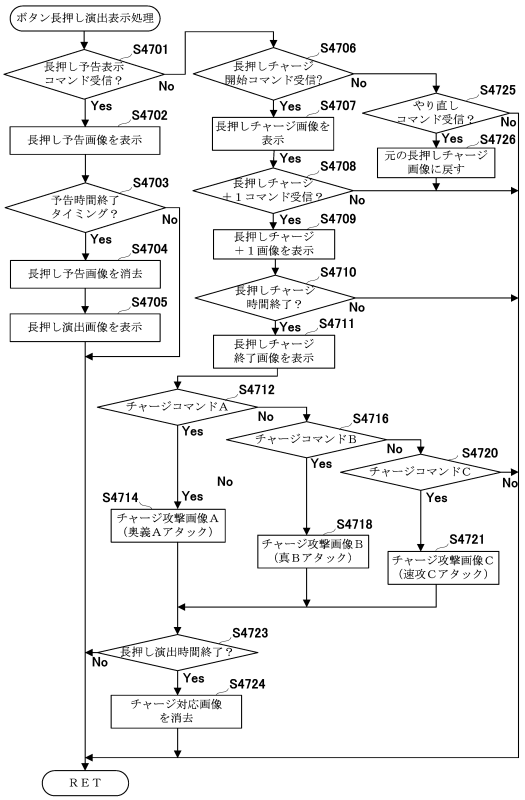
【図１４９】

【Fig. 149】



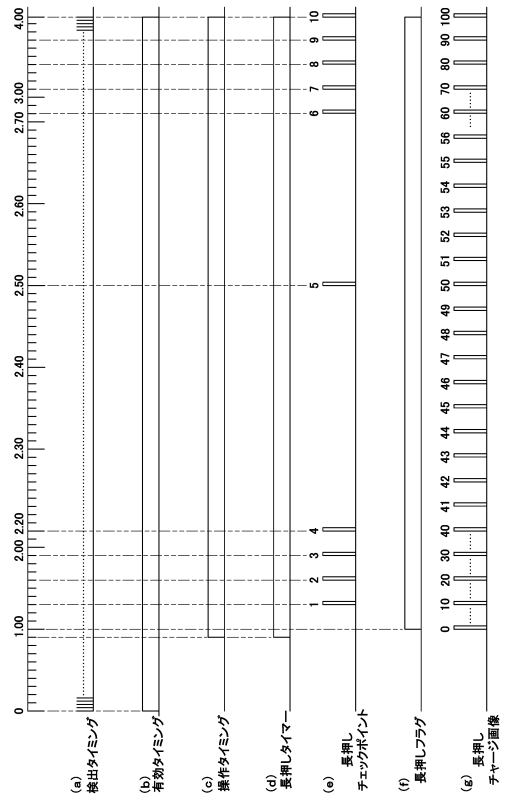
【図１５０】

【Fig. 150】



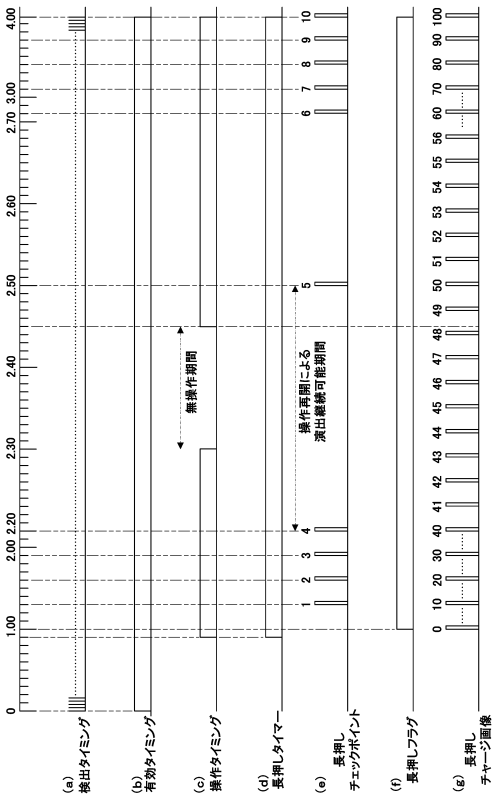
【図１５１】

【Fig. 151】



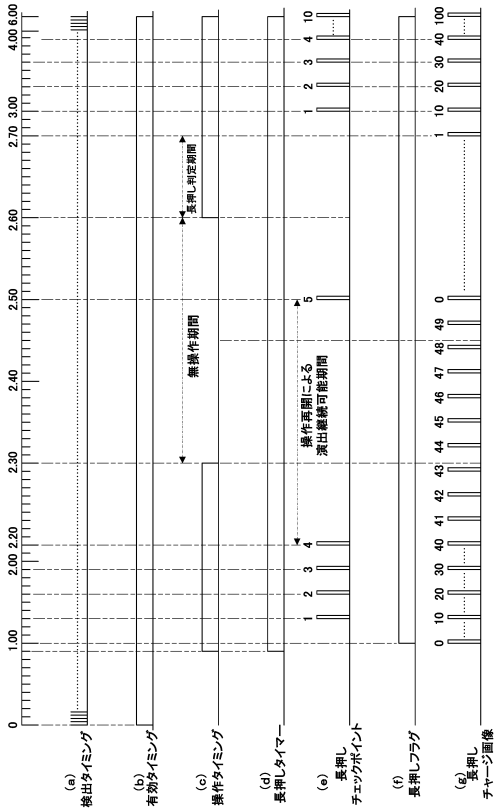
【図１５２】

【Fig. 152】



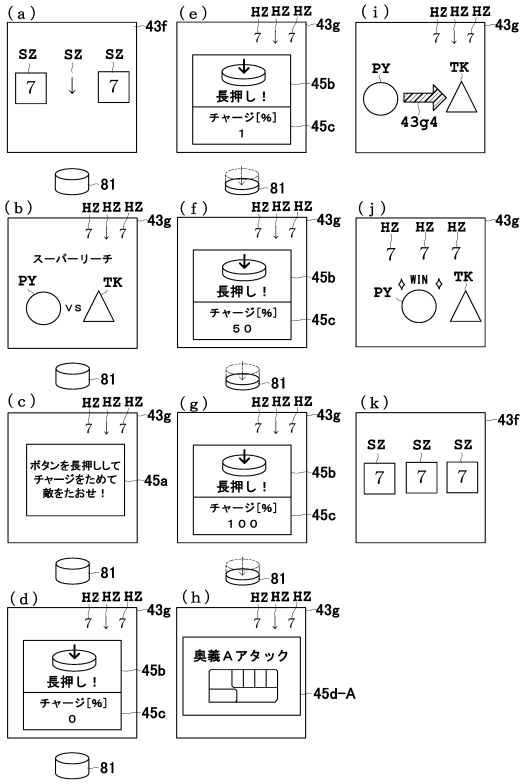
【図１５３】

【Fig. 153】



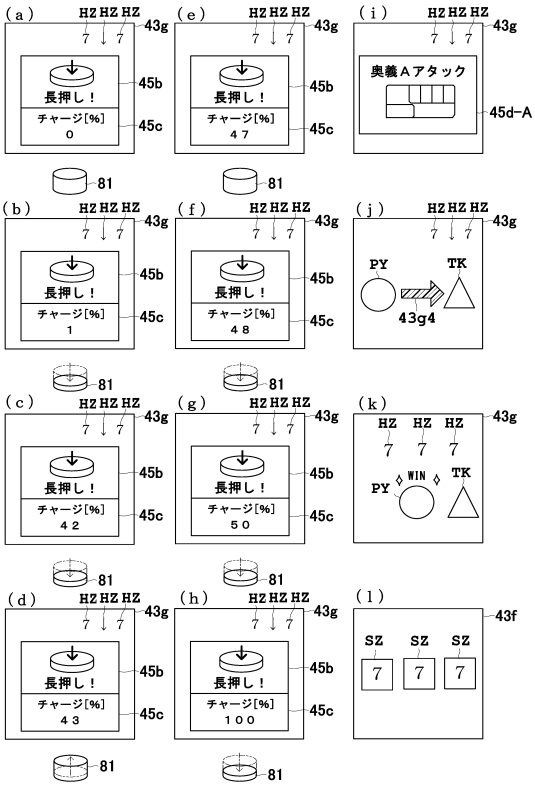
【図１５４】

【Fig. 154】



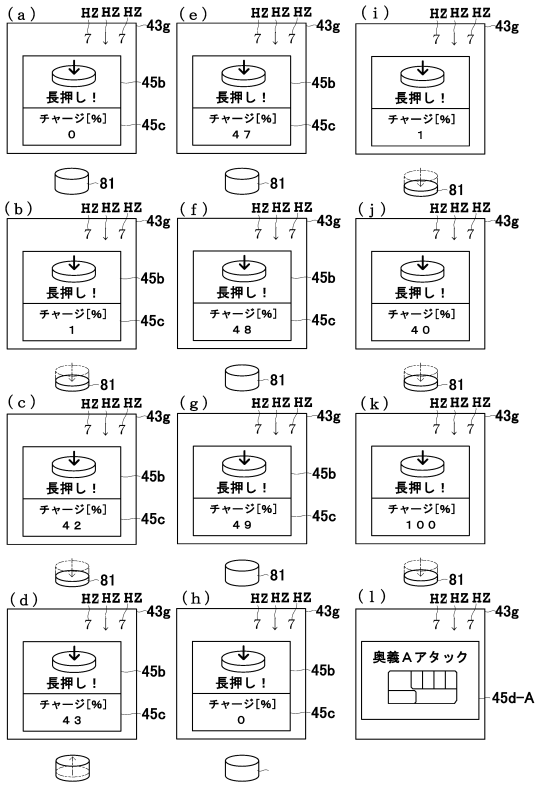
【図１５５】

【Fig. 155】



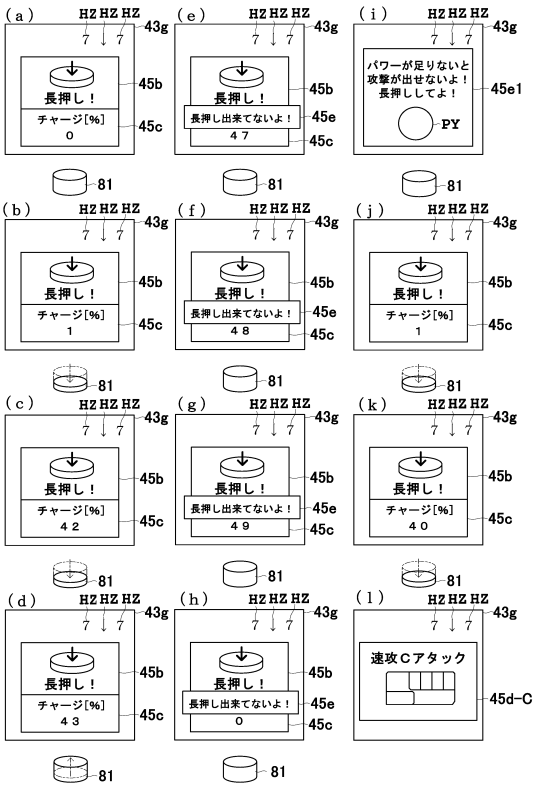
【図１５６】

【Fig. 156】



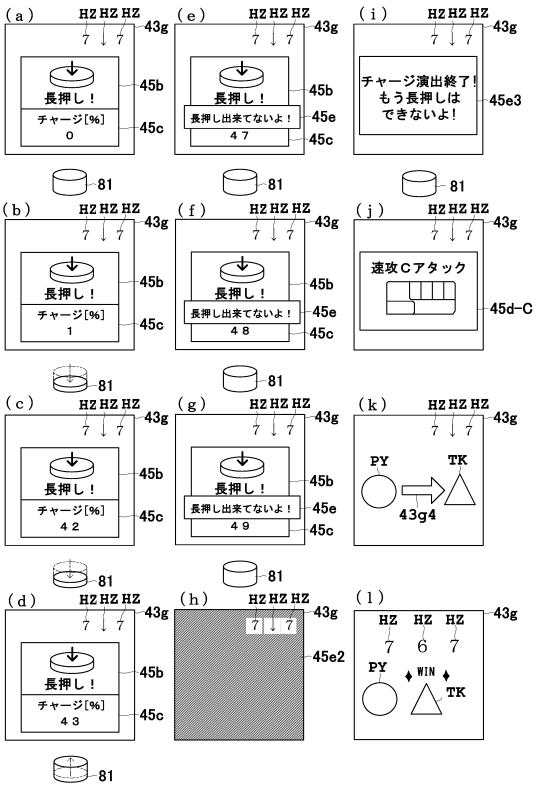
【図１５７】

【Fig. 157】



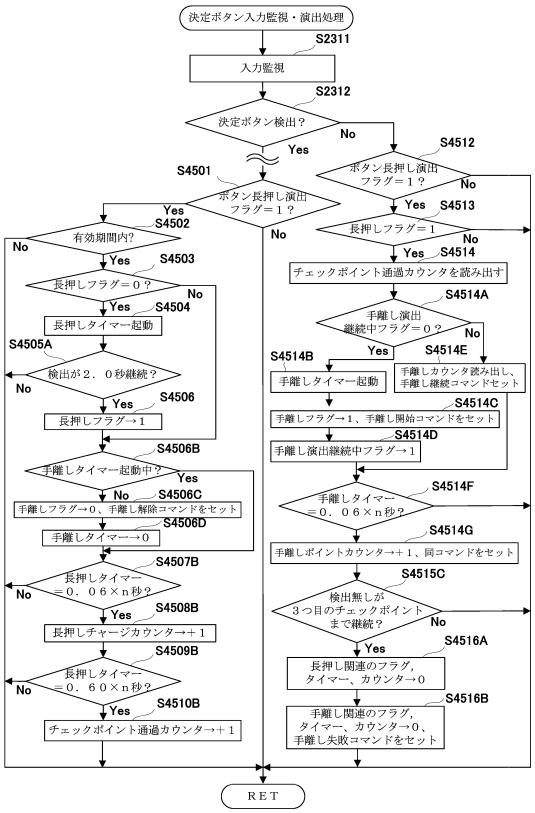
【図１５８】

【Fig. 158】



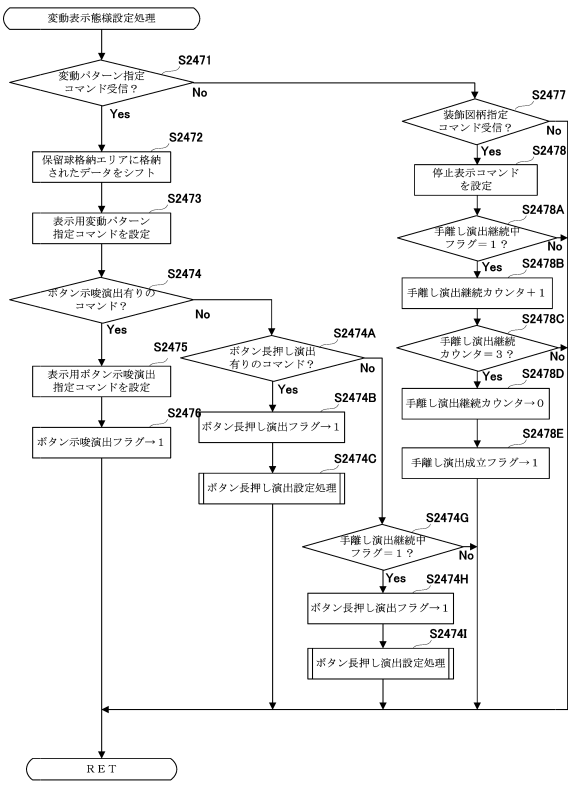
【図１５９】

【Fig. 159】



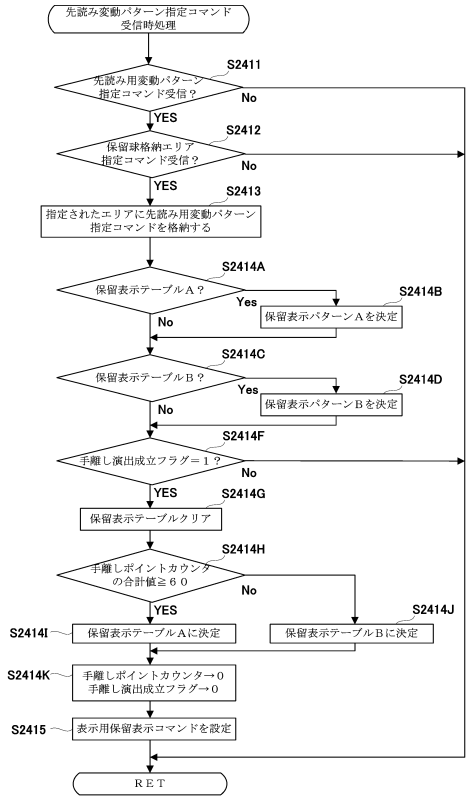
【図１６０】

【Fig. 160】



【図１６１】

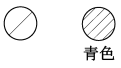
【Fig.161】



【図１６２】

【Fig.162】

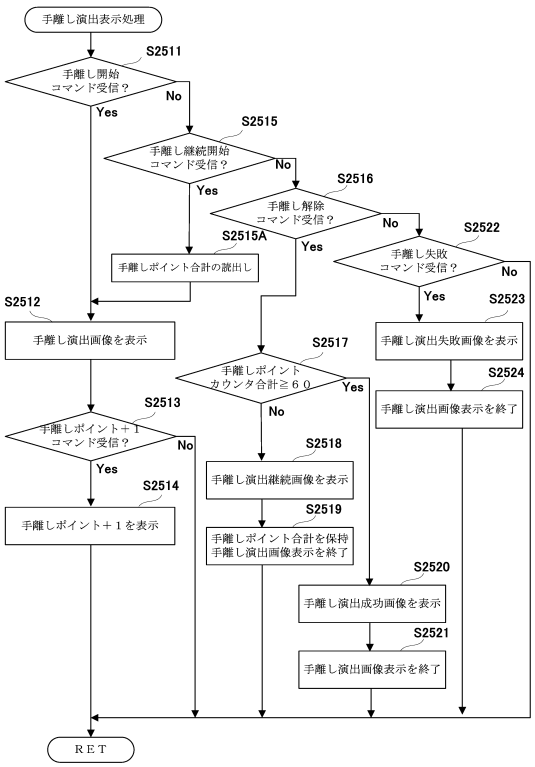
（ａ） 保留変化パターンＡ



（ｂ） 保留変化パターンＢ

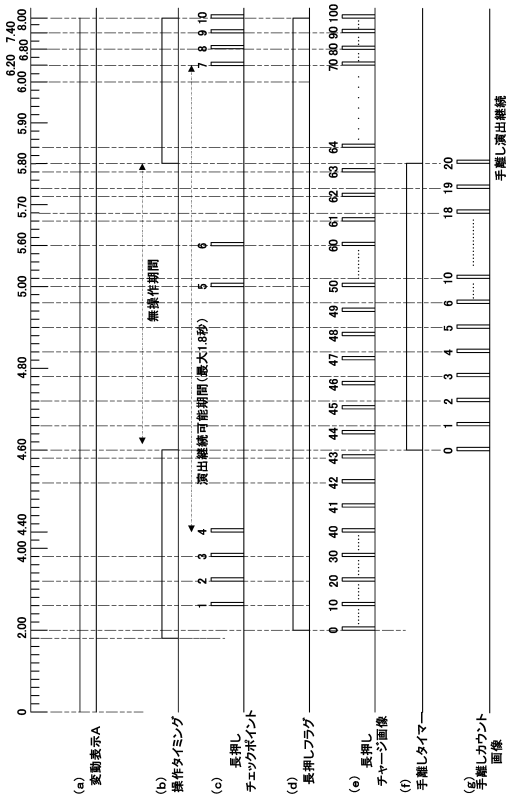
【図１６３】

【Fig.163】



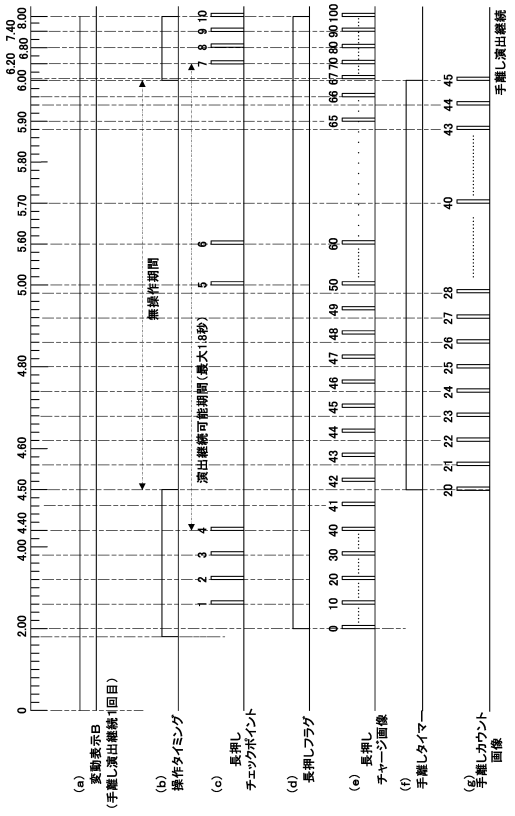
【図１６４】

【Fig.164】



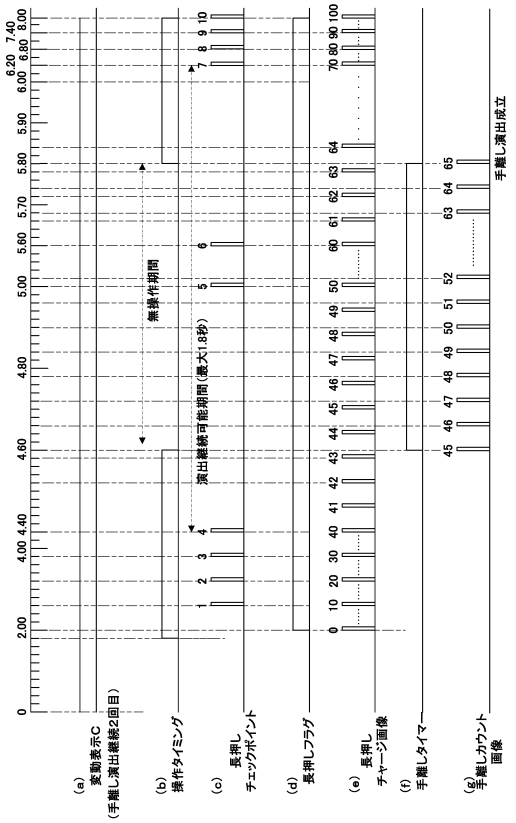
【図１６５】

【Fig.165】



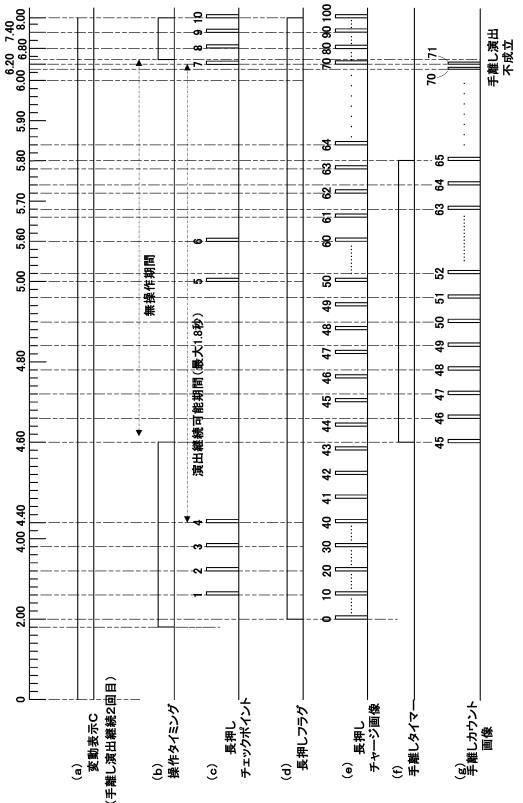
【図１６６】

【Fig.166】



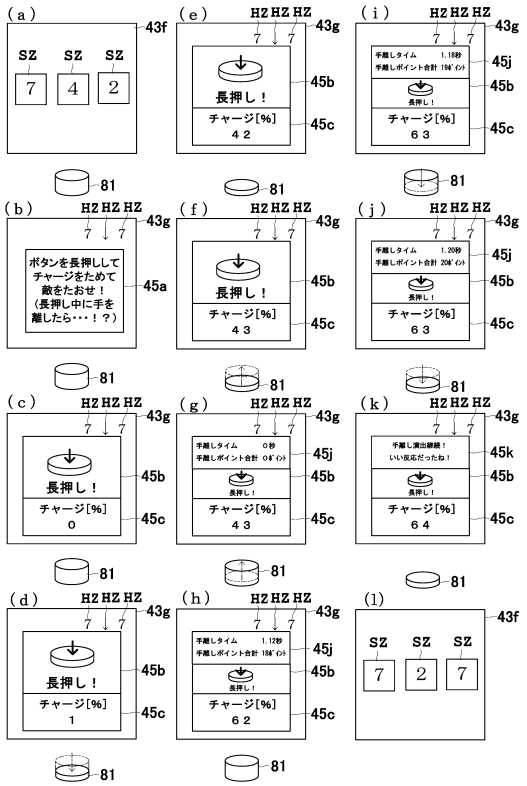
【図１６７】

【Fig.167】



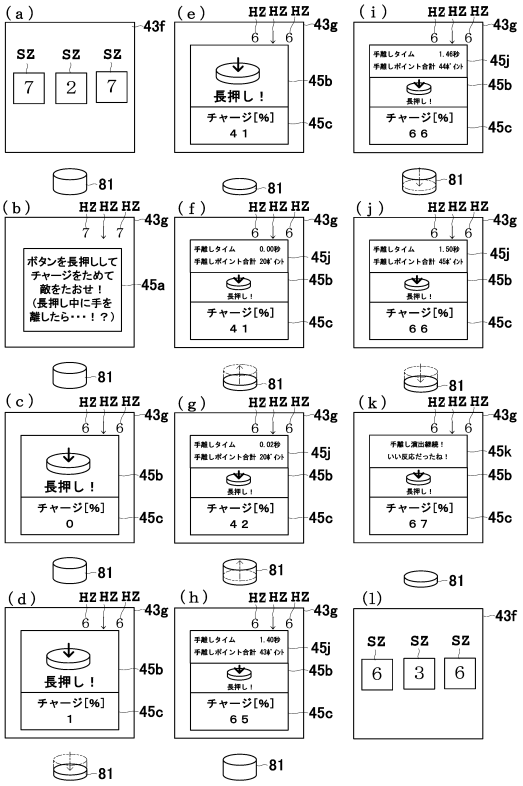
【図１６８】

【Fig.168】



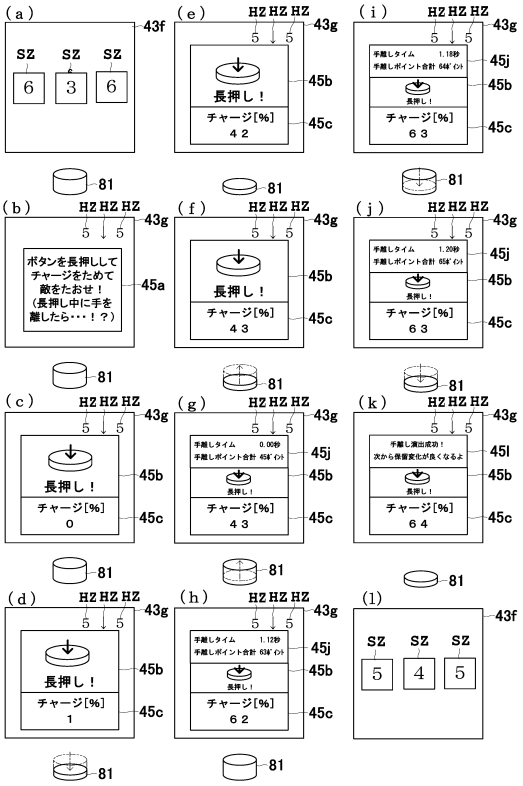
【図１６９】

【Fig.169】



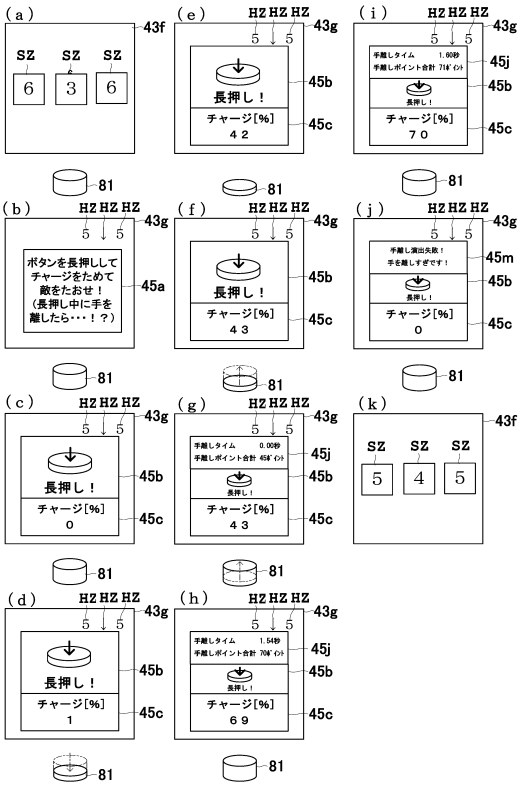
【図１７０】

【Fig.170】



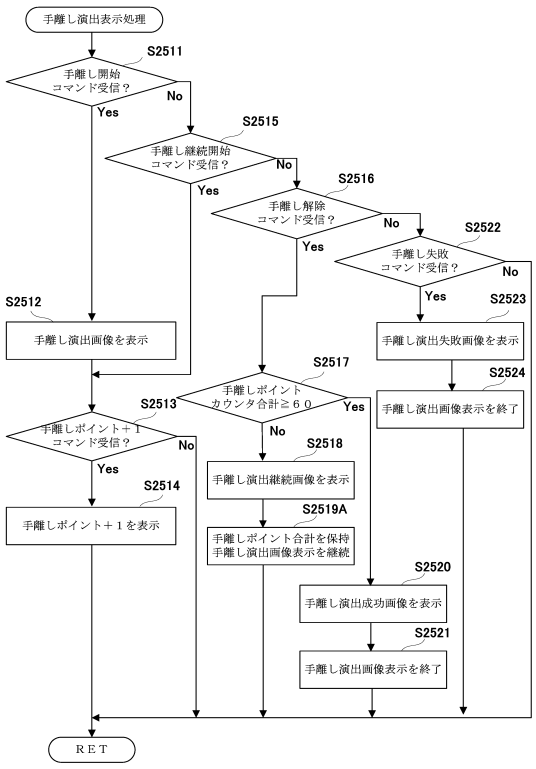
【図１７１】

【Fig.171】



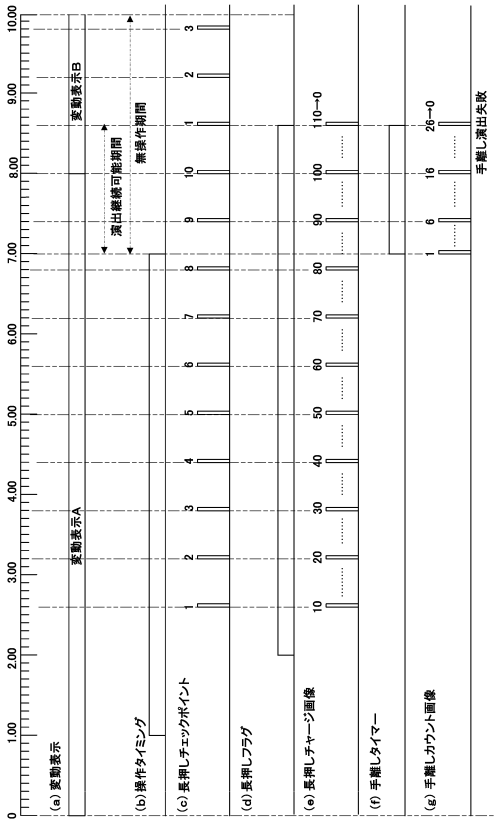
【図１７２】

【Fig.172】



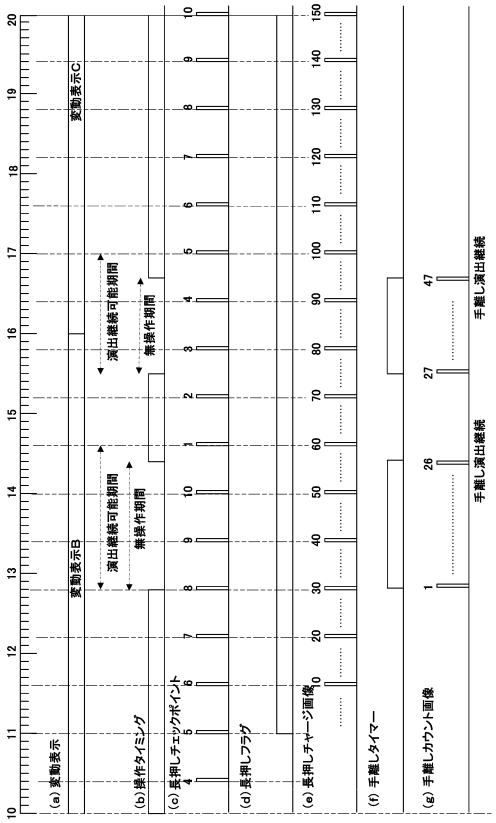
【図１７３】

【Fig. 173】



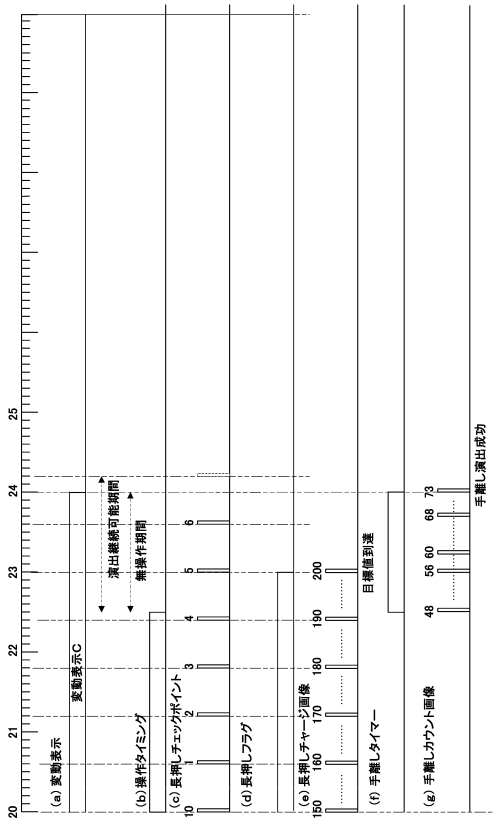
【図１７４】

【Fig. 174】



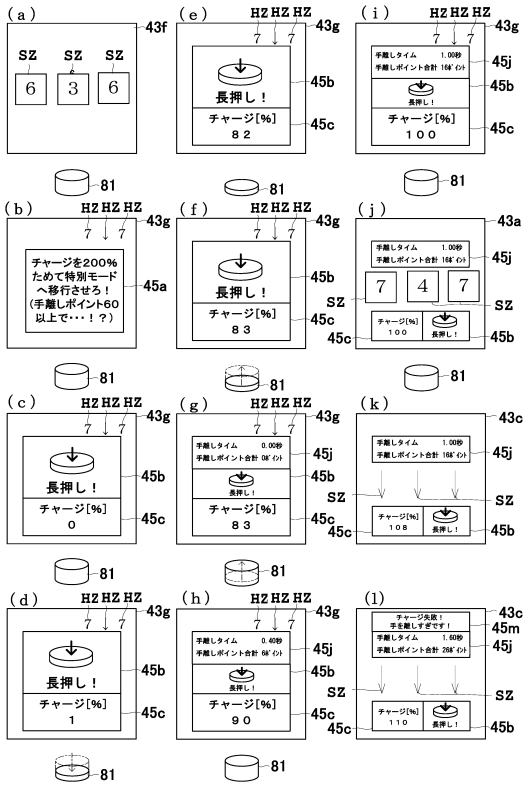
【図１７５】

【Fig. 175】



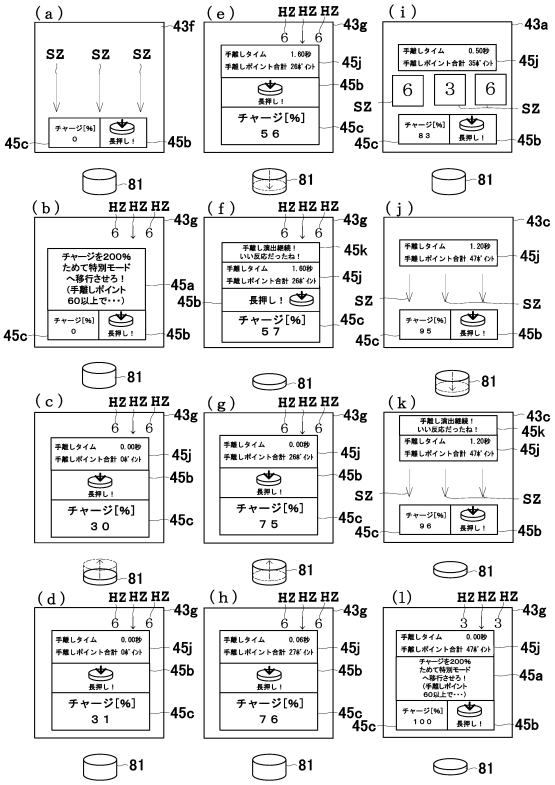
【図１７６】

【Fig.176】



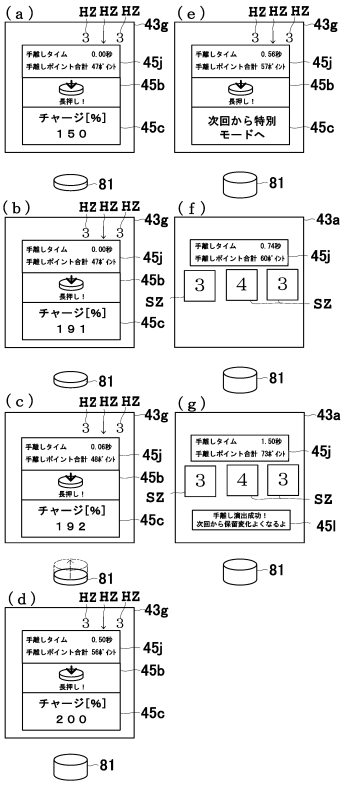
【図１７７】

【Fig.177】



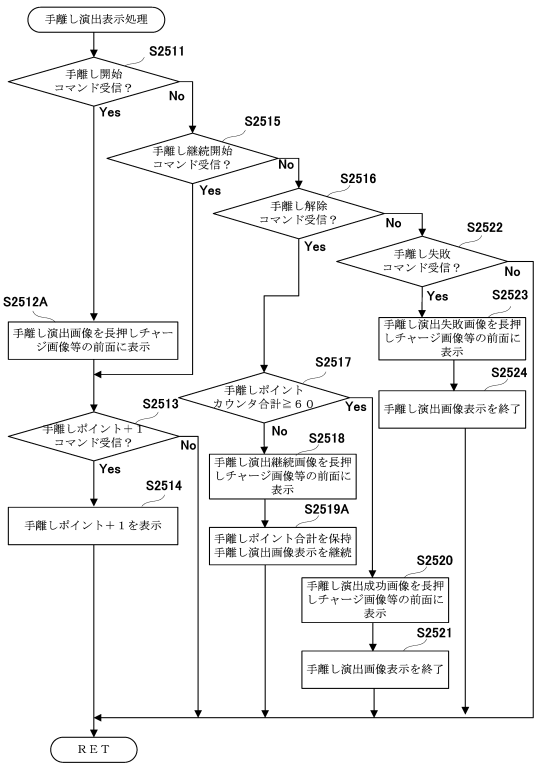
【図１７８】

【Fig.178】



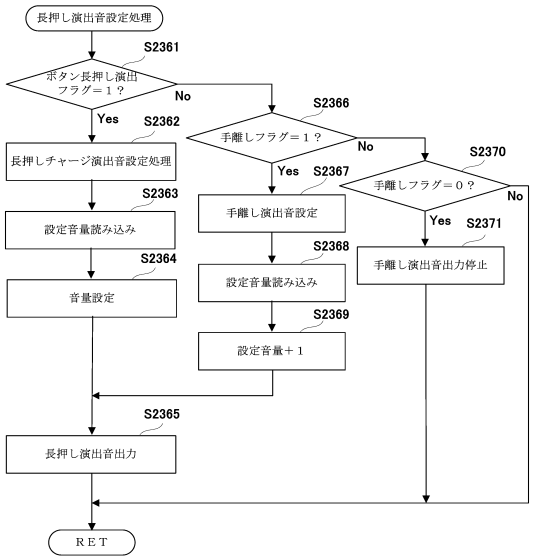
【図１７９】

【Fig.179】



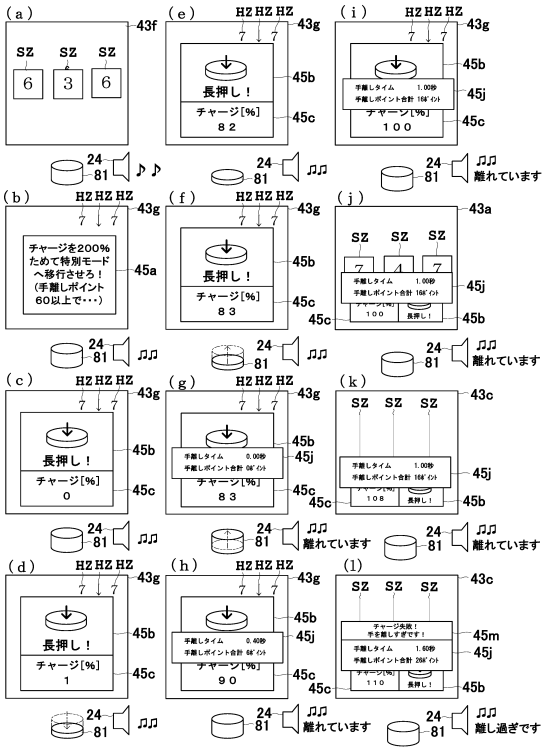
【図１８０】

【Fig.180】



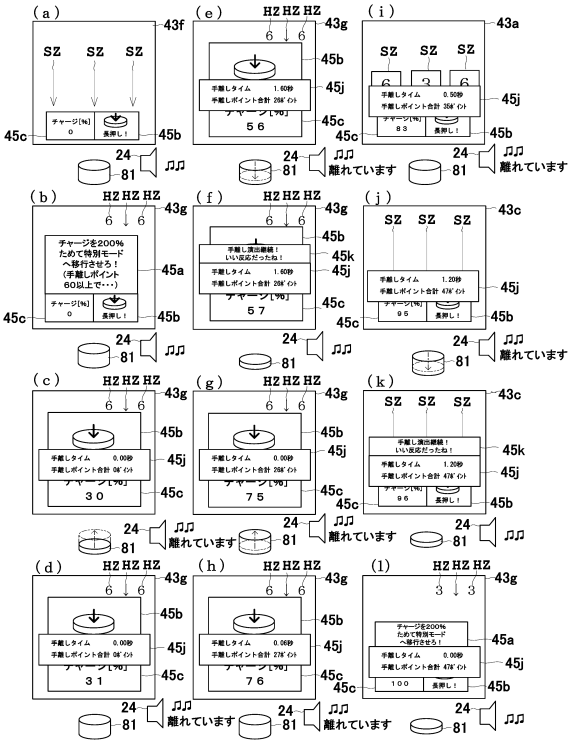
【図１８１】

【Fig.181】



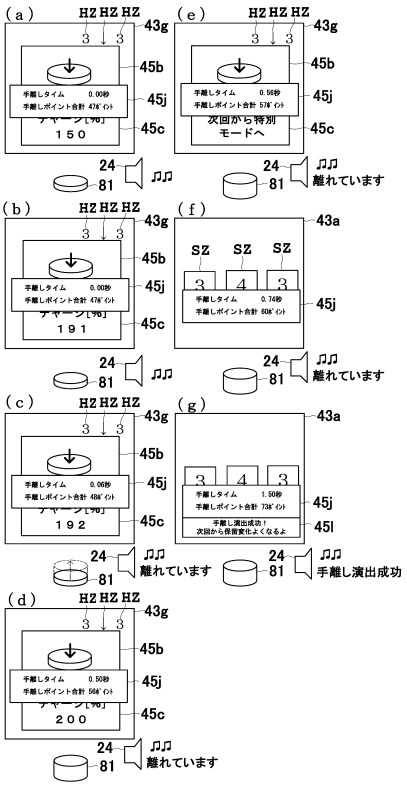
【図１８２】

【Fig.182】



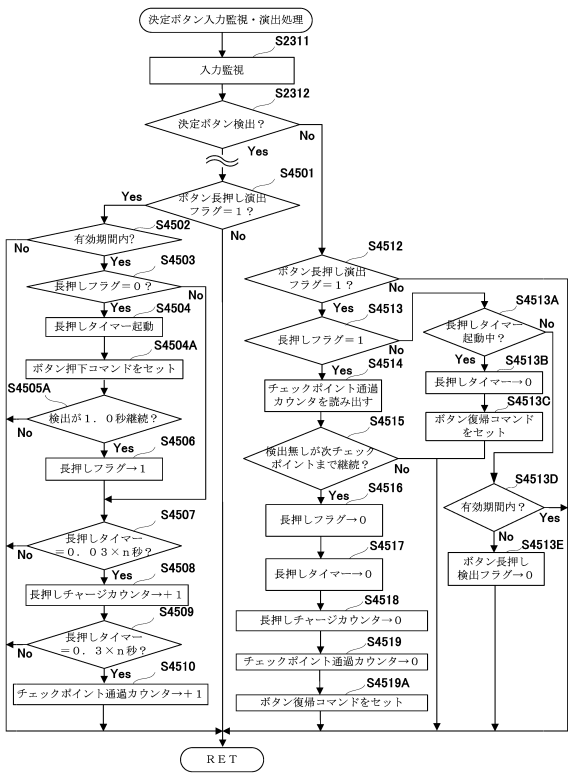
【図１８３】

【Fig.183】



【図１８４】

【Fig.184】



【図１８５】

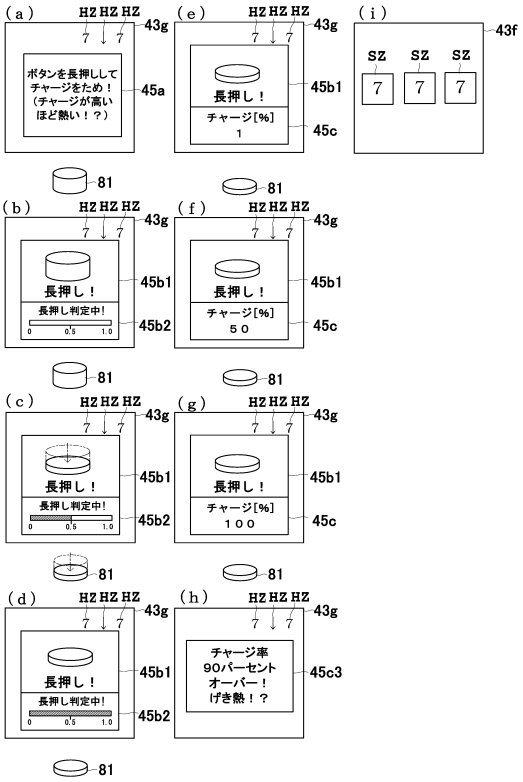
【Fig.185】

チャージパターン抽選用テーブル

変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	長押しチャージ合計値（チャージパターン）
141～198	0～90	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	90～100パーセント（チャージパターンA）
	91～110			80～89パーセント（チャージパターンB）
	111～120			70～79パーセント（チャージパターンC）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～99	外れスーパーリーチE（100秒）	○	80～89パーセント（チャージパターンB）
	100～199			70～79パーセント（チャージパターンC）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

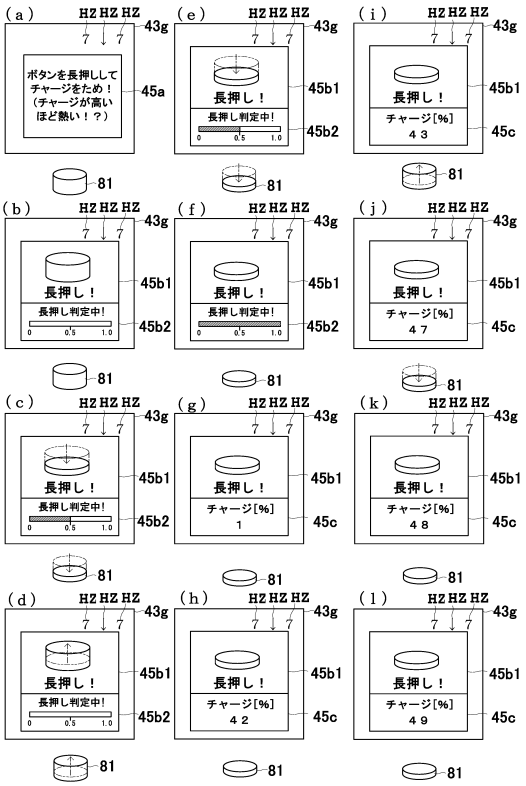
【図１８６】

【Fig.186】



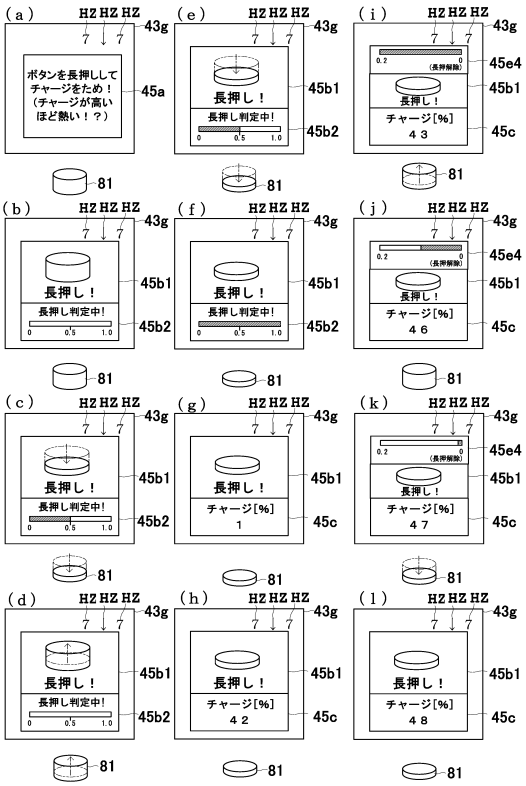
【図１８７】

【Fig.187】



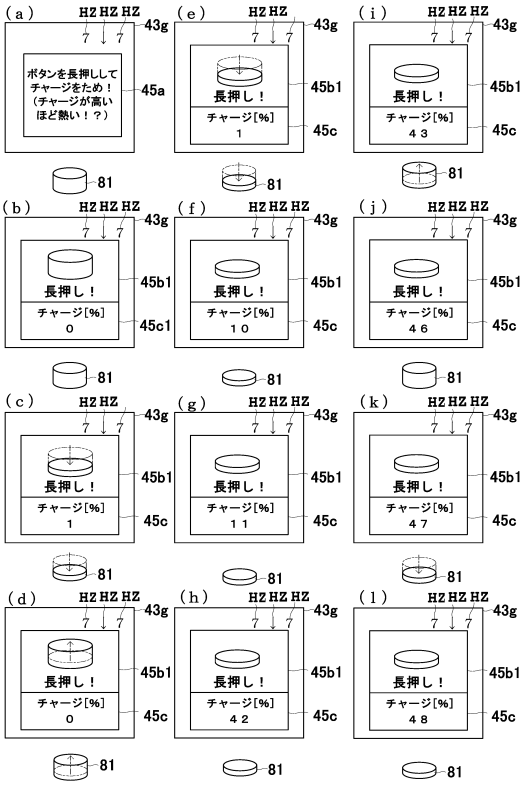
【図１８８】

【Fig.188】



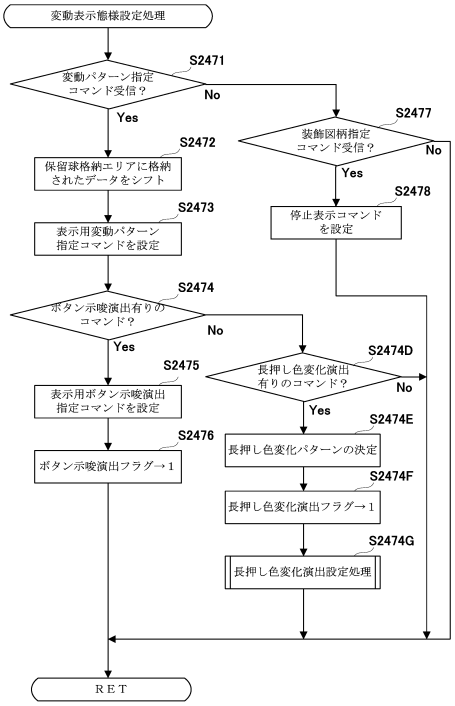
【図１８９】

【Fig.189】



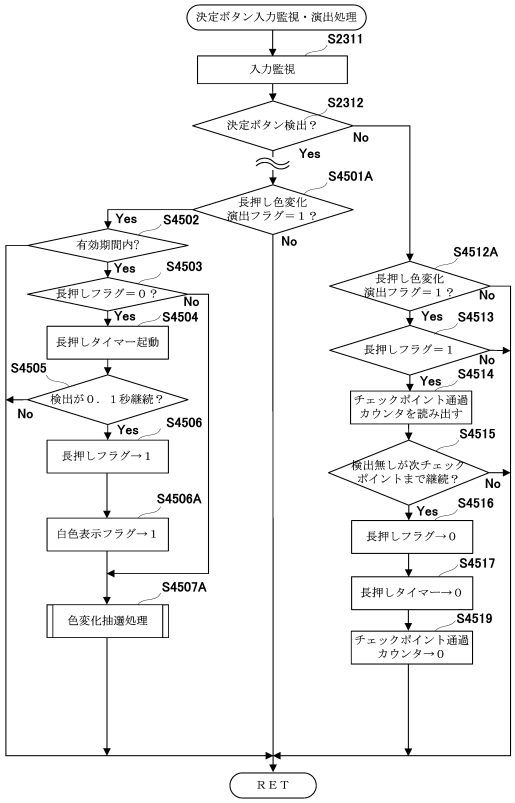
【図１９０】

【Fig.190】



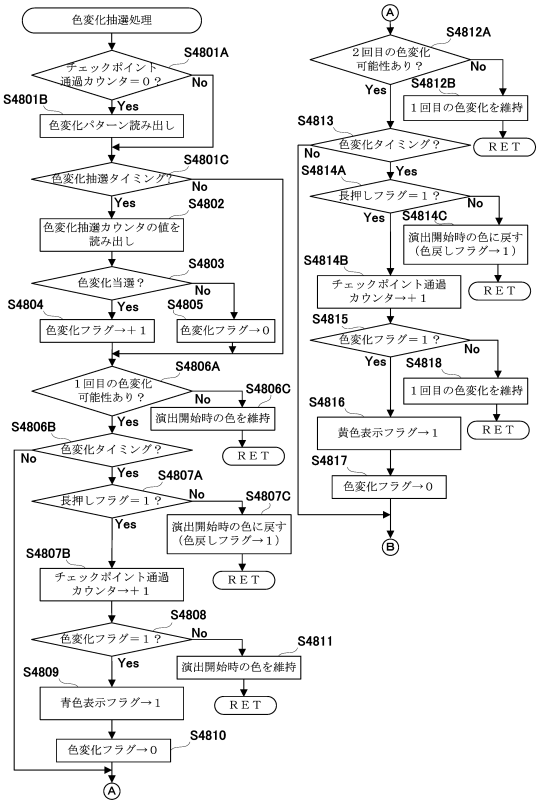
【図１９１】

【Fig.191】



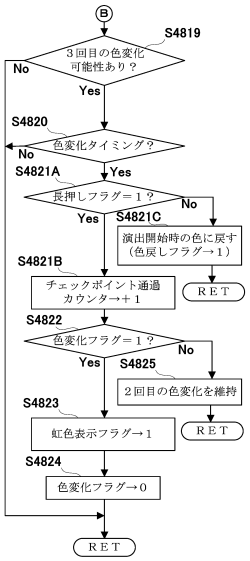
【図１９２】

【Fig.192】



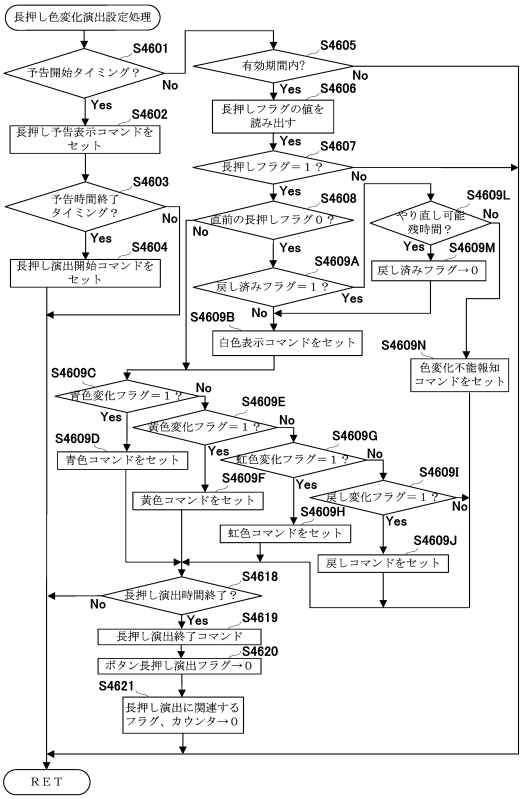
【図１９３】

【Fig.193】



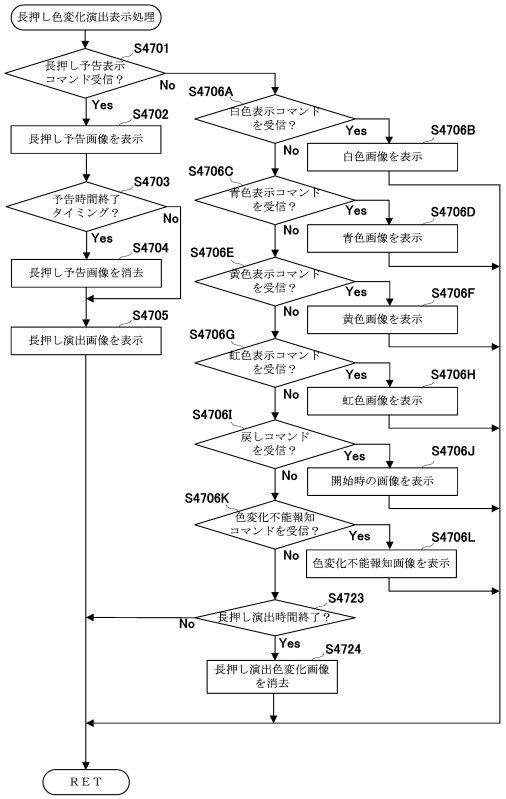
【図１９４】

【Fig.194】



【図１９５】

【Fig.195】



【図１９６】

【Fig.196】

色変化パターン選択用テーブル

変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有:○）	色変化パターン
141～198	0～85	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	色変化パターンA（3段変化）
	86～105			色変化パターンB（2段変化）
	106～115			色変化パターンC（1段変化）
	116～120			色変化パターンD（変化なし）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～59	外れスーパーリーチE（100秒）	○	色変化パターンB（2段変化）
	60～119			色変化パターンC（1段変化）
	120～199			色変化パターンD（変化なし）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

【図１９７】

【Fig.197】

色変化抽選用テーブル

（a） 色変化パターンAが選択された場合

色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ(0～99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0～44(青色に変化)	45～99(白色のまま)
1回	0～29(黄色に変化)	30～99(青色のまま)
2回	0～19(虹色に変化)	20～99(黄色のまま)

（b） 色変化パターンBが選択された場合

色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ(0～99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0～44(青色に変化)	45～99(白色のまま)
1回	0～29(黄色に変化)	30～99(青色のまま)

（c） 色変化パターンCが選択された場合

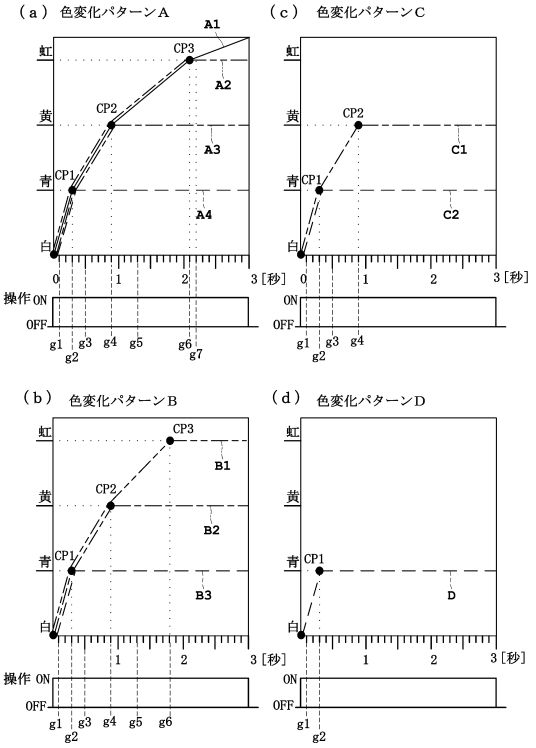
色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ(0～99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0～44(青色に変化)	45～99(白色のまま)

（d） 色変化パターンDが選択された場合

色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ(0～99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	無し	0～99(白色のまま)

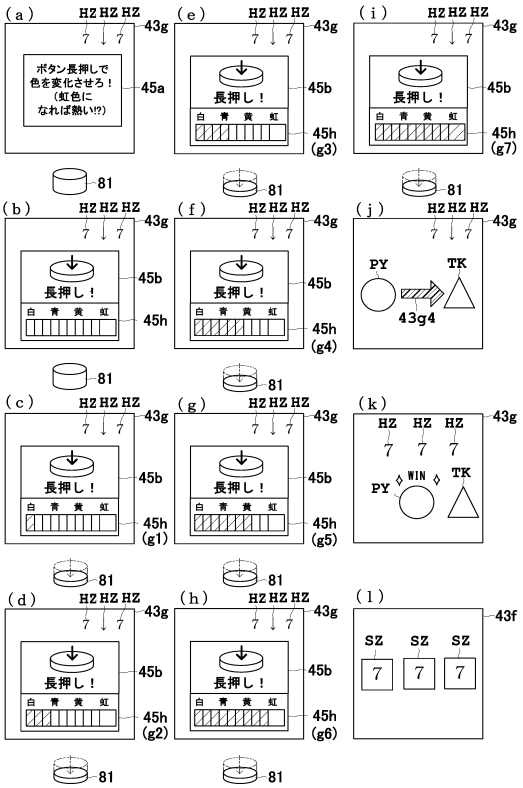
【図１９８】

【Fig.198】



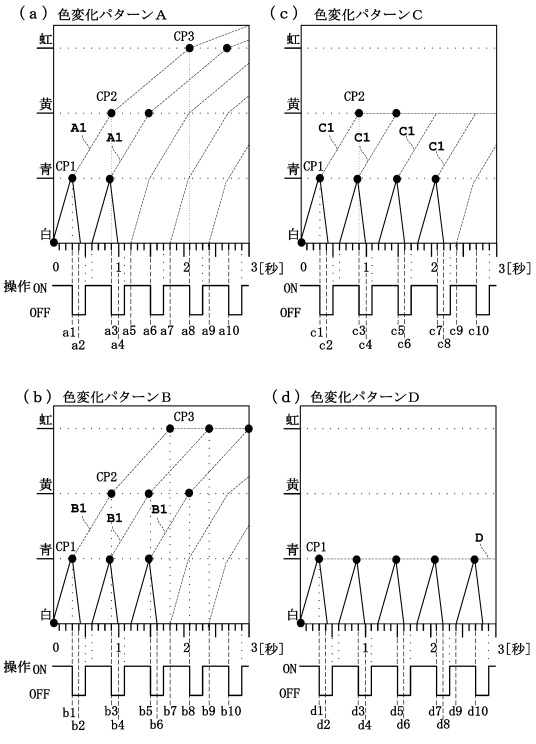
【図１９９】

【Fig.199】



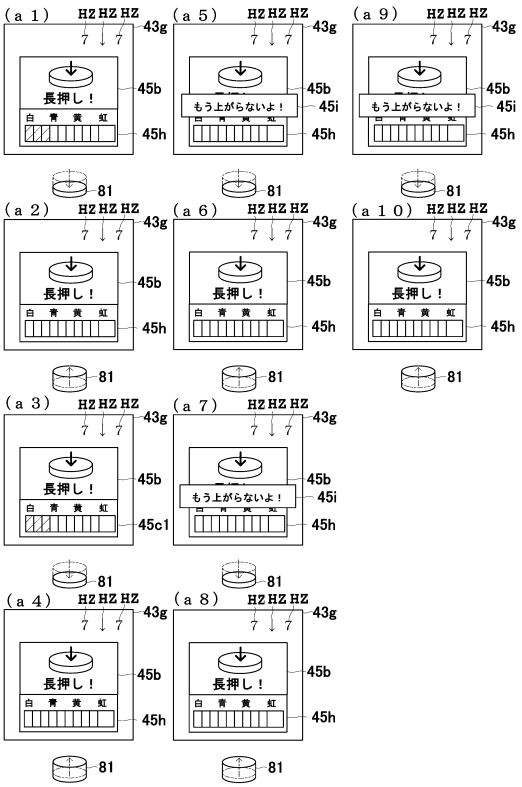
【図２００】

【Fig.200】



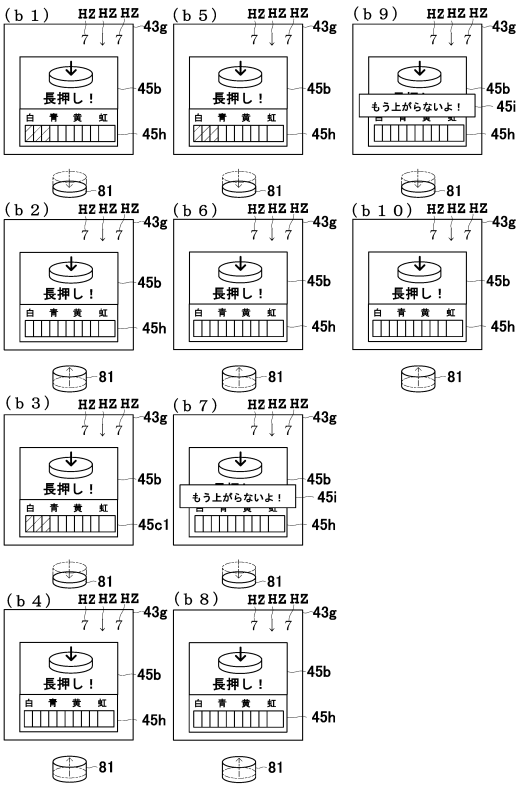
【図２０１】

【Fig.201】



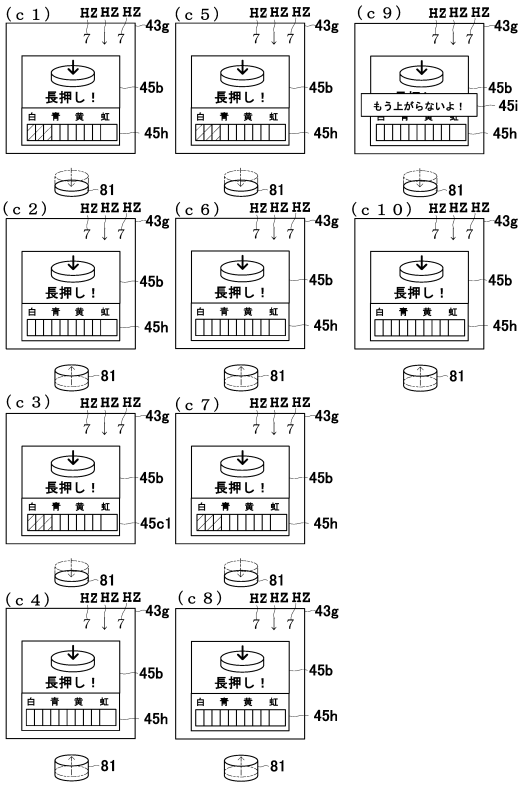
【図２０２】

【Fig.202】



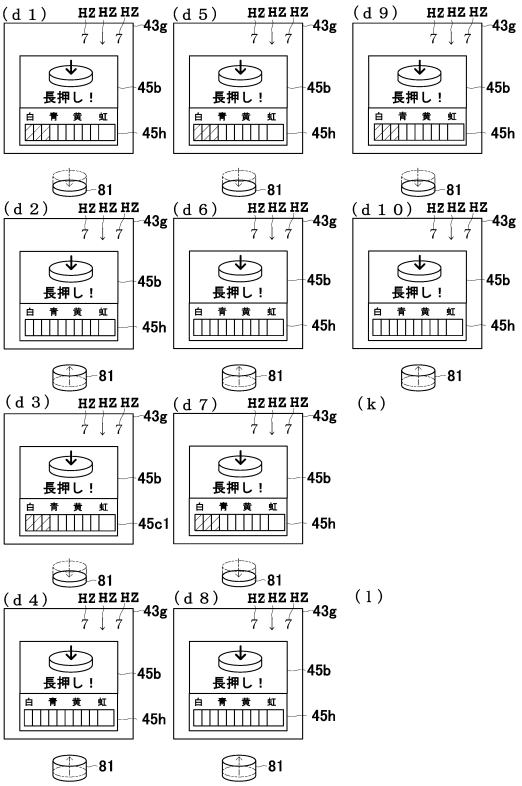
【図２０３】

【Fig.203】



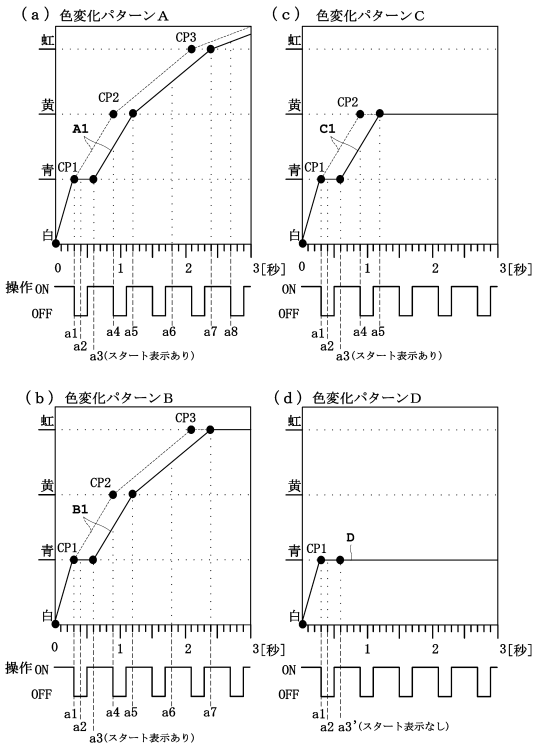
【図２０４】

【Fig.204】



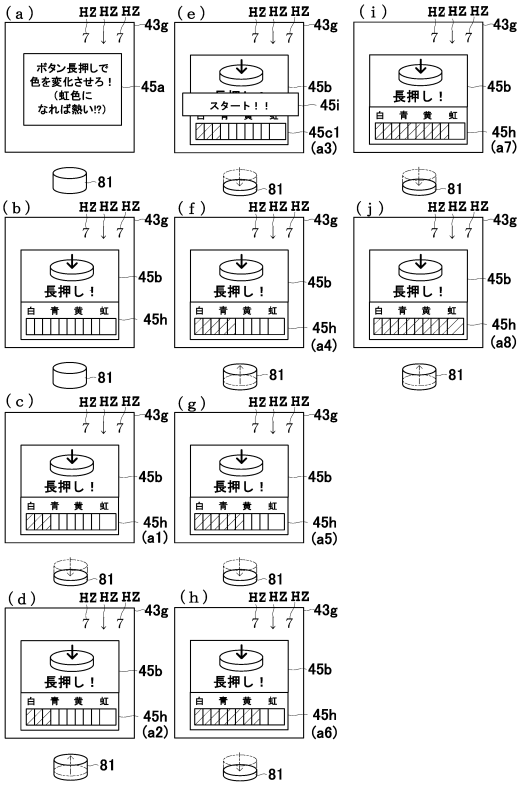
【図２０５】

【Fig.205】



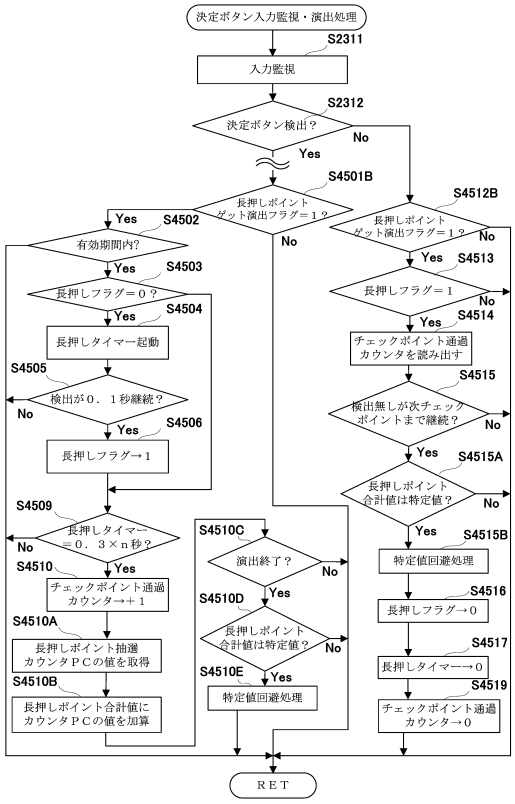
【図２０６】

【Fig.206】



【図２０７】

【Fig.207】



【図２０８】

【Fig.208】

ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	長押しポイント合計値（ポイントゲットパターン）
141～198	0～90	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	90～100ポイント（ポイントゲットパターンA）
	91～110			80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	111～120			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～99	外れスーパーリーチE（100秒）	○	80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	100～199			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

【図２０９】

【Fig.209】

長押しポイント抽選用テーブル

ポイントゲットパターン ＼ 長押しポイント抽選回数	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
ポイントゲットパターンA（長押しポイント合計値90～100ポイント）	10	10	10	10	10	10	10	10 9 8 7	10 9 8 7	10 9 8 7 6
ポイントゲットパターンB（長押しポイント合計値80～89ポイント）	10	10	10	10	10 9	9 8	9 8 7	8 7 6	7 6 5	6 5
ポイントゲットパターンC（長押しポイント合計値70～79ポイント）	10	10	10 9	10 9	9 8	8 7	7 6	6 5	5 4	4 3

【図２１０】

【Fig.210】

(a)ポイントゲットパターンAでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	99
10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	98
10	10	10	10	10	10	10	9	9	9	97
10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	96
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	95
10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	94
10	10	10	10	10	10	10	9	7	7	93
10	10	10	10	10	10	10	8	7	7	92
10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	91
10	10	10	10	10	10	10	7	7	6	90

(b)ポイントゲットパターンBでの長押しポイント抽選の抽選結果

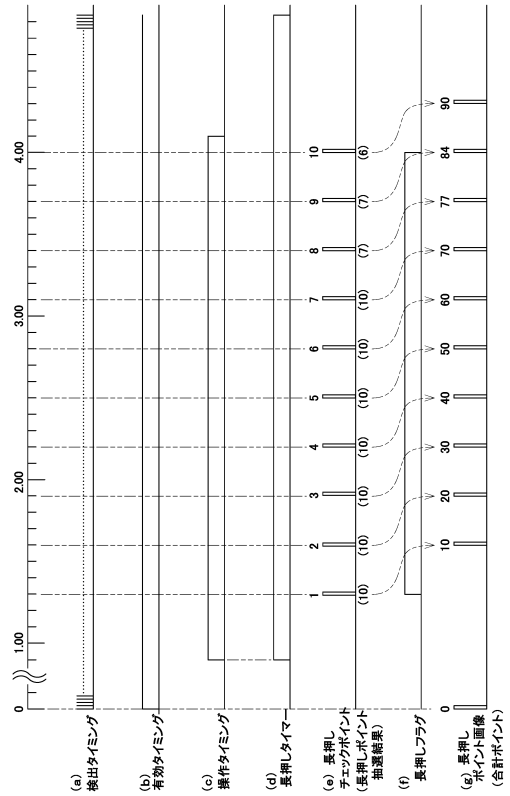
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント
10	10	10	10	10	9	9	8	7	6	89
10	10	10	10	10	9	8	8	7	6	88
10	10	10	10	10	9	8	7	7	6	87
10	10	10	10	10	9	8	7	6	6	86
10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	85
10	10	10	10	9	9	8	7	6	5	84
10	10	10	10	9	8	8	7	6	5	83
10	10	10	10	9	8	7	7	6	5	82
10	10	10	10	9	8	7	6	6	5	81
10	10	10	10	9	8	7	6	5	5	80

(c)ポイントゲットパターンCでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント
10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	79
10	10	10	9	9	8	7	6	5	4	78
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77
10	10	10	9	8	7	7	6	5	4	76
10	10	10	9	8	7	6	6	5	4	75
10	10	10	9	8	7	6	5	5	4	74
10	10	10	9	8	7	6	5	4	4	73
10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	72
10	10	9	9	8	7	6	5	4	3	71
10	10	9	8	8	7	6	5	4	3	70

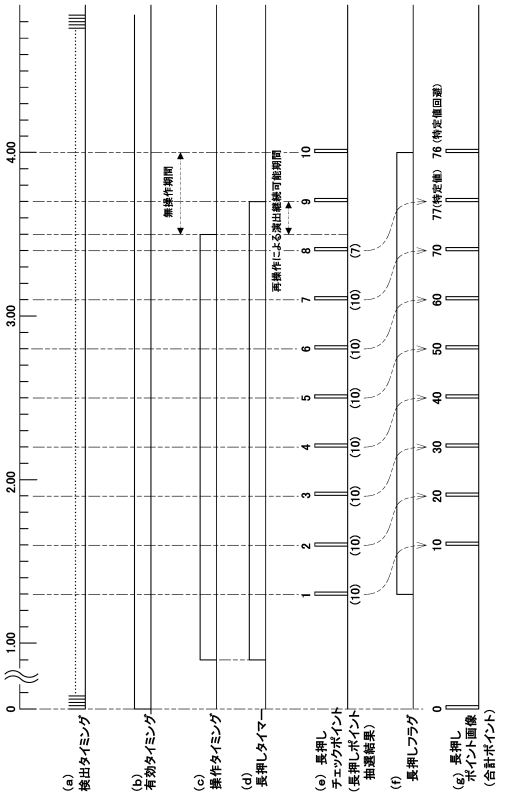
【図２１１】

【Fig.211】



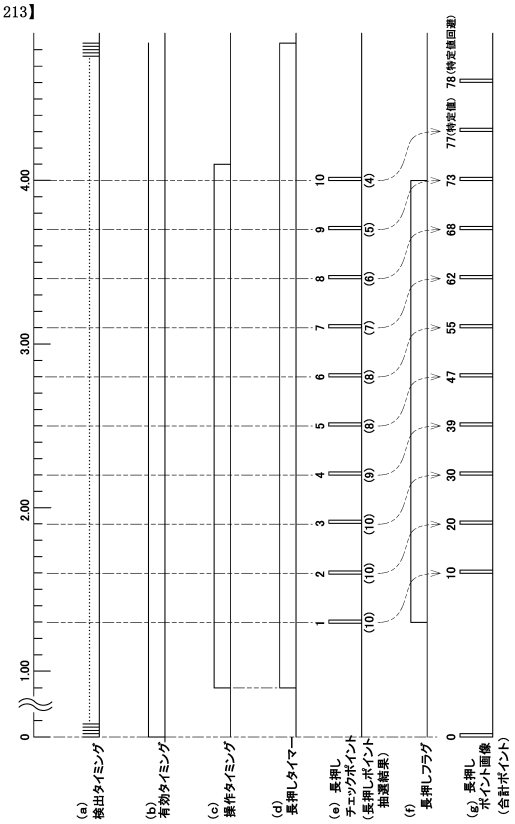
【図２１２】

【Fig.212】



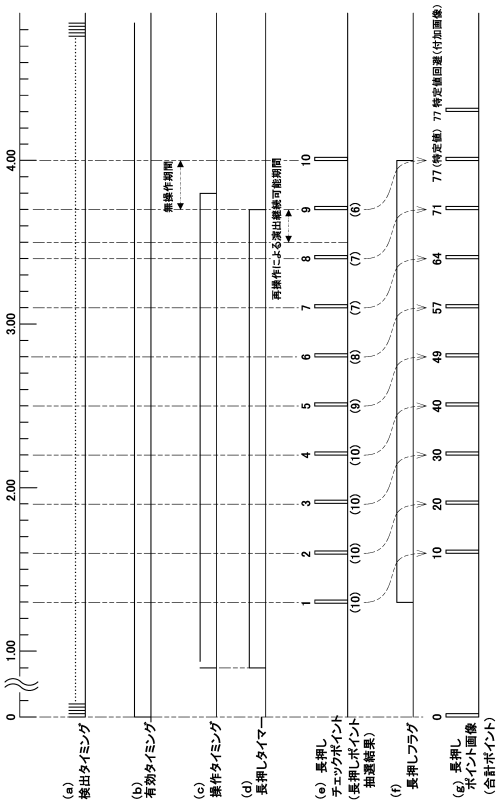
【図２１３】

【Fig. 213】



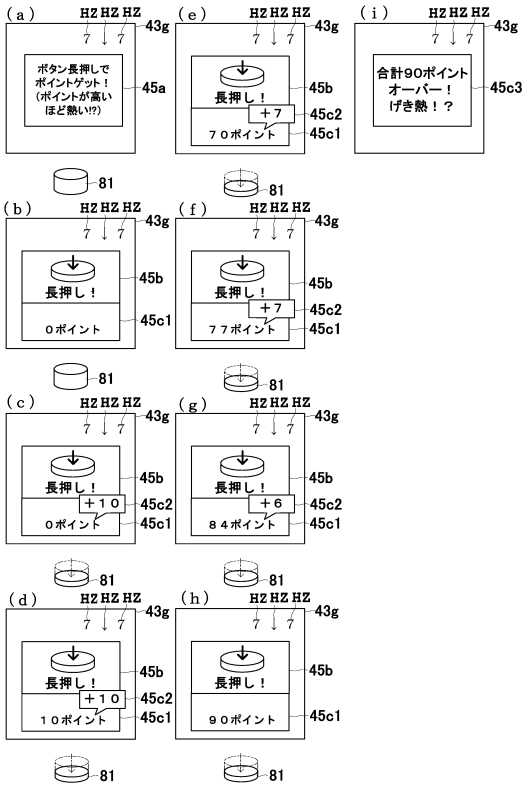
【図２１４】

【Fig. 214】



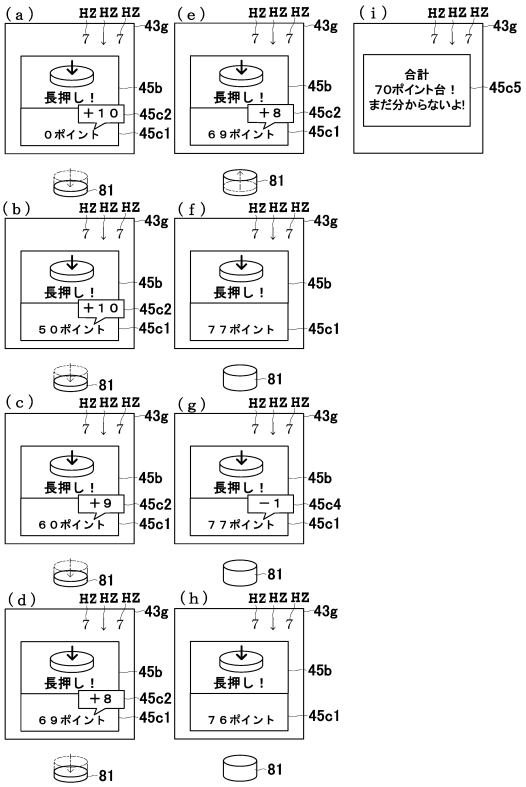
【図２１５】

【Fig. 215】



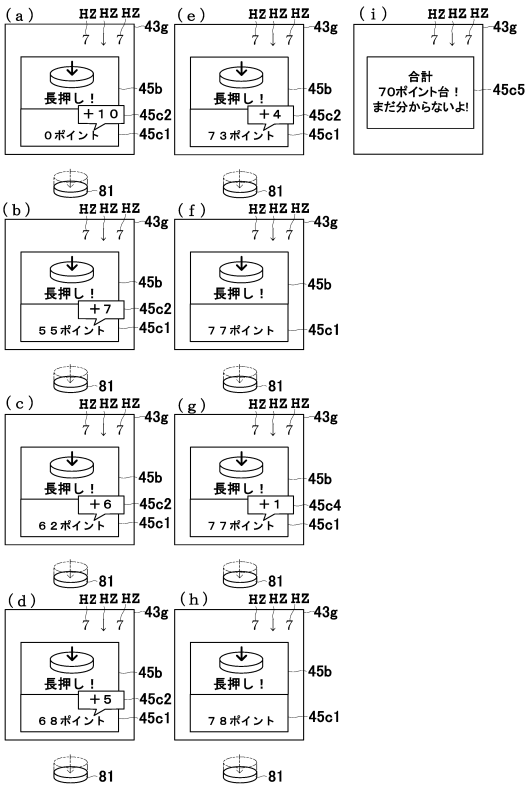
【図２１６】

【Fig. 216】



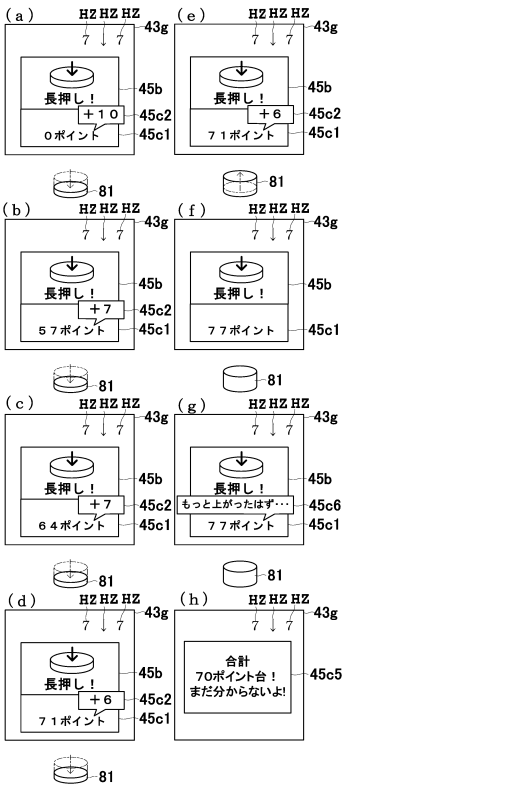
【図２１７】

【Fig.217】



【図２１８】

【Fig.218】



【図２１９】

【Fig.219】

（ａ）ポイントゲットパターン抽選用テーブル

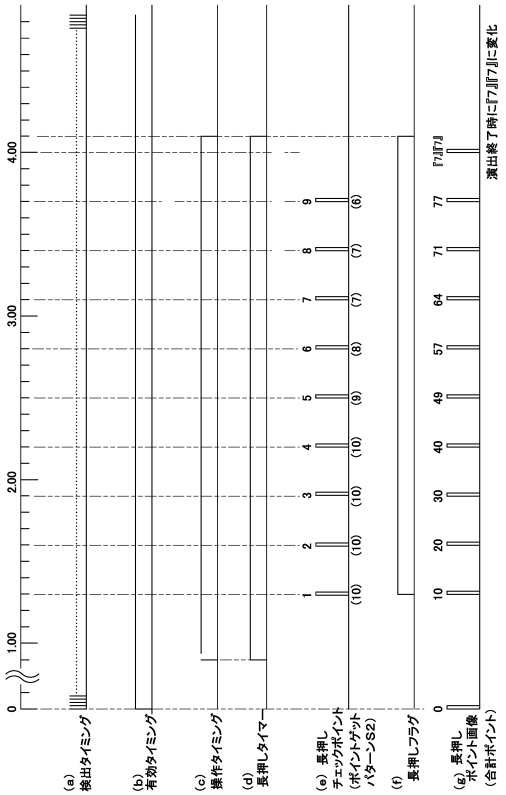
変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	長押しポイント合計値（ポイントゲットパターン）
141～198	0～30	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	『7』『7』『7』ポイント（ポイントゲットパターンS）
	31～90			90～100ポイント（ポイントゲットパターンA）
	91～110			80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	111～120			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～99	外れスーパーリーチE（100秒）	○	80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	100～199			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

（ｂ）ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント	パターン
10	10	10	10	10	10	10	7	－	－	77	S1
10	10	10	10	9	8	7	7	6	－	77	S2
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77	S3

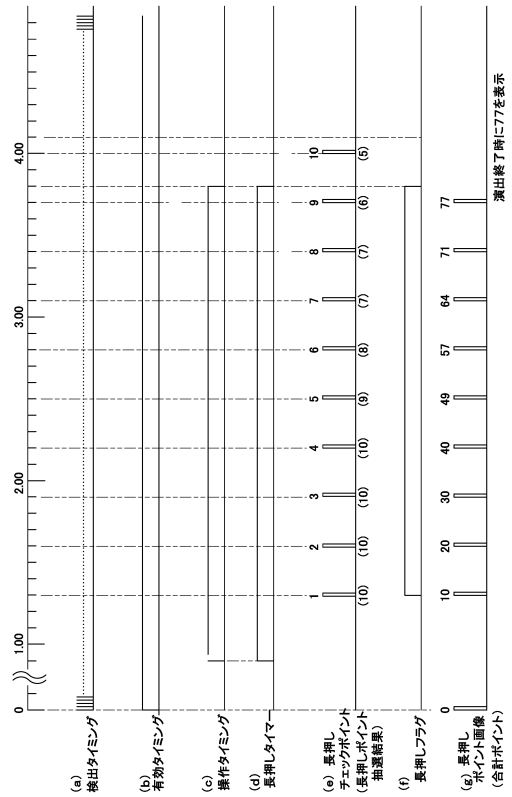
【図２２０】

【Fig.220】



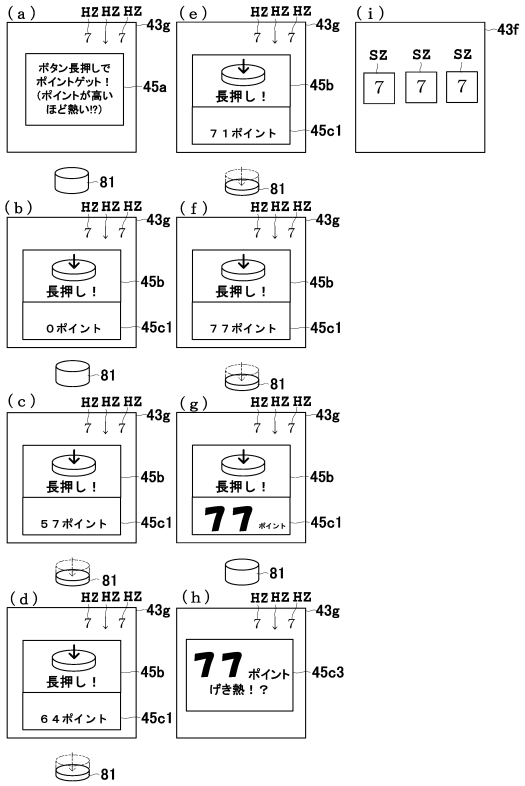
【図２２１】

【Fig. 221】



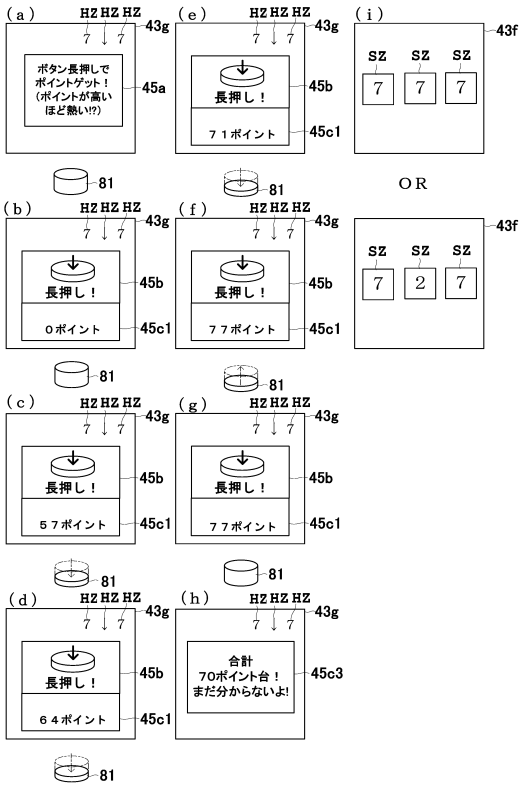
【図２２２】

【Fig.222】



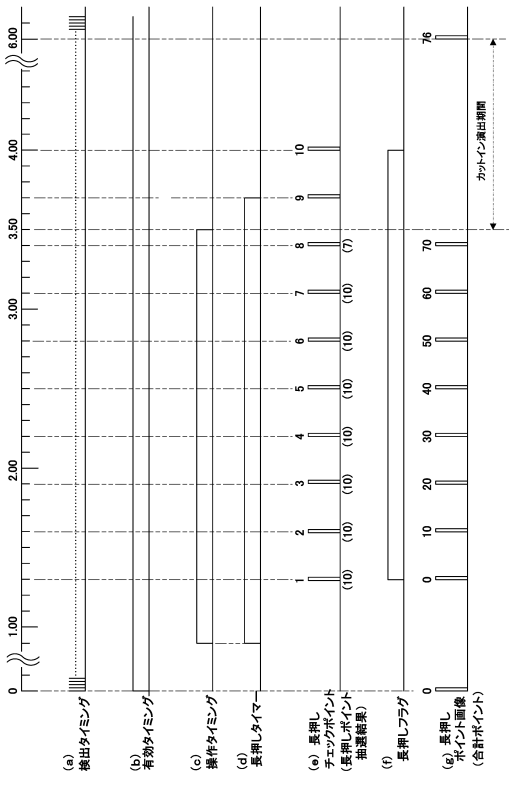
【図２２３】

【Fig.223】



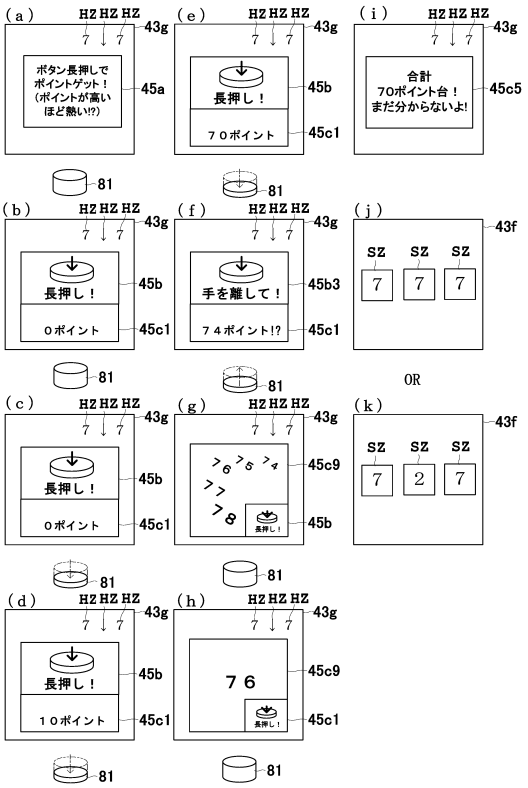
【図２２４】

【Fig. 224】



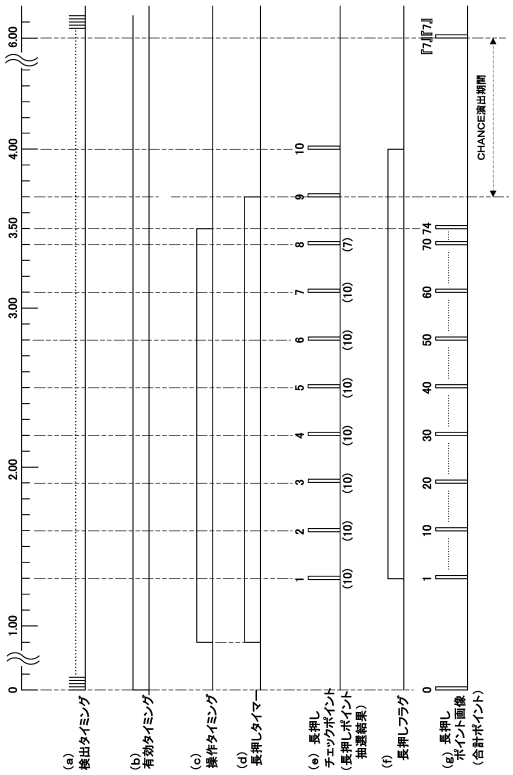
【図２２５】

【Fig.225】



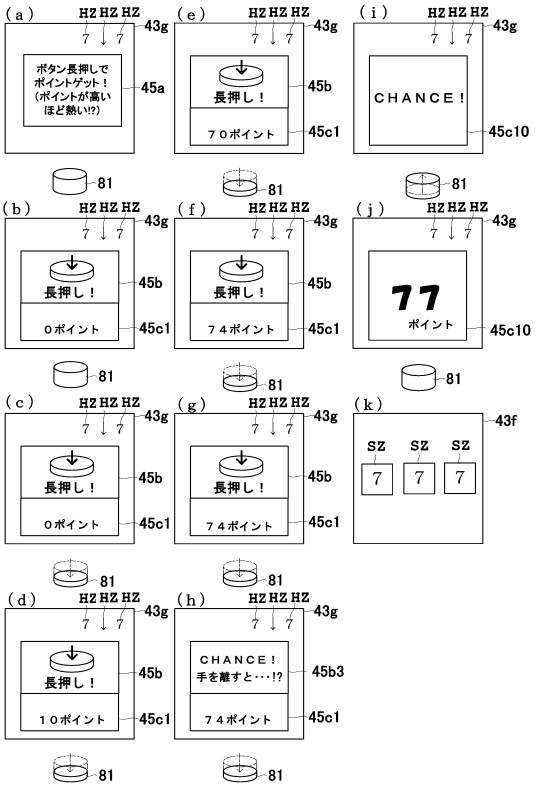
【図２２６】

【Fig.226】



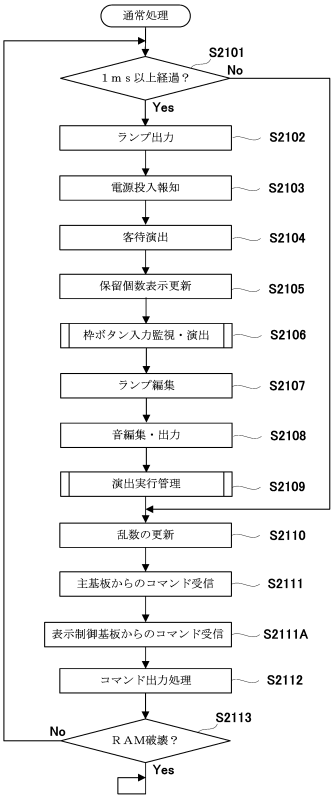
【図２２７】

【Fig.227】

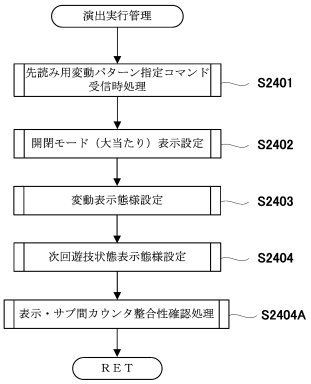


【図２２８】

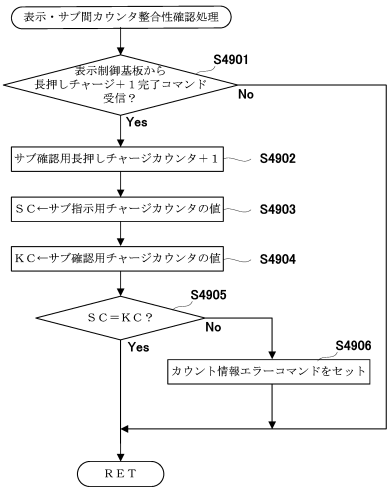
【Fig.228】



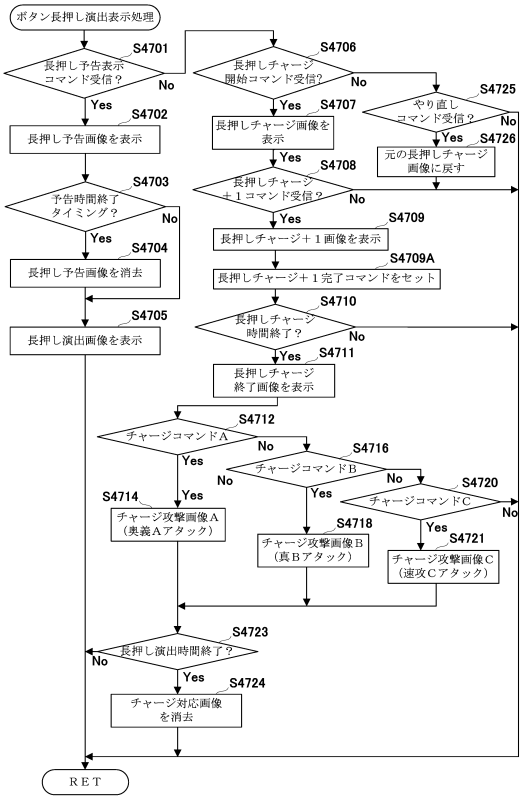
【図２２９】
【Fig.229】



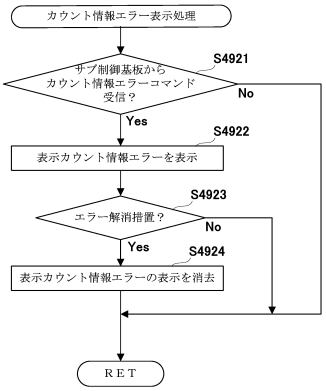
【図２３０】
【Fig.230】



【図２３１】
【Fig.231】

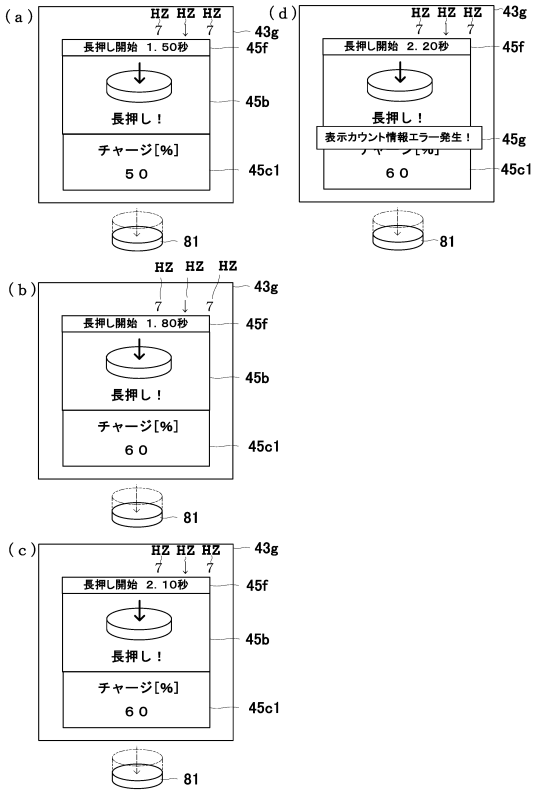


【図２３２】
【Fig.232】



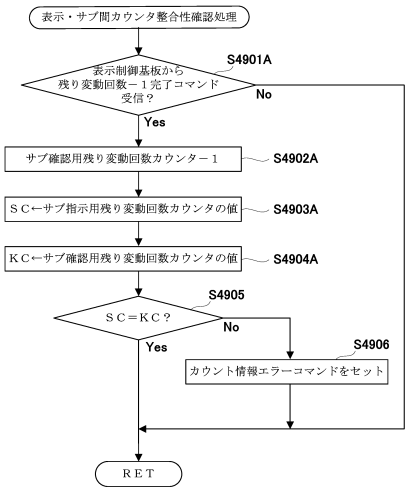
【図２３３】

【Fig.233】



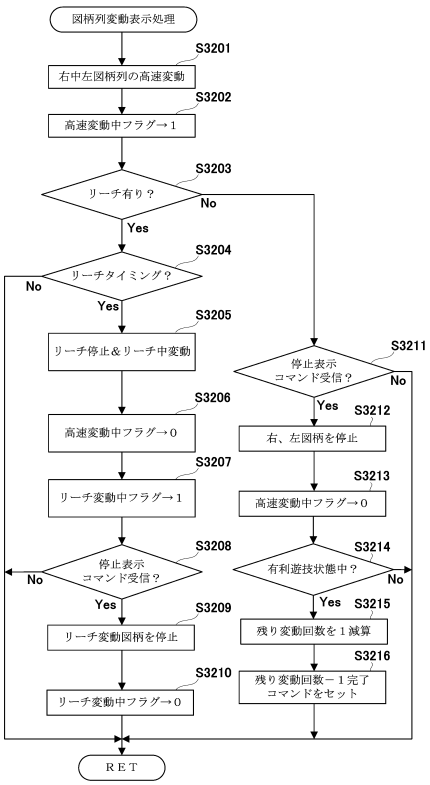
【図２３４】

【Fig.234】



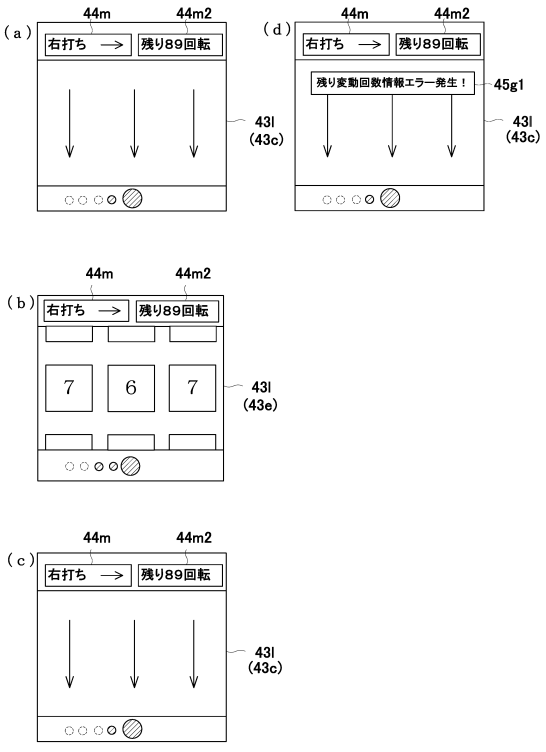
【図２３５】

【Fig.235】



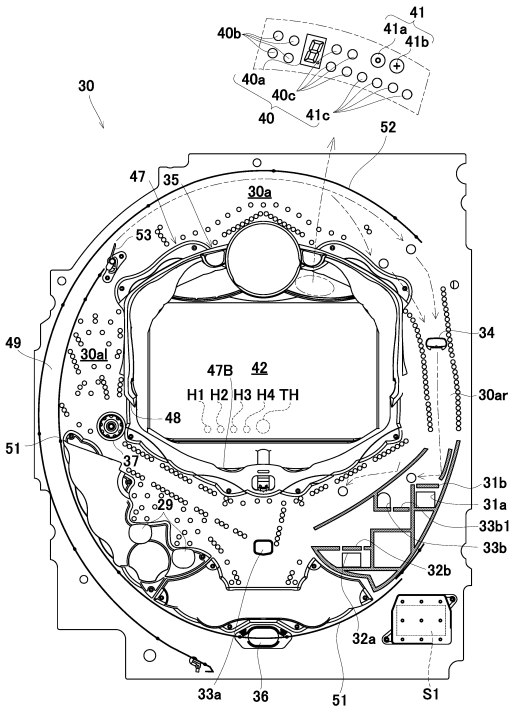
【図２３６】

【Fig.236】



【図２３７】

【Fig.237】



【図２３８】

【Fig.238】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短状態の終期
150 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短2	10	10	2回目の変動表示まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	5	5	なし

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	2回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
2～149 151～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	2回目の変動表示まで

【図２３９】

【Fig.239】

（ａ） 普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～248	○
249，250	×

（ｂ） 普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	5	0．2
時短状態	0．5	0．9

【図２４０】

【Fig.240】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン1回目）

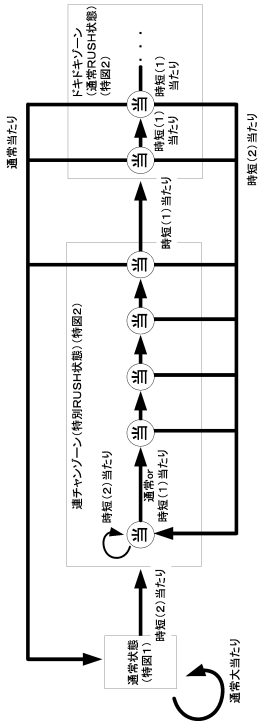
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数用カウンタCS1（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，450		0～198	0～240	大当たり長変動（11秒）
	0～99	0～198	0～240	小当たり長変動（10秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（11秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン2回目～5回目）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数用カウンタCS1（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，450	0，1	0～198	0～240	大当たり短変動（4秒）
	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動（3秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ短変動（4秒）

【図２４１】

【Fig.241】

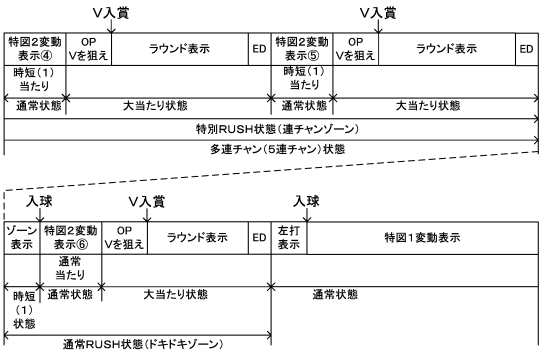


【図２４２】

【Fig.242】

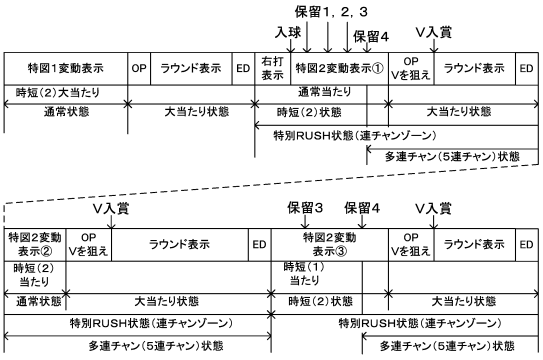
【図２４３】

【Fig.243】



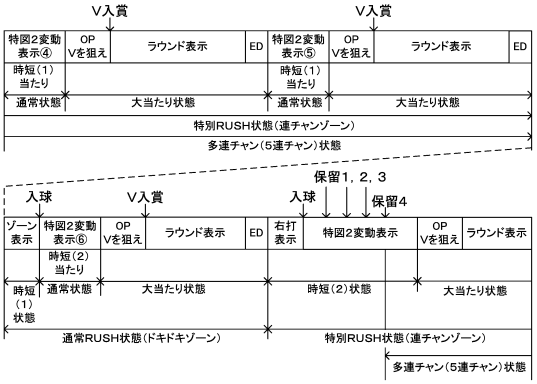
【図２４４】

【Fig.244】



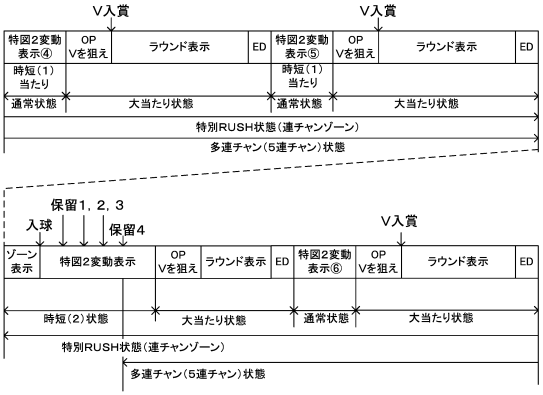
【図２４５】

【Fig.245】



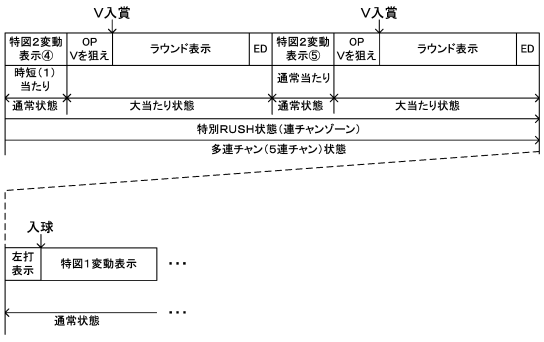
【図２４６】

【Fig.246】



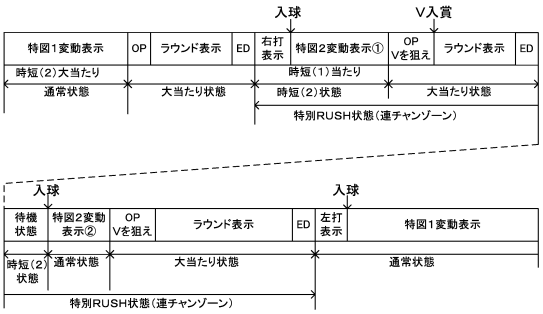
【図２４７】

【Fig.247】



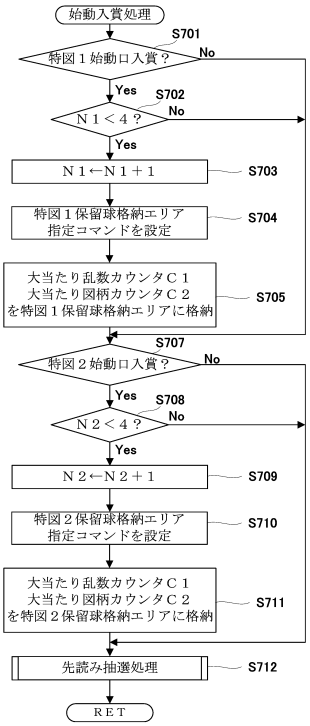
【図２４８】

【Fig.248】



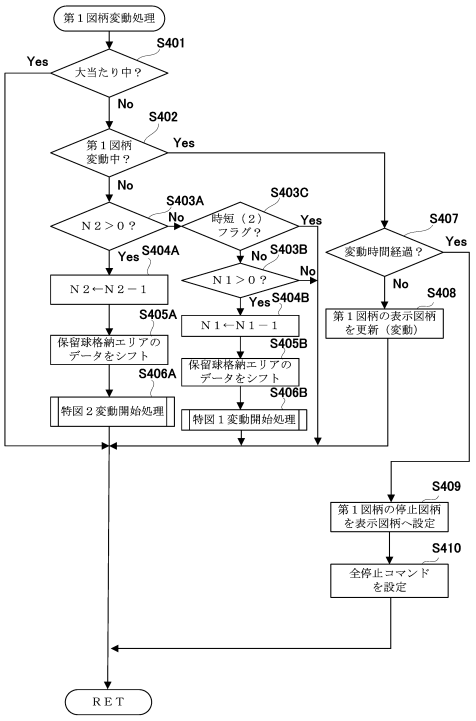
【図２４９】

【Fig.249】



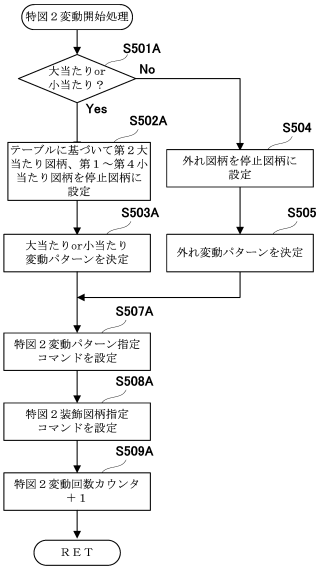
【図２５０】

【Fig.250】



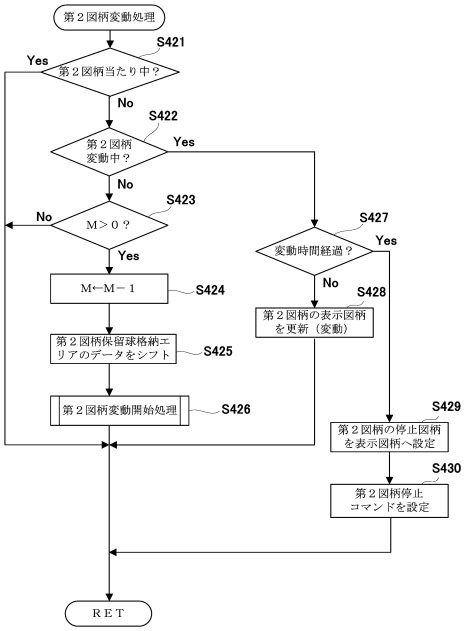
【図２５１】

【Fig.251】



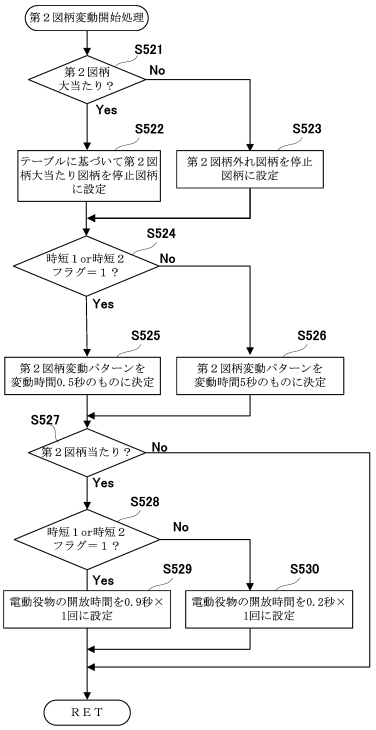
【図２５２】

【Fig.252】



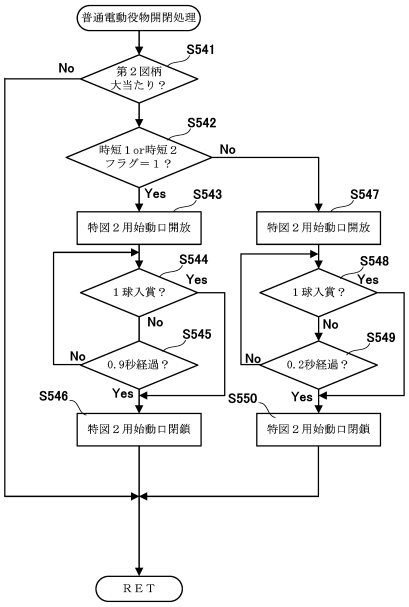
【図２５３】

【Fig.253】



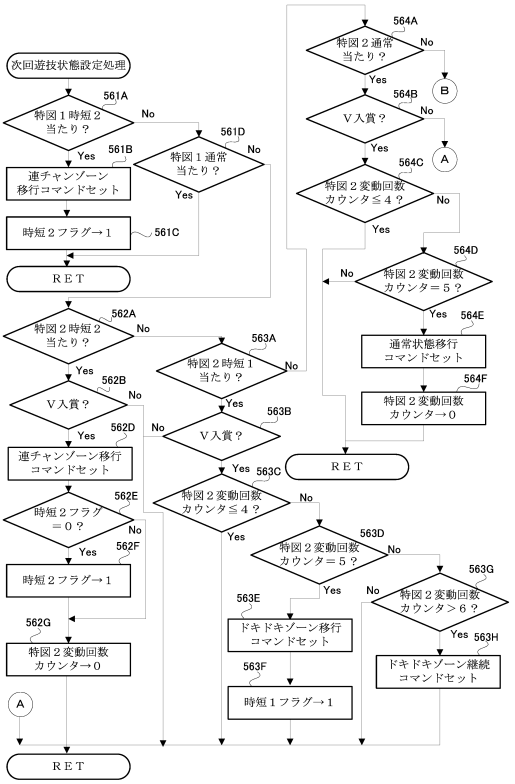
【図２５４】

【Fig.254】



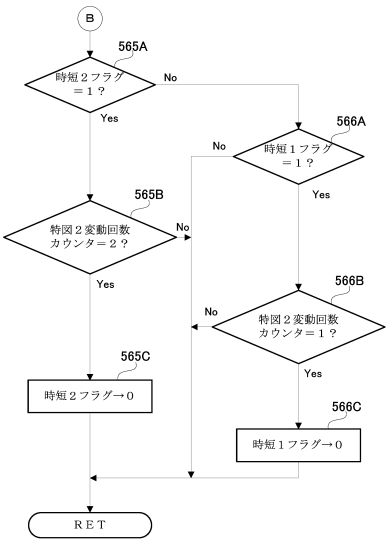
【図２５５】

【Fig.255】



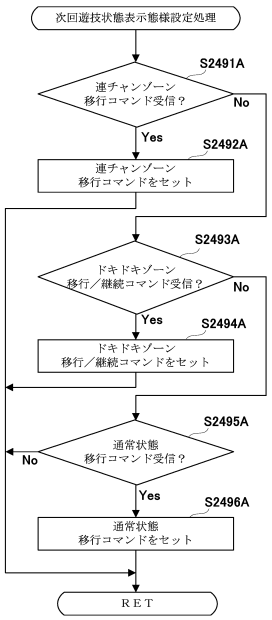
【図２５６】

【Fig.256】



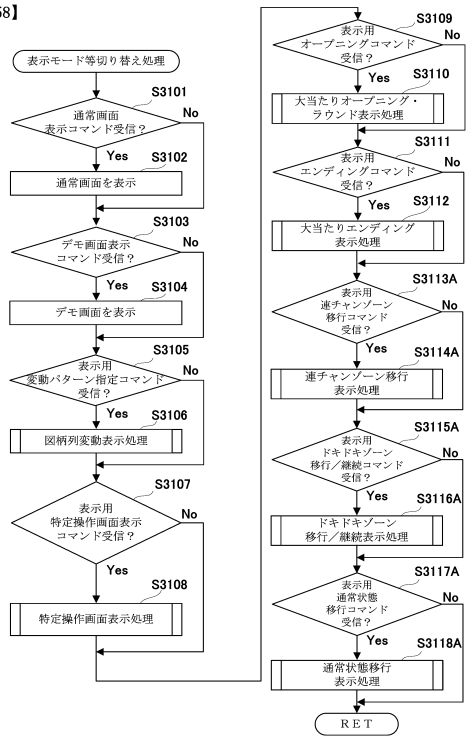
【図２５７】

【Fig.257】



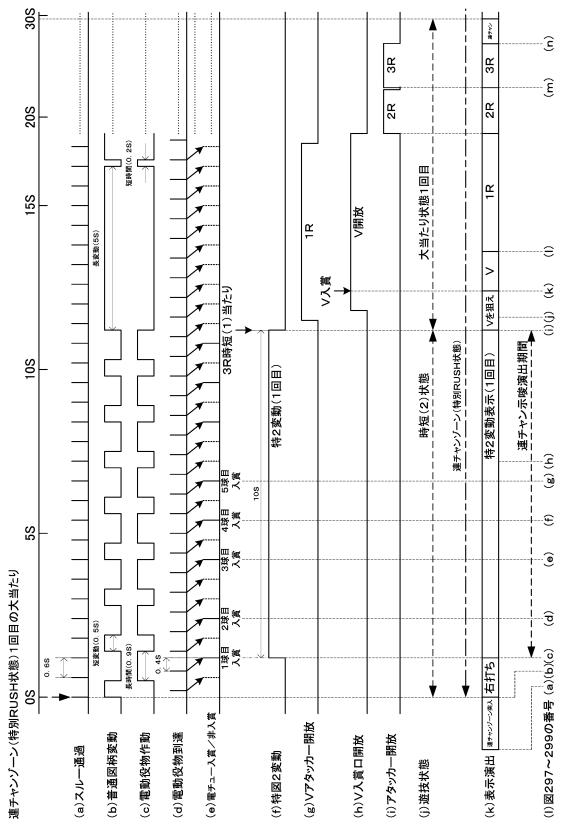
【図２５８】

【Fig.258】



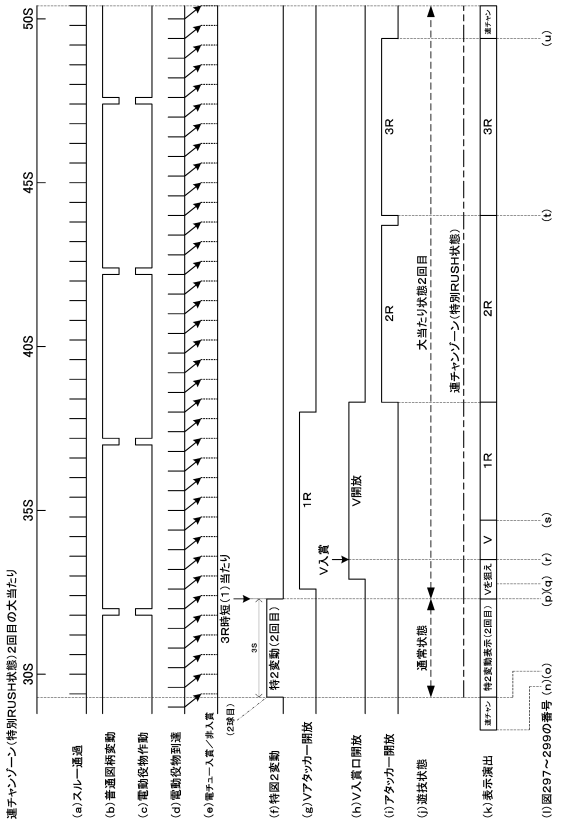
【図２５９】

【Fig.259】



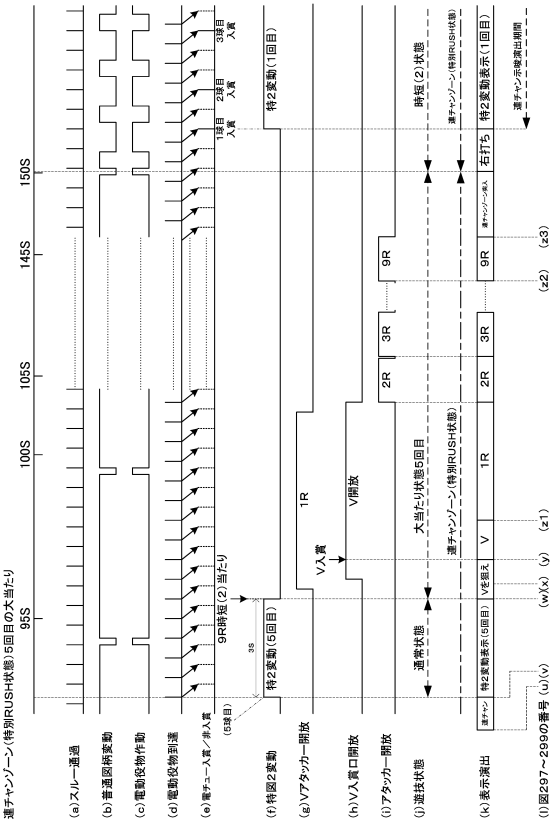
【図２６０】

【Fig.260】



【図２６１】

【Fig.261】



【図２６２】

【Fig.262】

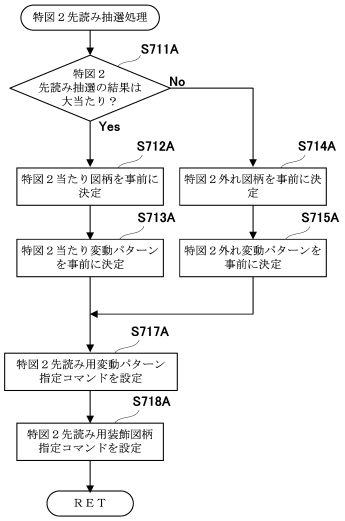
連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル

大当たり図柄カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	当たり種別	入賞時の保留番号	連チャン示唆演出シナリオ	パターン種別
0 1 150 450 以外	97～99	9R時短（2）	0（連）	20%上がる、連チャン見込数表示（連チャン見込数＝（保留番号＋1）＋5×連チャンゾーン突入回数）「もっと上を目指してね」	A1
			1（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「これ位普通よね」	A2
			2（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「これ位では喜べないよね」	A3
			3（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「あと一歩だったね」	A4
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示「最高の引きだね」レインボー変化	A5
	11～85	3R時短（1）	0～3（連）	20%上がる	B1
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	B2
	86～96	9R時短（1）	0～3（連）	20%上がる	B1
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	B2
	0～10	3R通常	0～3（連）	20%上がる	C1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる「ここまでか・・・」	C2
150		6R時短（2）（直撃）	0（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	A1
			1（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、「これ位普通よね」	A2
			2（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、「これ位では喜べないよね」	A3
			3（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、「あと一歩だったね」	A4
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示、「最高の引きだね」レインボー変化	A5
450		6R通常（直撃）	0～3（連）	20%上がる	C1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる「ここまでか・・・」	C2
0，1		外れ	0～3（連）	20%上がる	D1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる	D2

入賞時の保留番号
0：実行エリア
1～4：保留第1～第4エリア

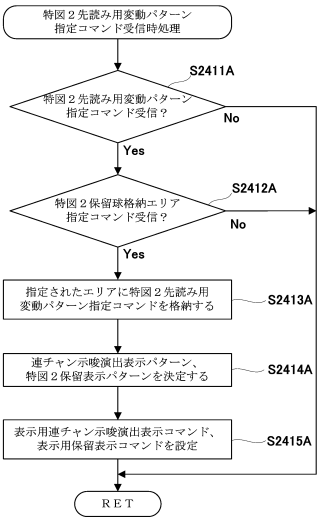
【図２６３】

【Fig.263】



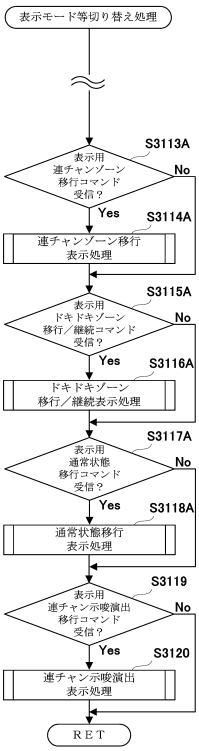
【図２６４】

【Fig.264】



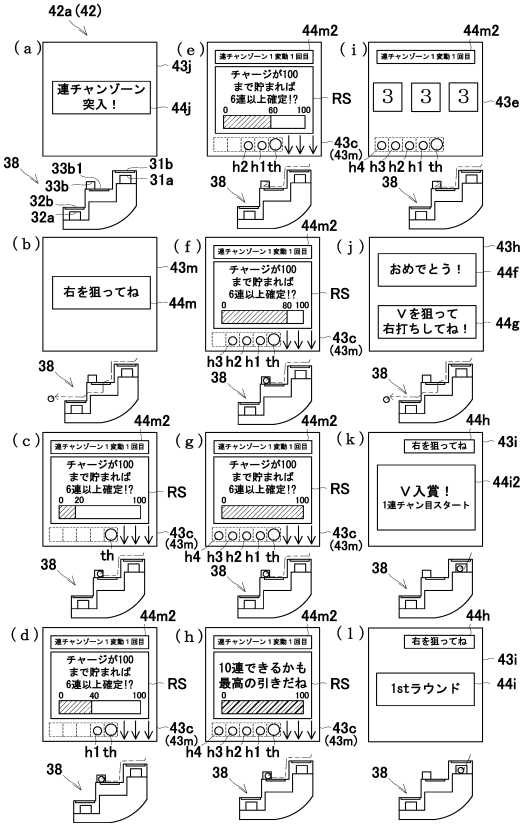
【図２６５】

【Fig.265】



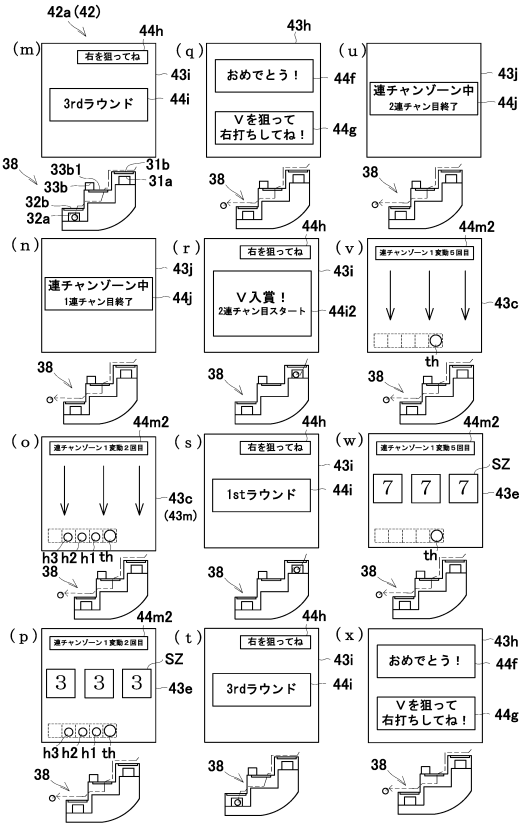
【図２６６】

【Fig.266】



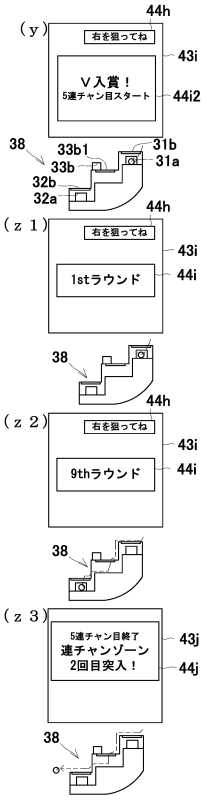
【図２６７】

【Fig.267】



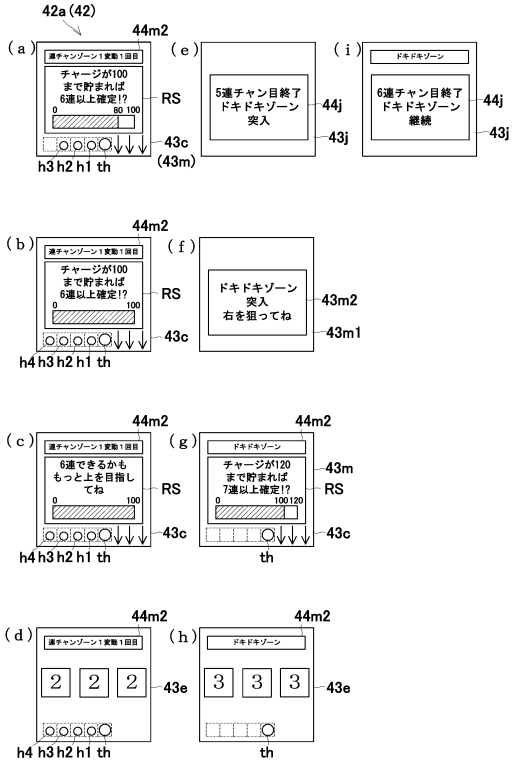
【図２６８】

【Fig.268】



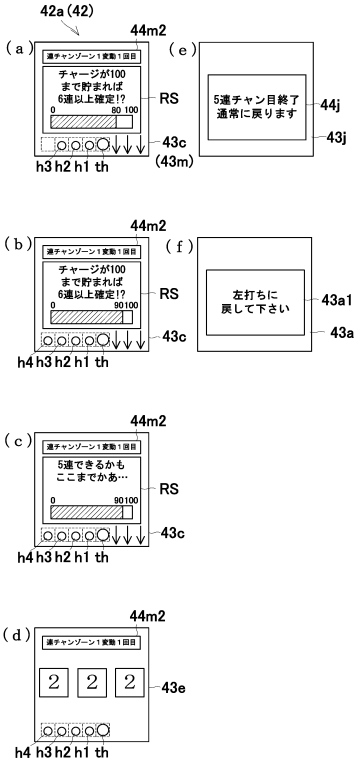
【図２６９】

【Fig.269】



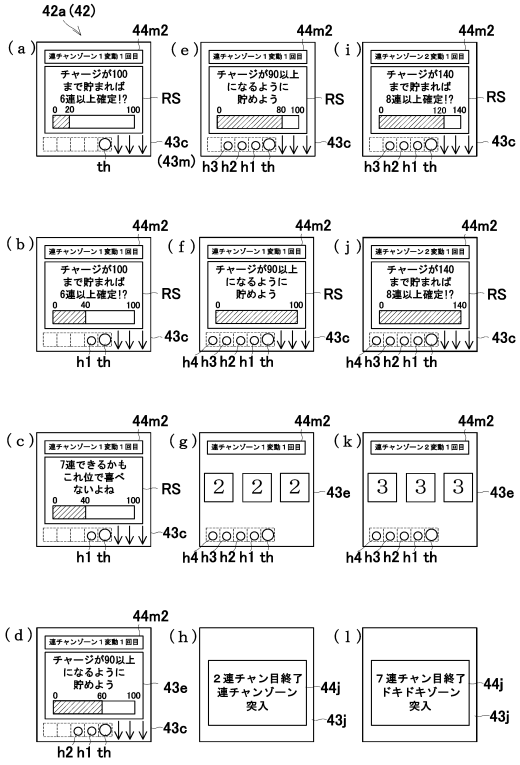
【図２７０】

【Fig.270】



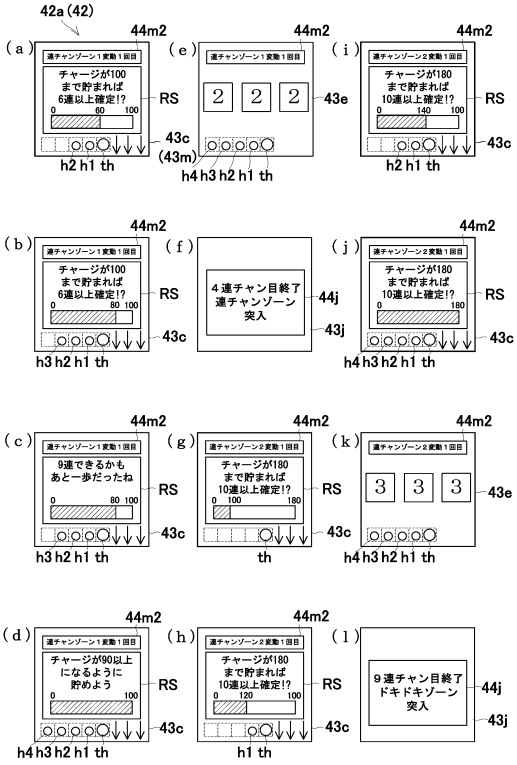
【図２７１】

【Fig.271】



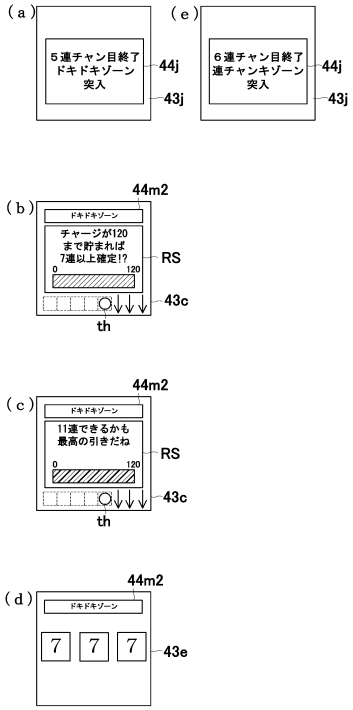
【図２７２】

【Fig.272】



【図２７３】

【Fig.273】



【図２７４】

【Fig.274】 エンディング時間決定用テーブル

当たり種別	入賞時の保留番号	大当たり乱数カウンタC2（割合）（0～99）	エンディング時間（秒）
3R通常当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	0～1（2%）	4
		2～3（2%）	7
		4～6（3%）	10
		7～10（4%）	31
3R時短（1）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	11～31（21%）	4
		32～50（19%）	7
		51～68（18%）	10
		69～85（17%）	31
9R時短（1）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	86～89（4%）	4
		90～92（3%）	7
		93～94（2%）	10
		95～96（2%）	31
9R時短（2）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	97～99（2%）	31

【図２７５】

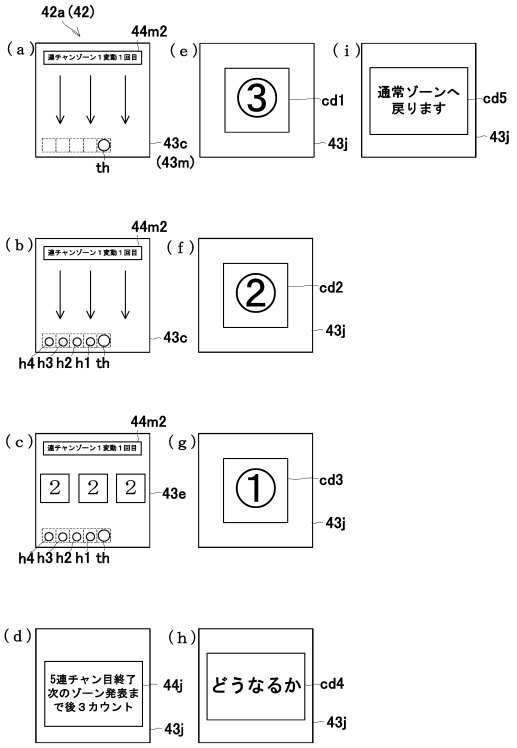
【Fig.275】

エンディング演出パターン決定用テーブル

当たり種別	エンディング時間（秒）	エンディング演出シナリオ（秒）	演出パターン
3R通常当たり	4	カウント 0-1 / 3表示 1-3 / 通常 3-4	Sn1
	7	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-6 / 通常 6-7	Sn2
	10	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-9 / 通常 9-10	Sn3
	31	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-10 / どうなるか表示 10-28 / 通常 28-31	Sn4
3R時短（1）当たり	4	カウント 0-1 / 3表示 1-3 / ドキドキ 3-4	Sn5
	7	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-6 / ドキドキ 6-7	Sn6
	10	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-9 / ドキドキ 9-10	Sn7
	31	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-10 / どうなるか表示 10-28 / ドキドキ 28-31	Sn8
9R時短（1）当たり	4	カウント 0-1 / 3表示 1-3 / ドキドキ 3-4	Sn5
	7	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-6 / ドキドキ 6-7	Sn6
	10	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-9 / ドキドキ 9-10	Sn7
	31	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-10 / どうなるか表示 10-28 / ドキドキ 28-31	Sn8
9R時短（2）当たり	31	カウント 0-1 / 3表示 1-4 / 2表示 4-7 / 1表示 7-10 / どうなるか表示 10-28 / 連チャン 28-31	Sn9

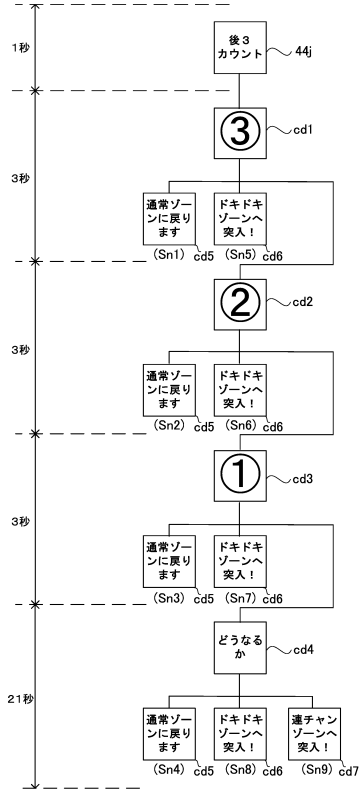
【図２７６】

【Fig.276】



【図２７７】

【Fig.277】



【図２７８】

【Fig.278】

（ａ）Ｖ入賞口開閉パターン決定用テーブル（第１の特別RUSH状態）

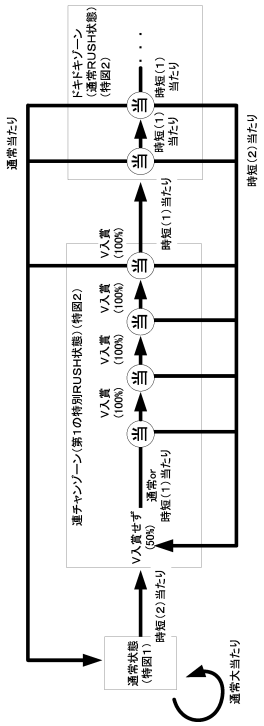
直前の時短状態	開放パターン	Ｖ入賞率
特図1の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第1パターン（第1ラウンドのうちの0．6秒×2回）	50%

（ｂ）Ｖ入賞口開閉パターン決定用テーブル（第２の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	Ｖ入賞率
特図2の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第2パターン（第1ラウンド中）	100%

【図２７９】

【Fig.279】



【図２８０】

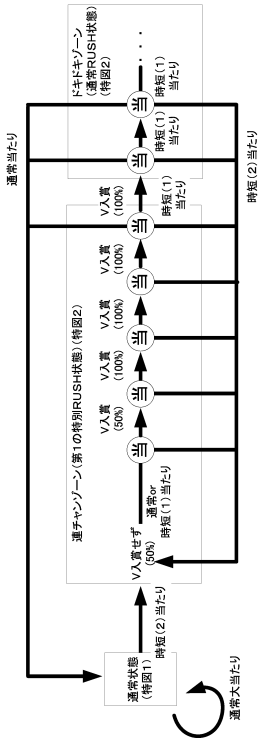
【Fig.280】

特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第３図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短状態の終期
150 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短3	10	10	3回目の変動表示まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	5	5	なし

【図２８１】

【Fig.281】



【図２８２】

【Fig.282】

（ａ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第1の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第2パターン（第1ラウンド中）	100%

（ｂ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第2の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第1パターン（第1ラウンドのうちの0．6秒×2回）	50%

【図２８３】

【Fig.283】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	3回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
2～149 151～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	3回目の変動表示まで

【図２８４】

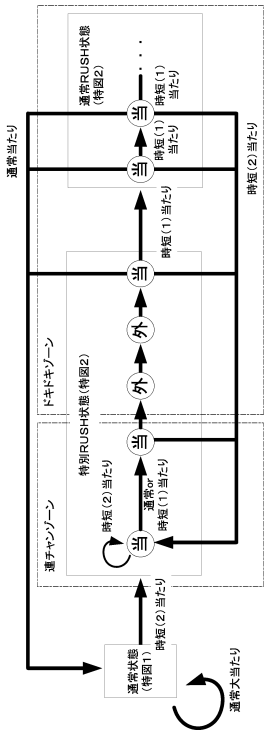
【Fig.284】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	2回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
300～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	2回目の変動表示まで

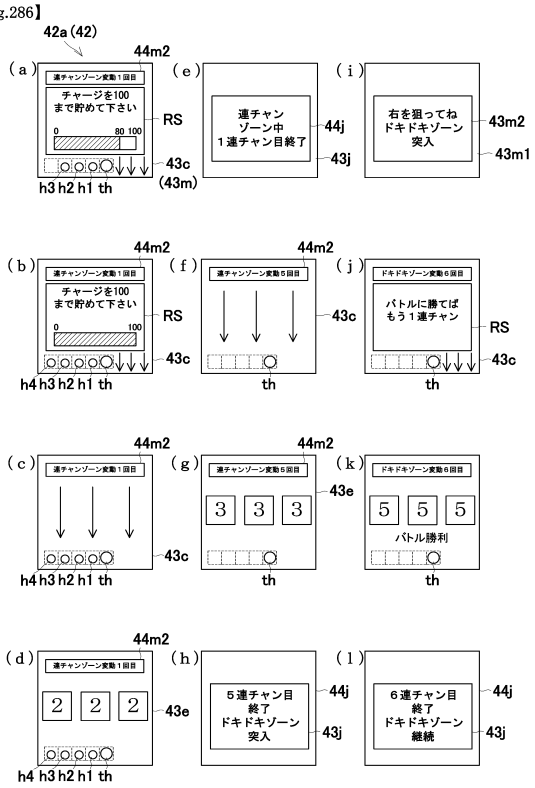
【図２８５】

【Fig.285】



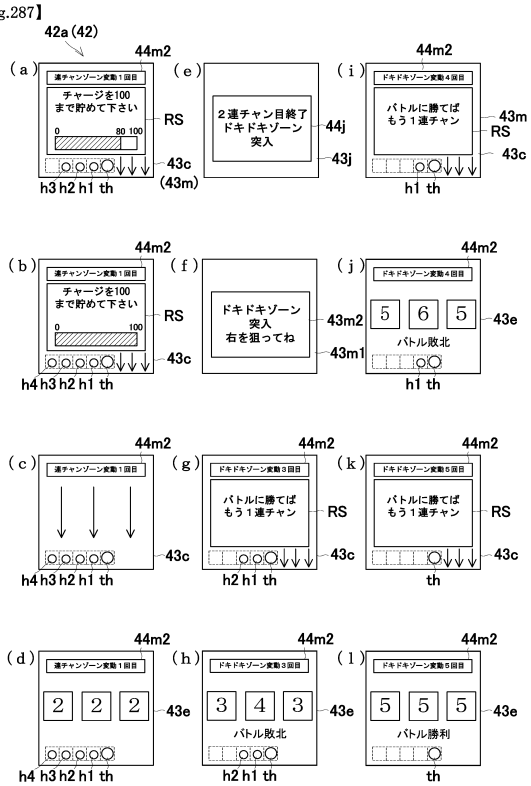
【図２８６】

【Fig.286】



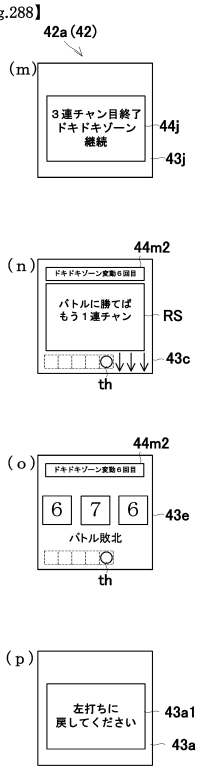
【図２８７】

【Fig.287】



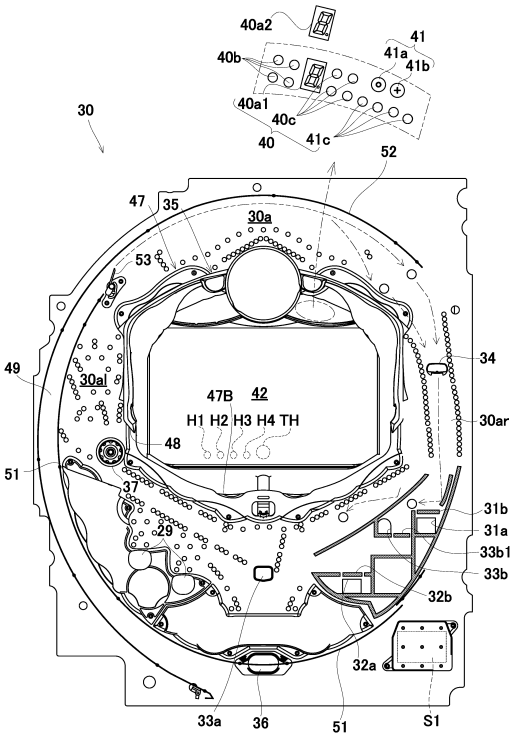
【図２８８】

【Fig.288】



【図２８９】

【Fig.289】



【図２９０】

【Fig.290】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0～19	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短A1	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	20～34			6R時短A2	保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	35～44			6R時短A3	保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	45～47			6R時短A4	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4，6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～71	第4記号（第2小当たり）	1，3，5，7，9	3R時短（V入賞）	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	72～86				保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	87～96				保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	97～99				保留1回 or 普通図柄変動20回まで

【図２９１】

【Fig.291】

特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短	普通図柄変動30回まで
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4，6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～99	第4記号（第2小当たり）	1，3，5，7，9	3R時短（V入賞）	普通図柄変動30回まで

【図２９２】

【Fig.292】

（ａ） 普通当たり抽選用テーブル（時短状態）

普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～16	○
17～250	×

（ｂ） 普通当たり抽選用テーブル（通常状態、大当たりラウンド遊技状態）

普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～250	×

（ｃ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～83	3	0．9
	84～167	10	
	168～250	15	
時短B状態	0～83	3	0．9
	84～167	15	
	168～250	30	

【図２９３】

【Fig.293】

（ａ）　特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動（30秒）
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	0～30	0～240	小当たり長変動パターンA（30秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	31～140	0～240	小当たり長変動パターンB（60秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	141～198	0～240	小当たり長変動パターンC（90秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

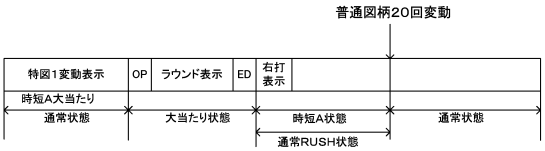
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり短変動（2秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動（2秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ短変動（2秒）

【図２９４】

【Fig.294】

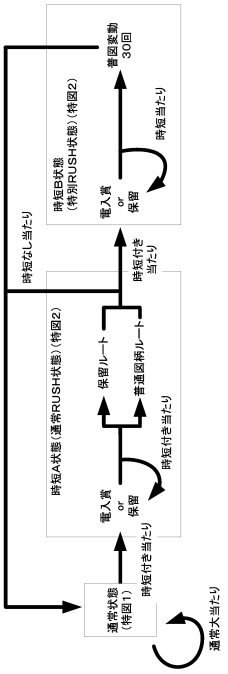
【図２９５】

【Fig.295】



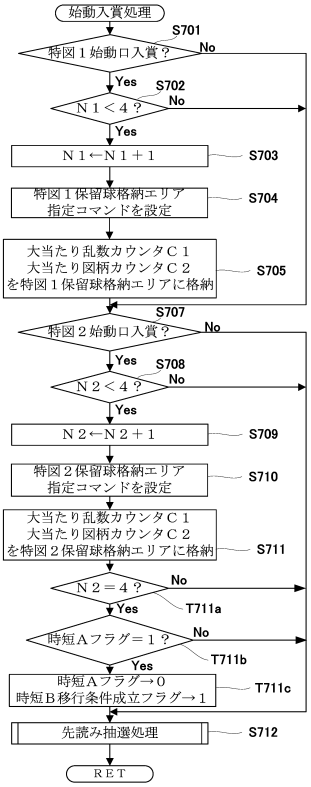
【図２９６】

【Fig.296】



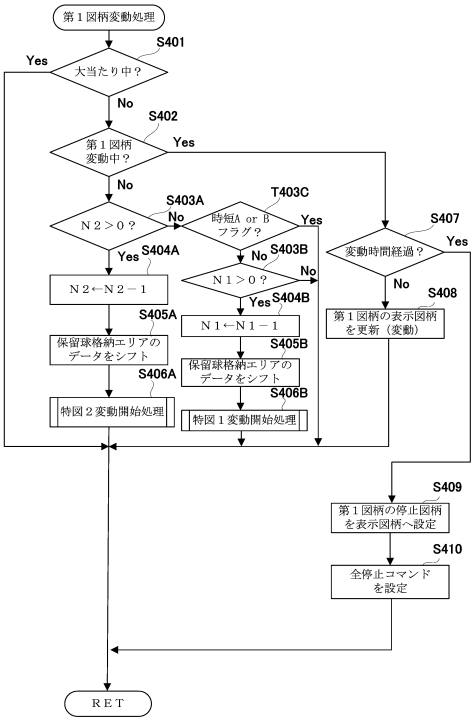
【図２９７】

【Fig.297】



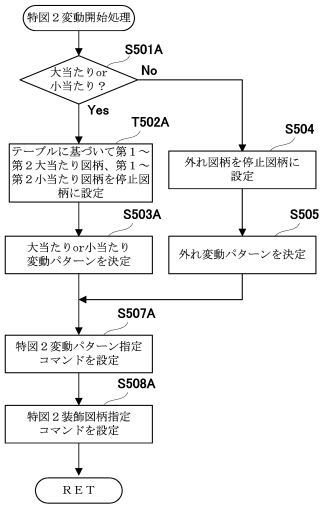
【図２９８】

【Fig.298】



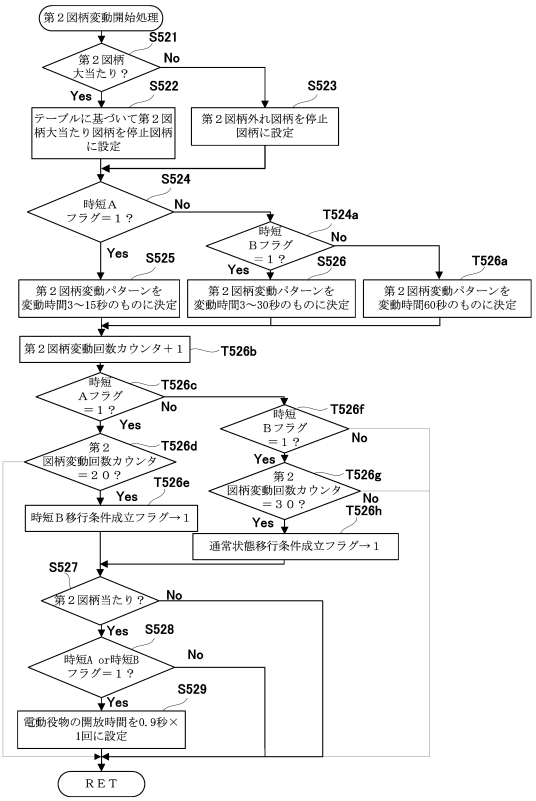
【図２９９】

【Fig.299】



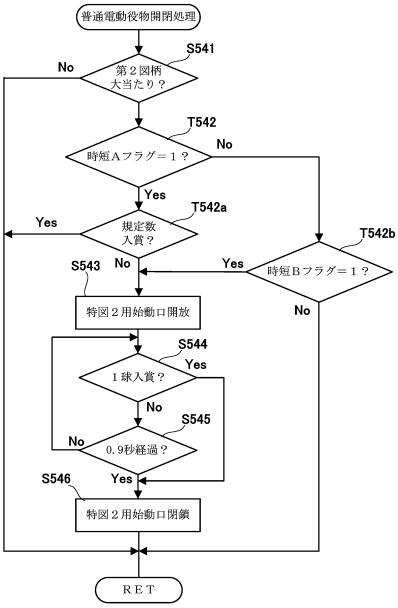
【図３００】

【Fig.300】



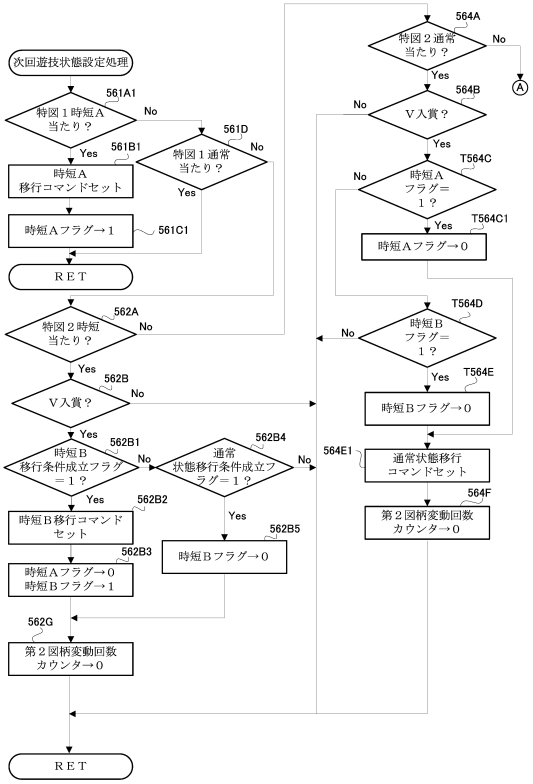
【図３０１】

【Fig.301】



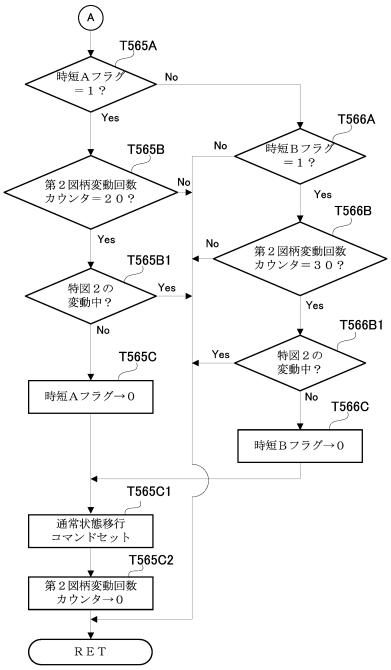
【図３０２】

【Fig.302】



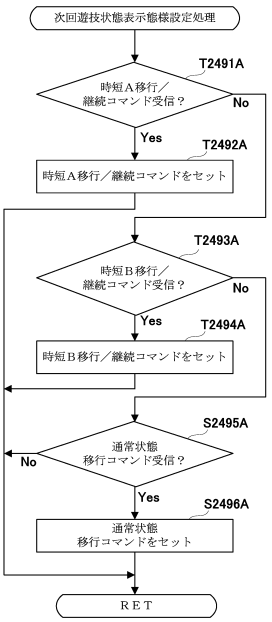
【図３０３】

【Fig.303】



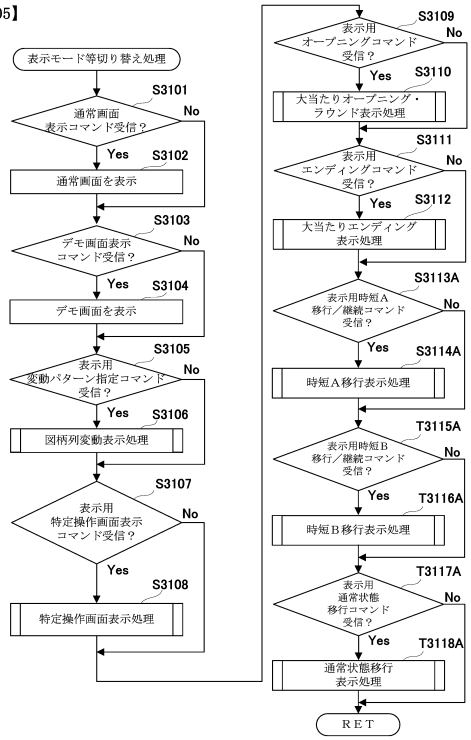
【図３０４】

【Fig.304】



【図３０５】

【Fig.305】



【図３０６】

【Fig.306】

（ａ）　特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0～19	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短A1	保留4回 or 特図1変動1回終了
	20～34			6R時短A2	保留3回 or 特図1変動1回終了
	35～44			6R時短A3	保留2回 or 特図1変動1回終了
	45～47			6R時短A4	保留1回 or 特図1変動1回終了
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	保留1回 or 特図1変動1回終了
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～71	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	保留4回 or 特図1変動1回終了
	72～86				保留3回 or 特図1変動1回終了
	87～96				保留2回 or 特図1変動1回終了
	97～99				保留1回 or 特図1変動1回終了

【図３０７】

【Fig.307】

（ａ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	特図1変動2回終了
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～99	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	特図1変動2回終了

（ｂ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A，B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150 300 450	0～19 20～34 35～44 45～47 48～99	0～198	0～240	大当たり長変動（120秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ長変動（120秒）

【図３０８】

【Fig.308】

（ａ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

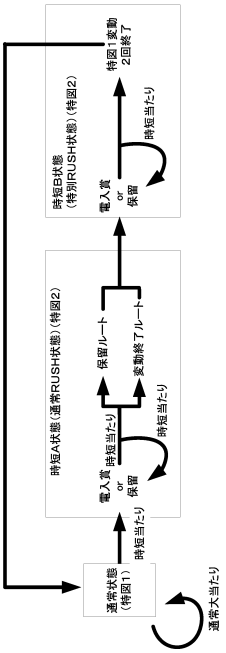
遊技状態	普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～150	3	0．9
	151～220	10	
	221～250	15	
時短B状態	0～150	3	0．9
	151～220	10	
	221～250	15	

（ｂ）　特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動（10秒）
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	0～30	0～240	小当たり長変動パターンA（10秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	31～140	0～240	小当たり長変動パターンB（30秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	141～198	0～240	小当たり長変動パターンC（50秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（10秒）

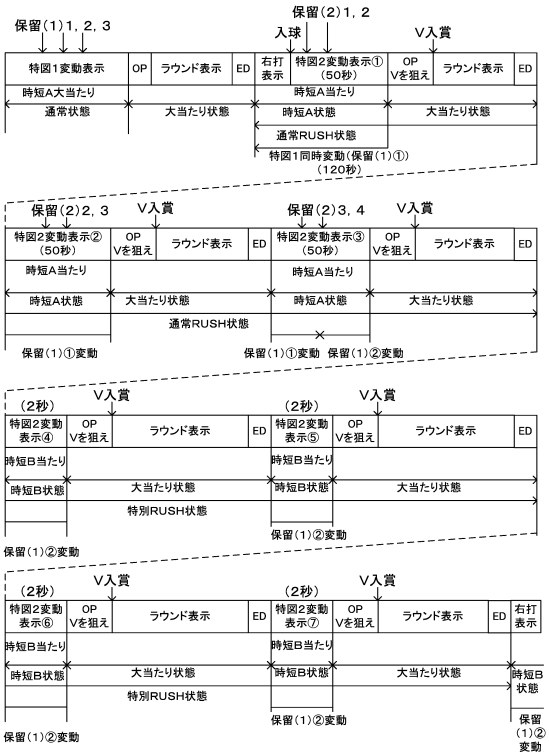
【図３０９】

【Fig. 309】



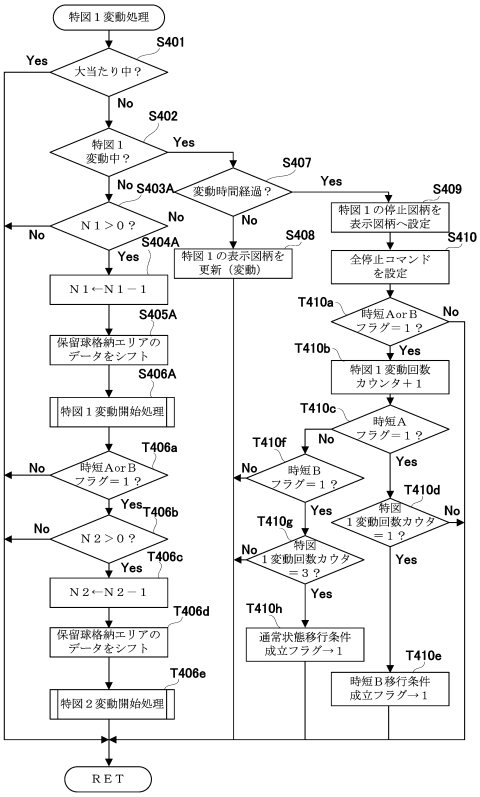
【図３１０】

【Fig.310】



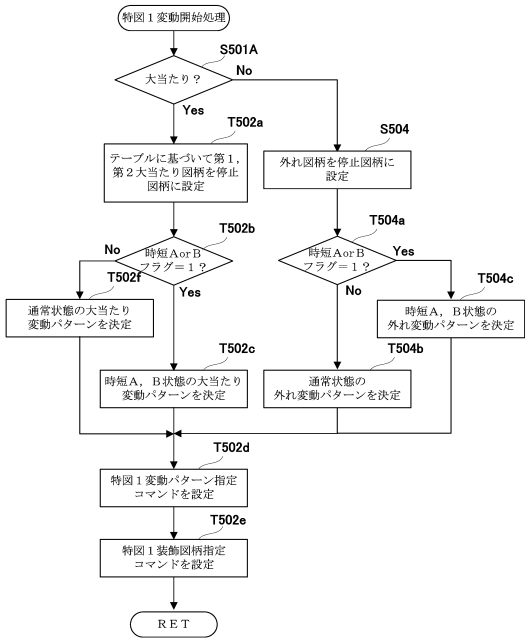
【図３１１】

【Fig.311】



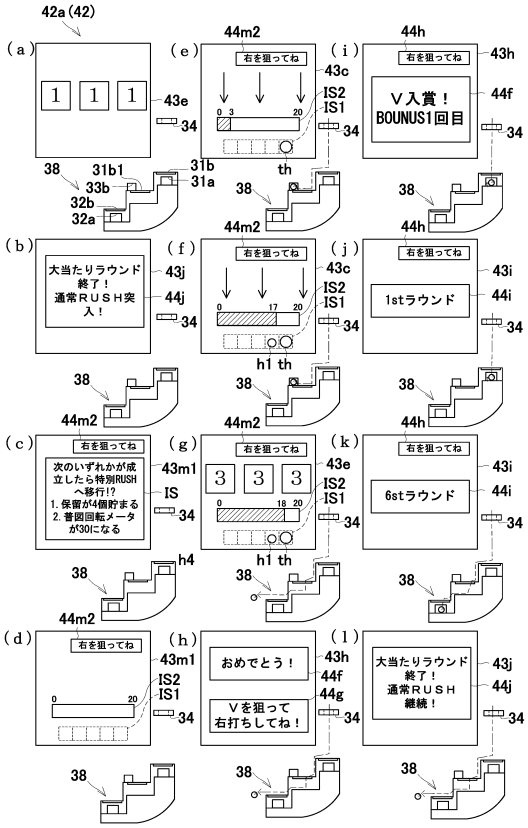
【図３１２】

【Fig.312】



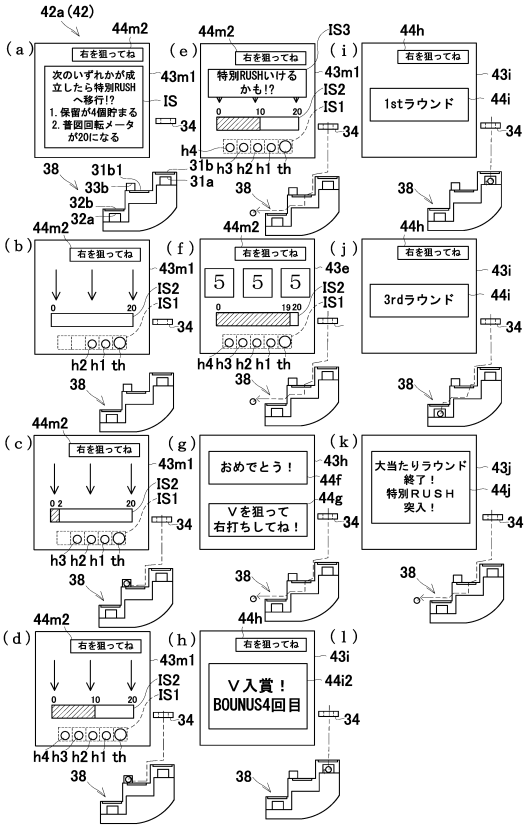
【図３１３】

【Fig.313】



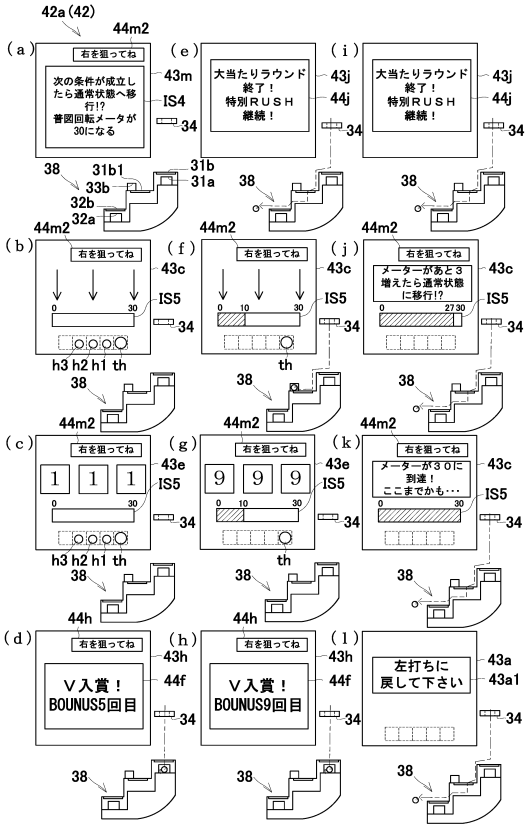
【図３１４】

【Fig.314】



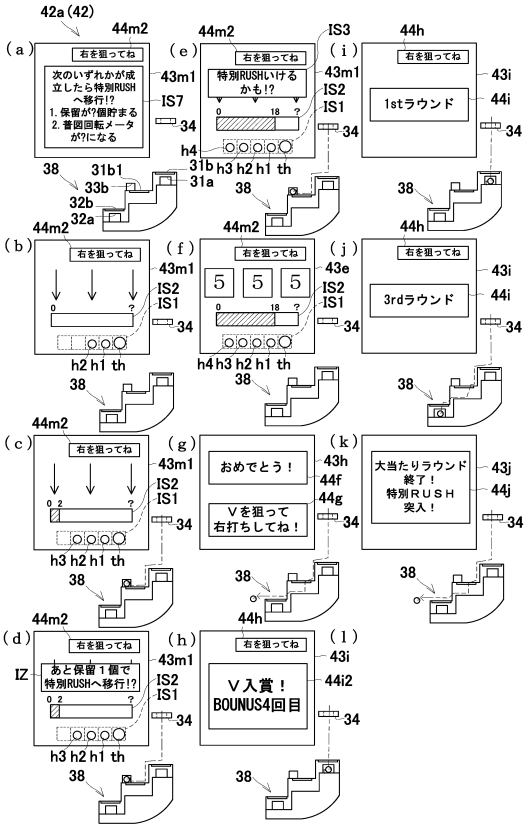
【図３１５】

【Fig.315】



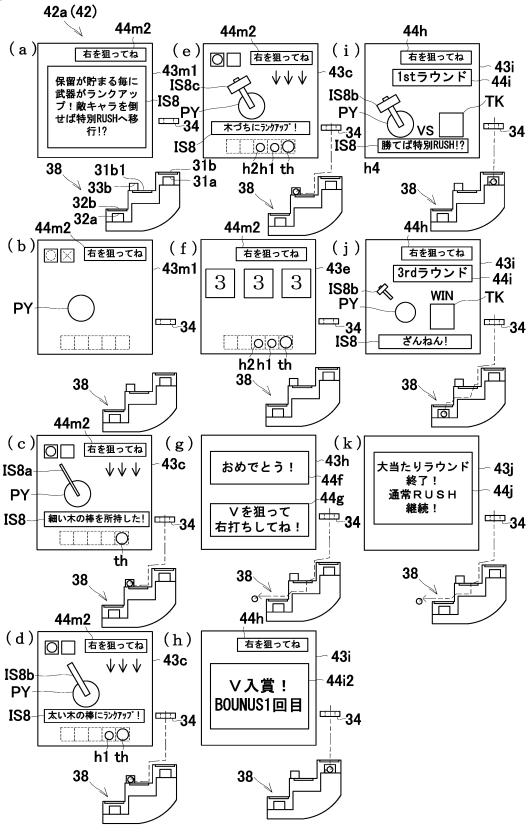
【図３１６】

【Fig.316】



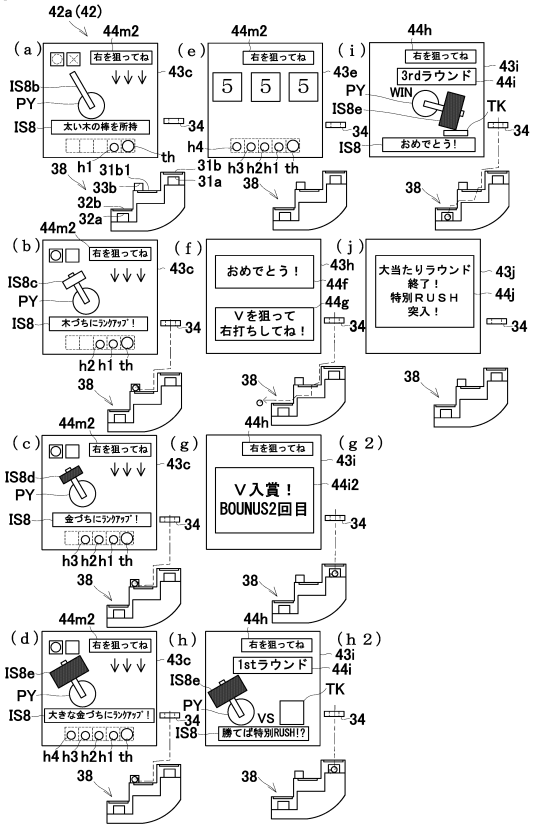
【図３１７】

【Fig.317】



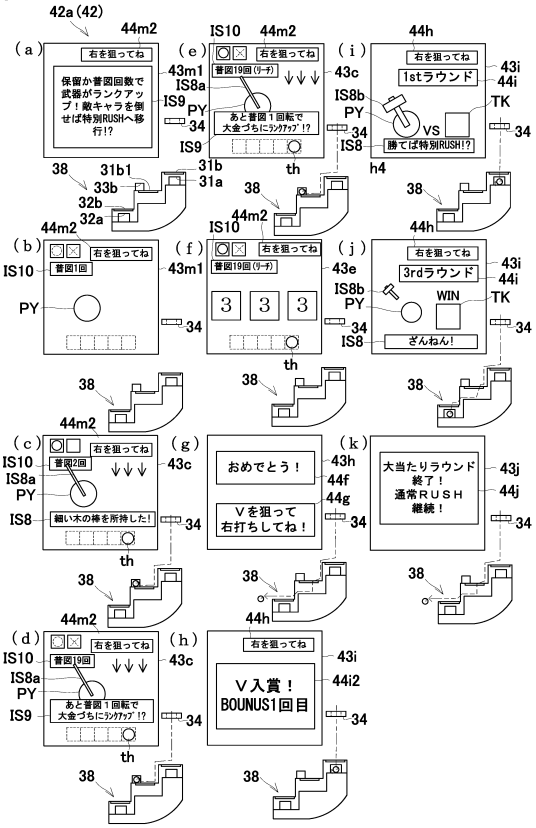
【図３１８】

【Fig.318】



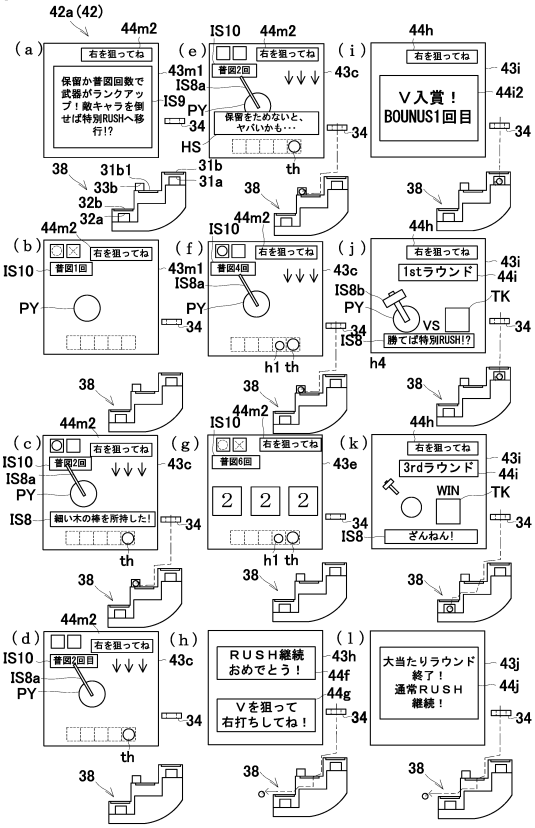
【図３１９】

【Fig.319】



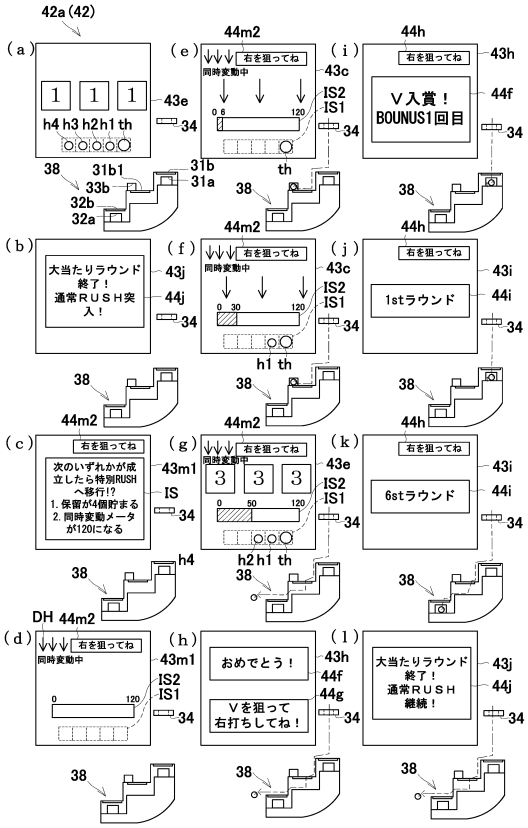
【図３２０】

【Fig.320】



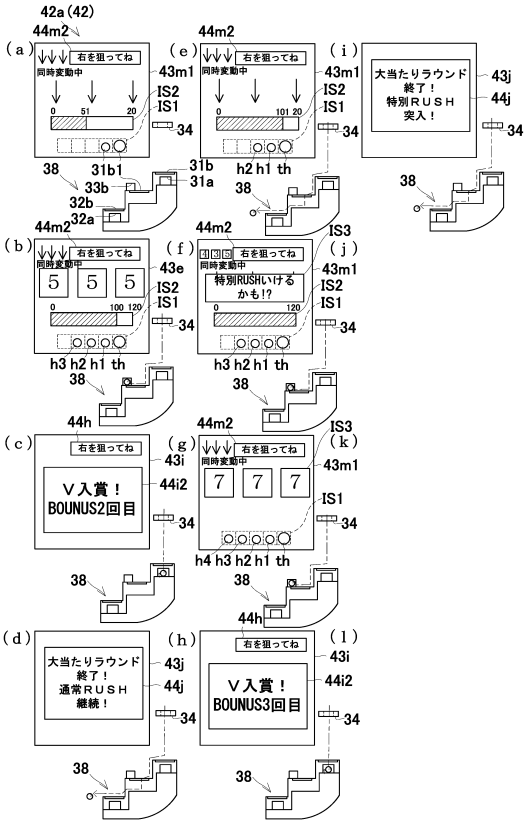
【図３２１】

【Fig.321】



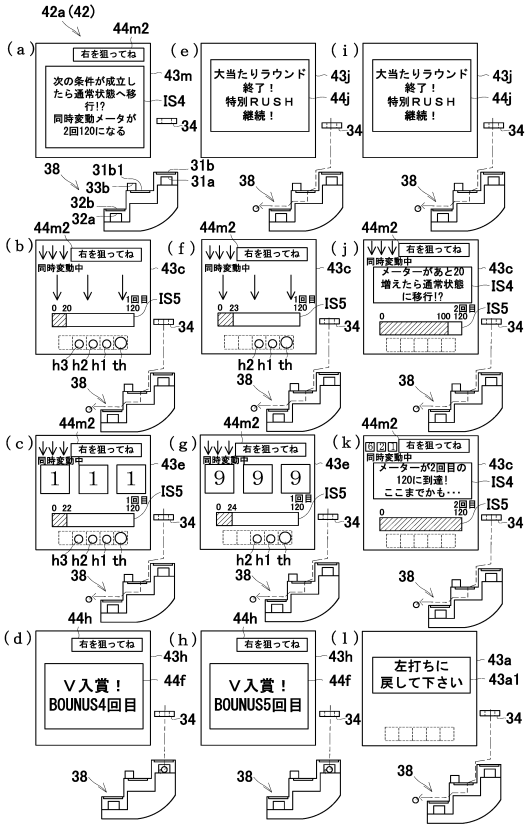
【図３２２】

【Fig.322】



【図３２３】

【Fig.323】



【図３２４】

【Fig.324】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態	時短状態の終期
150 300 450	0～2	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
	3～12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
	13～27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
	28～47				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常		なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態	時短の終期
150 300 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常		なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～2	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	3～12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	13～27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	28～86				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	87～99	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）		なし

【図３２５】

【Fig.325】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル（時短状態中）

普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～13 84～97 168～181	○
14～83 98～167 182～250	×

（ｂ）普通当たり抽選用テーブル（非時短状態中）

普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～250	×

（ｃ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～125	3	－
	126～225	4	
	226～250	5	
時短A状態	0～125	3	0．9
	126～225	4	
	226～250	5	
時短B状態	0～125	1	0．9
	126～225	2	
	226～250	3	

【図３２６】

【Fig.326】

（ａ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

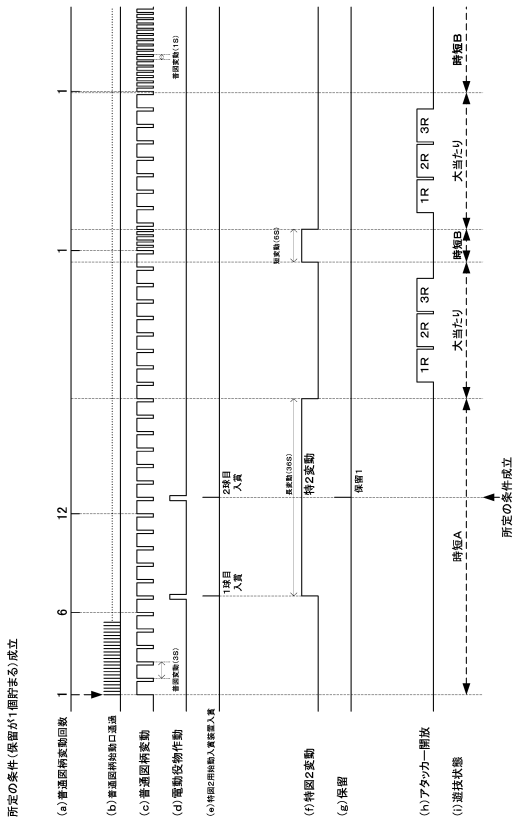
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300，450	0～99	0～250	0～240	大当たり長変動（30秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	0～99	0～250	0～200	小当たり長変動パターンA（36秒）
			201～231	小当たり長変動パターンB（42秒）
			231～240	小当たり長変動パターンC（48秒）
0，1	0～99	0～250	0～240	ハズレ長変動（30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300，450	0～99	0～250	0～240	大当たり短変動（6秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	0～99	0～250	0～240	小当たり短変動（6秒）
0，1	0～99	0～250	0～240	ハズレ短変動（6秒）

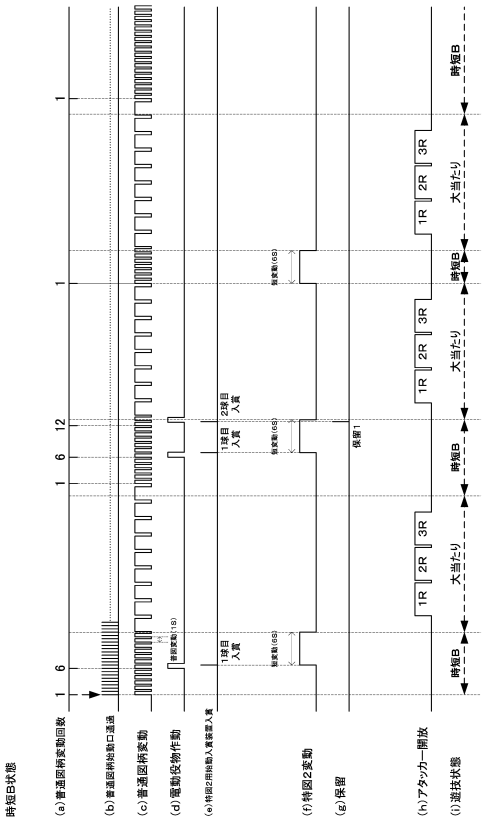
【図３２７】

【Fig.327】



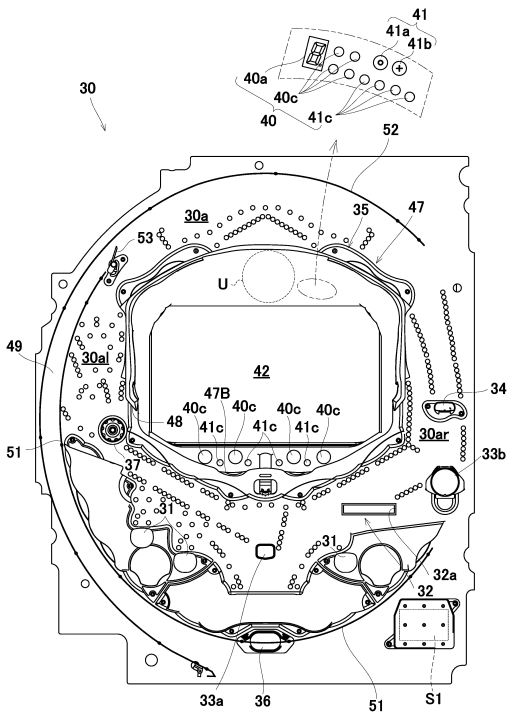
【図３２８】

【Fig.328】



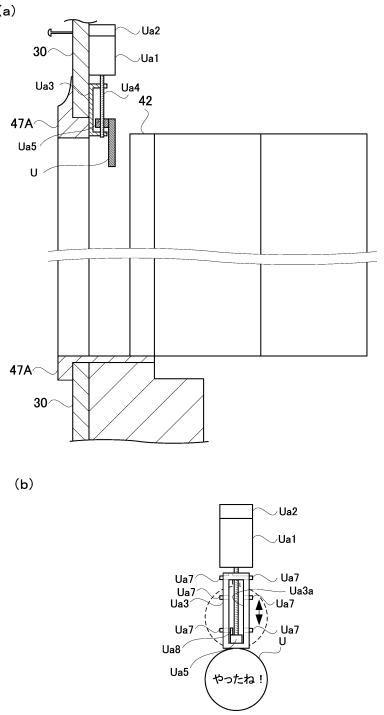
【図３２９】

【Fig.329】



【図３３０】

【Fig.330】



【図３３１】

【Fig.331】

特図1，特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短継続回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～49	第2記号（第2大当たり）	1～9	8R確変＋時短	10	25	確変：次回の大当たりまで時短：300回
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R時短	10	25	時短：300回

【図３３２】

【Fig.332】

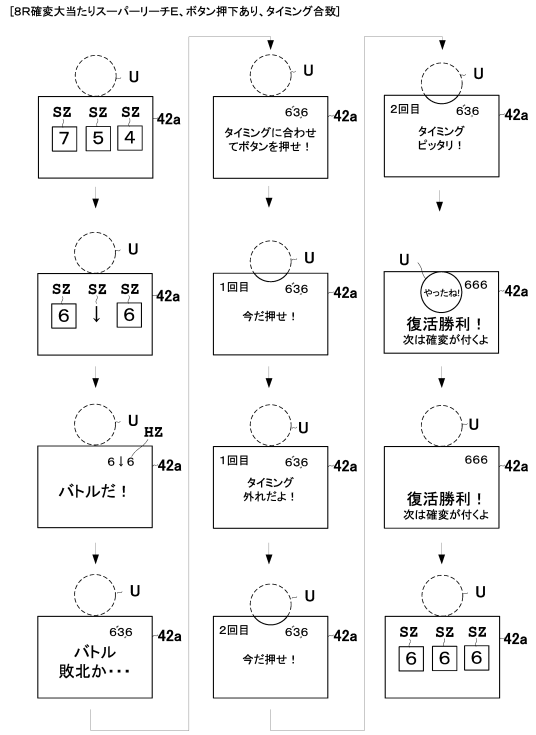
特図1，特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出/決定ボタン使用演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－/－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（100秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（100秒）	－/－
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○/○
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○/－
50～99		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－/－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（100秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（100秒）	－/－
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○/○
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○/－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－/－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－/－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－/－
		151～198	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－/－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－/－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－/－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－/－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－/－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－/－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－/－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－/－

（特図2は変動時間が半分）

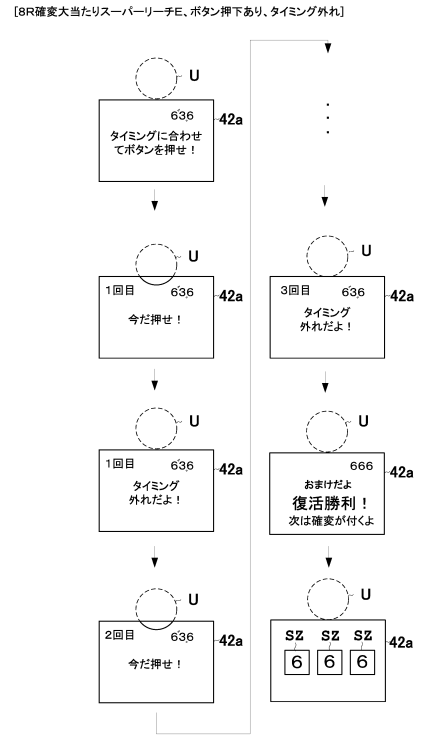
【図３３３】

【Fig.333】



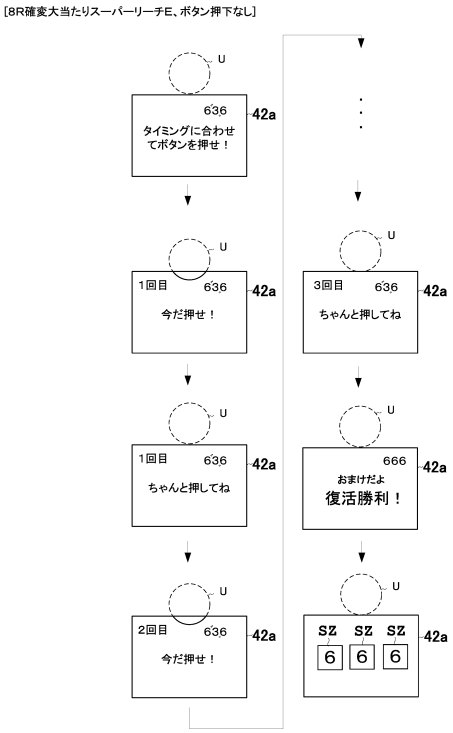
【図３３４】

【Fig.334】



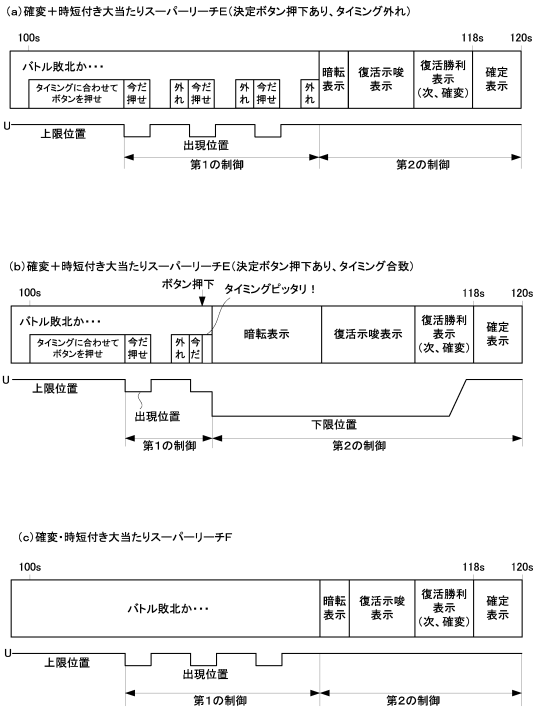
【図３３５】

【Fig.335】



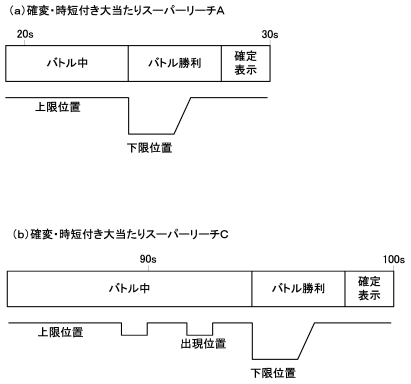
【図３３６】

【Fig.336】



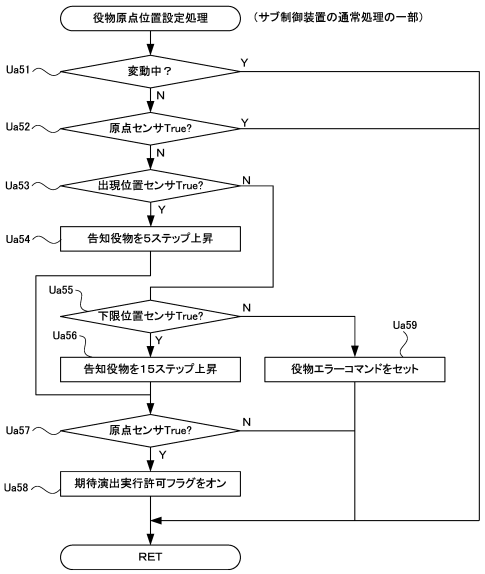
【図３３７】

【Fig.337】



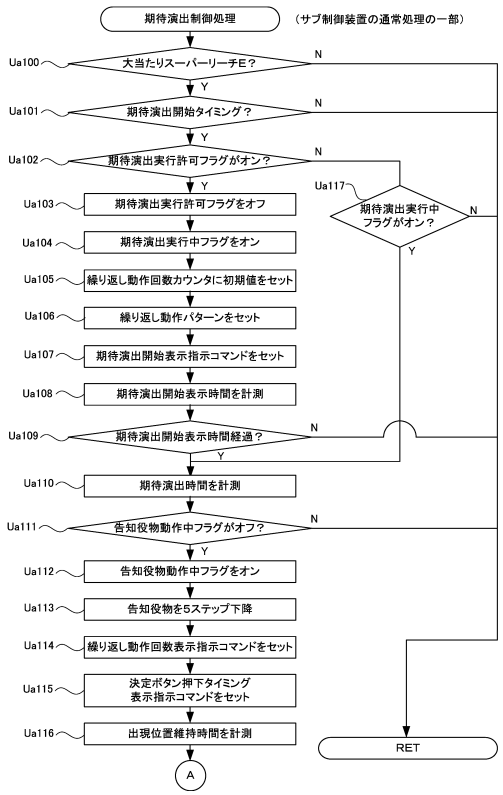
【図３３８】

【Fig.338】



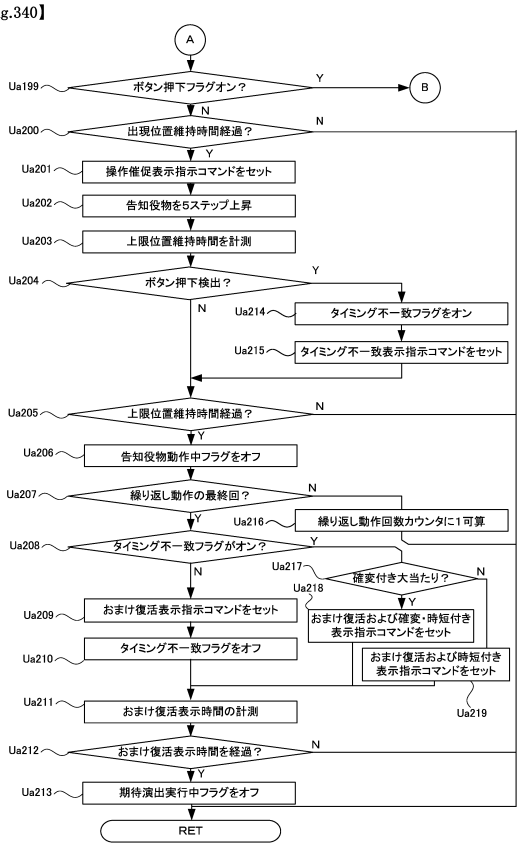
【図３３９】

【Fig.339】



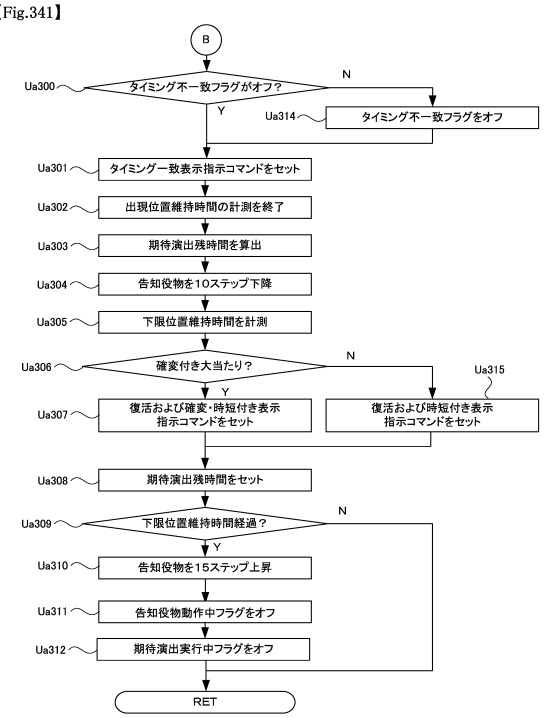
【図３４０】

【Fig.340】



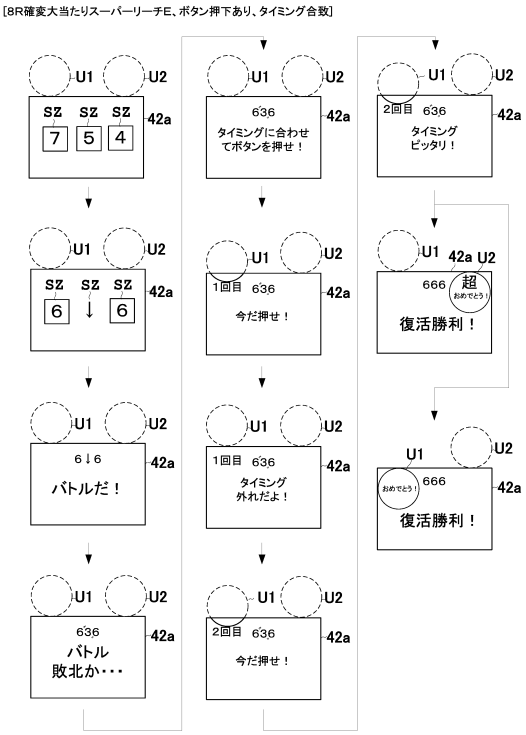
【図３４１】

【Fig.341】



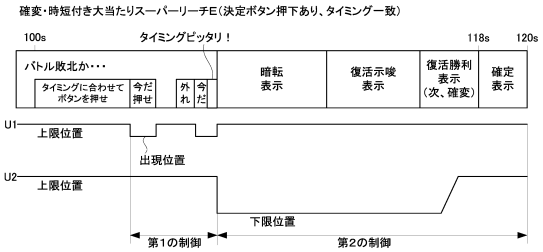
【図３４２】

【Fig.342】



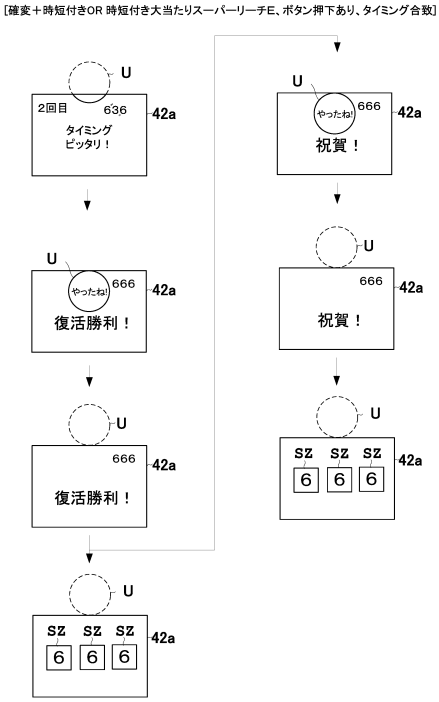
【図３４３】

【Fig.343】



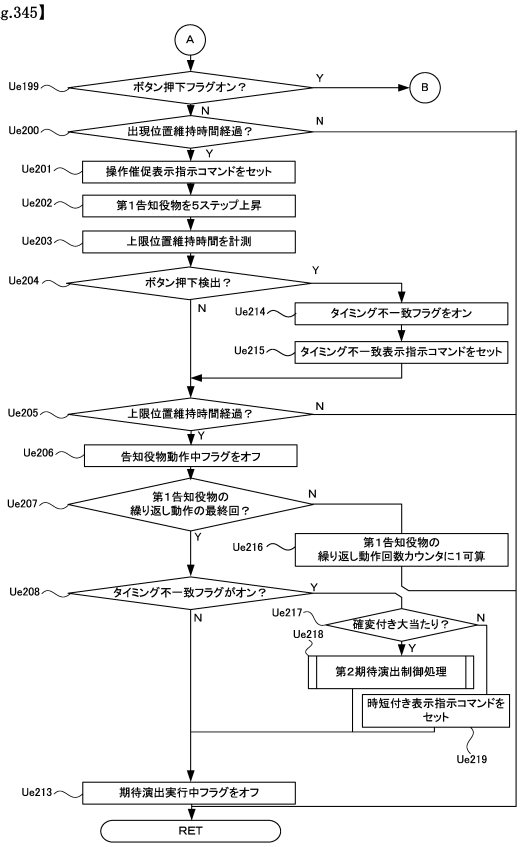
【図３４４】

【Fig.344】



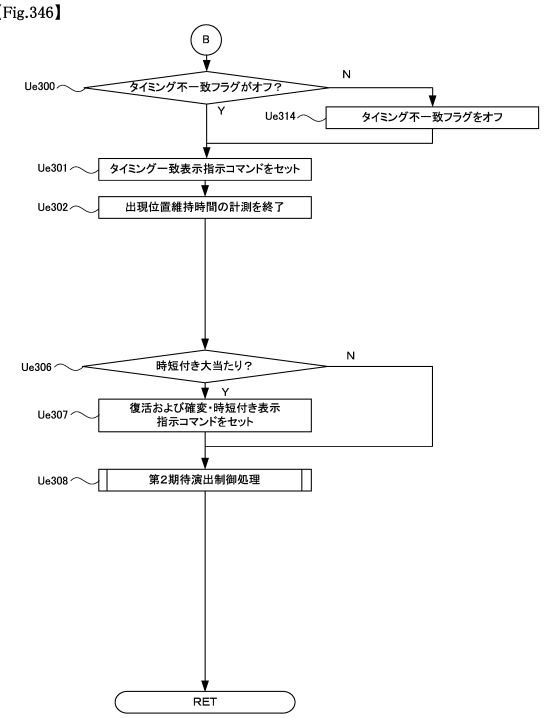
【図３４５】

【Fig.345】



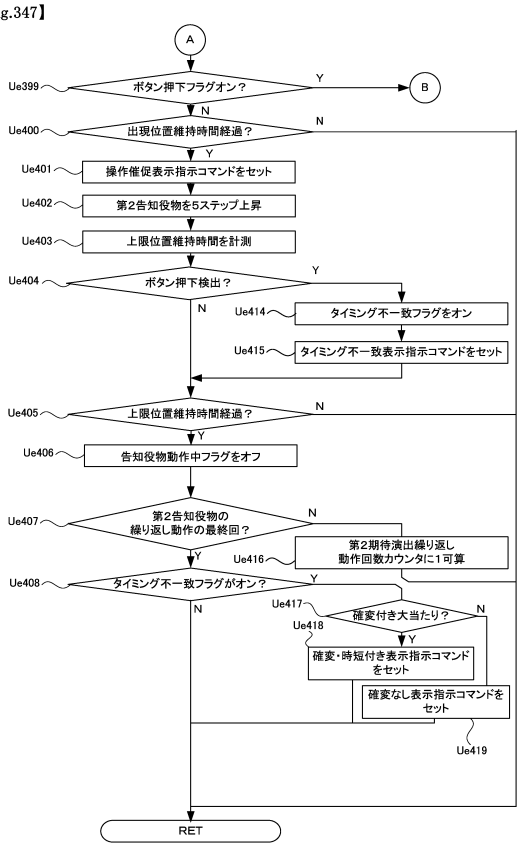
【図３４６】

【Fig.346】



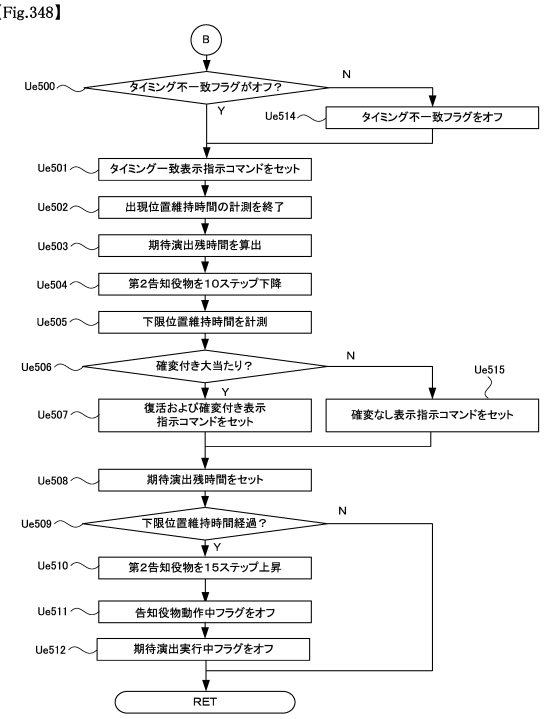
【図３４７】

【Fig.347】



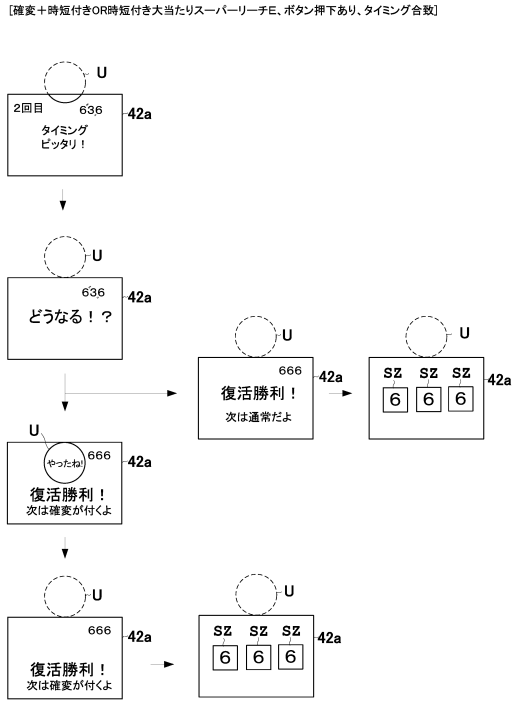
【図３４８】

【Fig.348】



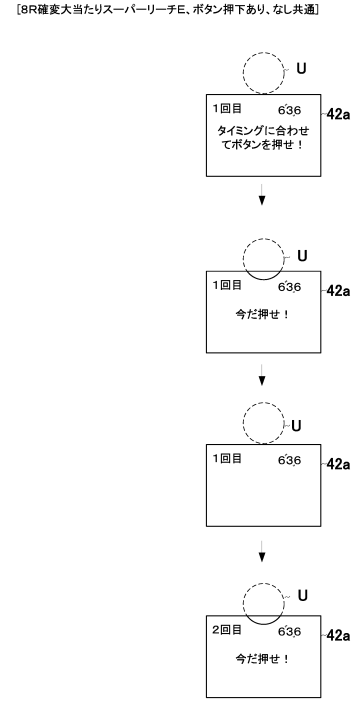
【図３４９】

【Fig.349】



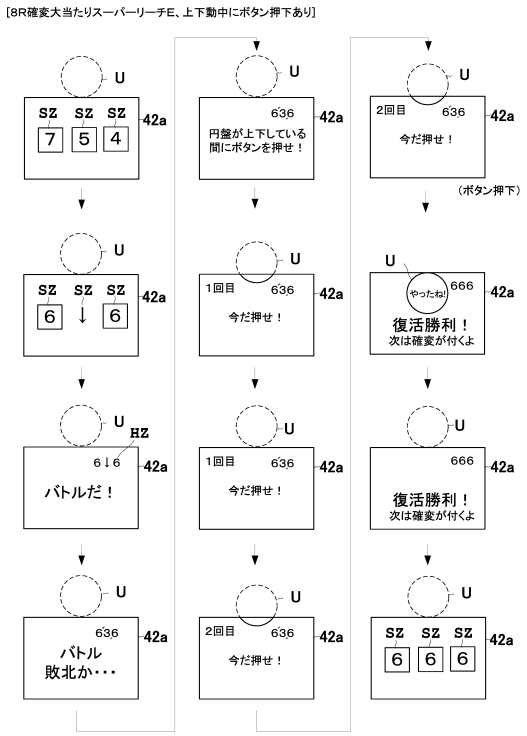
【図３５０】

【Fig.350】



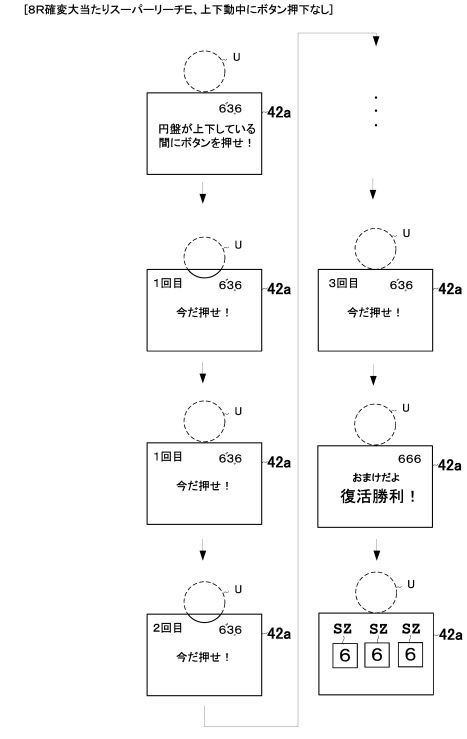
【図３５１】

【Fig.351】



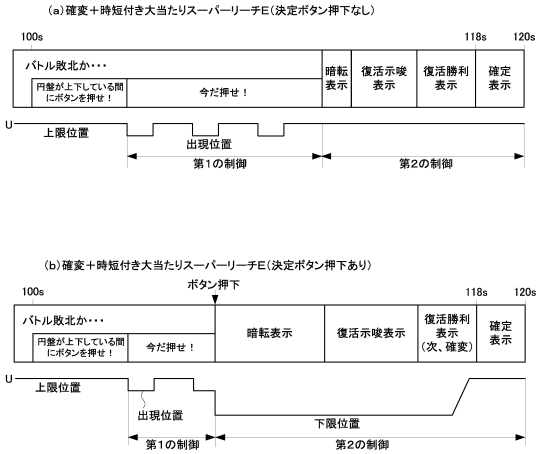
【図３５２】

【Fig.352】



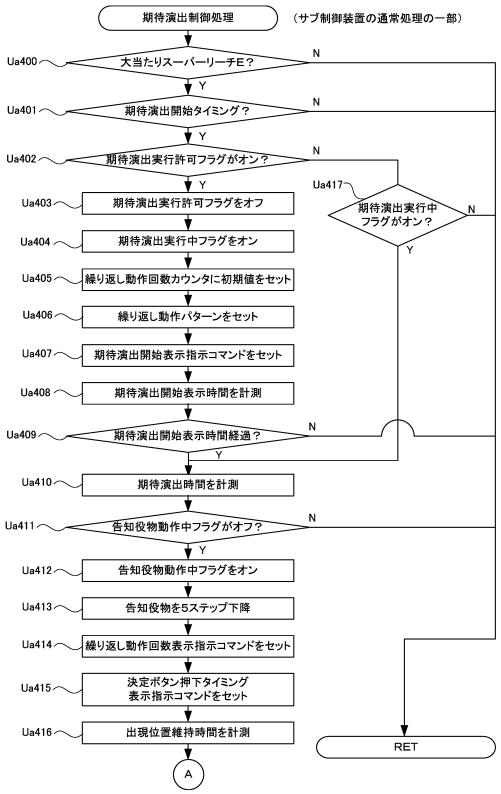
【図３５３】

【Fig.353】



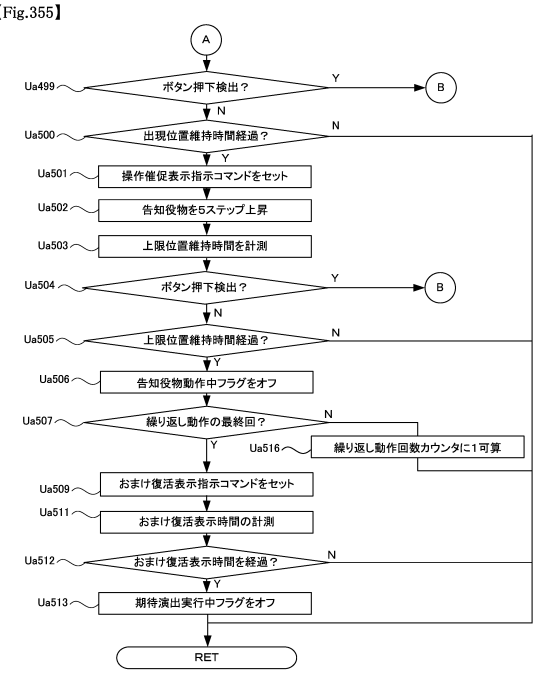
【図３５４】

【Fig.354】



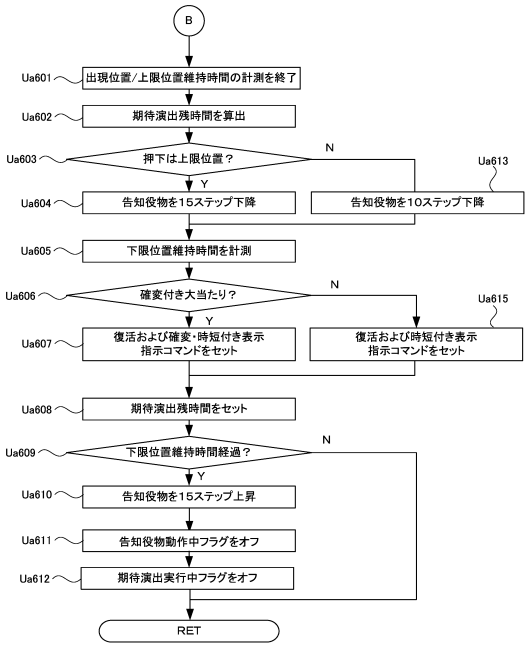
【図３５５】

【Fig.355】



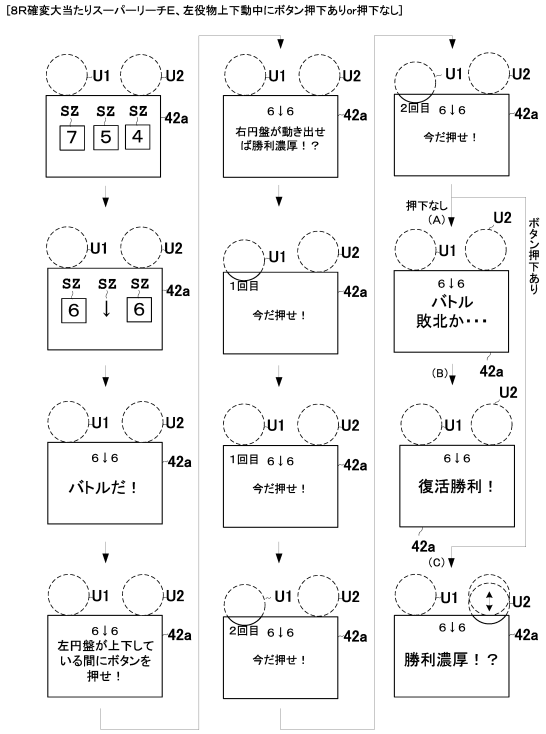
【図３５６】

【Fig.356】



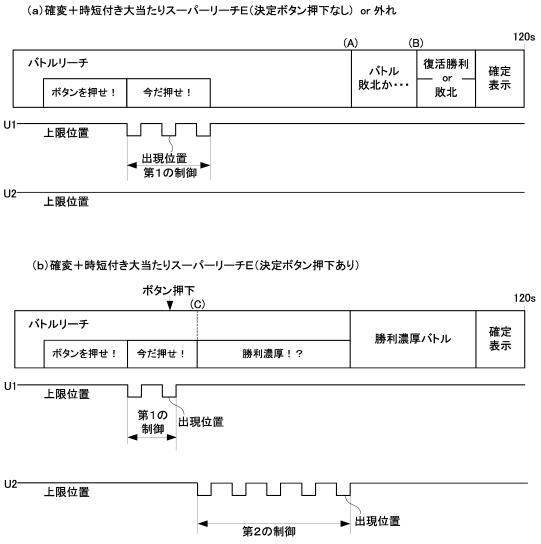
【図３５７】

【Fig.357】



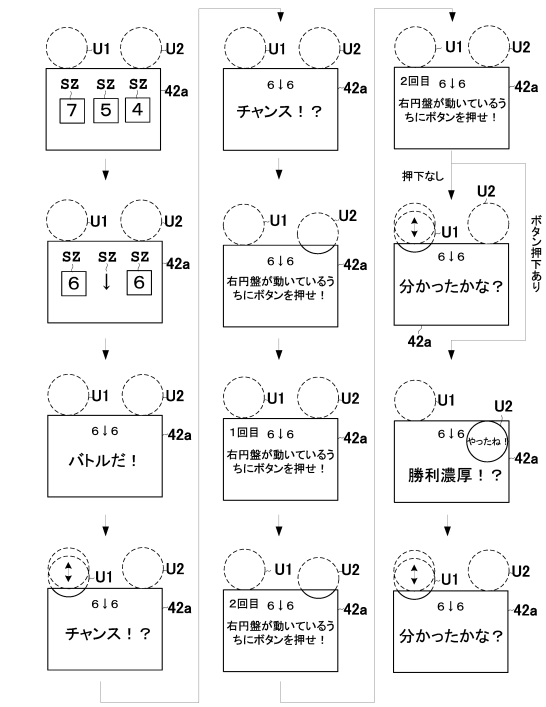
【図３５８】

【Fig.358】



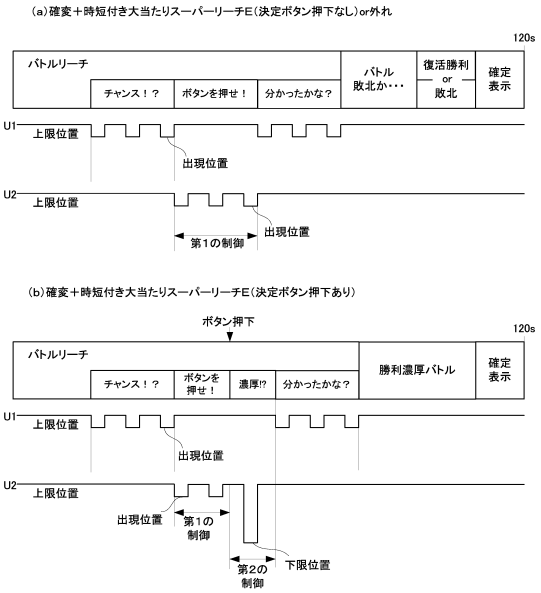
【図３５９】

【Fig.359】



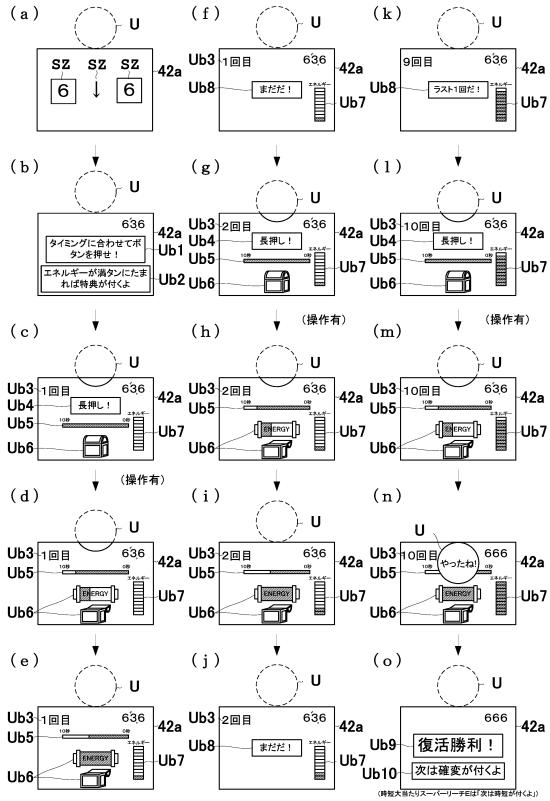
【図３６０】

【Fig.360】



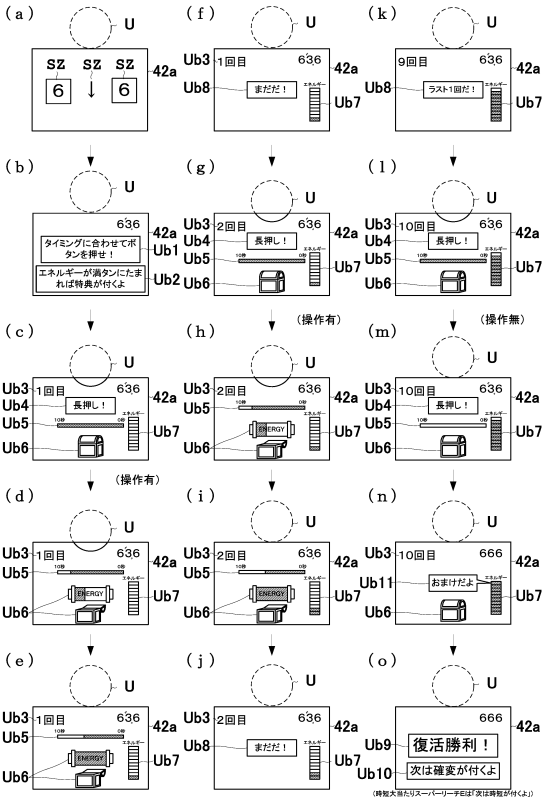
【図３６１】

【Fig.361】



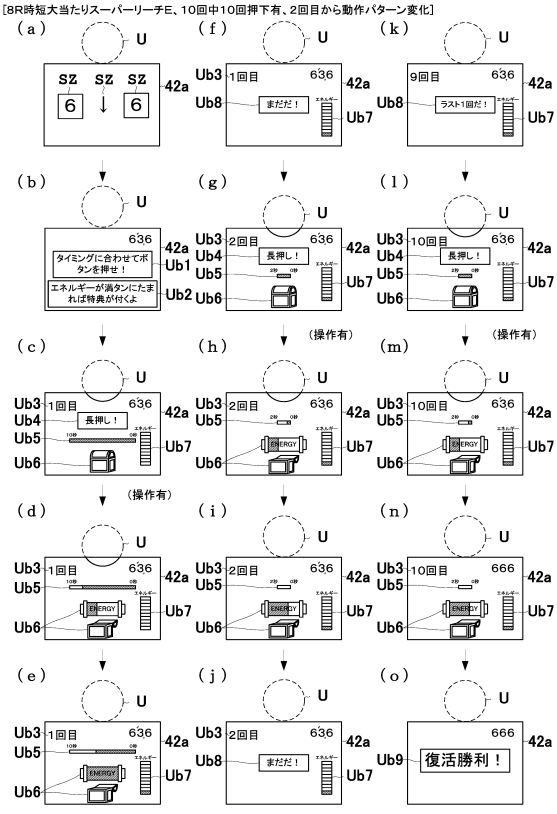
【図３６２】

【Fig.362】



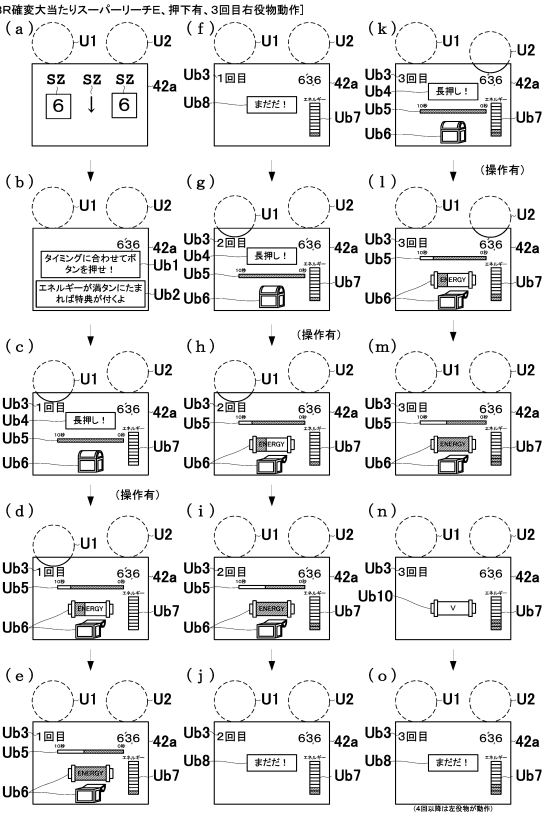
【図３６３】

【Fig.363】



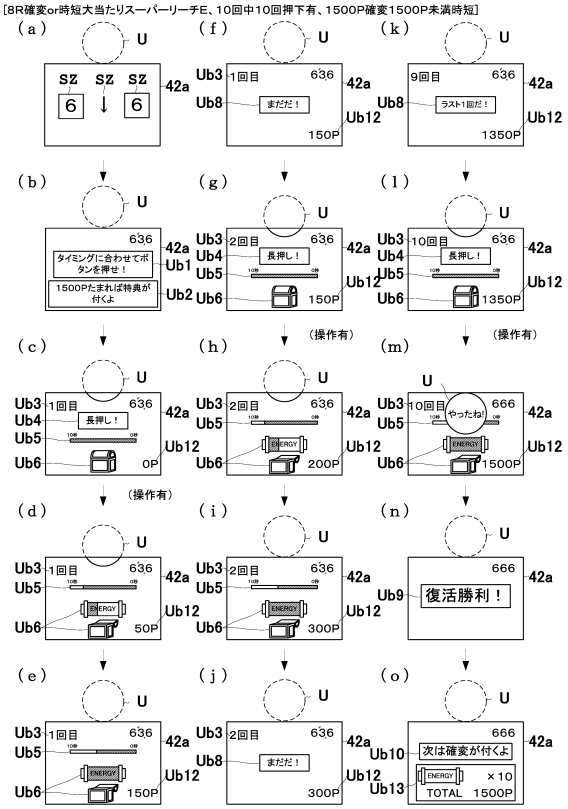
【図３６４】

【Fig.364】



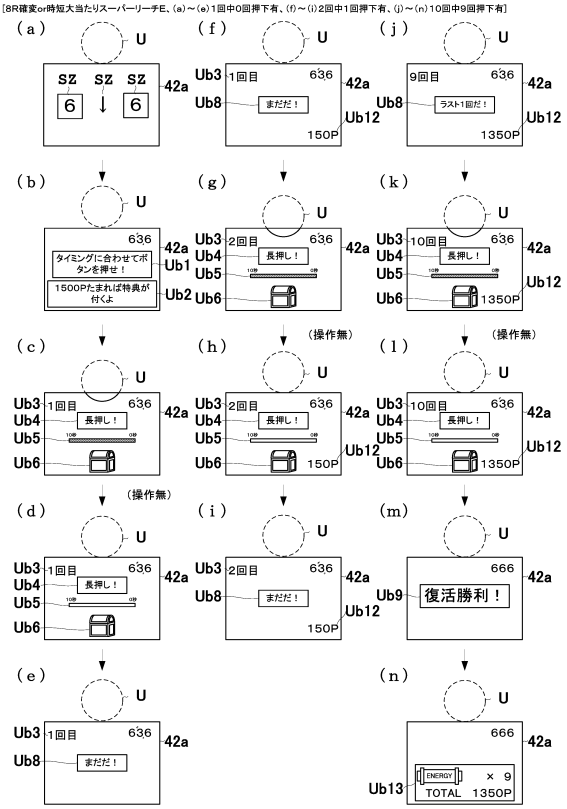
【図３６５】

【Fig.365】



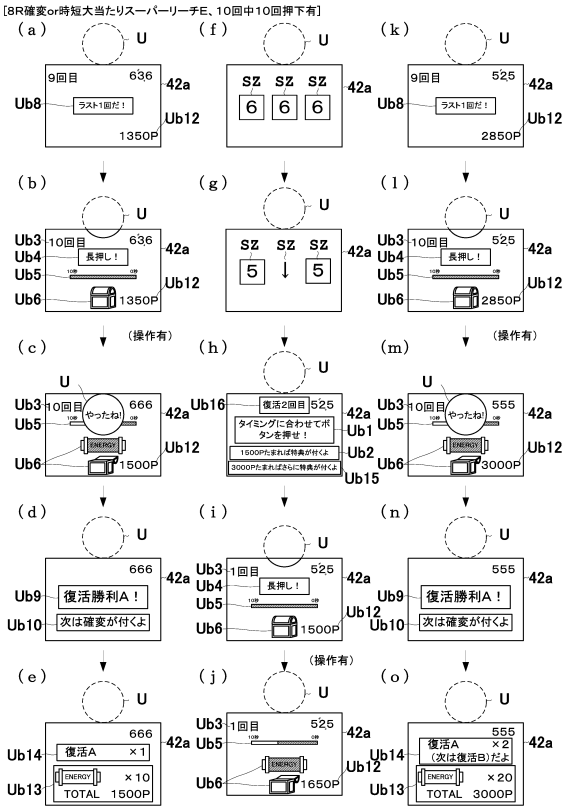
【図３６６】

【Fig.366】



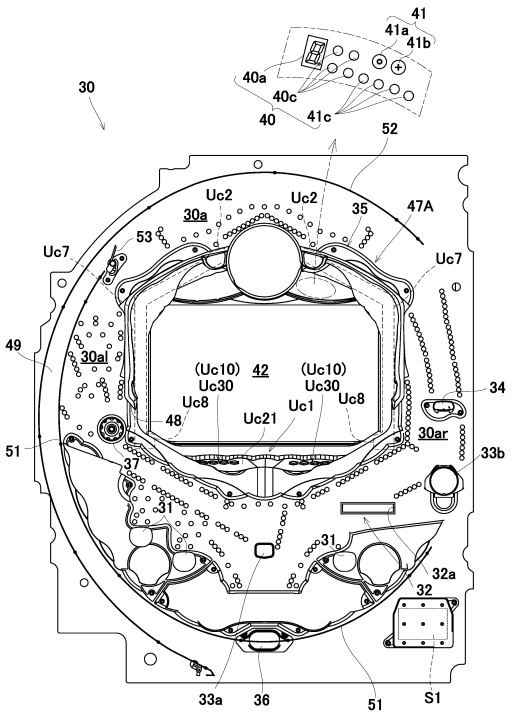
【図３６７】

【Fig.367】



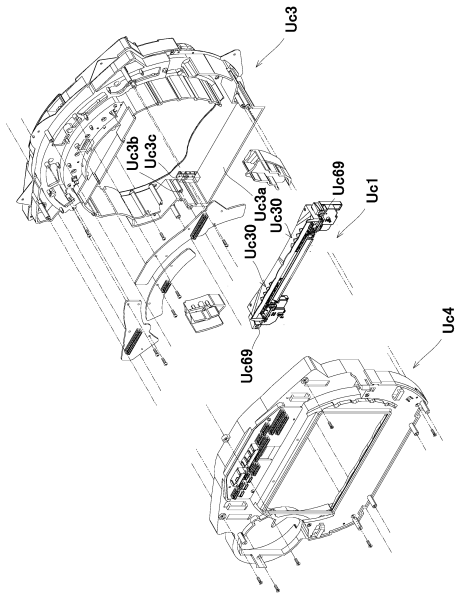
【図３６８】

【Fig.368】



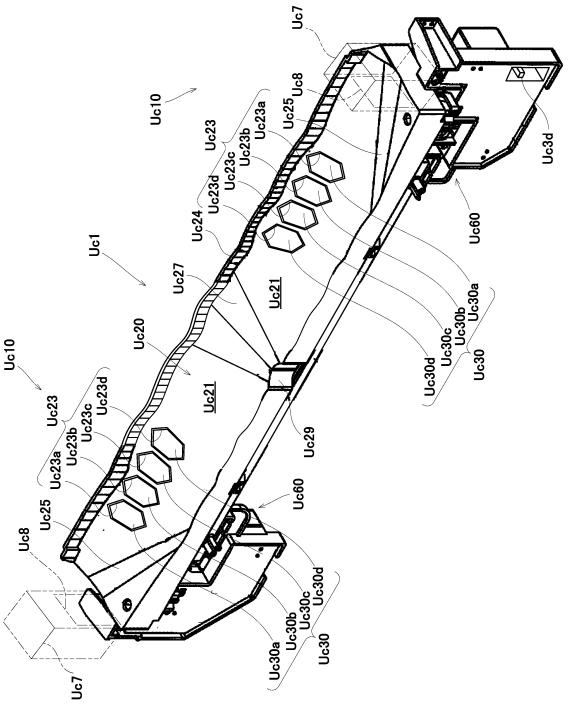
【図３６９】

【Fig. 369】



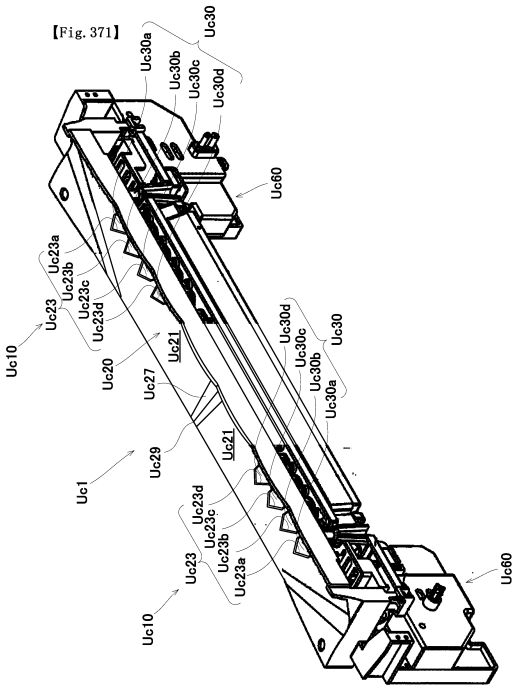
【図３７０】

【Fig. 370】



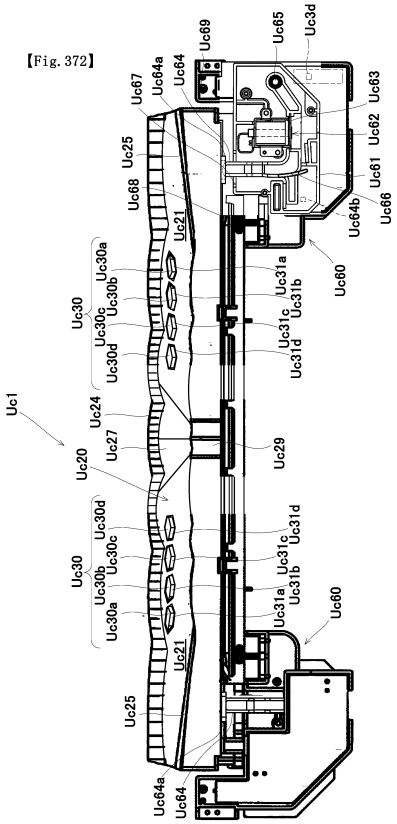
【図３７１】

【Fig. 371】



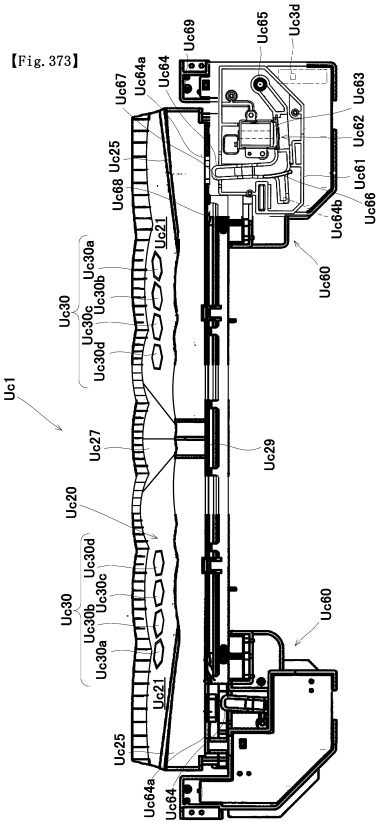
【図３７２】

【Fig. 372】



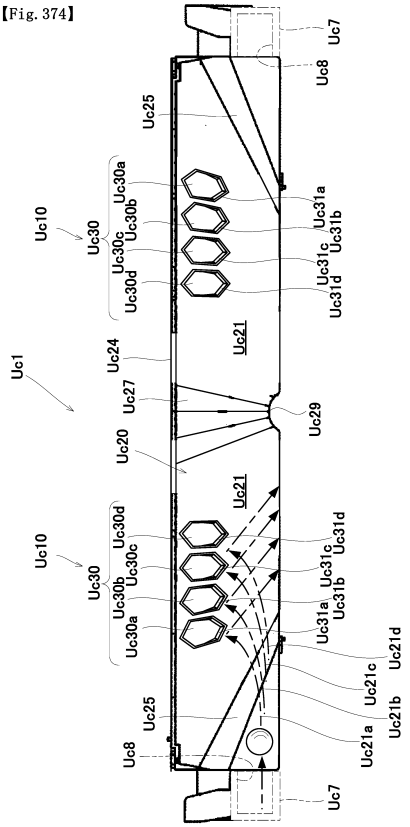
【図３７３】

【Fig. 373】



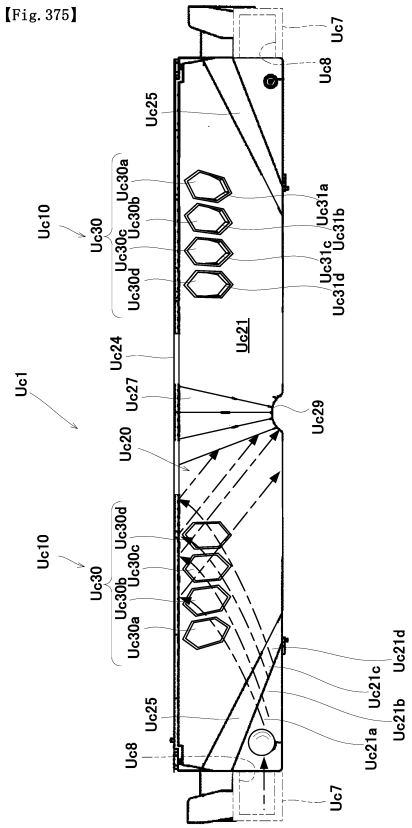
【図３７４】

【Fig. 374】



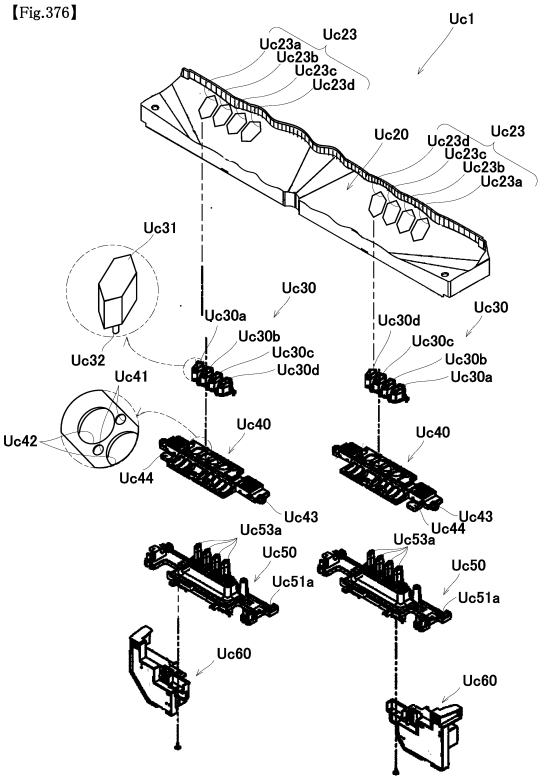
【図３７５】

【Fig. 375】



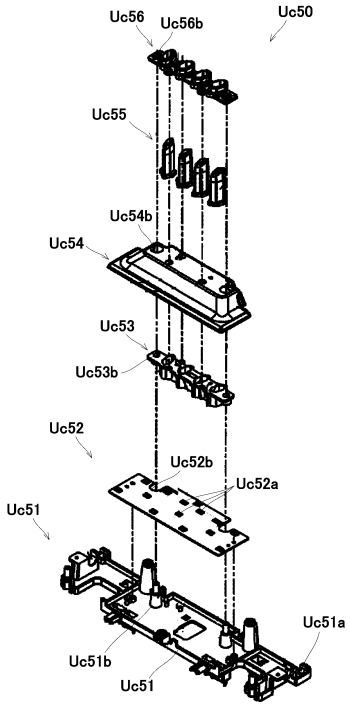
【図３７６】

【Fig. 376】



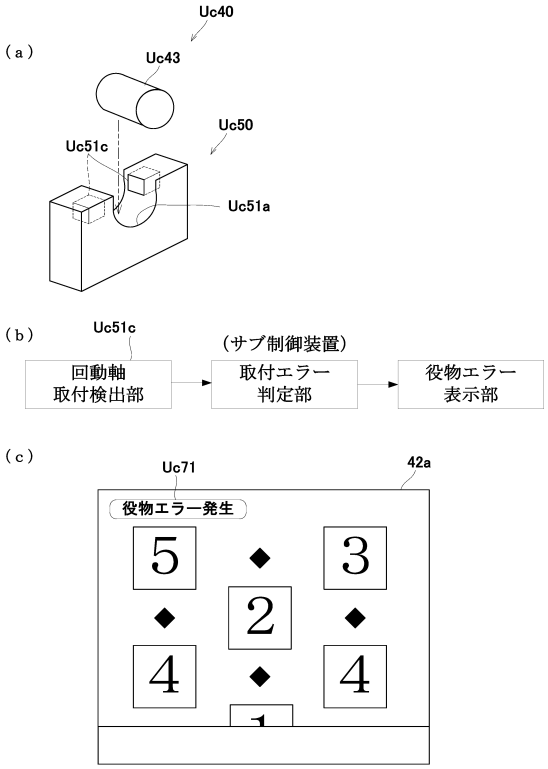
【図３７７】

【Fig.377】



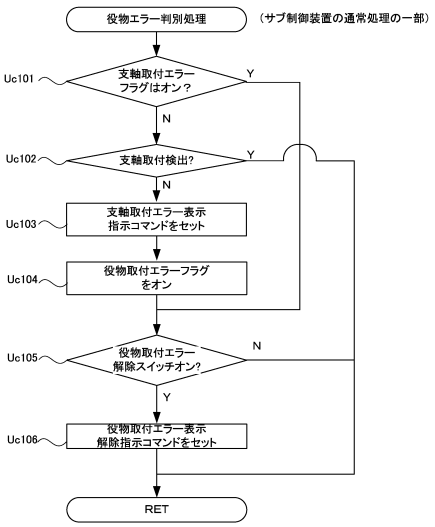
【図３７８】

【Fig.378】



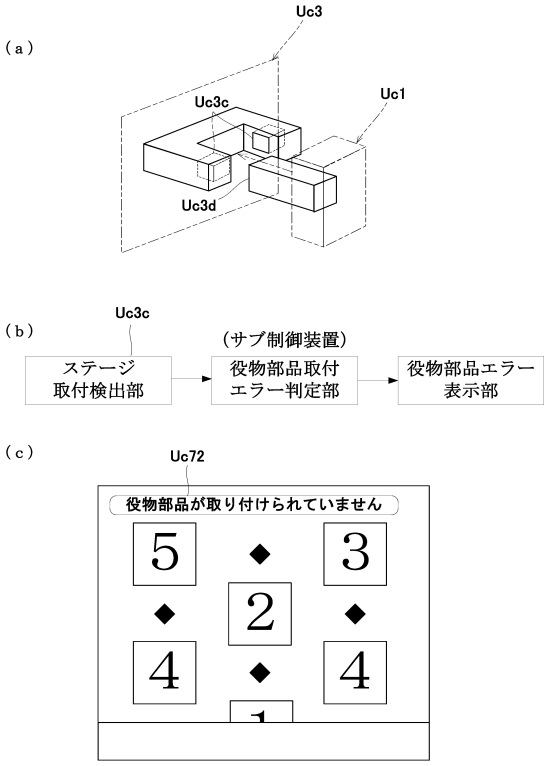
【図３７９】

【Fig.379】



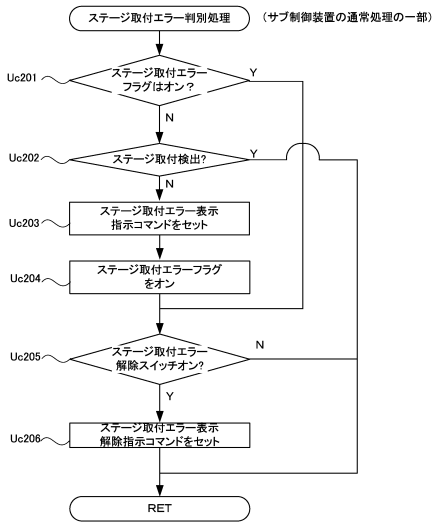
【図３８０】

【Fig.380】



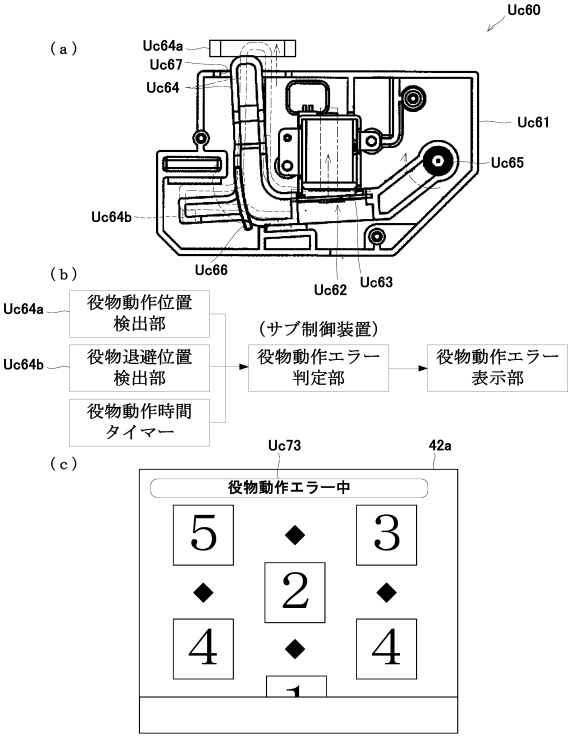
【図３８１】

【Fig.381】



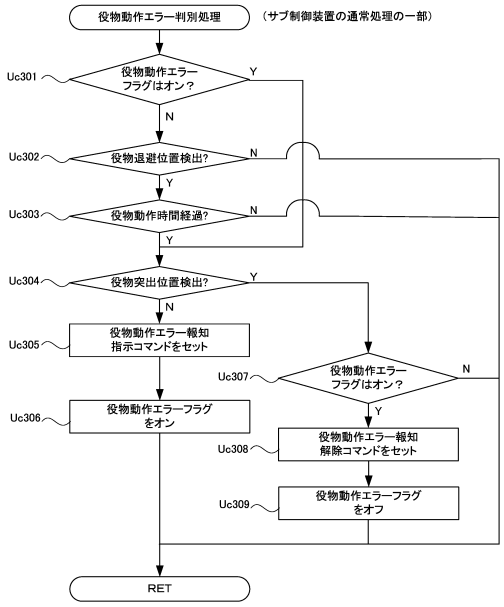
【図３８２】

【Fig.382】



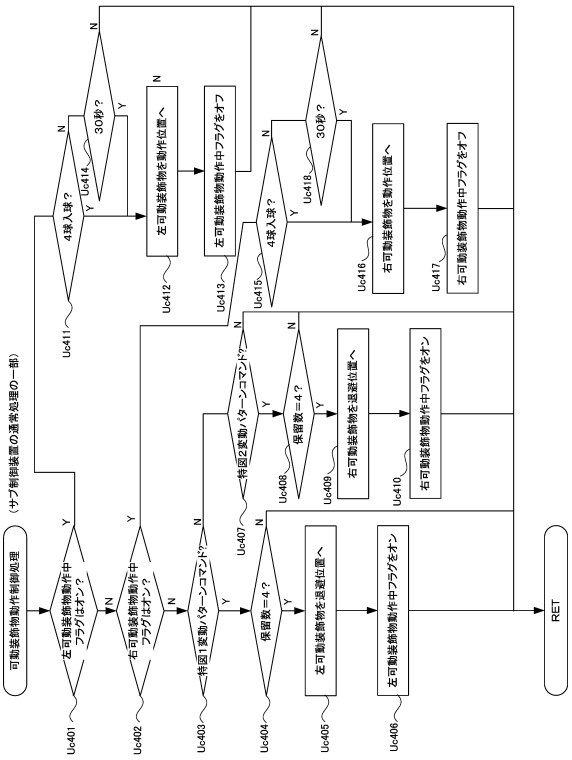
【図３８３】

【Fig.383】



【図３８４】

【Fig.384】



【図３８５】

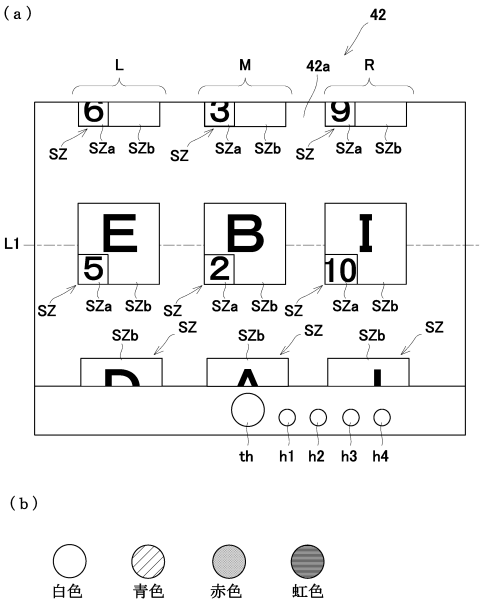
【Fig.385】

＜主装飾図柄・決め台詞対応テーブル＞

主装飾図柄	数字部	装飾部	決め台詞			
			左停止時	外れ時	リーチ時	当たり時
A 1	1	A	A見参	無念	リーチ也	感涙
B 2	2	B	Bが来たよ	ざんねん	リーチよ	やったね
C 3	3	C	Cだよ	ざんねんだよ	リーチだよ	やっただよ
D 4	4	D	Dである	ざんねんである	リーチである	当たりである
E 5	5	E	Eを待ってたよね	ざんねんだったね	リーチになったね	当たりが来たね
F 6	6	F	Fですわよ	ざんねんですわ	リーチですわよ	当たりですわよ
7	7					
G 8	8	G	Gが来たからね	ざんねんだね	リーチ来たからね	当たりだね
H 9	9	H	Hのこと好き？	ハズレ嫌い	リーチ好き？	当たり大好き
I 10	10	I	Iを愛してる？	ハズレ大嫌い	リーチ愛してる？	当たり愛してる
J 11	11	J	Jと呼んでくれ	ハズレだぜ	リーチだぜ	当たりだぜ

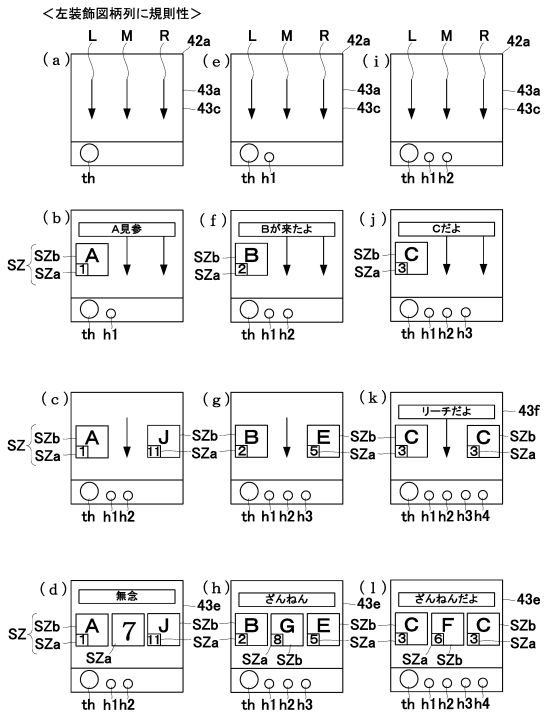
【図３８６】

【Fig.386】



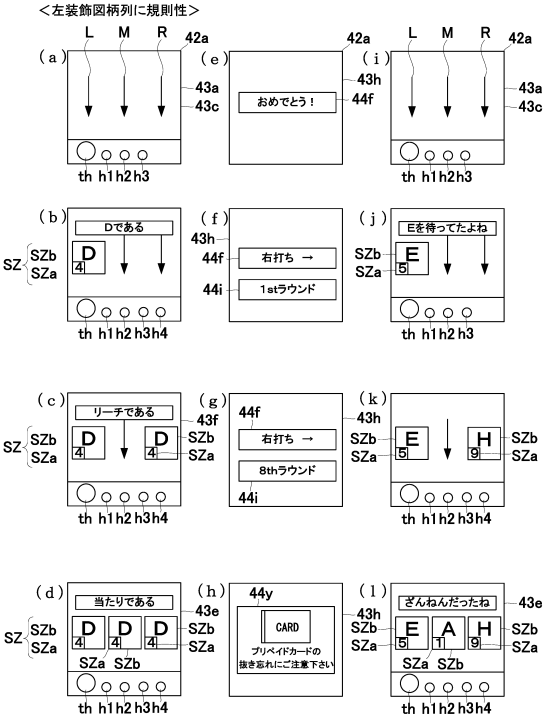
【図３８７】

【Fig.387】



【図３８８】

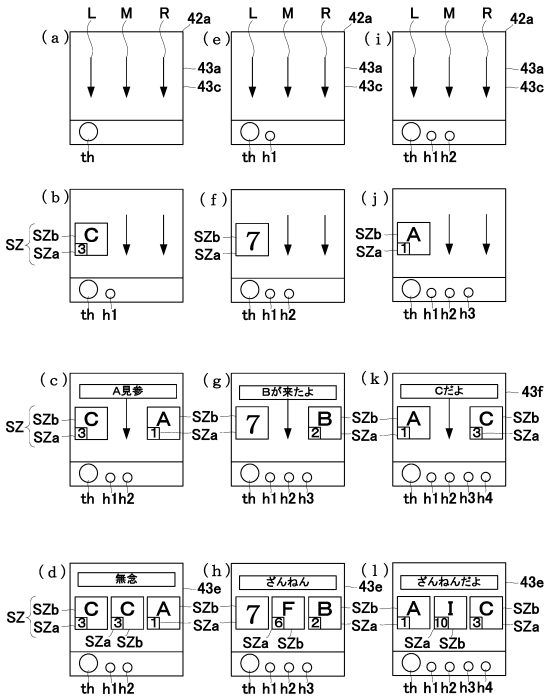
【Fig.388】



【図３８９】

【Fig.389】

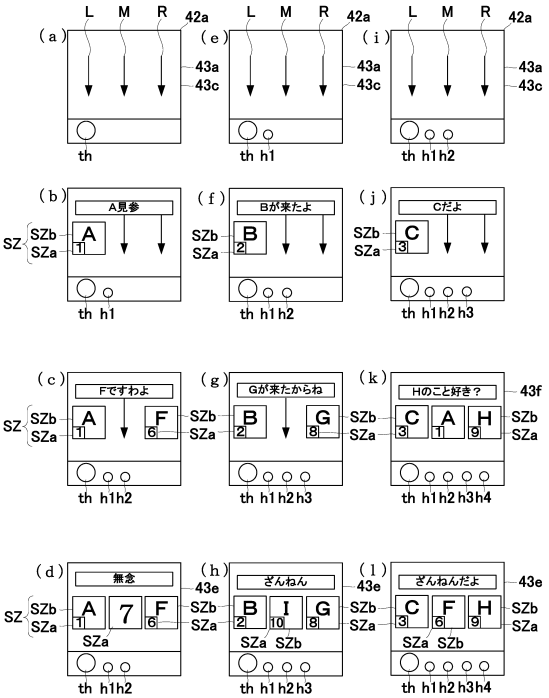
＜変形例：右装飾図柄列に規則性＞



【図３９０】

【Fig.390】

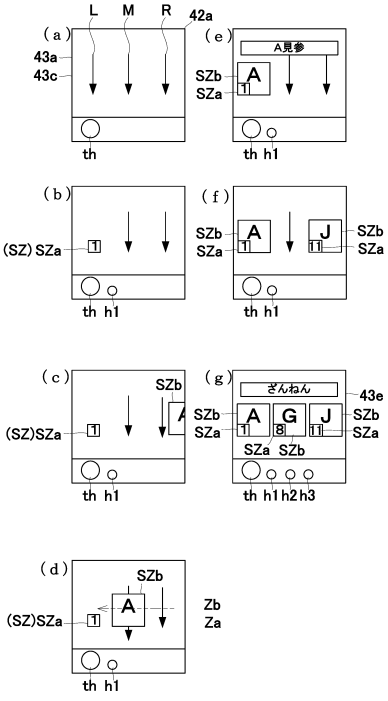
＜左装飾図柄列と右装飾図柄列に規則性＞



【図３９１】

【Fig.391】

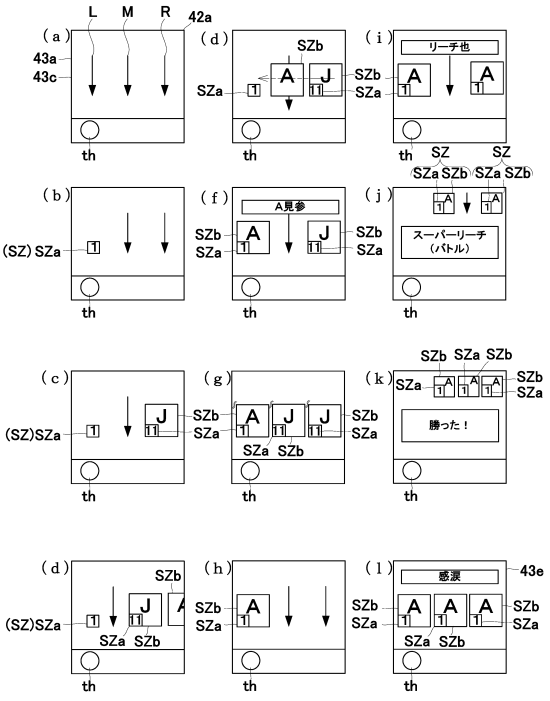
＜左装飾図柄列の停止態様＞



【図３９２】

【Fig.392】

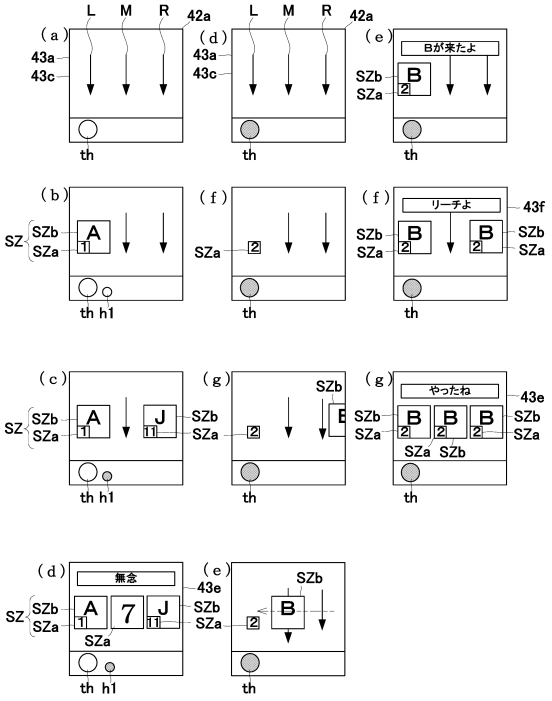
＜左装飾図柄列の異なるタイミングの停止態様＞



【図３９３】

【Fig.393】

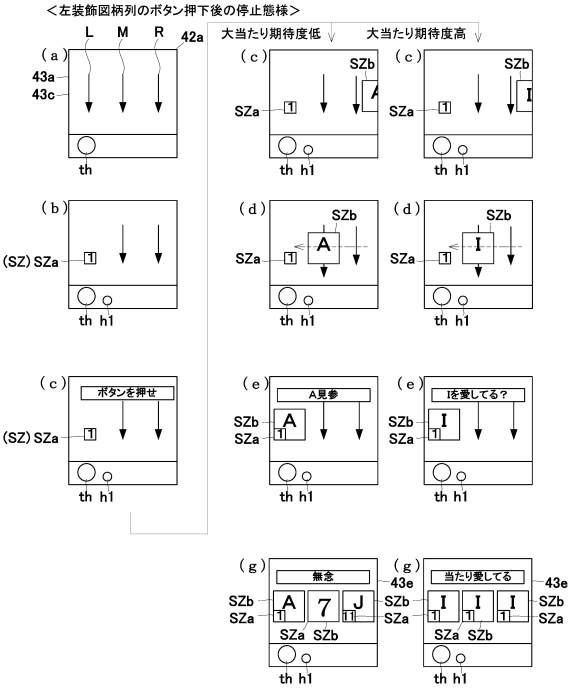
＜左装飾図柄列の高期待度での停止態様＞



【図３９４】

【Fig.394】

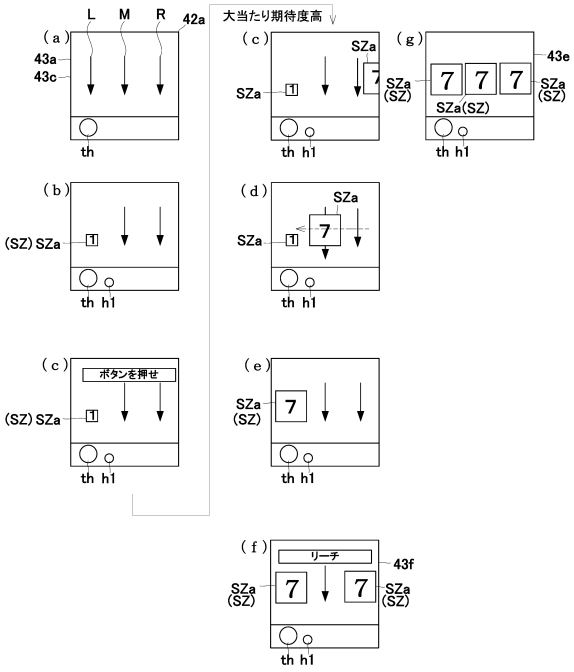
＜左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様＞



【図３９５】

【Fig.395】

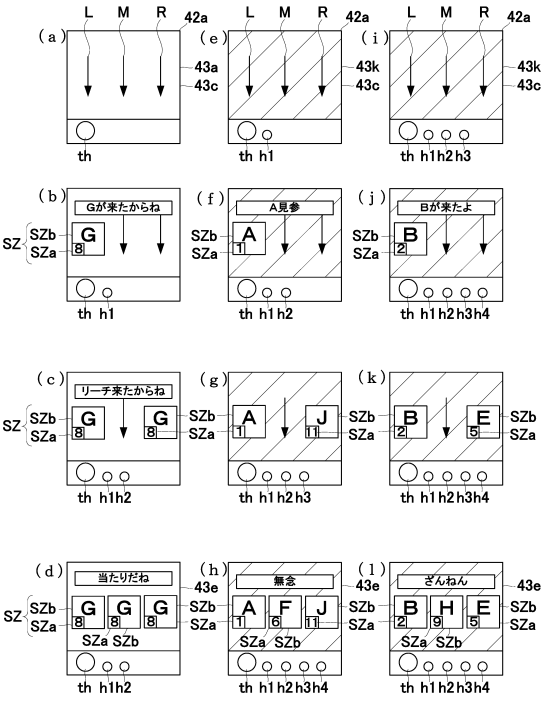
＜左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様＞



【図３９６】

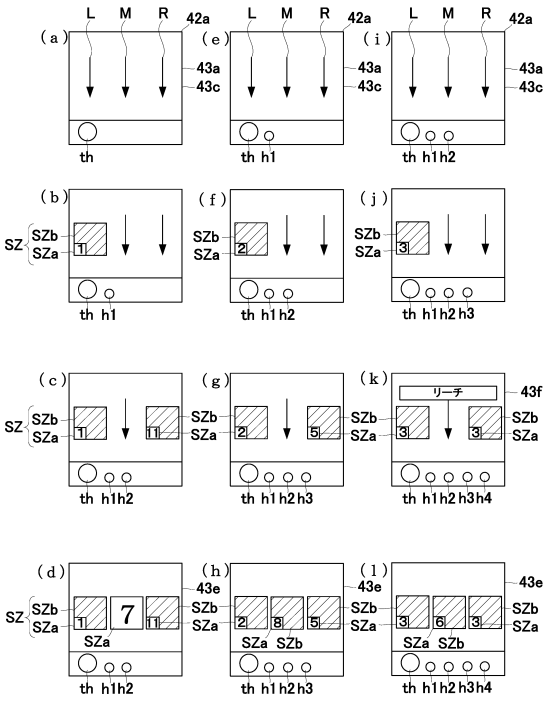
【Fig.396】

＜有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性＞



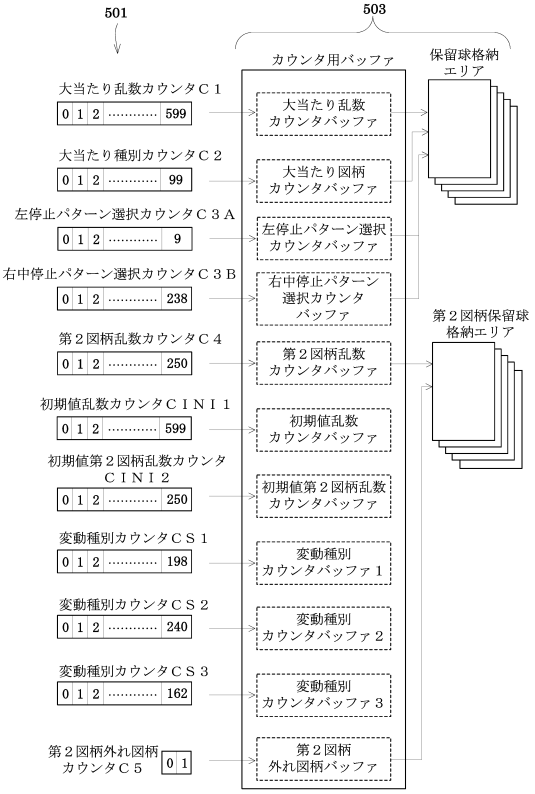
【図３９７】

【Fig.397】



【図３９８】

【Fig.398】



【図３９９】

【Fig.399】

（ａ） 特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり種別カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	8R確変	10	25	次回大当たりまで
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1～6 8～11	8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	10	25	

（ｂ） 特図２大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	8R確変	10	20	次回大当たりまで
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1～6 8～11	8R時短	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	10	20	

【図４００】

【Fig.400】

特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	決定ボタン使用演出（有：○）
0～9	0～9		170～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
			0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
			141～169	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49			0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
				121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99			0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
				190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	0	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
			171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○
				200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
		209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	○
			101～150	0～240	完全外れB（15秒）	○
			151～198	0～240	完全外れE（20秒）	○

【図４０１】

【Fig.401】

＜当たり図柄停止パターン選択用テーブル＞

大当たり種別カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	第3図柄（当たり図柄の停止パターン）
0～9	170～198	0～10	7, 7, 7
	0～169	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11
10～99	0～198	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11

【図４０２】

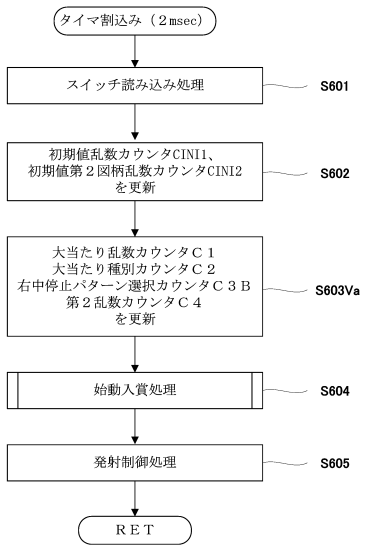
【Fig.402】

＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	第3図柄（外れ図柄の停止パターン）
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	⋮	⋮
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202～238	「1」「1」リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	⋮	⋮
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202～238	「2」「2」リーチでの前後外れパターン
9	0	11, 1, 1
	1	11, 2, 1
	2	11, 3, 1
	3	11, 4, 1
	⋮	⋮
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202～238	「11」「11」リーチでの前後外れパターン

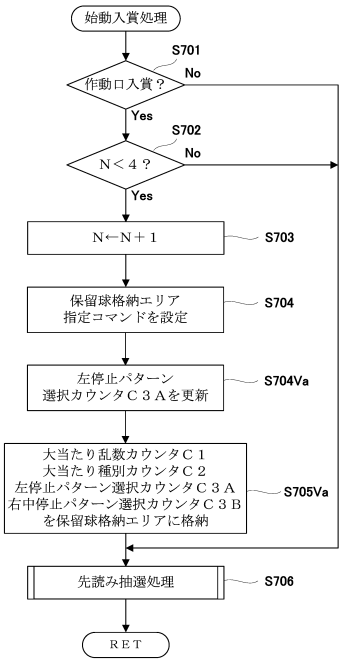
【図４０３】

【Fig.403】



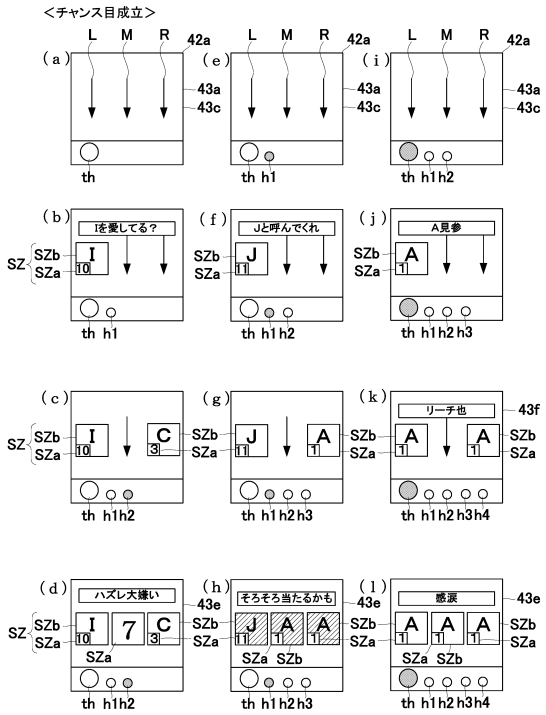
【図４０４】

【Fig.404】



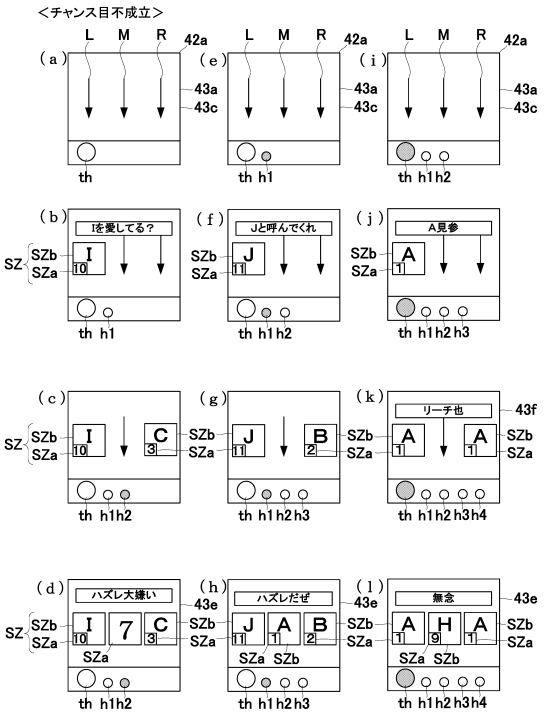
【図４０５】

【Fig.405】



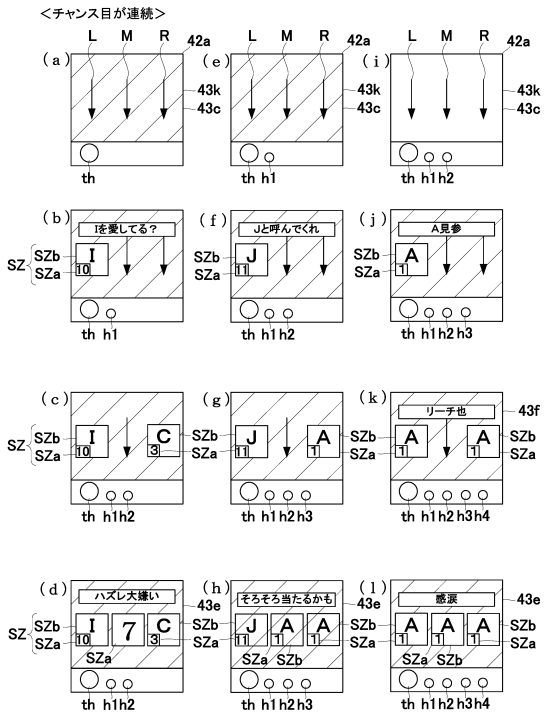
【図４０６】

【Fig.406】



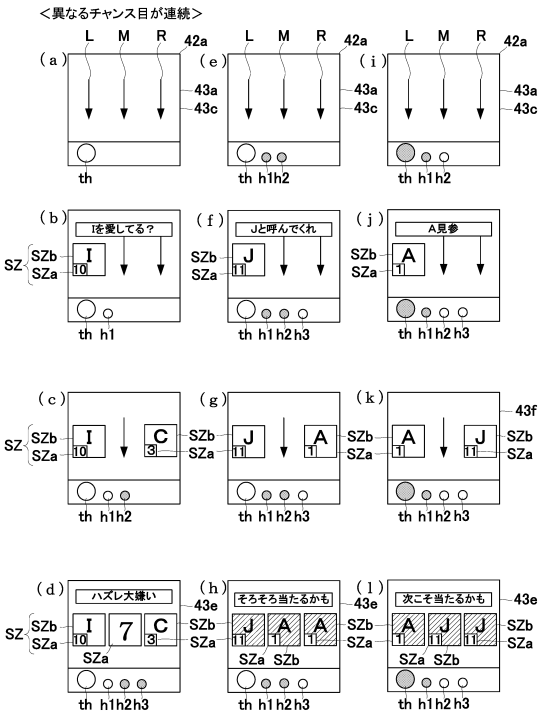
【図４０７】

【Fig.407】



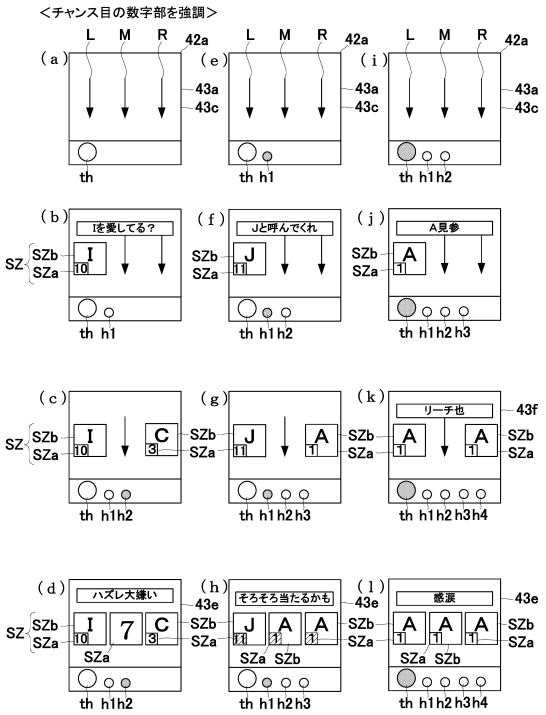
【図４０８】

【Fig.408】



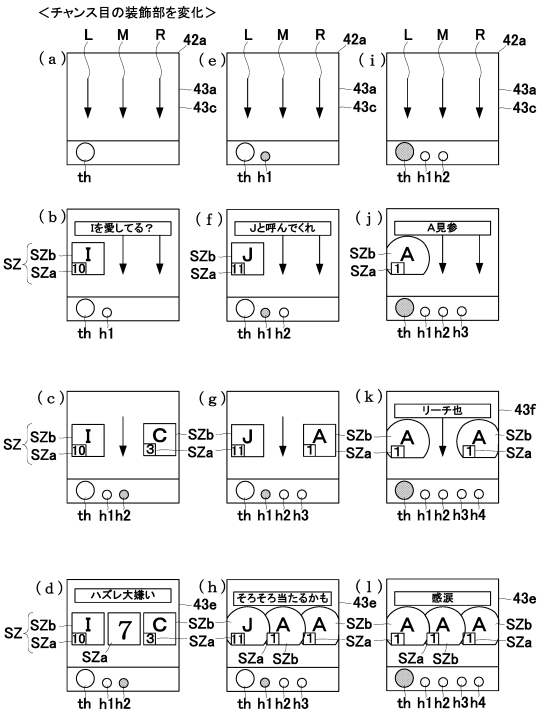
【図４０９】

【Fig.409】



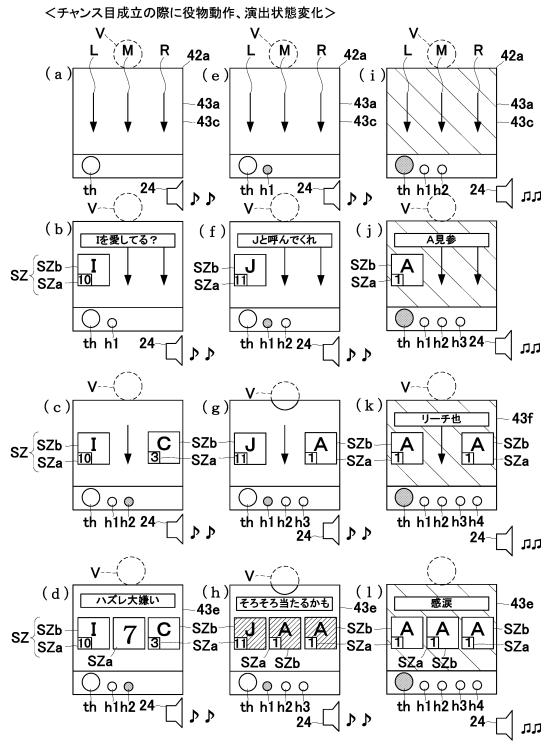
【図４１０】

【Fig.410】



【図４１１】

【Fig.411】



【図４１２】

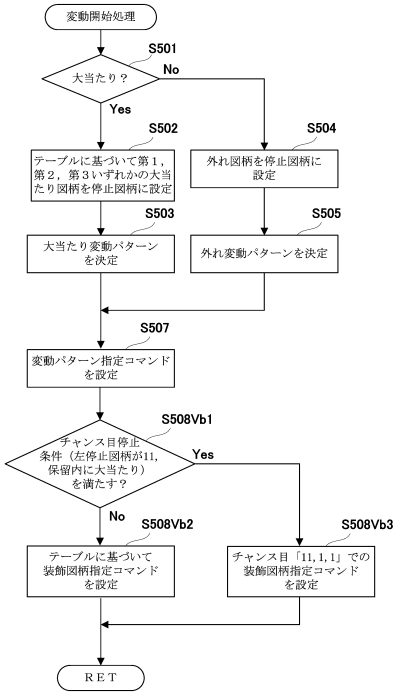
【Fig.412】

<外れ図柄停止パターン選択用テーブル>

左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	第3図柄（外れ図柄の停止パターン）
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	⋮	⋮
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202～238	「1」「1」リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	⋮	⋮
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202～238	「2」「2」リーチでの前後外れパターン
⋮	⋮	⋮
9	0	11, 2, 1
	1	11, 3, 1
	2	11, 4, 1
	3	11, 5, 1
	⋮	⋮
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202～238	「11」「11」リーチでの前後外れパターン

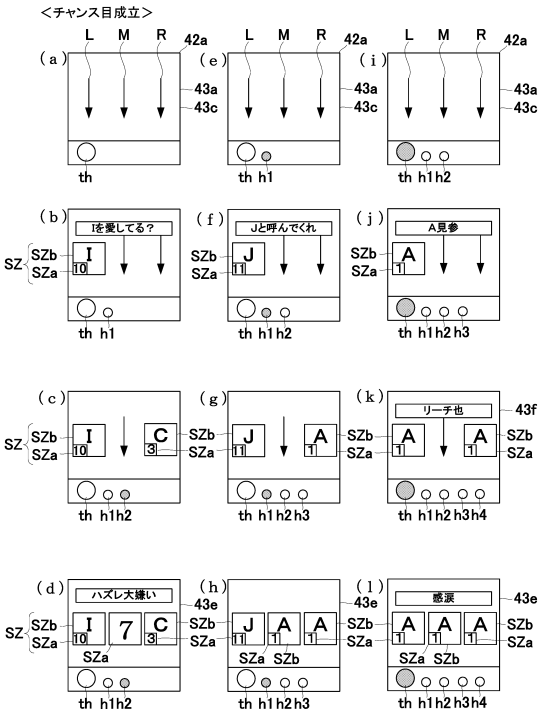
【図４１３】

【Fig.413】



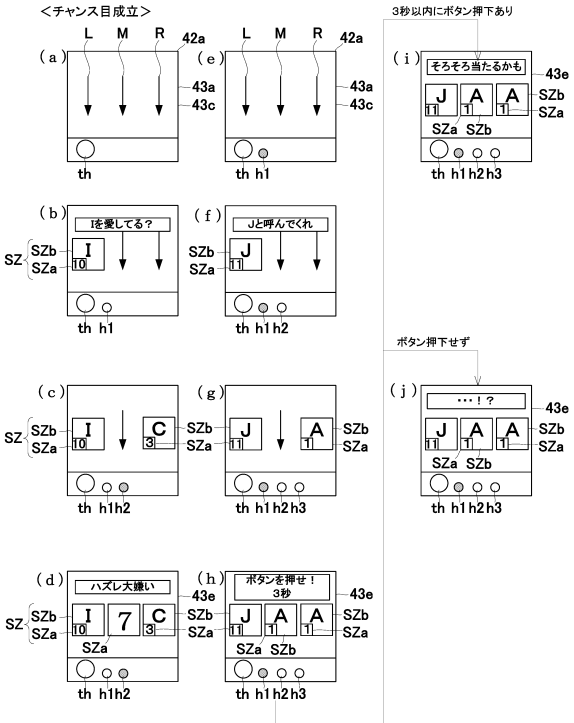
【図４１４】

【Fig.414】



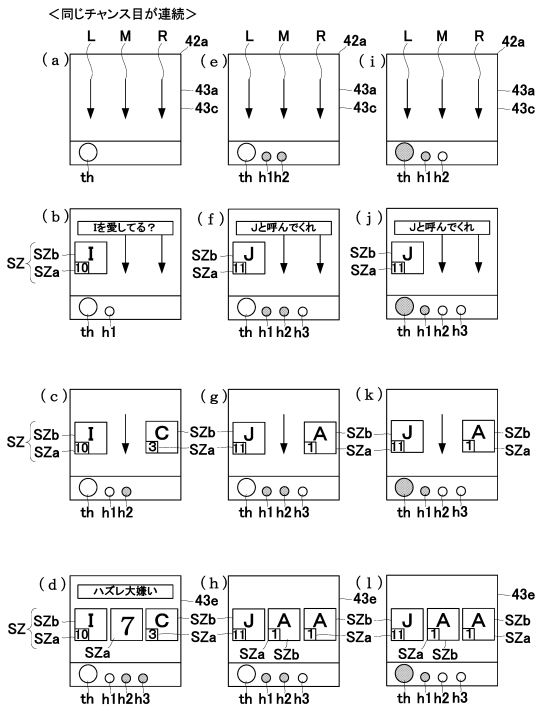
【図４１５】

【Fig.415】



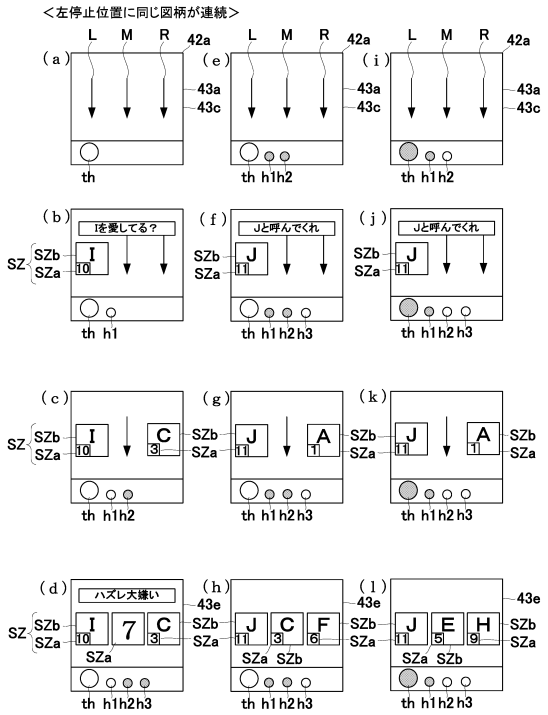
【図４１６】

【Fig.416】



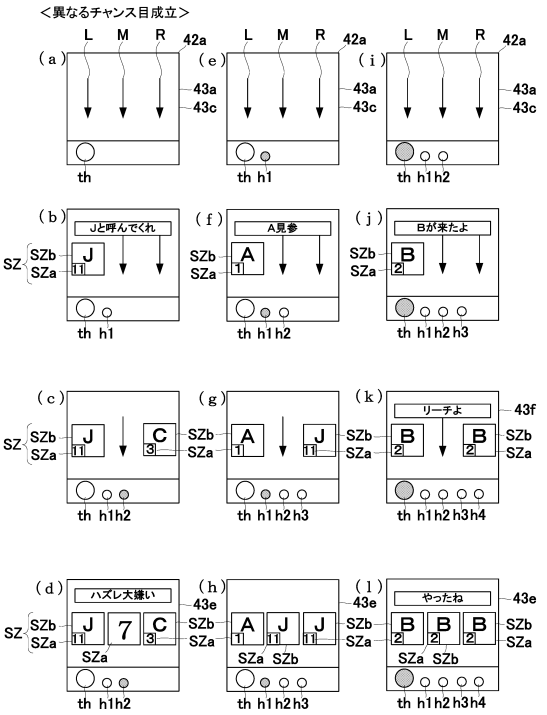
【図４１７】

【Fig.417】



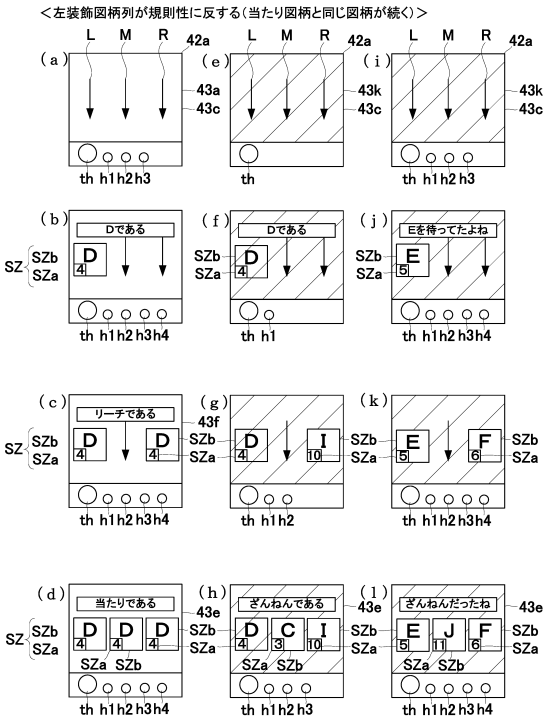
【図４１８】

【Fig.418】



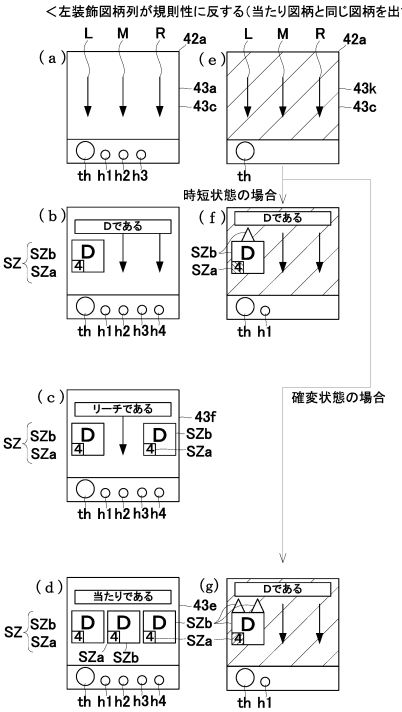
【図４１９】

【Fig.419】



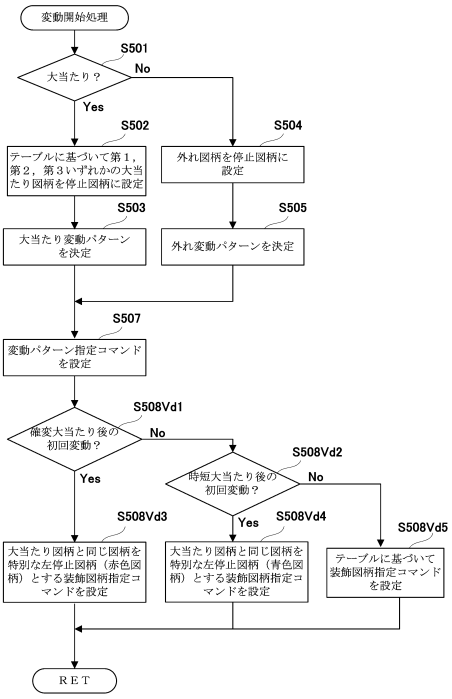
【図４２０】

【Fig.420】



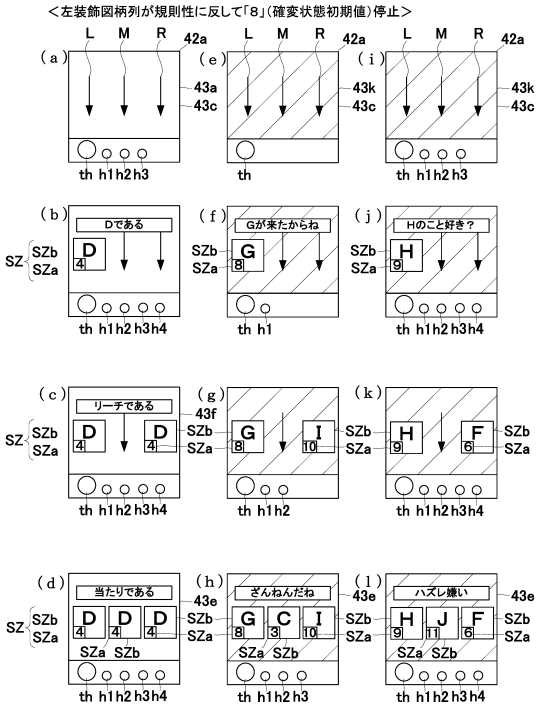
【図４２１】

【Fig.421】



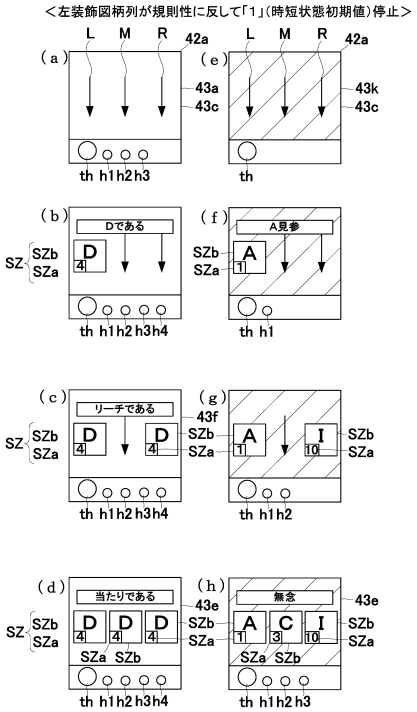
【図４２２】

【Fig.422】



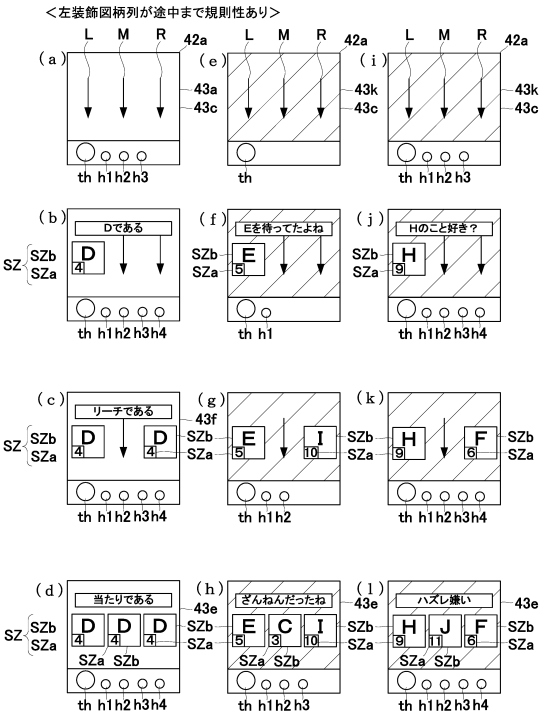
【図４２３】

【Fig.423】



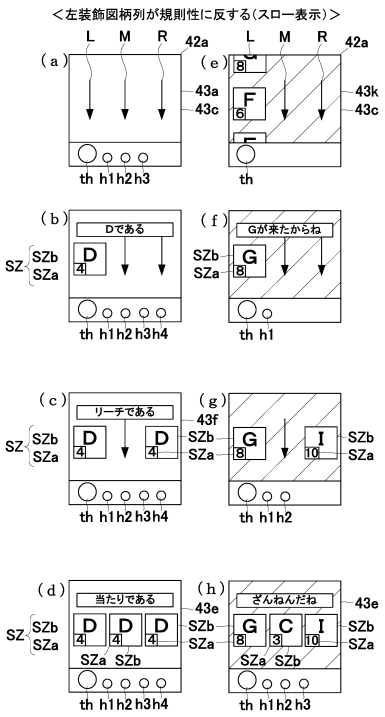
【図４２４】

【Fig.424】



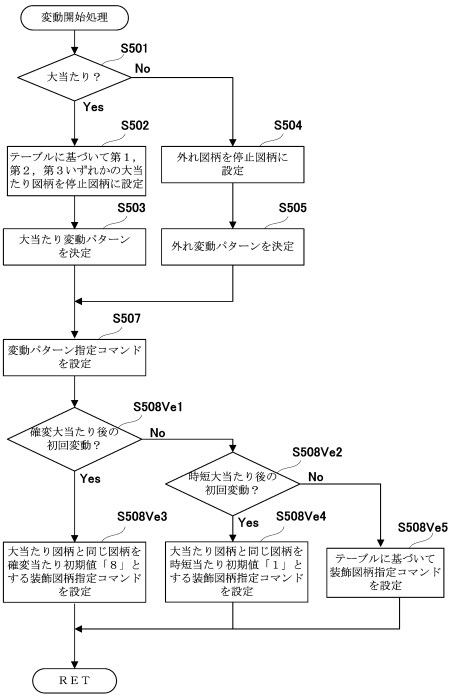
【図４２５】

【Fig.425】



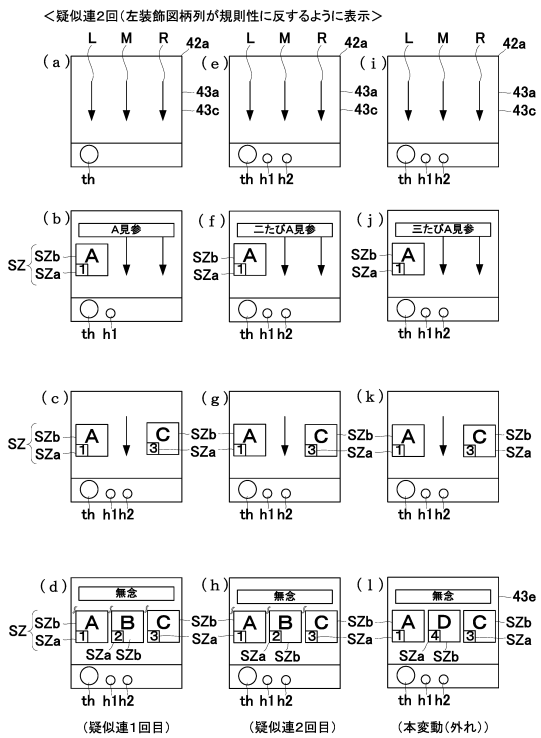
【図４２６】

【Fig.426】



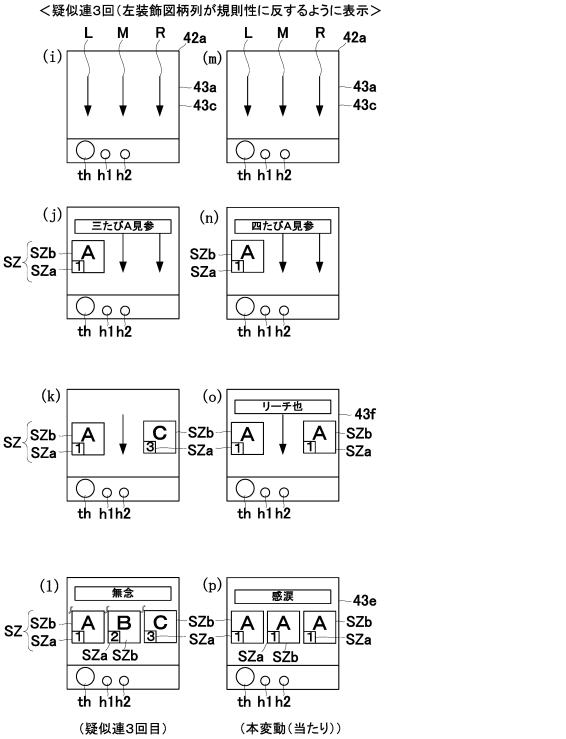
【図４２７】

【Fig.427】



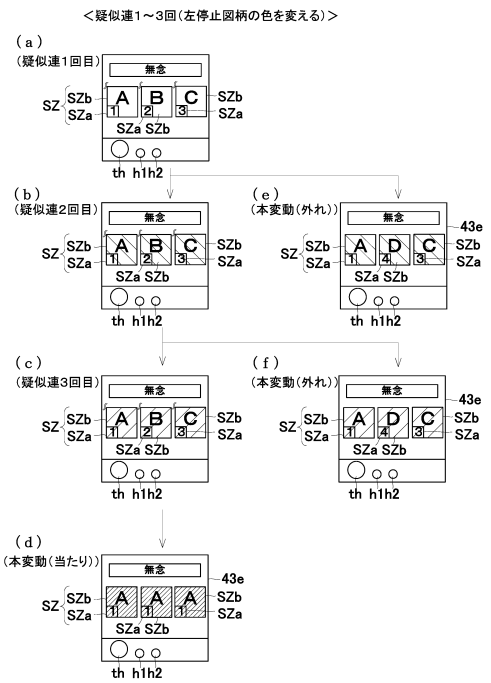
【図４２８】

【Fig.428】



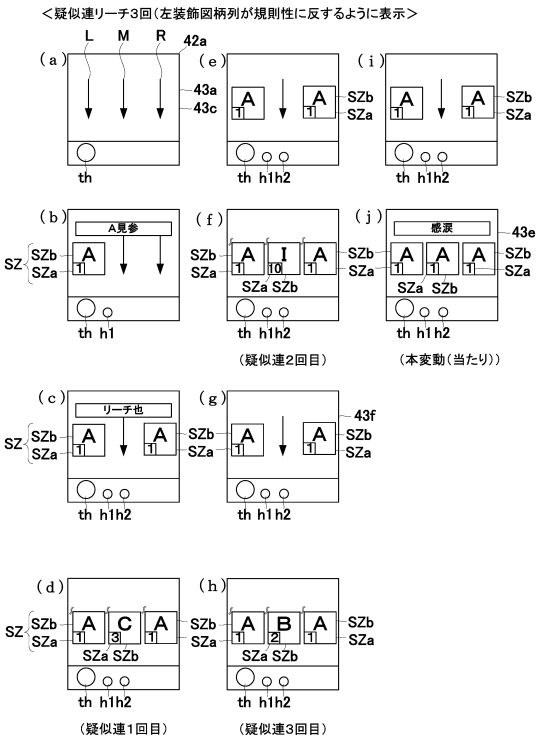
【図４２９】

【Fig.429】



【図４３０】

【Fig.430】



【図４３１】

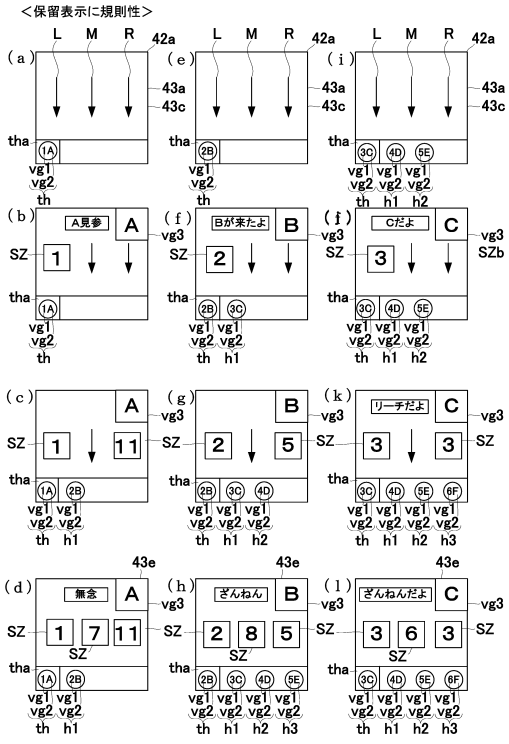
【Fig.431】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2 (0～99)	左停止パターン選択カウンタC3A (0～9)	右中停止パターン選択カウンタC3B (0～238)	変動種別カウンタCS1 (0～198)	変動種別カウンタCS2 (0～240)	変動パターン(変動時間[秒])	疑似連演出(有:○)
0～9	0～9		170～198	0～120	大当たりスーパーリーチE(90秒)	○(2回)
				121～240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○(3回)
			0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	－
				121～240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	－
			31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○(1回)
				121～240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	－
			141～169	0～120	大当たりスーパーリーチE(90秒)	○(2回)
				121～240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○(3回)
10～49	0		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	－
				121～240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	－
			66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	－
				121～240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	－
			133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○(1回)
				121～240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	－
50～99			0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	－
				190～240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	－
			66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	－
				190～240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	－
			133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○(1回)
				190～240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	－
		202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	－
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	－
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○(1回)
				190～240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	－
			171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE(90秒)	○(2回)
				200～240	前後外れスーパーリーチF(90秒)	－
		209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	－
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	－
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	○(1回)
				190～240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	－
		0～201	0～100	0～240	完全外れA(10秒)	－
			101～150	0～240	完全外れB(15秒)	－
			151～198	0～240	完全外れE(20秒)	－

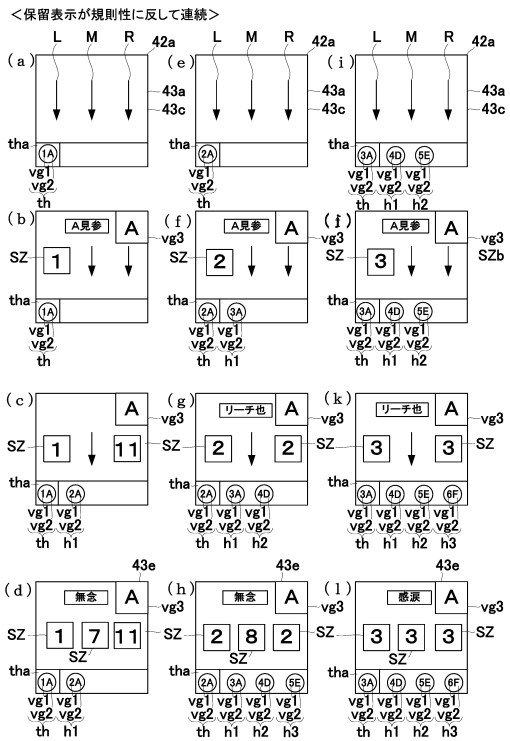
【図４３２】

【Fig.432】



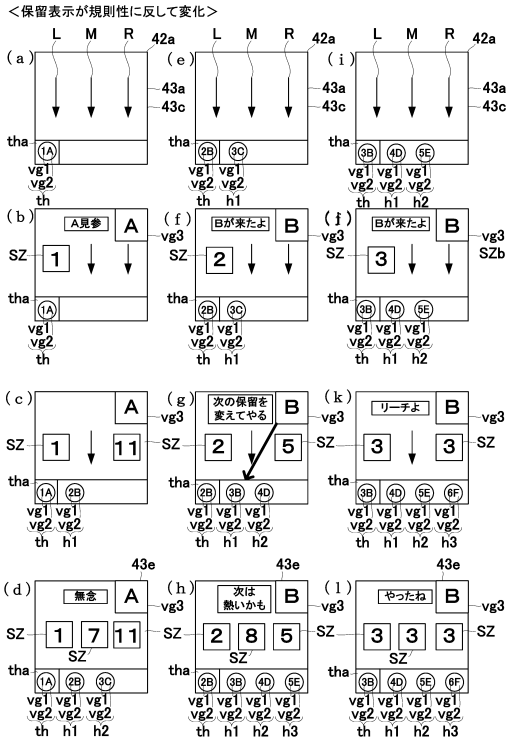
【図４３３】

【Fig.433】



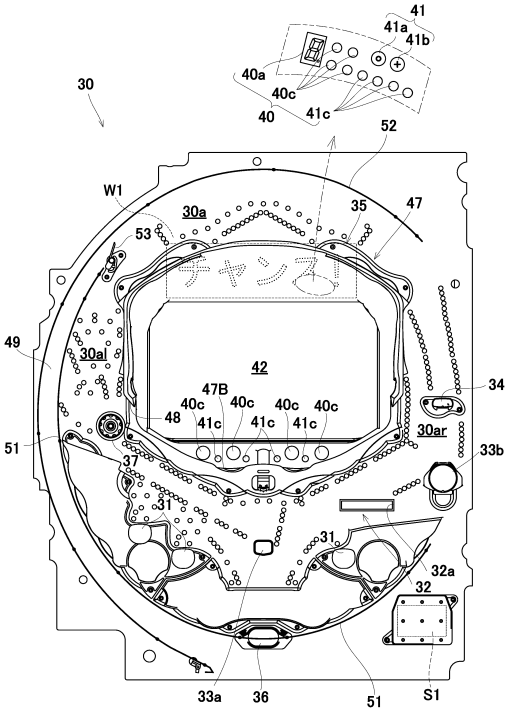
【図４３４】

【Fig.434】



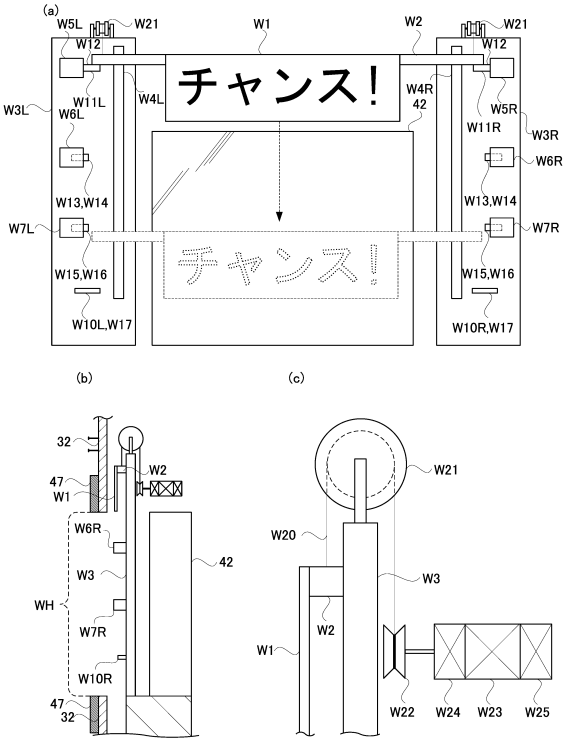
【図４３５】

【Fig.435】



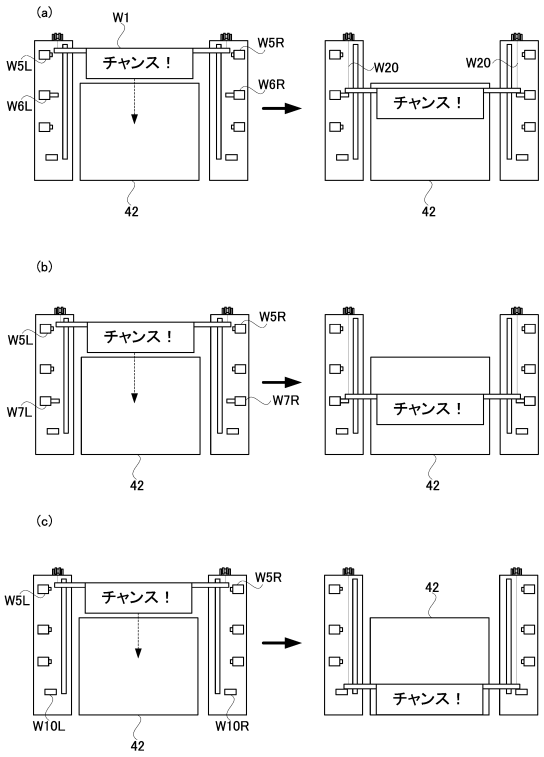
【図４３６】

【Fig.436】



【図４３７】

【Fig. 437】



【図４３８】

【Fig. 438】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	1, 3, 7 5, 9	8R確変	10	35	次回の大当たりまで
		10～49	第2記号（第2大当たり）		8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	25	0

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	1, 3, 7 5, 9	8R確変	10	30	次回の大当たりまで
		20～49	第2記号（第2大当たり）		8R時短	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0

【図４３９】

【Fig. 439】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出（有:○）／伸縮パターン
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

【図４４０】

【Fig. 440】

(a)

	OFF	ON
最上位置の可動支持部品	伸長	収縮
第1中間位置の可動支持部品	収縮	伸長
第2中間位置の可動支持部品	収縮	伸長

(b)

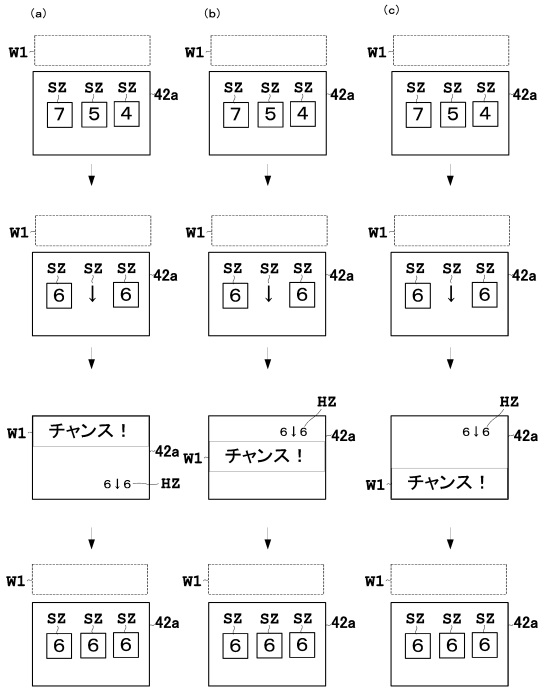
	第1中間位置の可動支持部品	第2中間位置の可動支持部品
伸縮パターンA	伸長	収縮
伸縮パターンB	収縮	伸長
伸縮パターンC	収縮	収縮

(c)

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒		
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA		20秒	
	大当たりスーパーリーチC		40秒	
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA			20秒
	大当たりスーパーリーチC			40秒

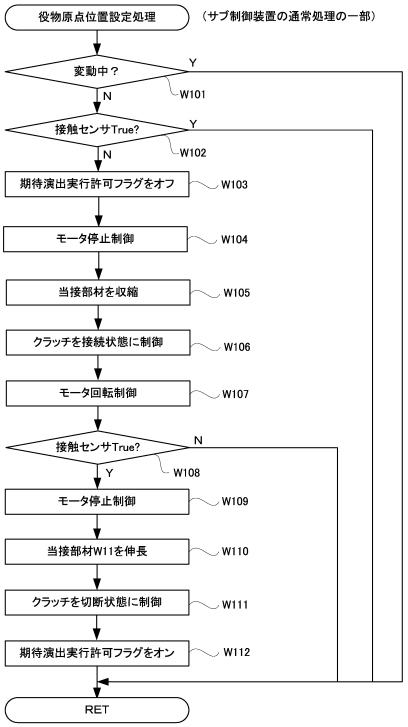
【図４４１】

【Fig. 441】



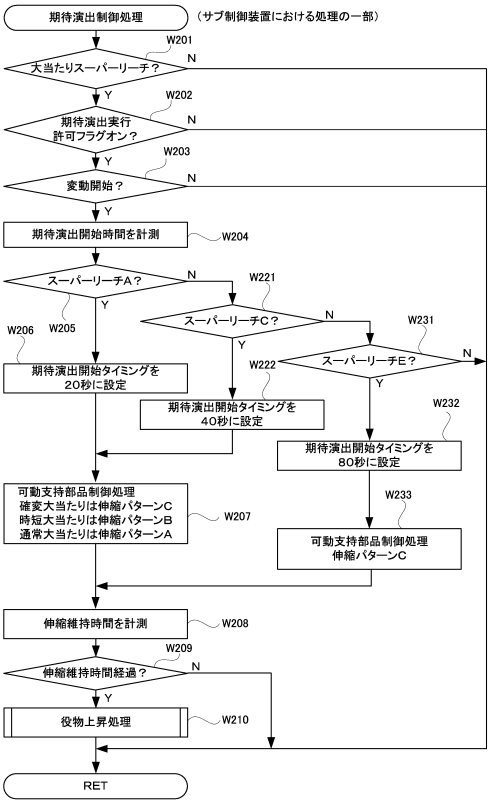
【図４４２】

【Fig. 442】



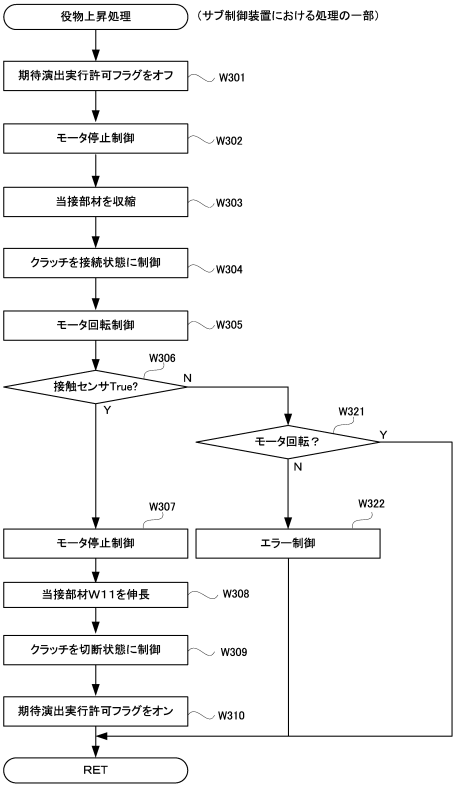
【図４４３】

【Fig. 443】



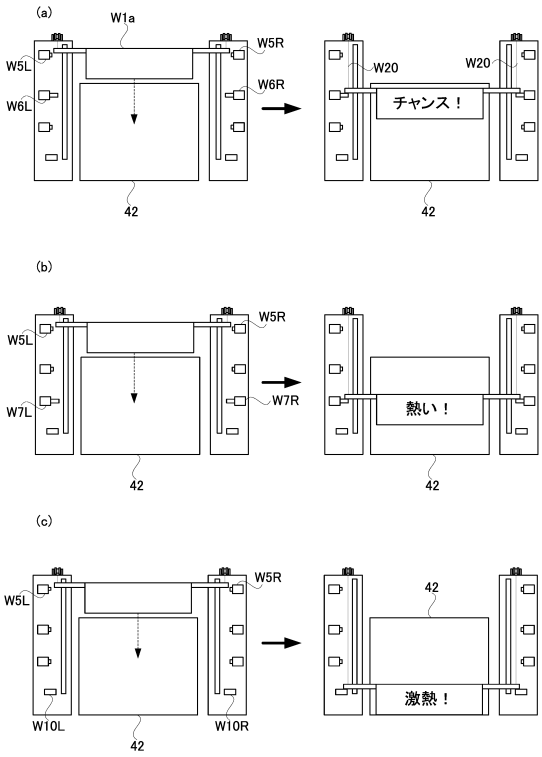
【図４４４】

【Fig. 444】



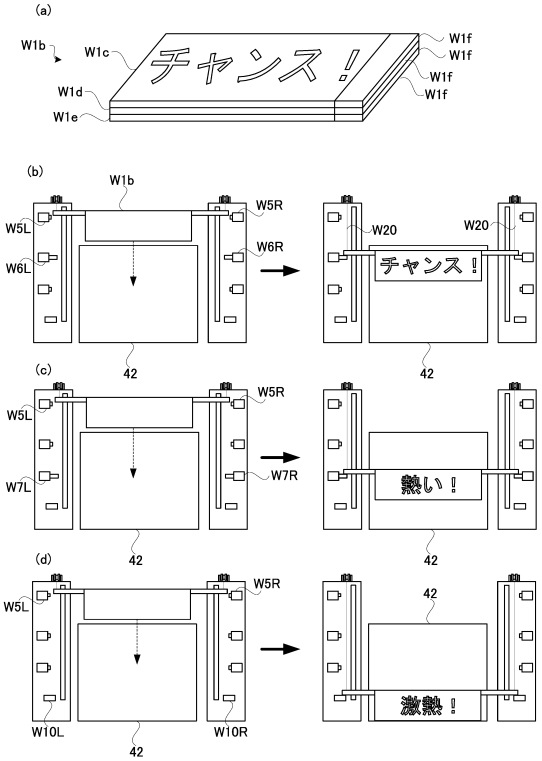
【図４４５】

【Fig. 445】



【図４４６】

【Fig. 446】



【図４４７】

【Fig. 447】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出（有：○）／伸縮パターン
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	○／B
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○／B
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○／C
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

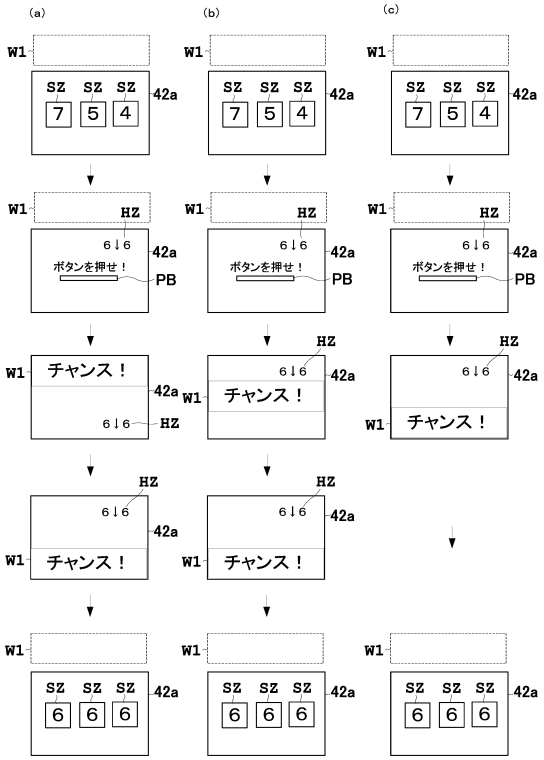
【図４４８】

【Fig. 448】

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒		
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA		20秒	
	大当たりスーパーリーチC		40秒	
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA			20秒
	大当たりスーパーリーチC			40秒
ハズレ	外れスーパーリーチA		20秒	
	外れスーパーリーチC		40秒	
	外れスーパーリーチE	80秒		
	外れスーパーリーチA			20秒
	外れスーパーリーチC			40秒

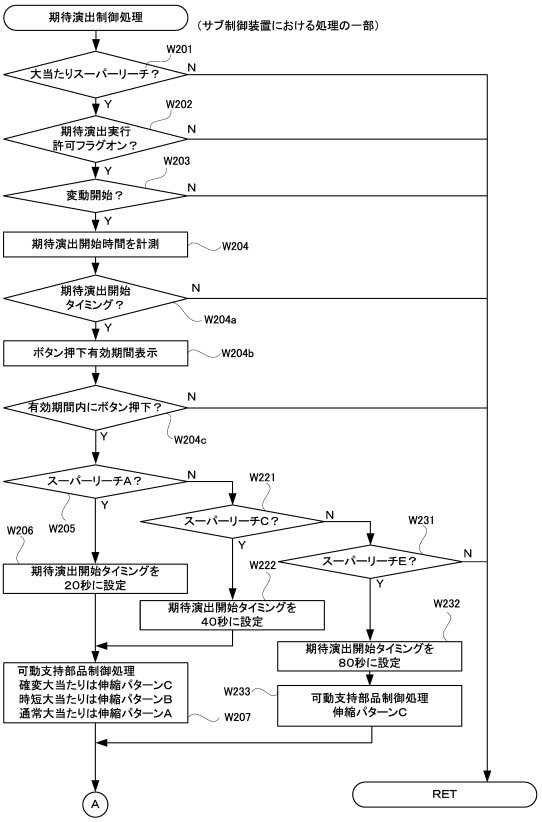
【図４４９】

【Fig. 449】



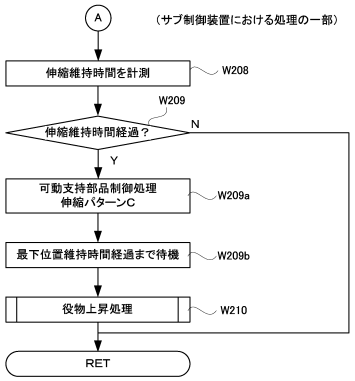
【図４５０】

【Fig. 450】



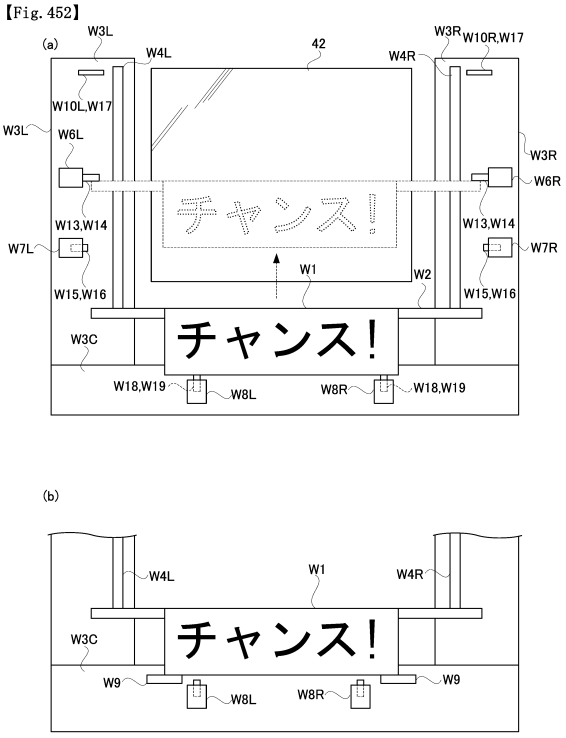
【図４５１】

【Fig. 451】



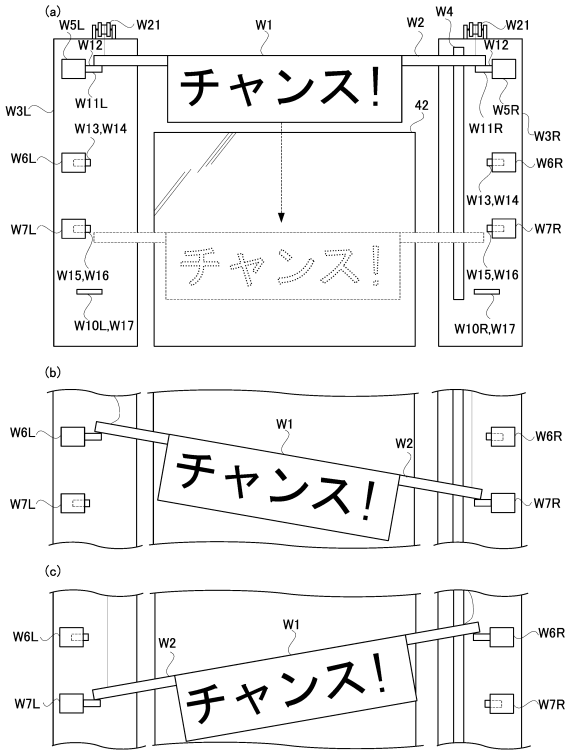
【図４５２】

【Fig. 452】



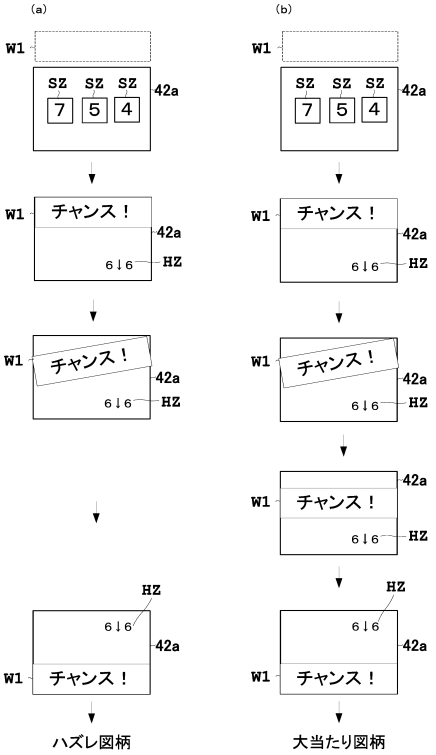
【図４５３】

【Fig. 453】



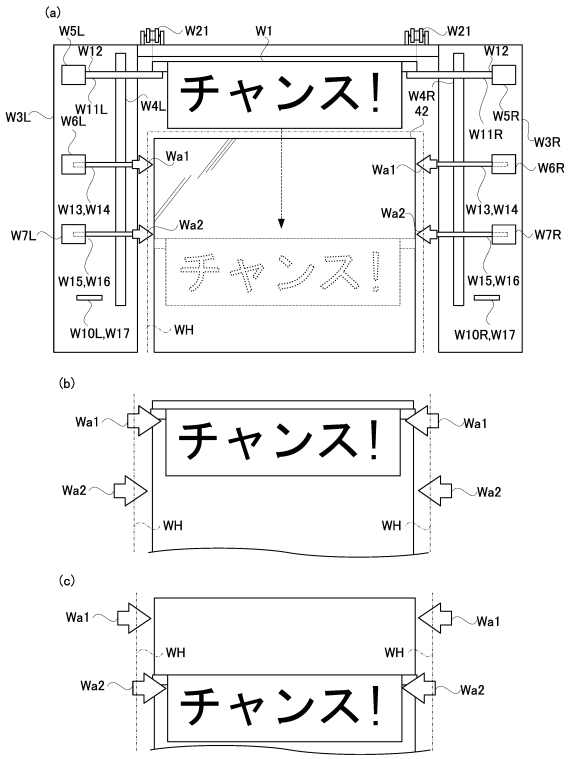
【図４５４】

【Fig. 454】



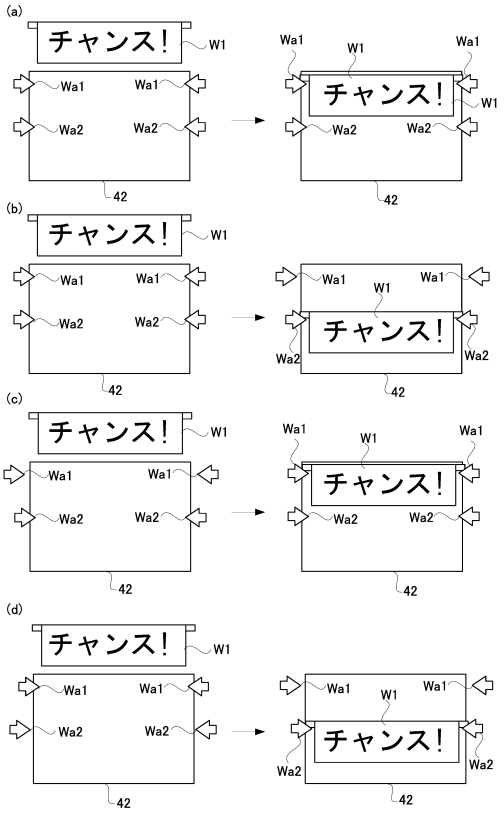
【図４５５】

【Fig. 455】

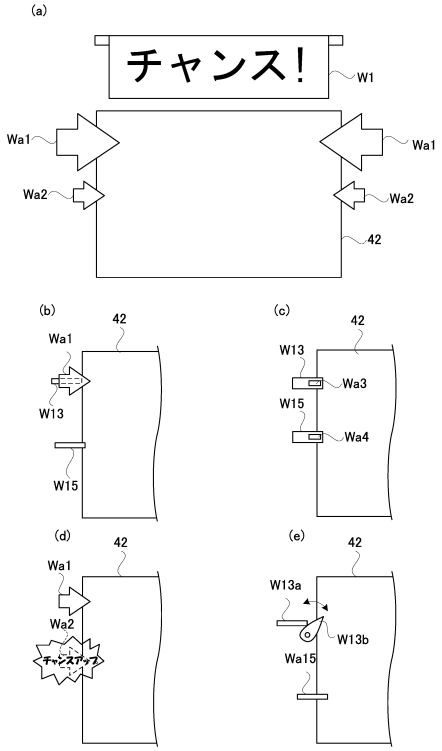


【図４５６】

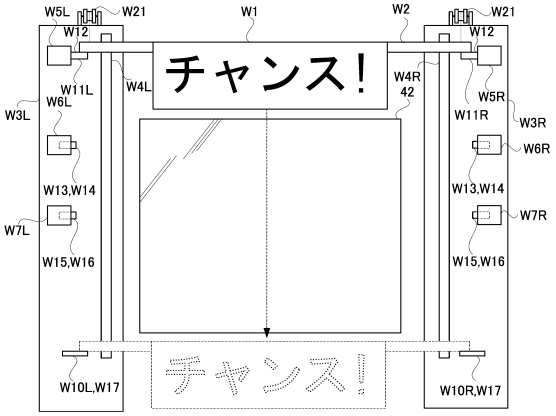
【Fig. 456】



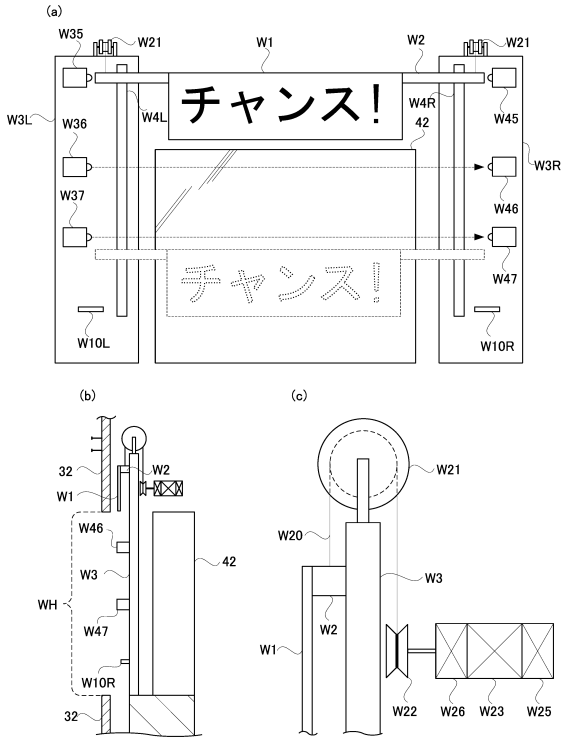
【図４５７】
【Fig. 457】



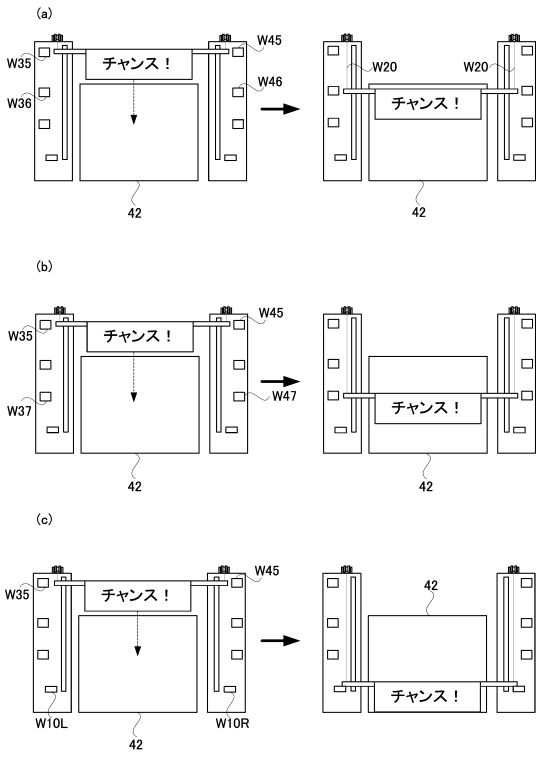
【図４５８】
【Fig. 458】



【図４５９】
【Fig. 459】

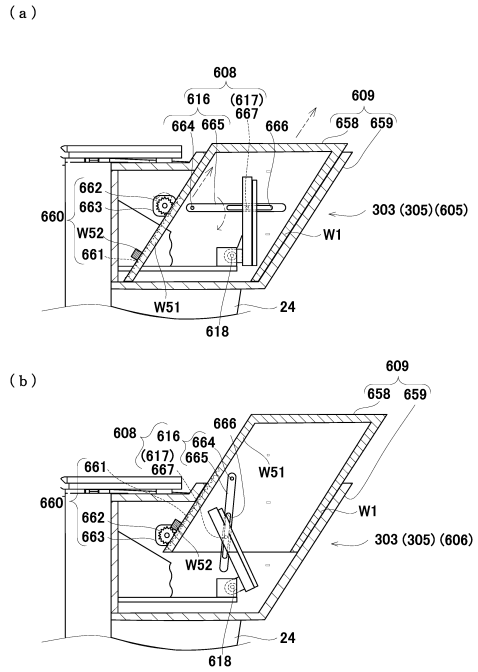


【図４６０】
【Fig. 460】



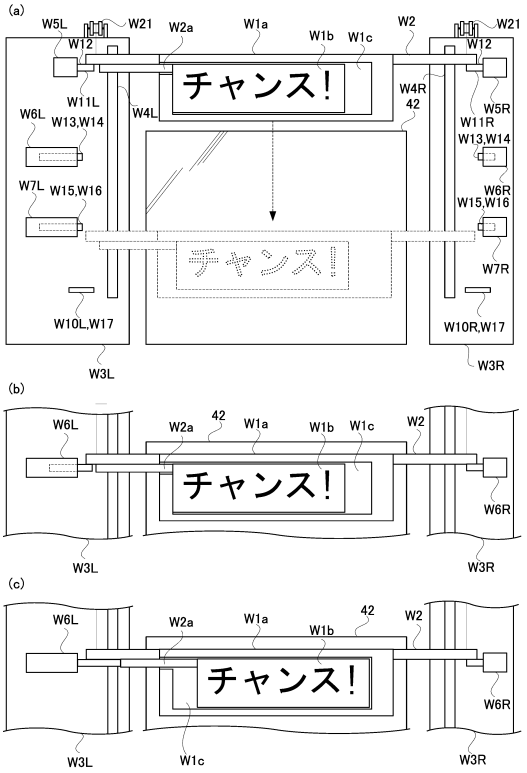
【図４６１】

【Fig.461】



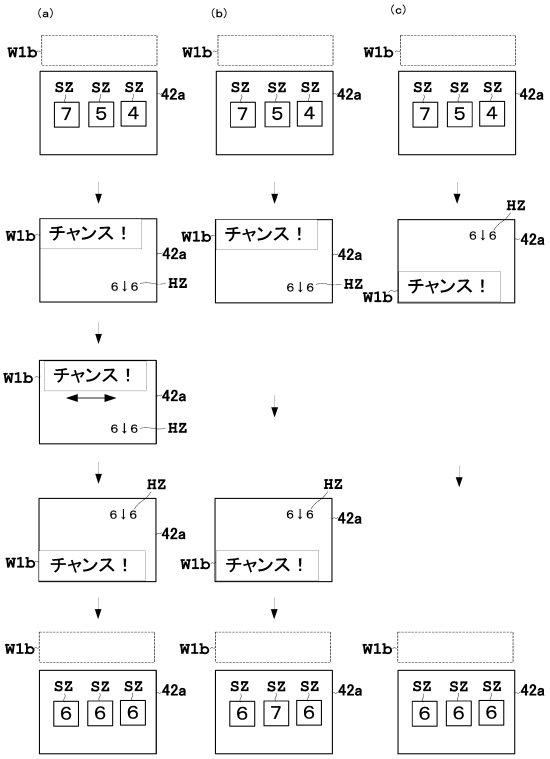
【図４６２】

【Fig.462】



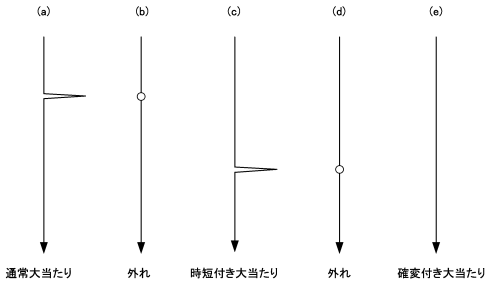
【図４６３】

【Fig.463】



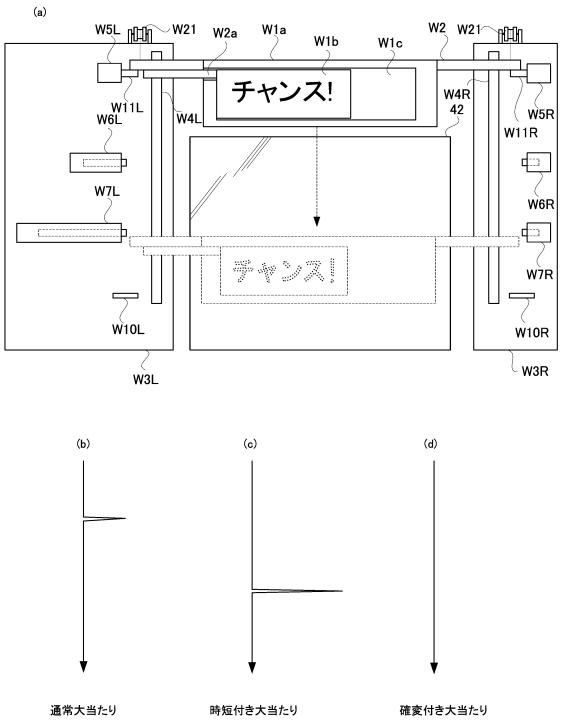
【図４６４】

【Fig.464】



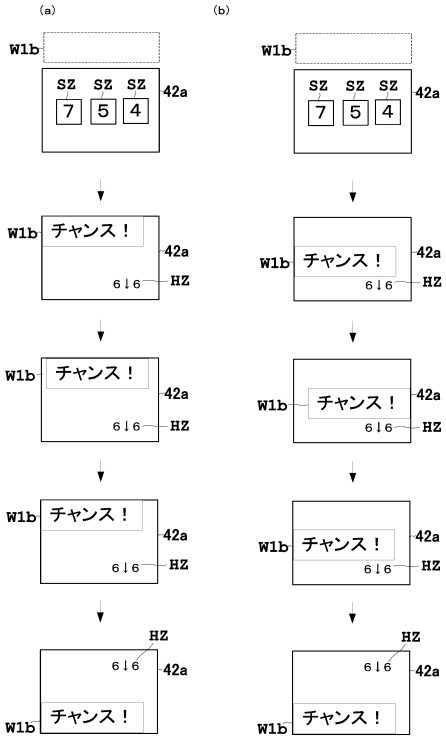
【図４６５】

【Fig. 465】



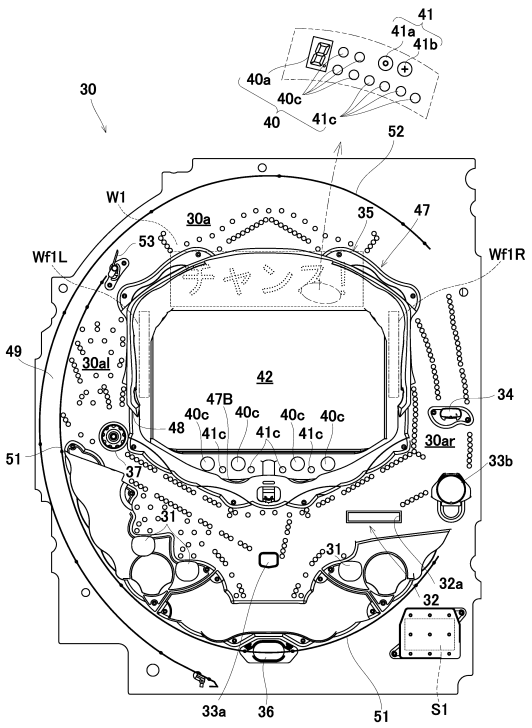
【図４６６】

【Fig. 466】



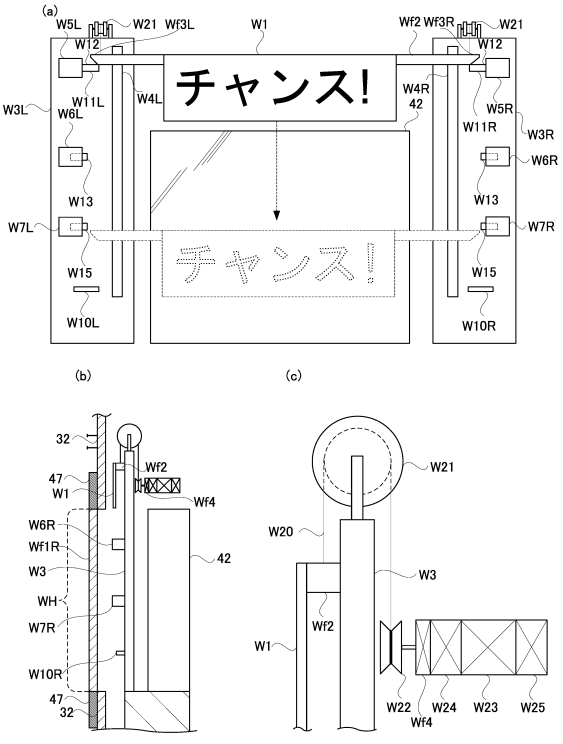
【図４６７】

【Fig. 467】



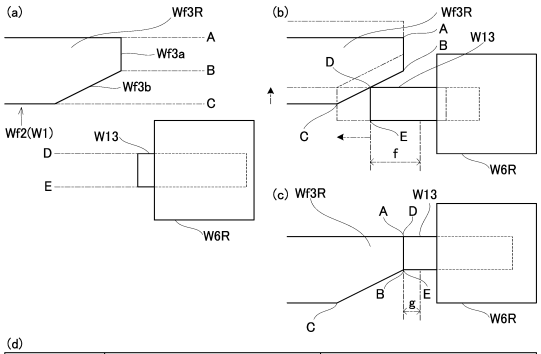
【図４６８】

【Fig. 468】



【図４６９】

【Fig.469】



(d)

	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD（通常大当たり）	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンE（時短大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長
伸縮パターンF（確変大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長

(e)

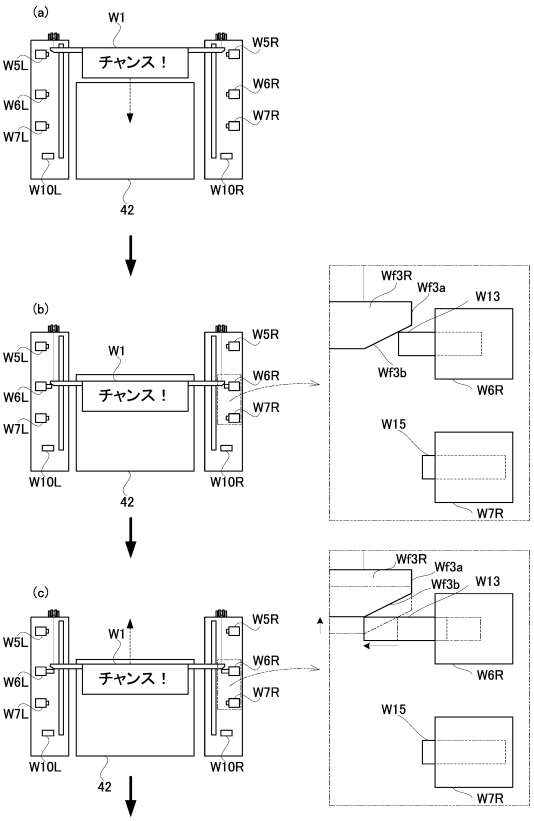
	第１中間位置の可動部材の被当接箇所	第２中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD（通常大当たり）	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE（時短大当たり）	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF（確変大当たり）	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a

(f)

	第１中間位置の当接部材の移動幅	第２中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD（通常大当たり）	広い(f)	狭い(g)
伸縮パターンE（時短大当たり）	狭い(g)	広い(f)
伸縮パターンF（確変大当たり）	狭い(g)	狭い(g)

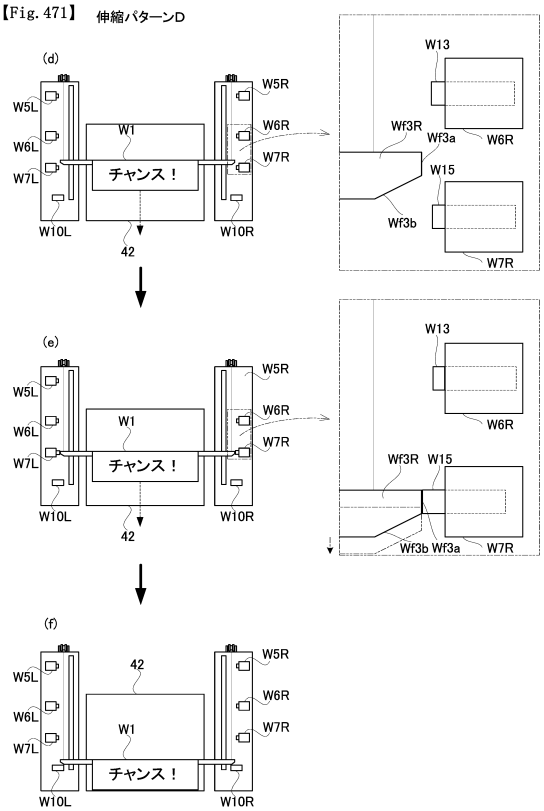
【図４７０】

【Fig.470】 伸縮パターンD



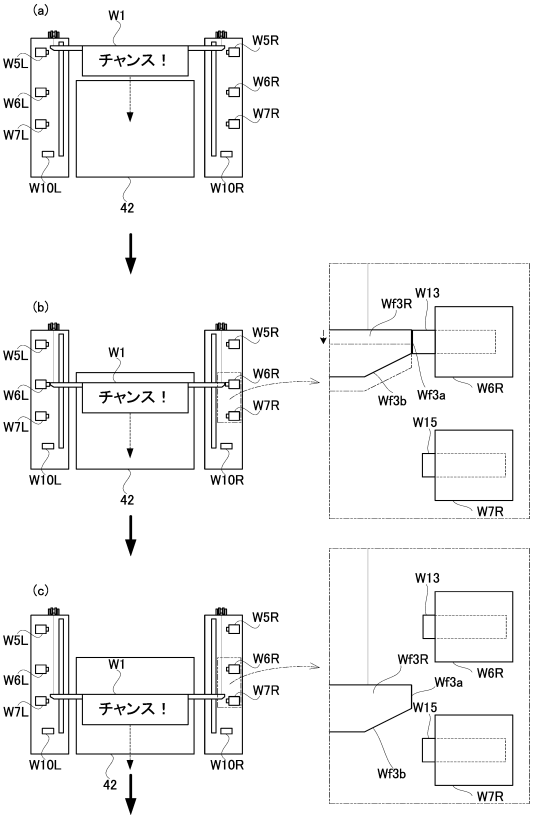
【図４７１】

【Fig.471】 伸縮パターンD



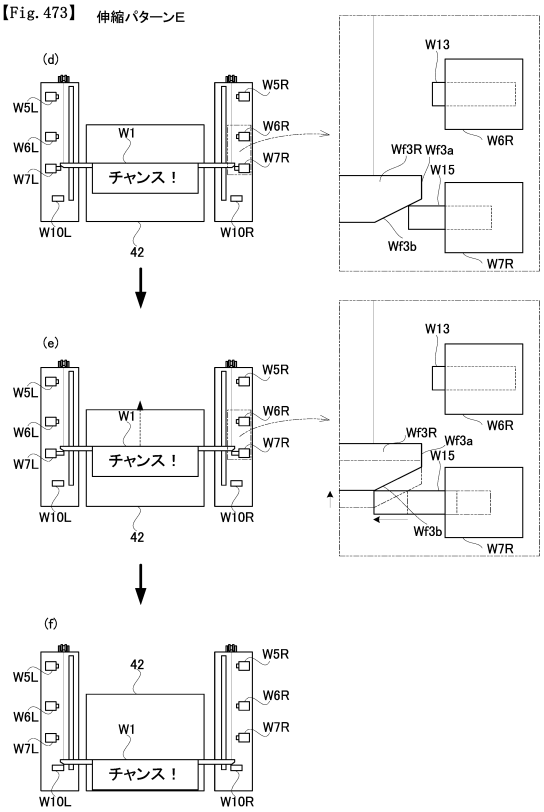
【図４７２】

【Fig.472】 伸縮パターンE



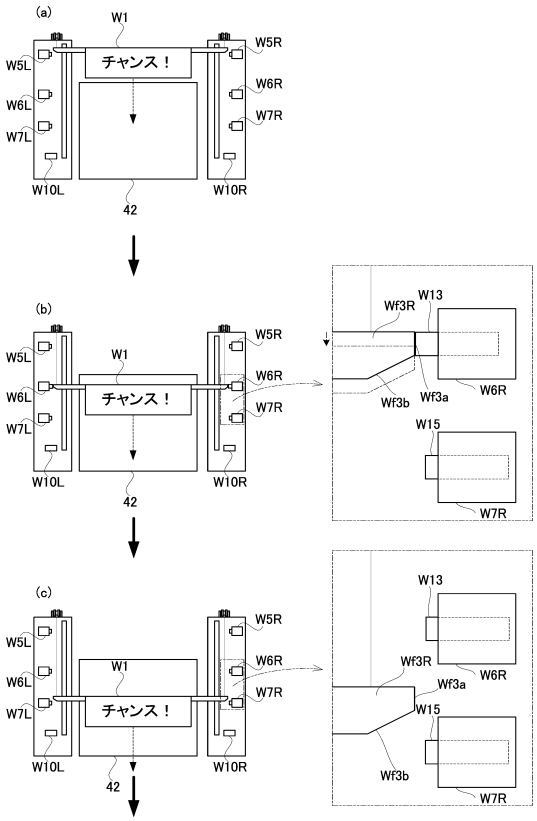
【図４７３】

【Fig.473】 伸縮パターンE



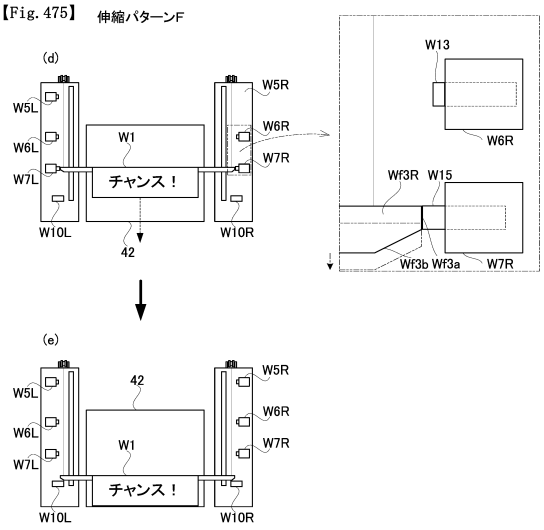
【図４７４】

【Fig.474】 伸縮パターンF



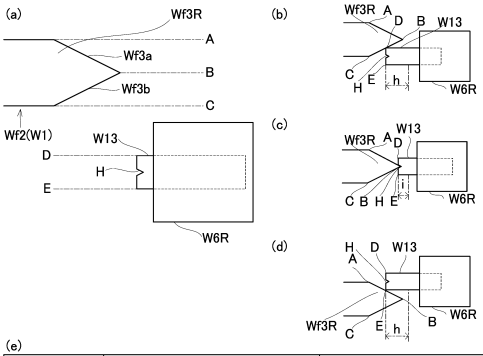
【図４７５】

【Fig.475】 伸縮パターンF



【図４７６】

【Fig.476】



(e)

	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD（通常大当たり）	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンE（時短大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長
伸縮パターンF（確変大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンDfake（外れ）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンEfake（外れ）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長

(f)

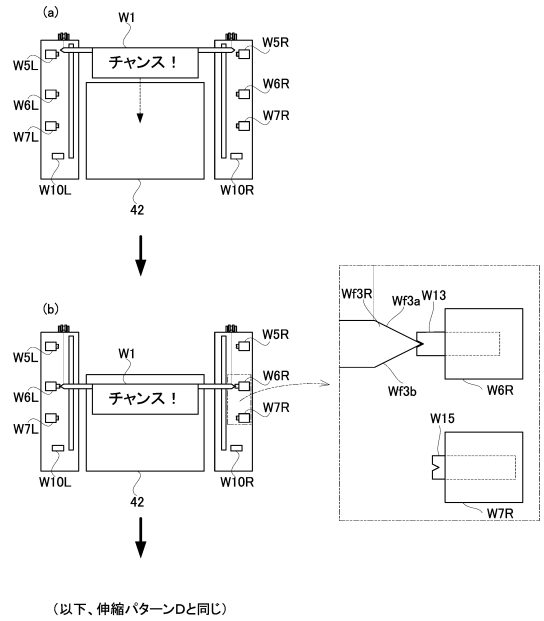
	第１中間位置の可動部材の被当接箇所	第２中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a
伸縮パターンDfake	中位置B	上側当接面Wf3a
伸縮パターンEfake	上側当接面Wf3a	中位置B

(g)

	第１中間位置の当接部材の移動幅	第２中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンE	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンF	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンDfake	最も狭い(i)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンEfake	(i)よりも広い(h)	最も狭い(i)

【図４７７】

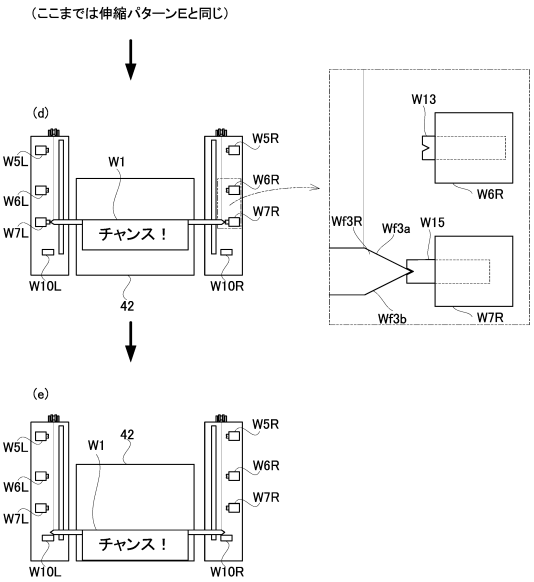
【Fig. 477】 伸縮パターンDfake



（以下、伸縮パターンDと同じ）

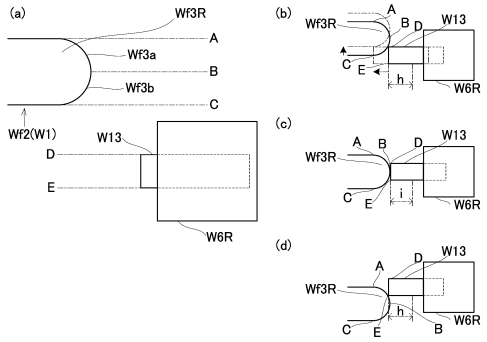
【図４７８】

【Fig. 478】 伸縮パターンEfake



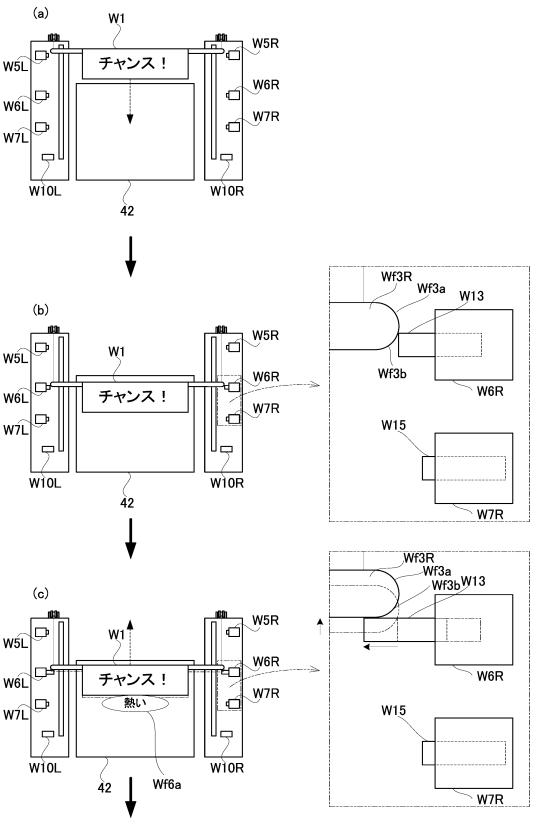
【図４７９】

【Fig. 479】



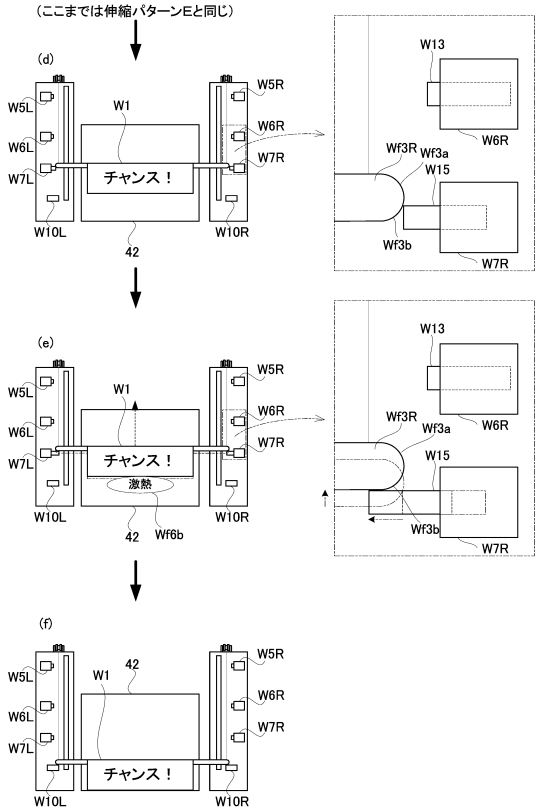
【図４８０】

【Fig. 480】 伸縮パターンD



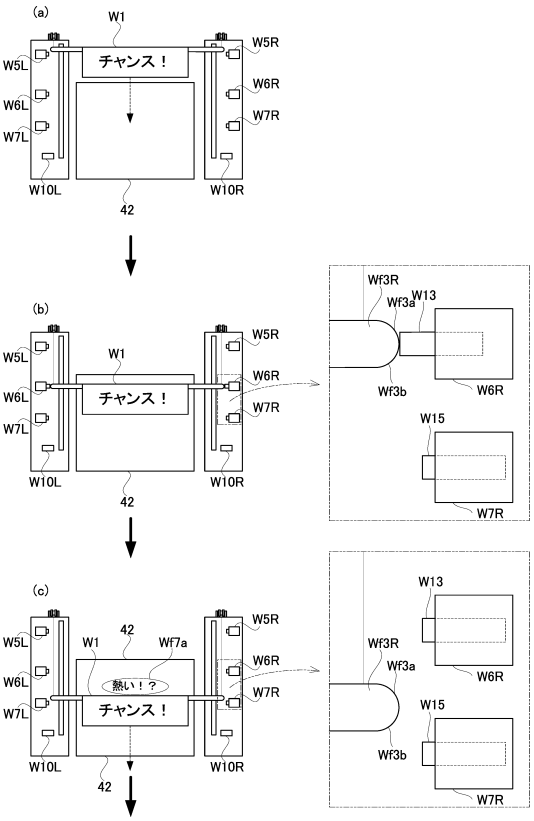
【図４８１】

【Fig.481】 伸縮パターンE



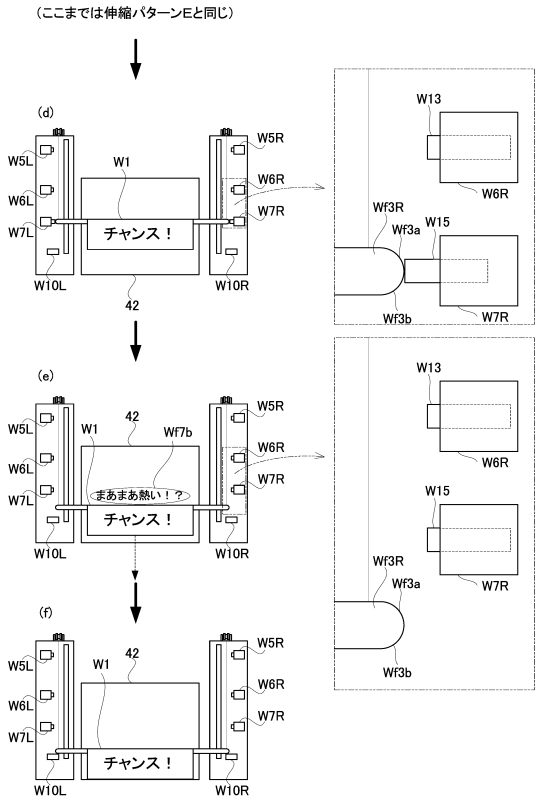
【図４８２】

【Fig.482】 伸縮パターンDfake



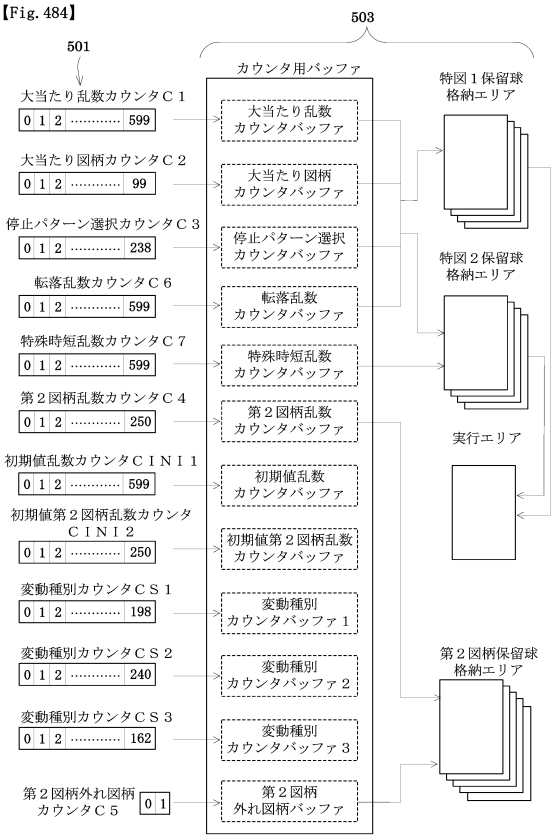
【図４８３】

【Fig.483】 伸縮パターンEfake



【図４８４】

【Fig.484】



【図４８５】

【Fig. 485】

（ａ）特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（低確率）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
低確率					
150 300 450	0～9	第2記号（第2大当たり）	7	16R確変	転落当選まで
	10～99	第1記号（第1大当たり）	1，2，3，4 5，6，8，9	8R確変	転落当選まで

（ｂ）特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（高確率）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
高確率					
30、60、90 120、150、180 210、240、270 300、330、360 390、420、450 480、510、540 570、599	0～9	第2記号（第2大当たり）	7	16R確変	転落当選まで
	10～99	第1記号（第1大当たり）	1，2，3，4 5，6，8，9	8R確変	転落当選まで

（ｃ）転落抽選用テーブル

転落乱数カウンタC6（0～599）	当否結果
0、100 200、300 400、500	転落当選

（ｄ）特図2特殊時短抽選用テーブル（通常時）

特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	当否結果	時短回数
0～599	特殊時短当選	10000回

【図４８６】

【Fig. 486】

（ａ）特図2変動パターン選択用テーブル（1回転～30回転、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～140	外れ変動パターンA（3秒）
			141～198	外れスーパーリーチA、B、C（30秒）

（ｂ）特図2変動パターン選択用テーブル（転落当選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	転落変動パターン（30秒）

（ｃ）特図2変動パターン選択用テーブル（31回転～、転落落選）

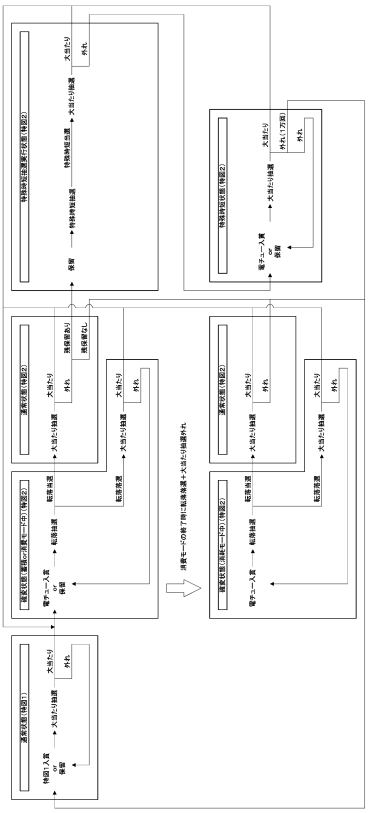
大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	外れ変動パターンB（0．5秒）

（ｄ）特図2特殊時短時変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0～198	特殊時短時大当たり変動パターンA（2秒）
10～99		0～198	特殊時短時大当たり変動パターンB（2秒）
	0～198	0～198	特殊時短時外れ変動パターン（2秒）

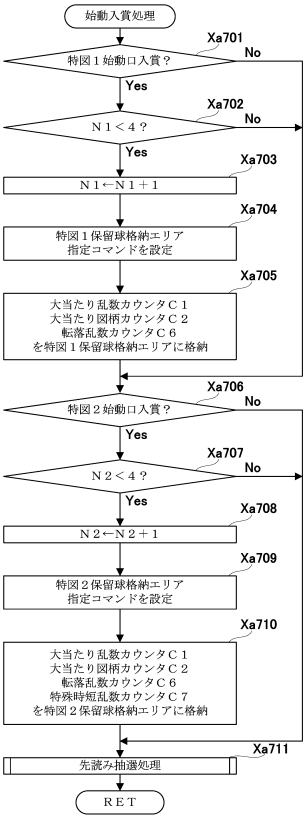
【図４８７】

【Fig. 487】



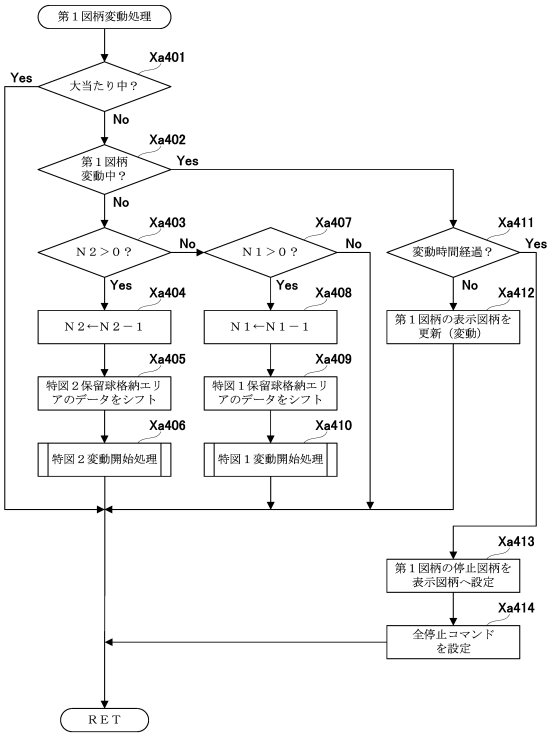
【図４８８】

【Fig. 488】



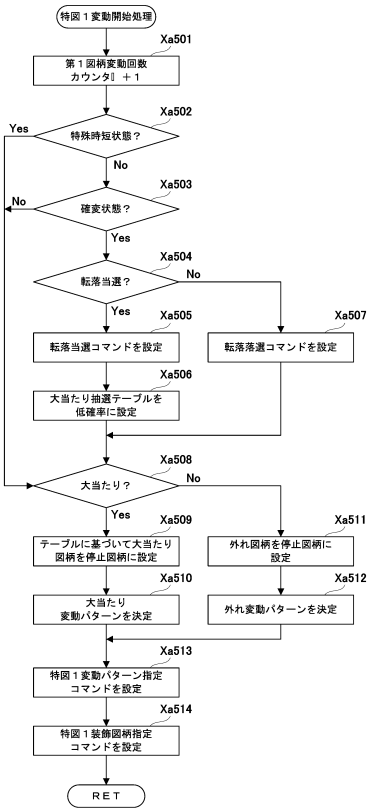
【図４８９】

【Fig. 489】



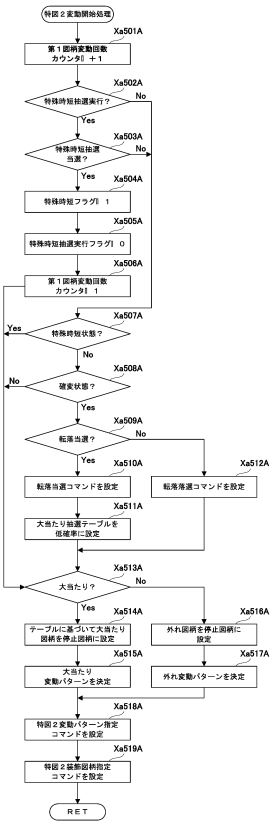
【図４９０】

【Fig. 490】



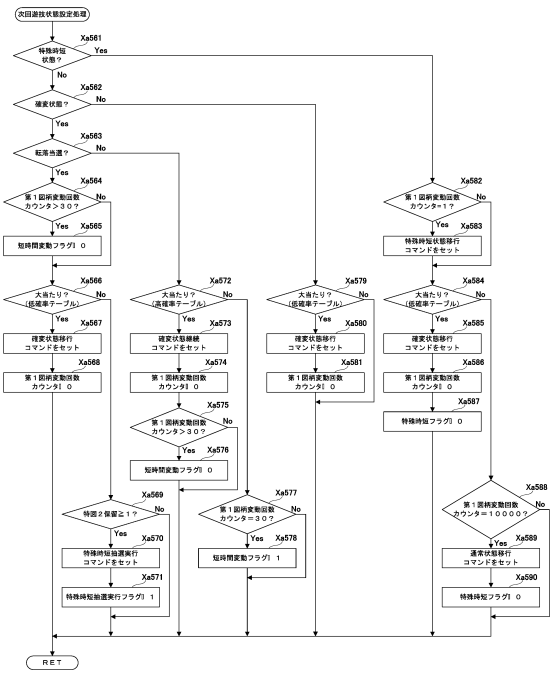
【図４９１】

【Fig. 491】



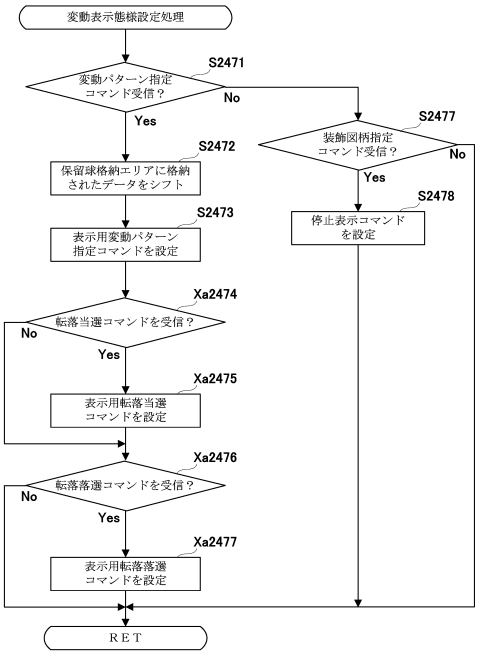
【図４９２】

【Fig. 492】



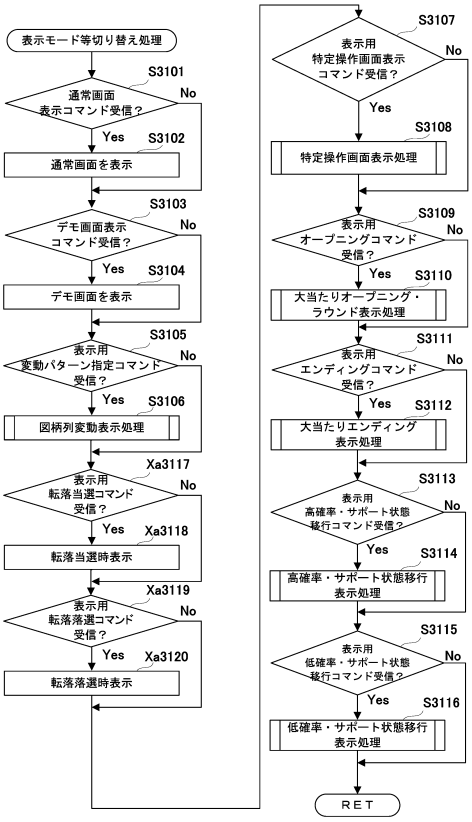
【図４９３】

【Fig. 493】



【図４９４】

【Fig. 494】



【図４９５】

【Fig. 495】

（ａ）特図2特殊時短抽選用テーブル（通常時）

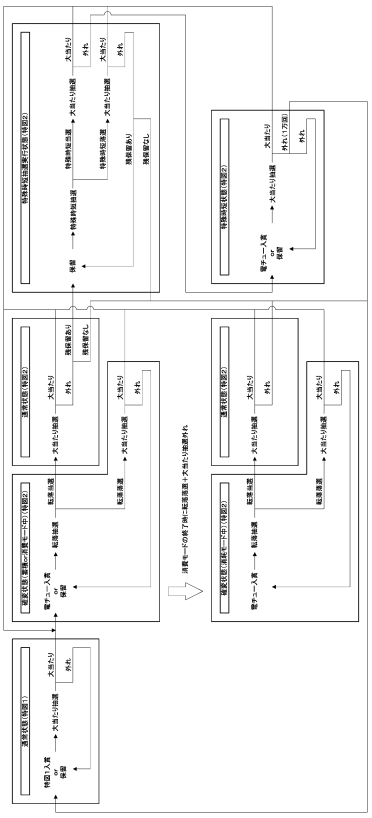
特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	当否結果	時短回数
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509	特殊時短当選	10000回

（ｂ）特図2特殊時短抽選変動パターン選択用テーブル

特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509	特殊時短当選変動パターン（2秒）
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509 以外	特殊時短落選変動パターン（2秒）

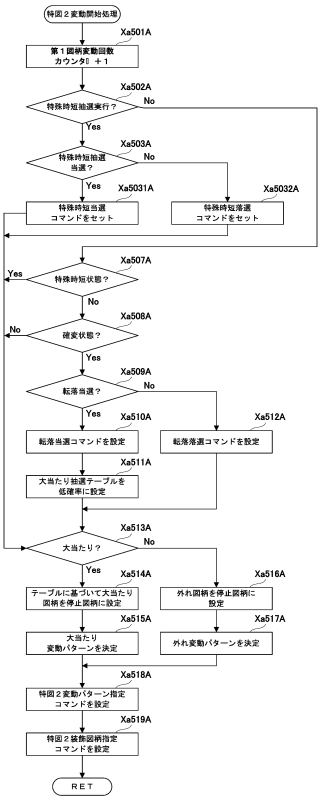
【図４９６】

【Fig. 496】



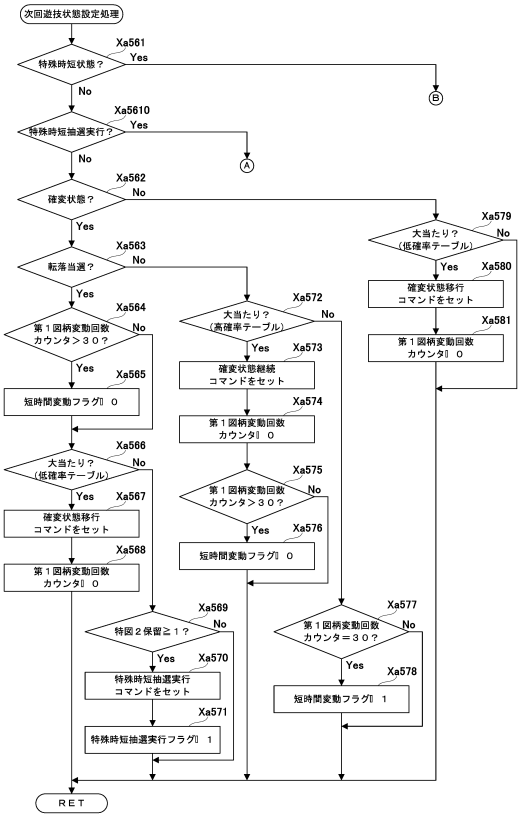
【図４９７】

【Fig. 497】



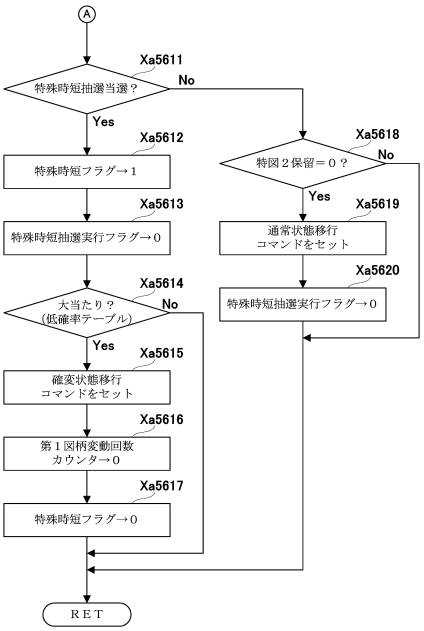
【図４９８】

【Fig. 498】



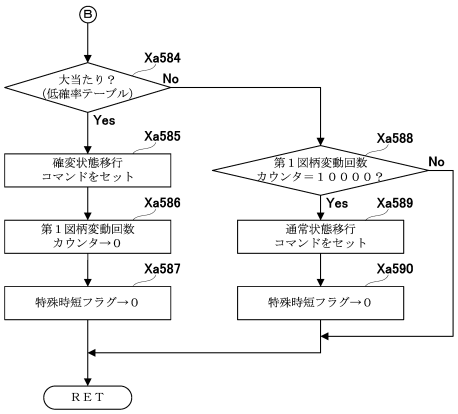
【図４９９】

【Fig. 499】



【図５００】

【Fig. 500】



【図５０１】

【Fig. 501】

（ａ）特図2変動パターン選択用テーブル

（k(2n－2)＋1回転～k(2n－1)回転(k:正の整数、n:自然数)、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～140	外れ変動パターンA（3秒）
			141～198	外れスーパーリーチA、B、C（30秒）

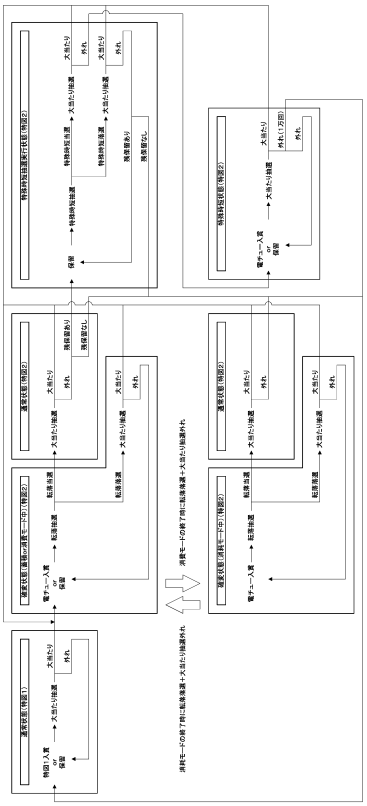
（ｂ）特図2変動パターン選択用テーブル

（k(2n－1)＋1回転～k(2n)回転(k:正の整数、n:自然数)、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	外れ変動パターンB（0.5秒）

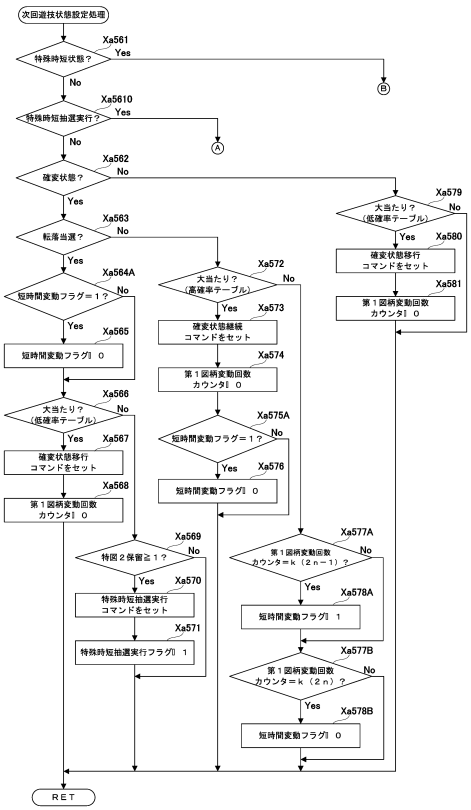
【図５０２】

【Fig. 502】



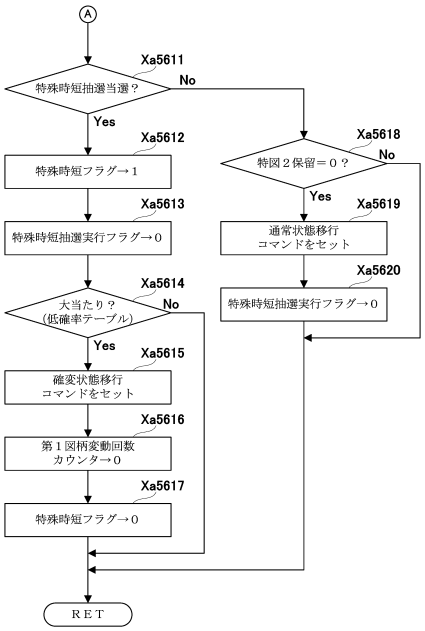
【図５０３】

【Fig. 503】



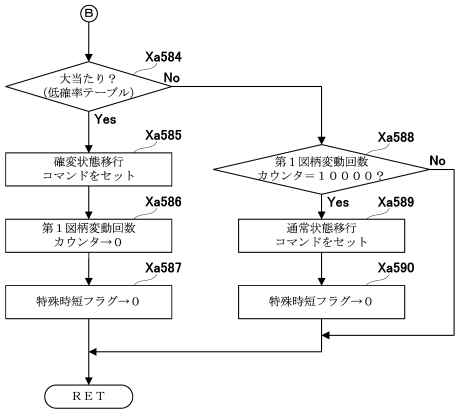
【図５０４】

【Fig. 504】



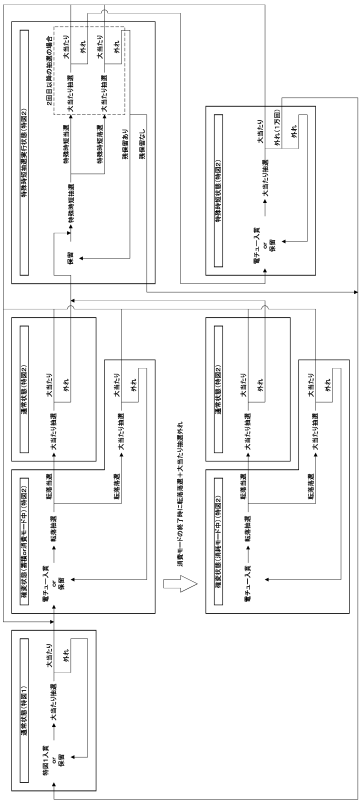
【図５０５】

【Fig. 505】



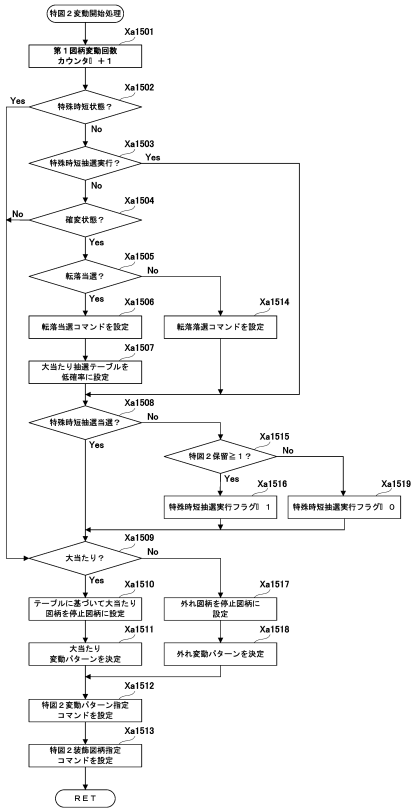
【図５０６】

【Fig. 506】



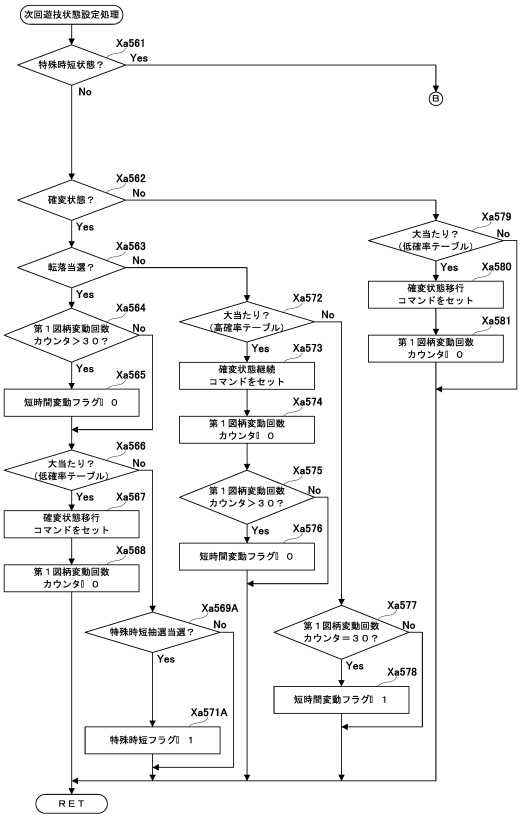
【図５０７】

【Fig. 507】



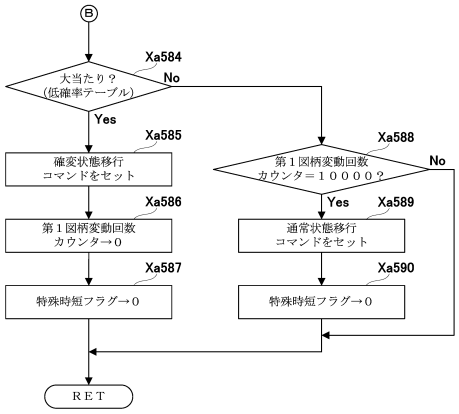
【図５０８】

【Fig. 508】



【図５０９】

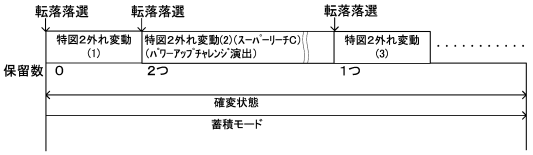
【Fig. 509】



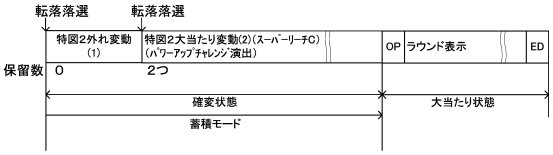
【図５１０】

【Fig.510】

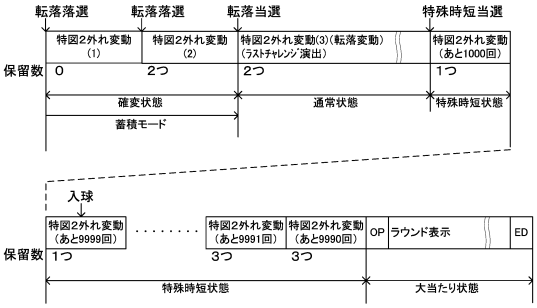
（ａ）＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる＞



（ｂ）＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する＞



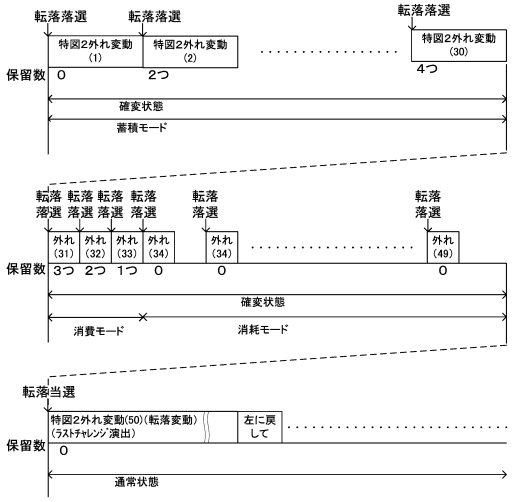
（ｃ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図５１１】

【Fig.511】

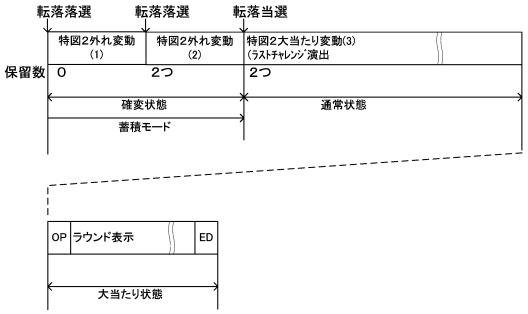
＜消耗モードにおいて転落当選する＞



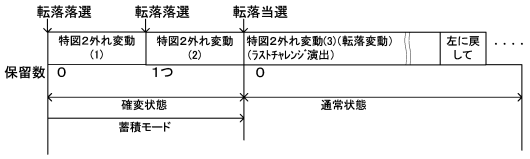
【図５１２】

【Fig.512】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する＞



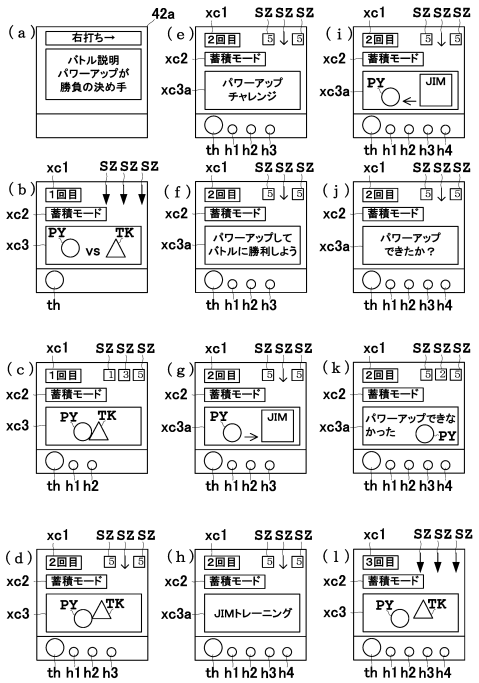
（ｂ）＜保留無しの状態で蓄積モードにおいて転落当選する＞



【図５１３】

【Fig.513】

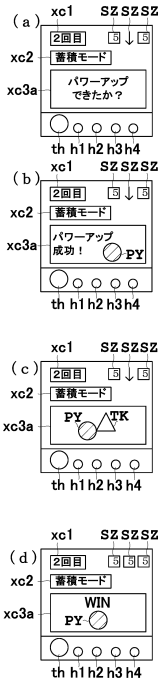
＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる＞



【図５１４】

【Fig.514】

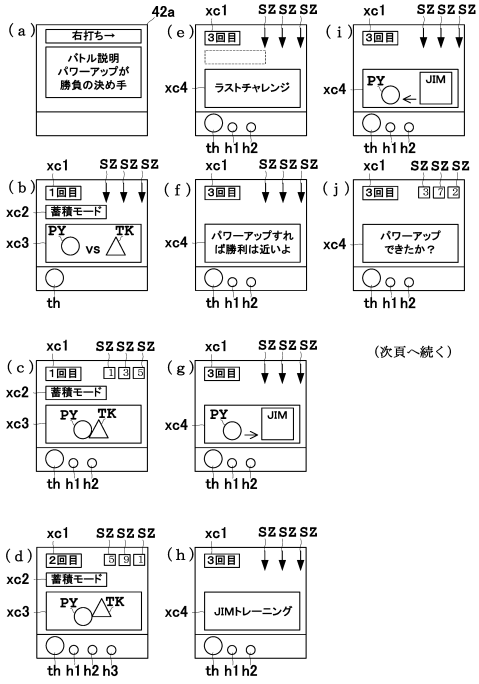
＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する＞



【図５１５】

【Fig.515】

＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞

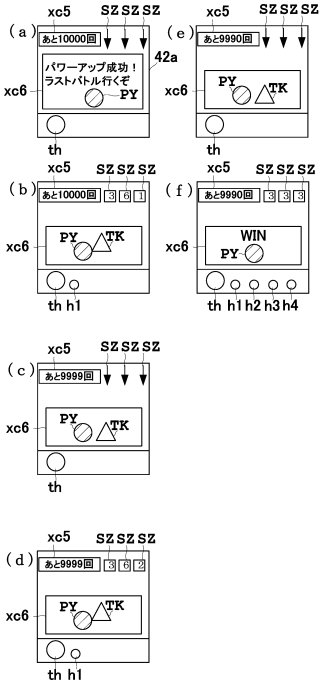


（次頁へ続く）

【図５１６】

【Fig.516】

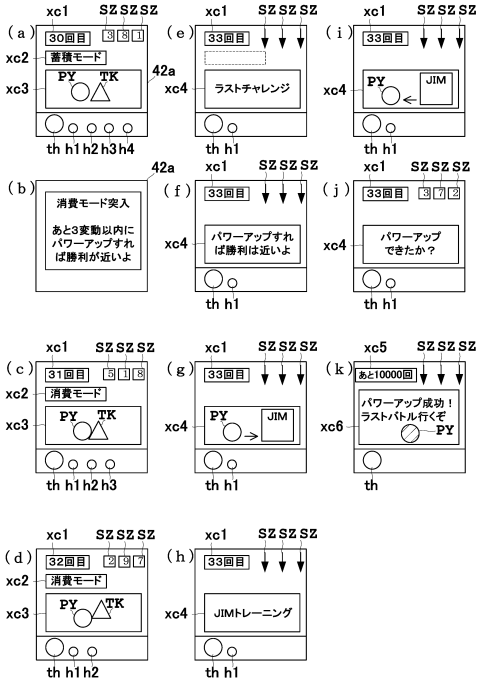
＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図５１７】

【Fig.517】

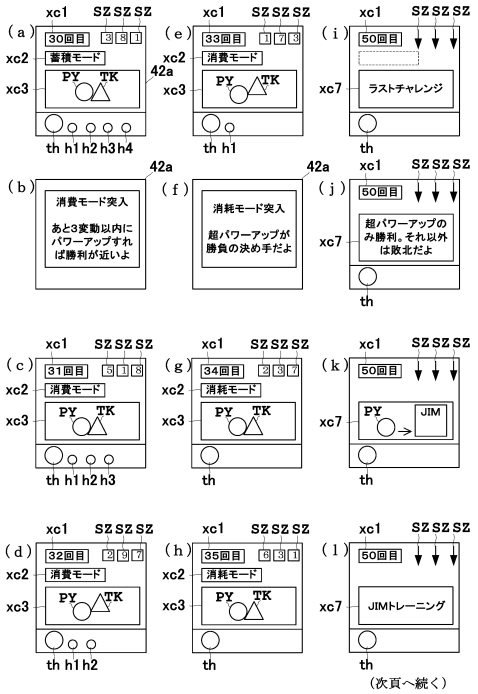
＜消費モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図５１８】

【Fig.518】

＜消耗モードにおいて転落当選する＞

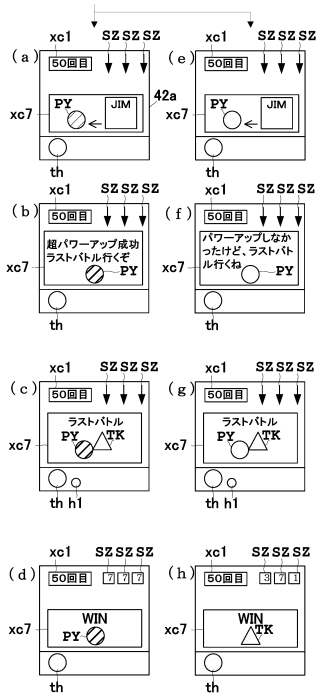


（次頁へ続く）

【図５１９】

【Fig.519】

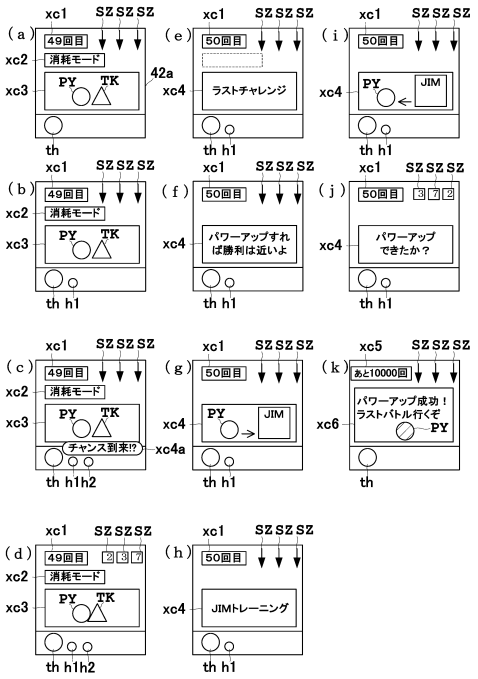
＜消耗モードにおいて転落当選する＞



【図５２０】

【Fig.520】

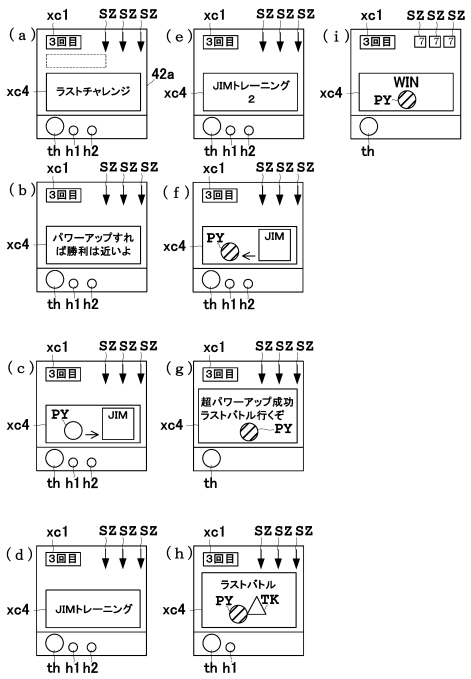
＜消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する＞



【図５２１】

【Fig.521】

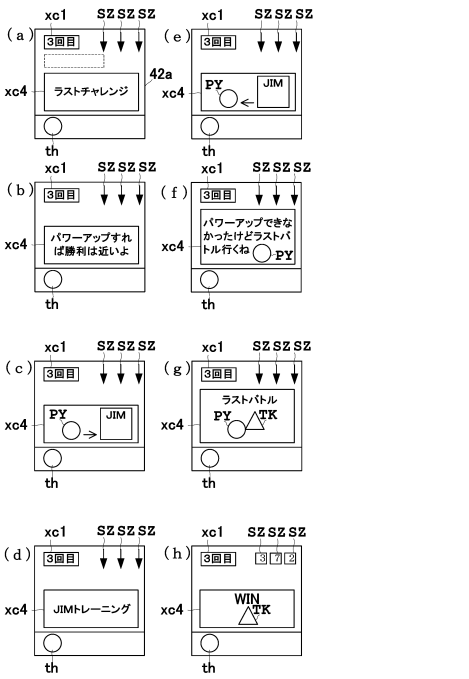
＜蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する＞



【図５２２】

【Fig.522】

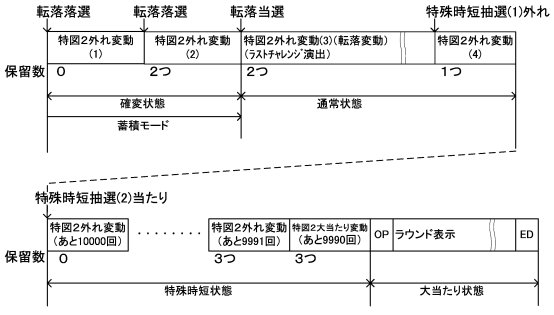
＜保留無しの状態で蓄積モードにおいて転落当選する＞



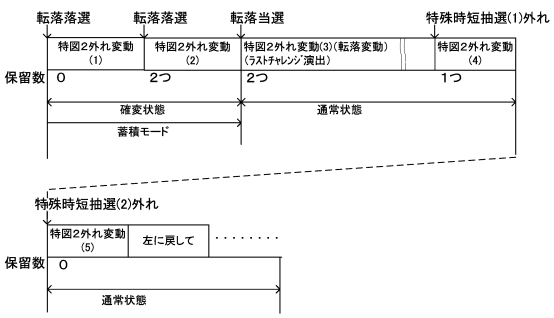
【図５２３】

【Fig.523】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する＞



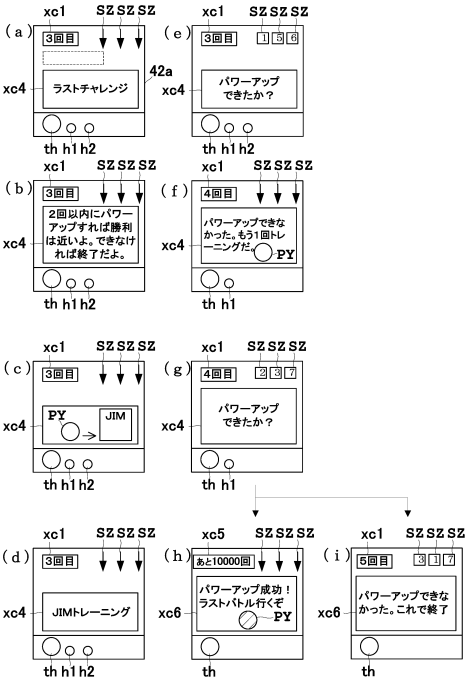
（ｂ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選し続ける＞



【図５２４】

【Fig.524】

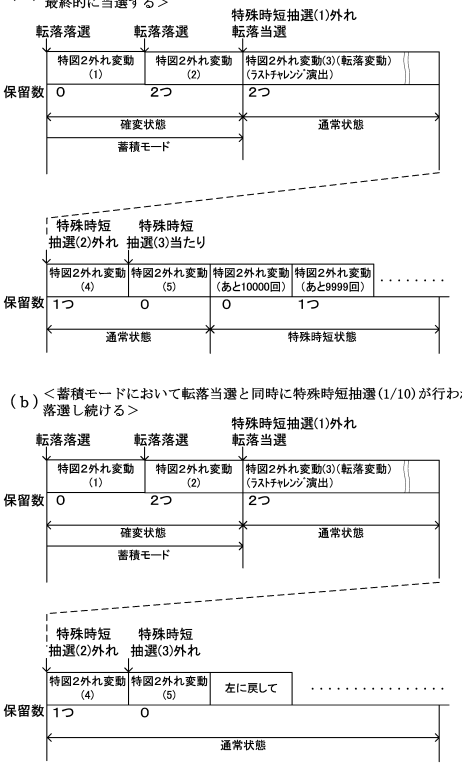
＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する／落選し続ける＞



【図５２５】

【Fig.525】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する＞

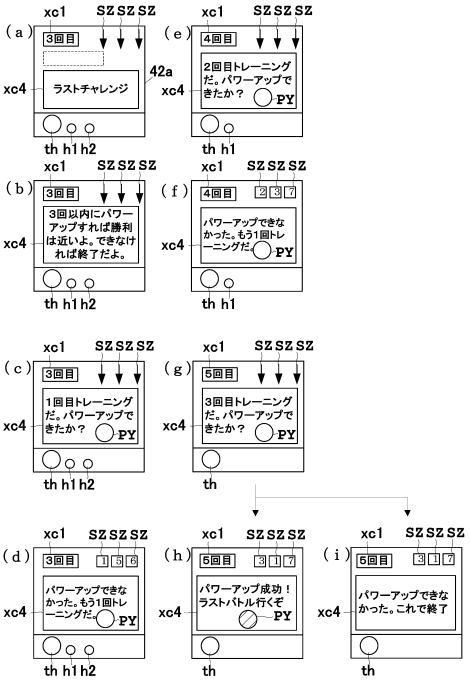


（ｂ）＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、落選し続ける＞

【図５２６】

【Fig.526】

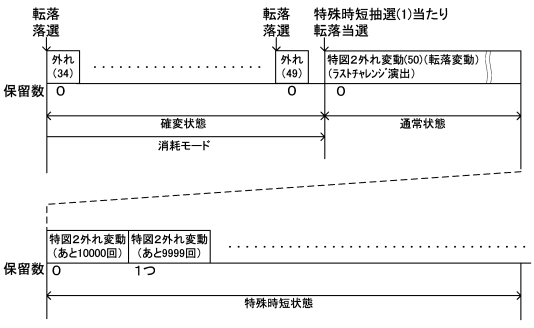
＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する／落選し続ける＞



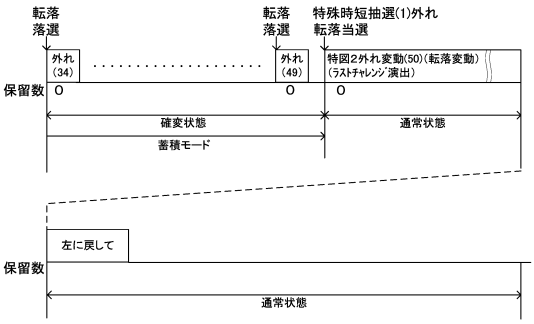
【図５２７】

【Fig.527】

（ａ）＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する＞



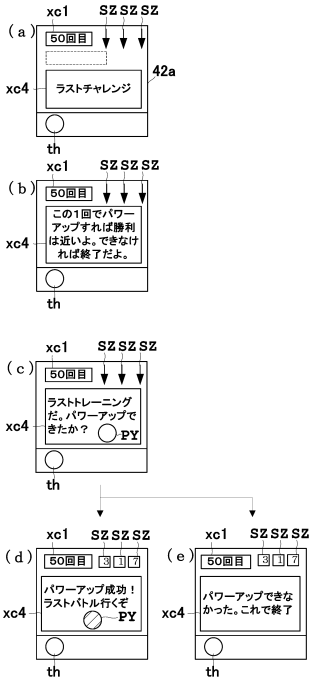
（ｂ）＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選する＞



【図５２８】

【Fig.528】

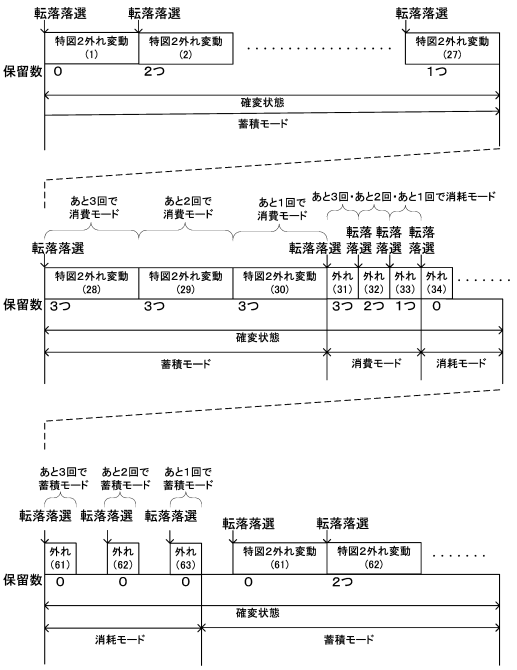
＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する／落選する＞



【図５２９】

【Fig.529】

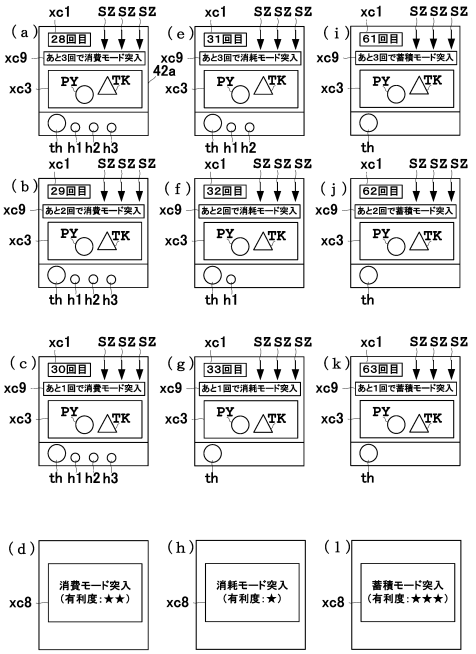
＜蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る＞



【図５３０】

【Fig.530】

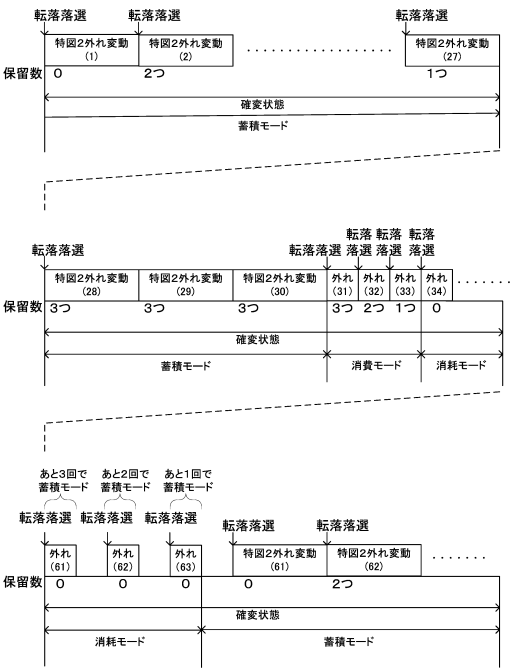
＜蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る＞



【図５３１】

【Fig.531】

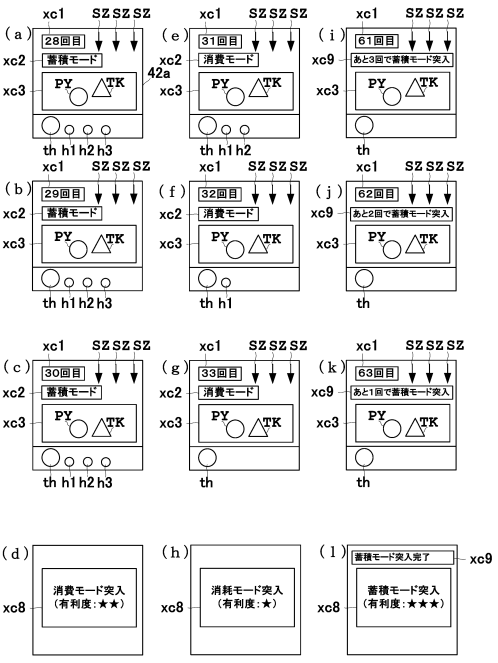
＜消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示＞



【図５３２】

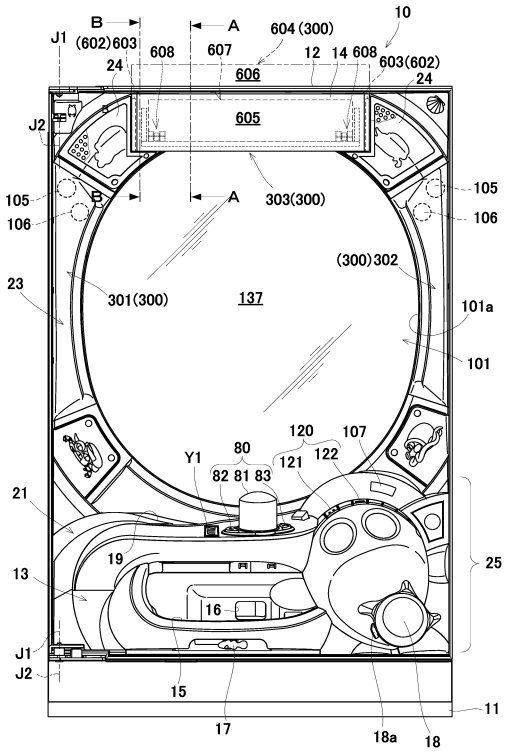
【Fig.532】

＜消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示＞



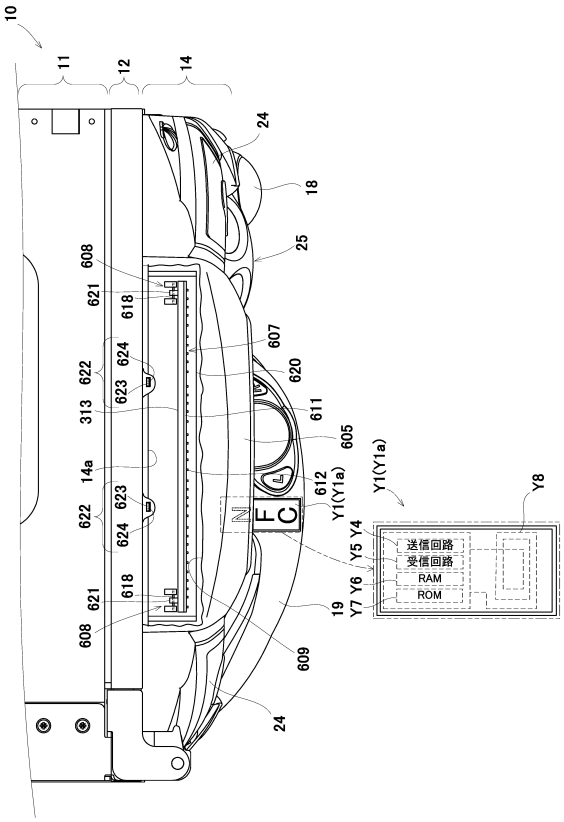
【図５３３】

【Fig. 533】



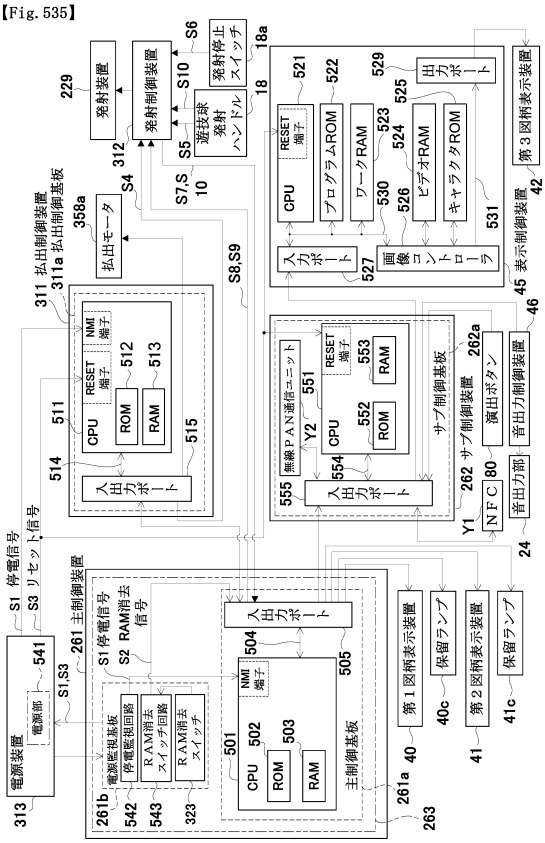
【図５３４】

【Fig. 534】



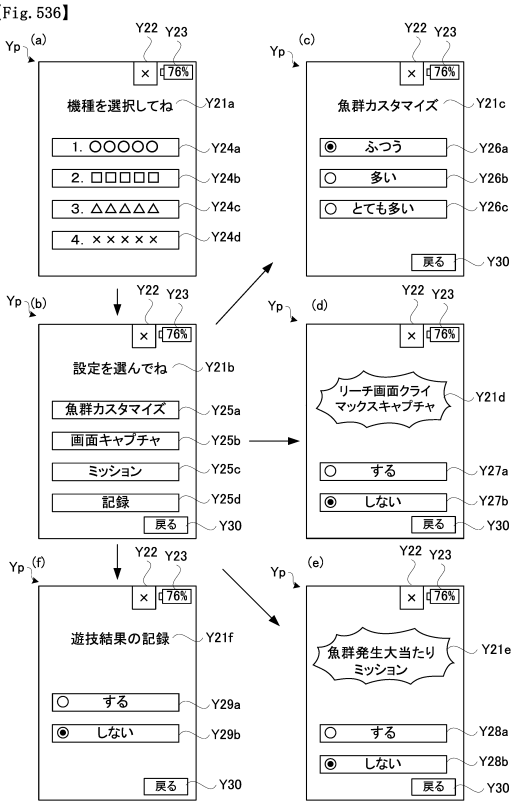
【図５３５】

【Fig. 535】



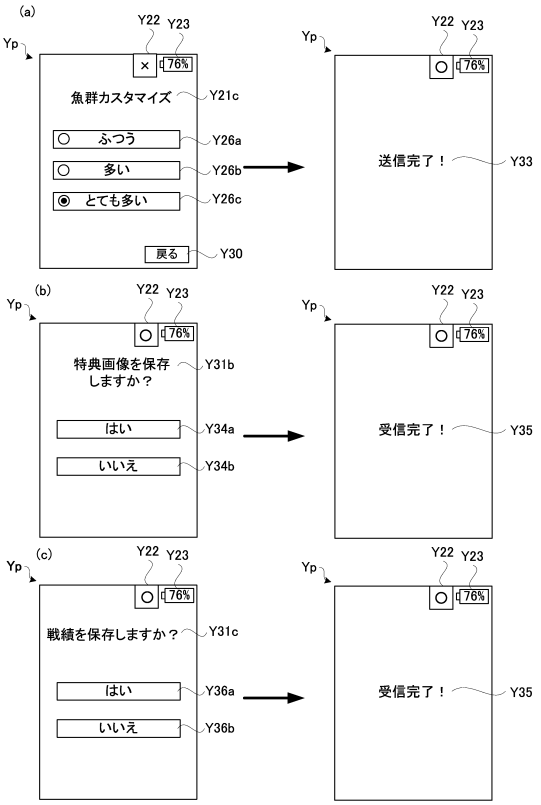
【図５３６】

【Fig. 536】



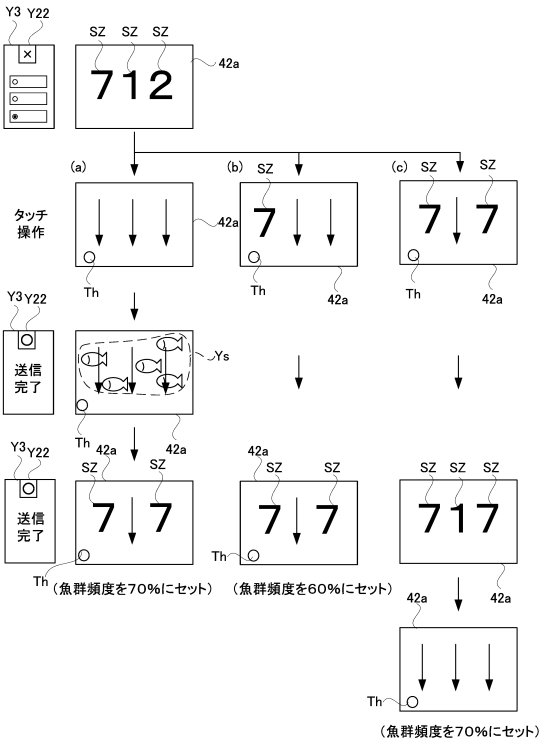
【図５３７】

【Fig.537】



【図５３８】

【Fig.538】



【図５３９】

【Fig.539】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

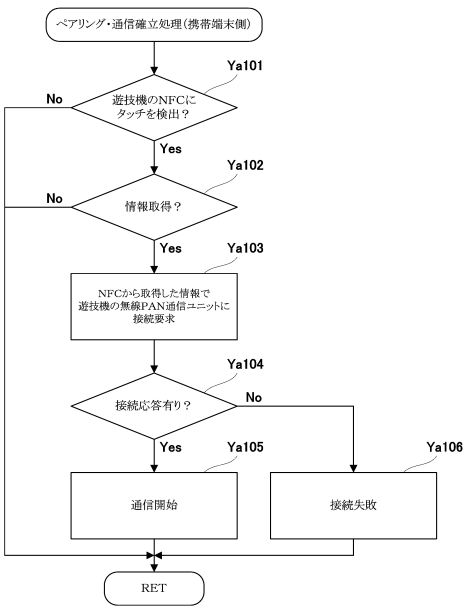
カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

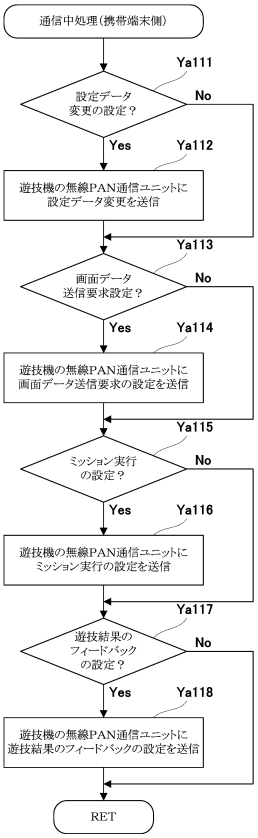
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

【図５４０】

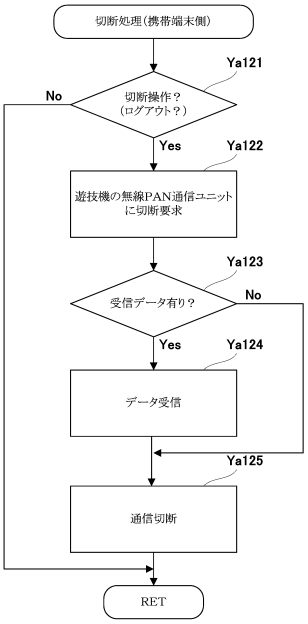
【Fig.540】



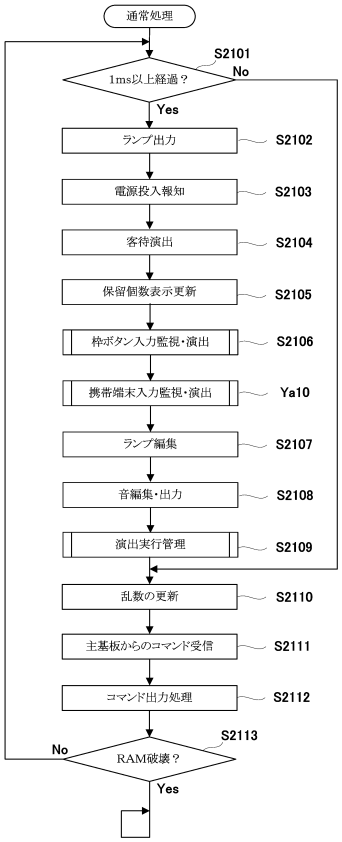
【図５４１】
【Fig.541】



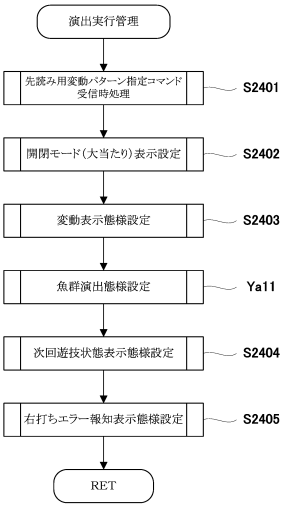
【図５４２】
【Fig.542】



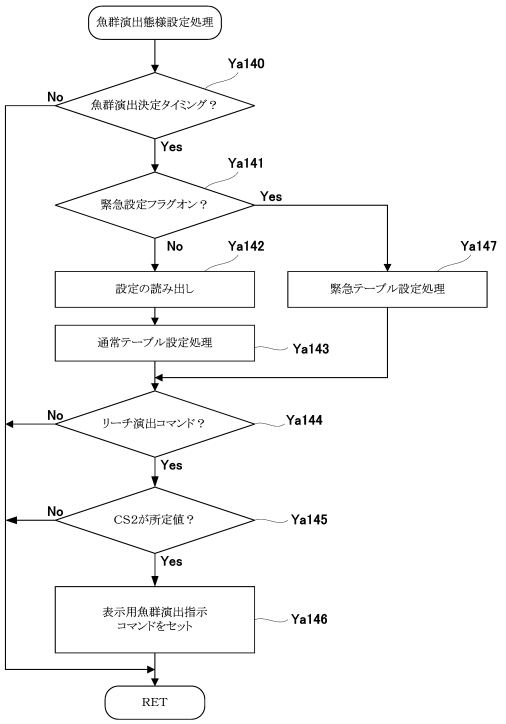
【図５４３】
【Fig.543】



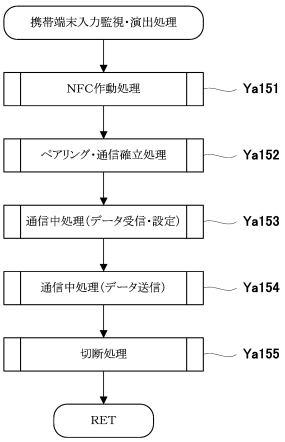
【図５４４】
【Fig.544】



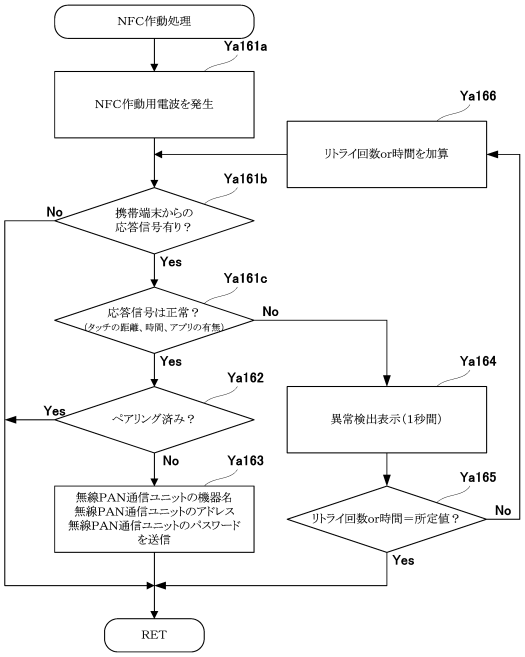
【図５４５】
【Fig. 545】



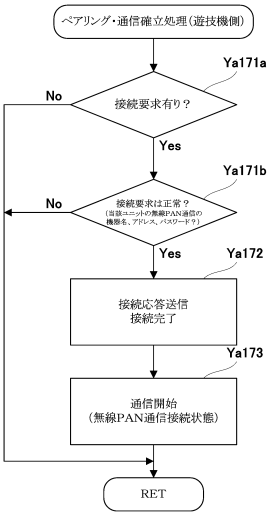
【図５４６】
【Fig. 546】



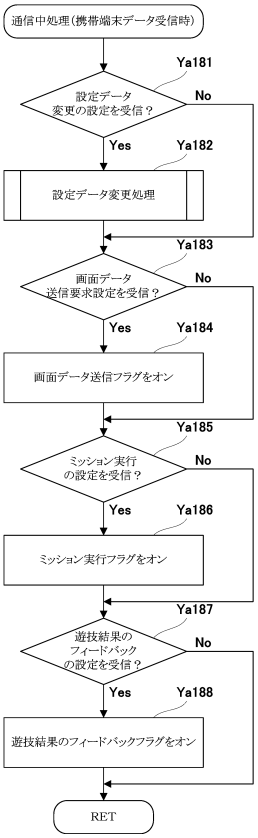
【図５４７】
【Fig. 547】



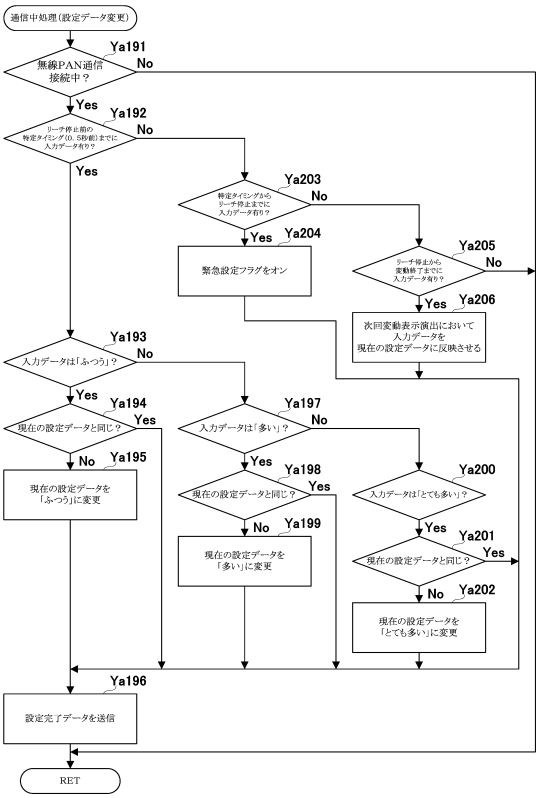
【図５４８】
【Fig. 548】



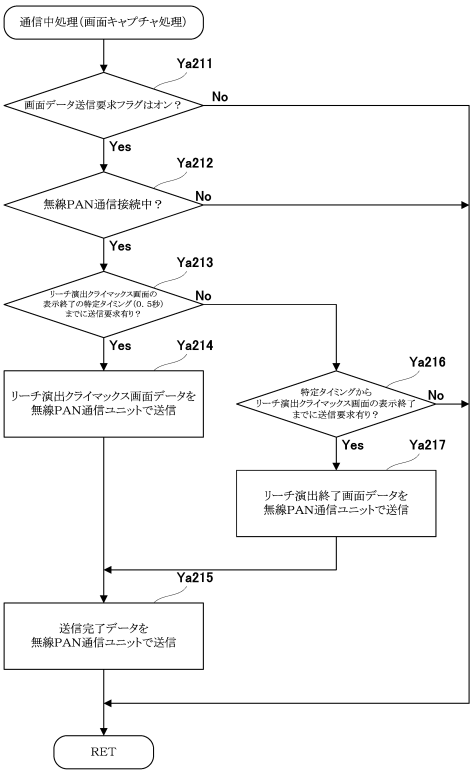
【図５４９】
【Fig. 549】



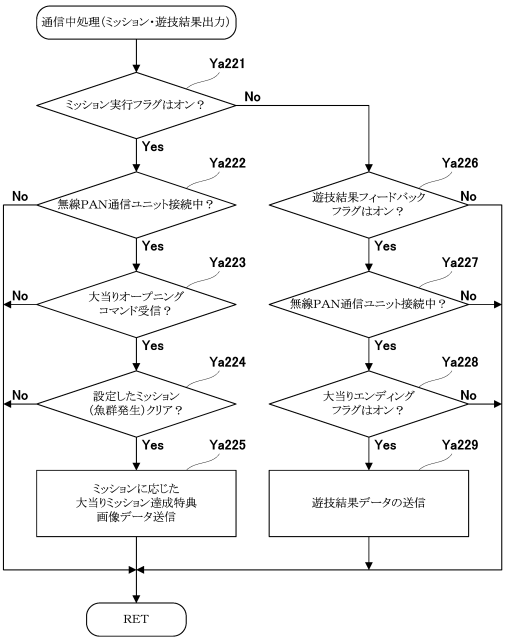
【図５５０】
【Fig. 550】



【図５５１】
【Fig. 551】

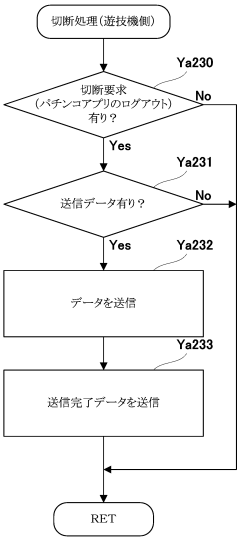


【図５５２】
【Fig. 552】



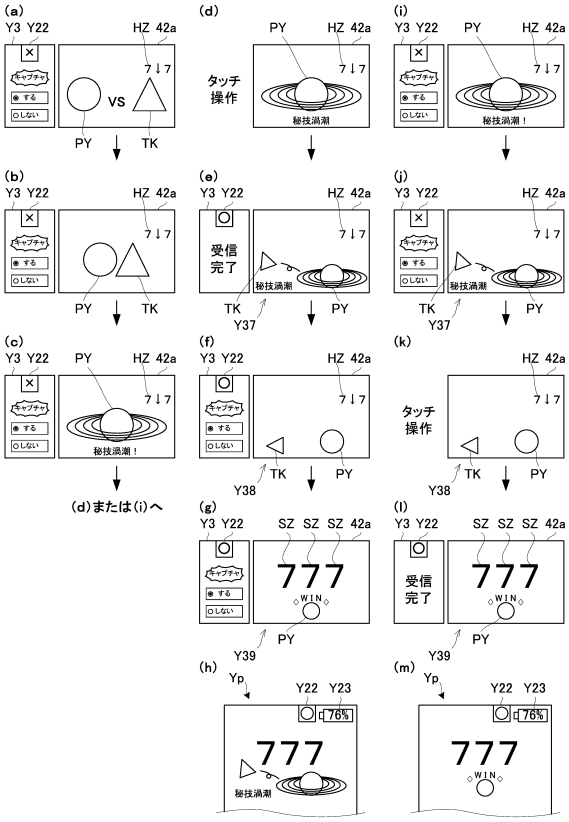
【図５５３】

【Fig.553】



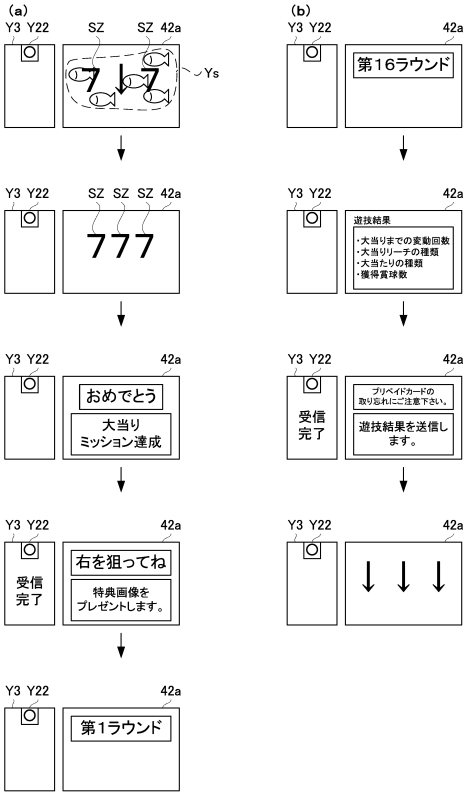
【図５５４】

【Fig.554】



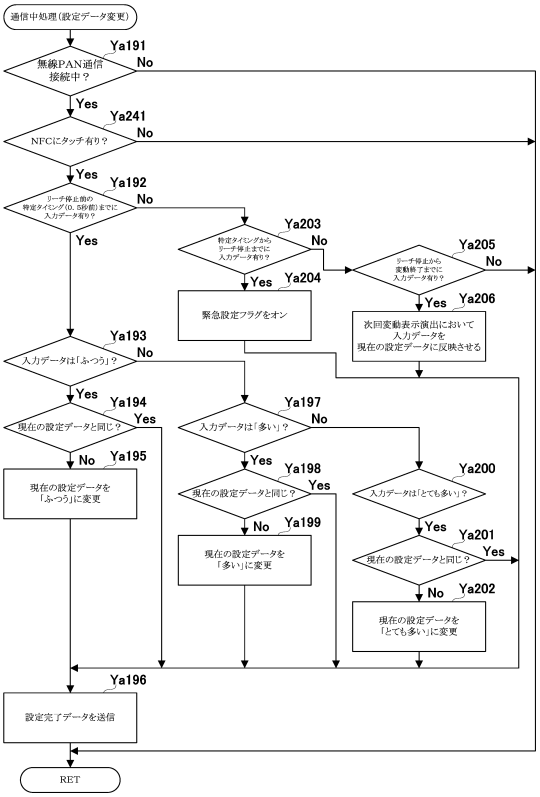
【図５５５】

【Fig.555】

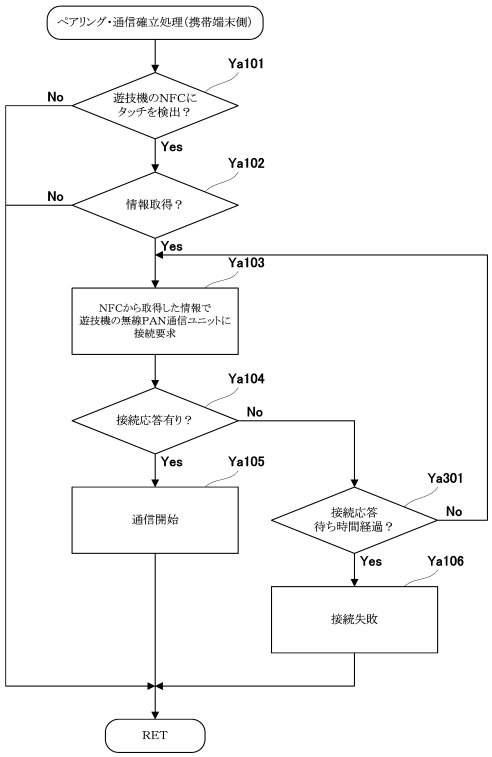


【図５５６】

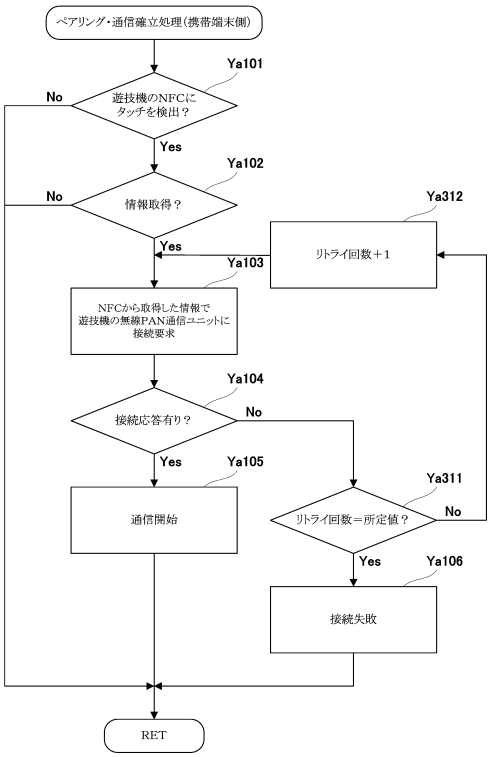
【Fig.556】



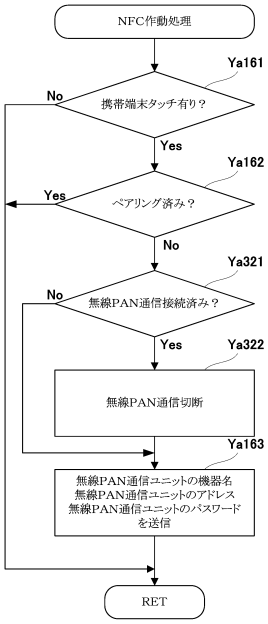
【図５５７】
【Fig. 557】



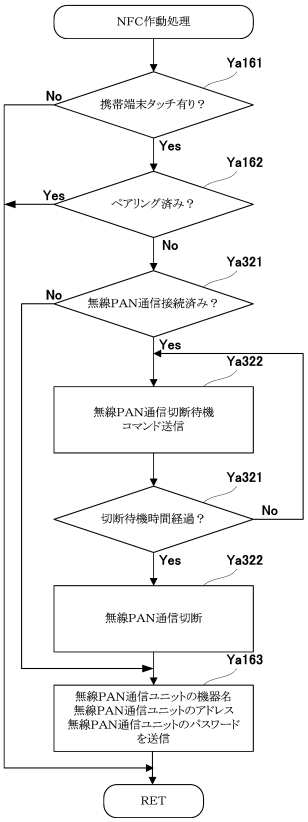
【図５５８】
【Fig. 558】



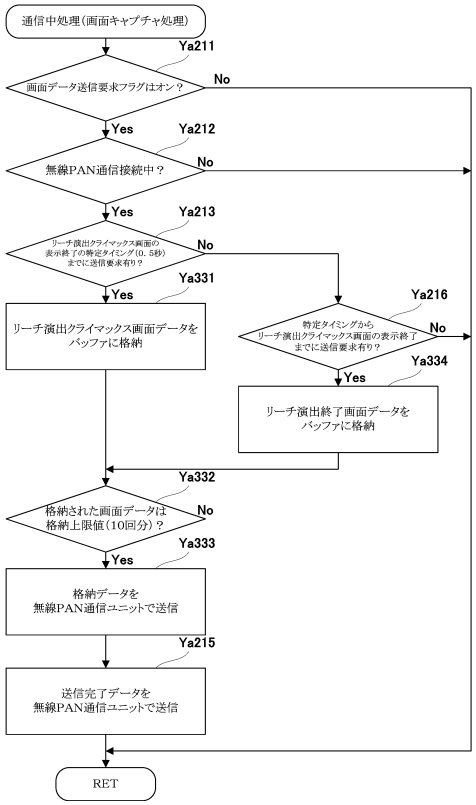
【図５５９】
【Fig. 559】



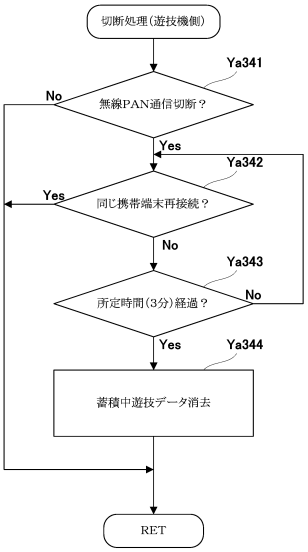
【図５６０】
【Fig. 560】



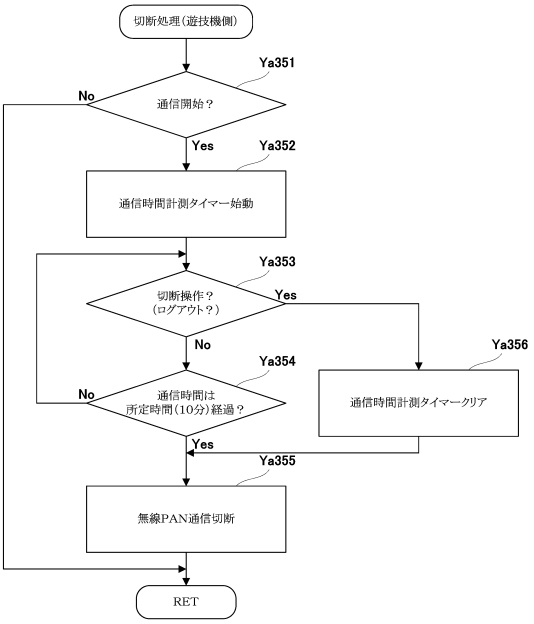
【図５６１】
【Fig.561】



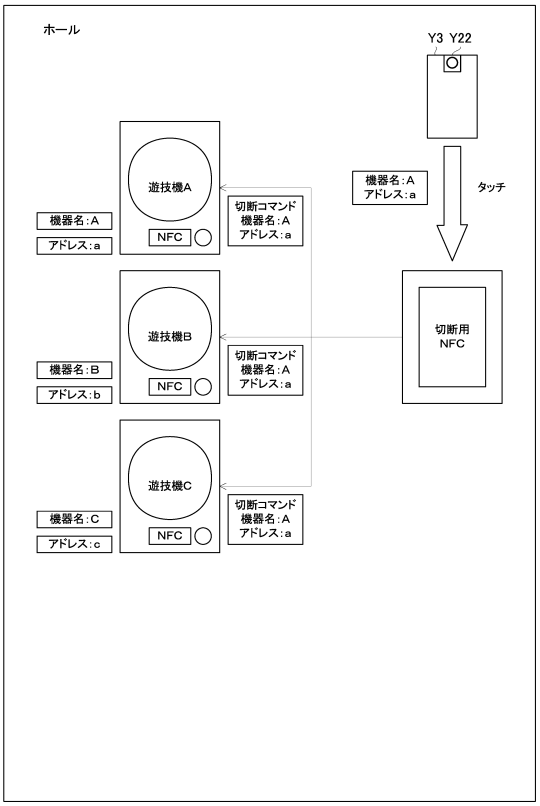
【図５６２】
【Fig.562】



【図５６３】
【Fig.563】

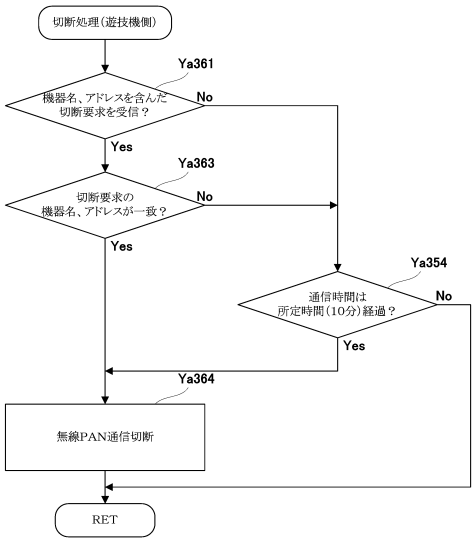


【図５６４】
【Fig.564】



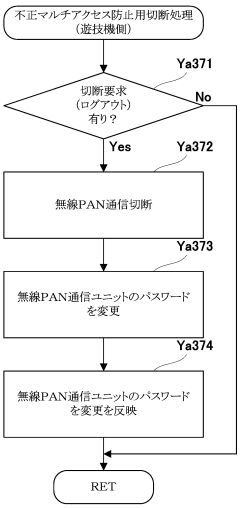
【図５６５】

【Fig.565】



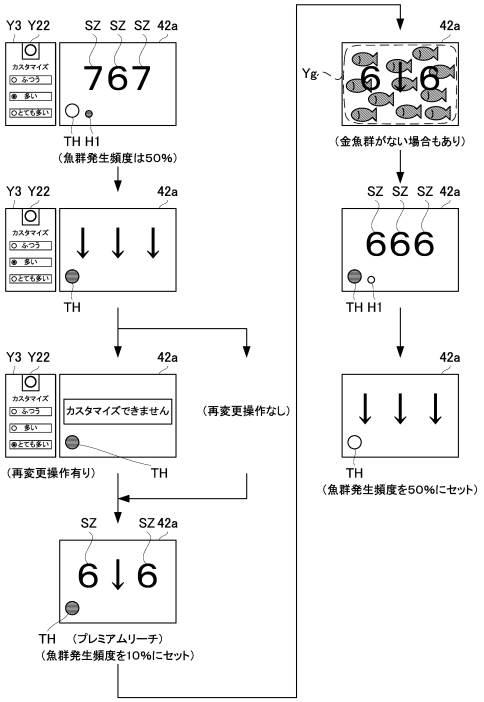
【図５６６】

【Fig.566】



【図５６７】

【Fig.567】



【図５６８】

【Fig.568】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

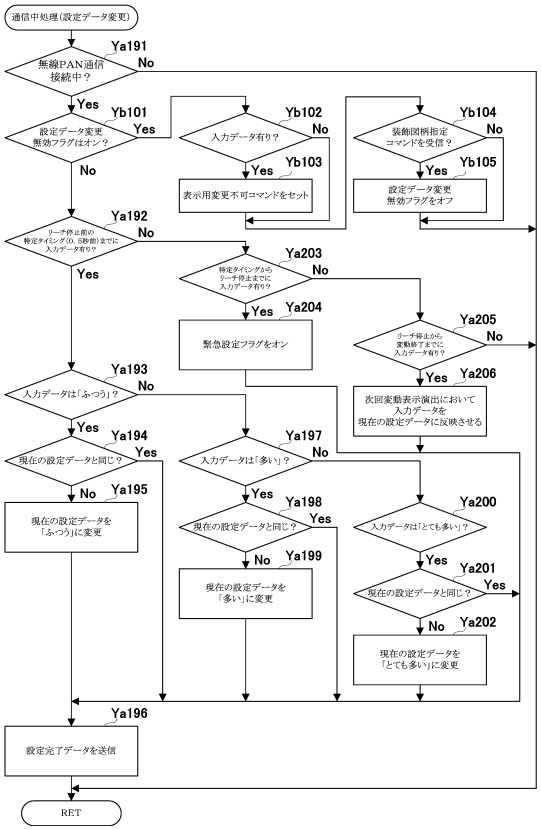
(c)魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0～24	○(金)	10	最高
	25～240	―		

(プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F(120秒))

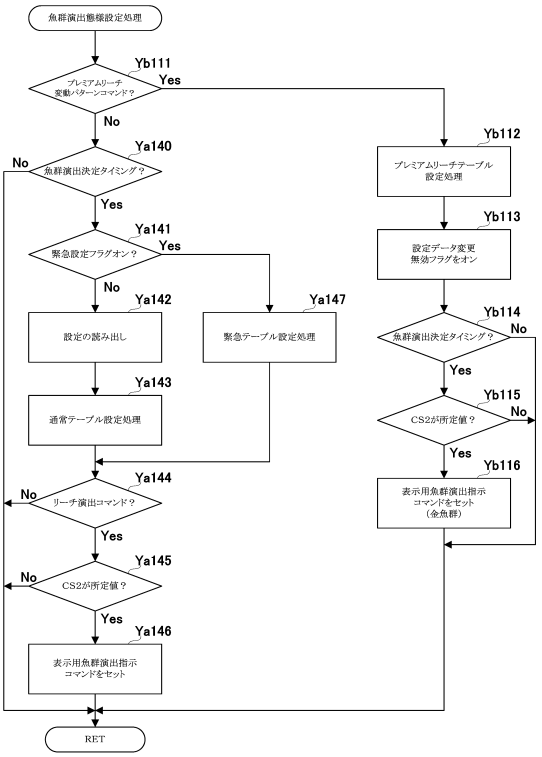
【図５６９】

【Fig. 569】



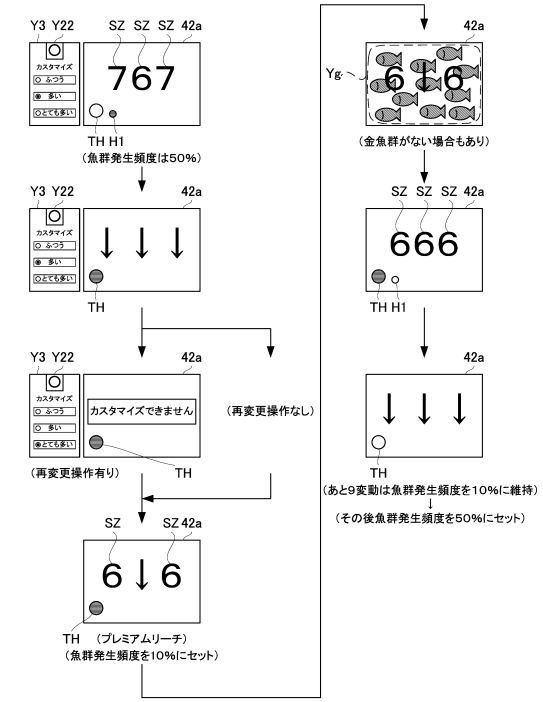
【図５７０】

【Fig. 570】



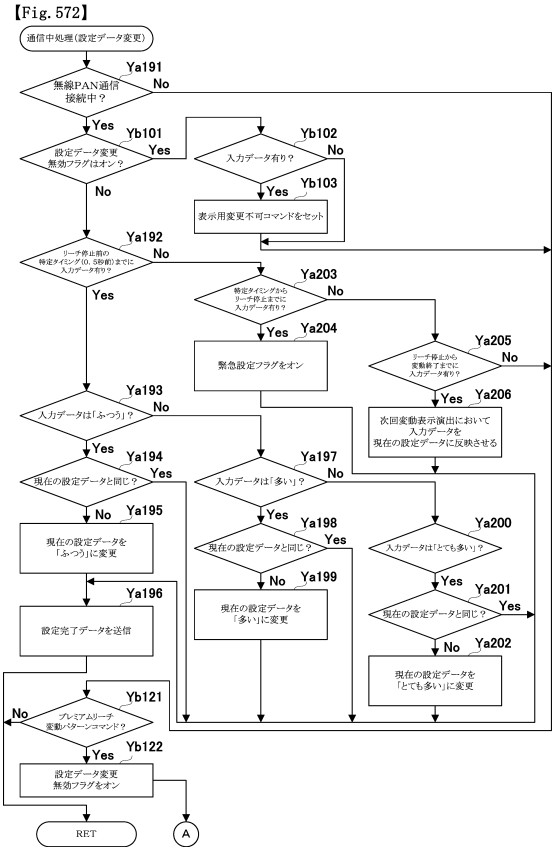
【図５７１】

【Fig. 571】



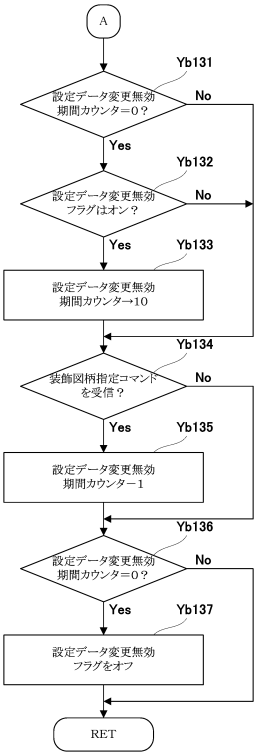
【図５７２】

【Fig. 572】



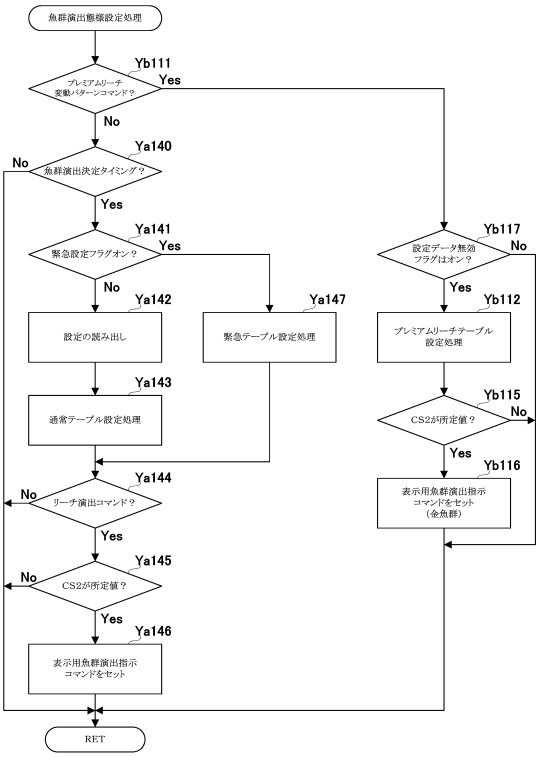
【図５７３】

【Fig.573】



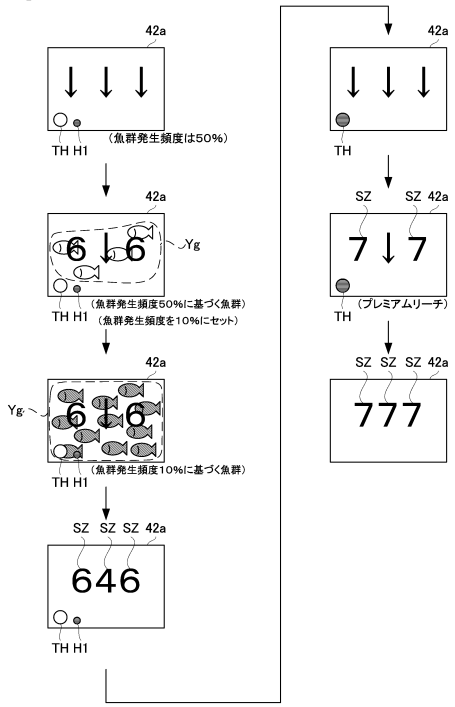
【図５７４】

【Fig.574】



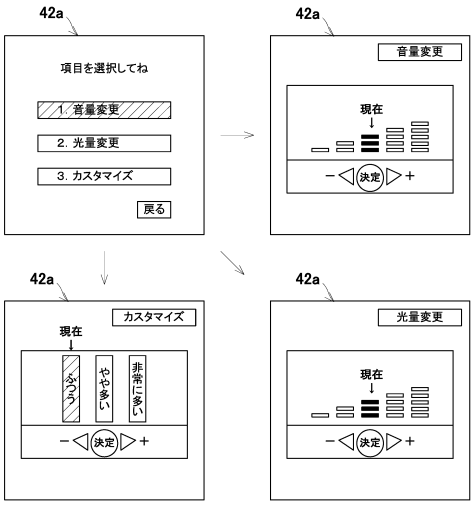
【図５７５】

【Fig.575】



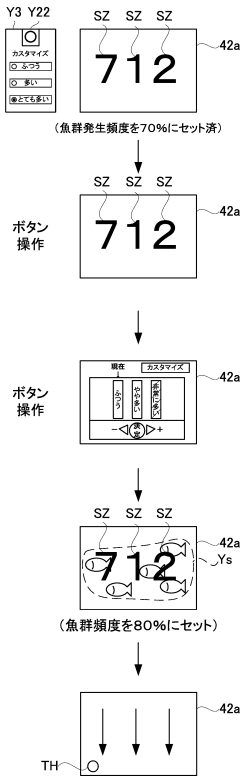
【図５７６】

【Fig.576】



【図５７７】

【Fig. 577】



【図５７８】

【Fig. 578】

(a)携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

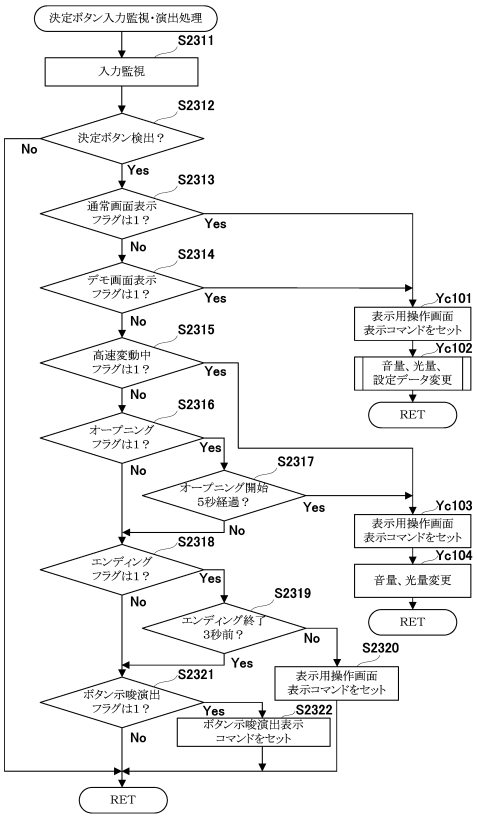
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)演出ボタン設定用魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
やや多い	0～156	○	65	低
	157～240	―		
非常に多い	0～192	○	80	超最低
	193～240	―		

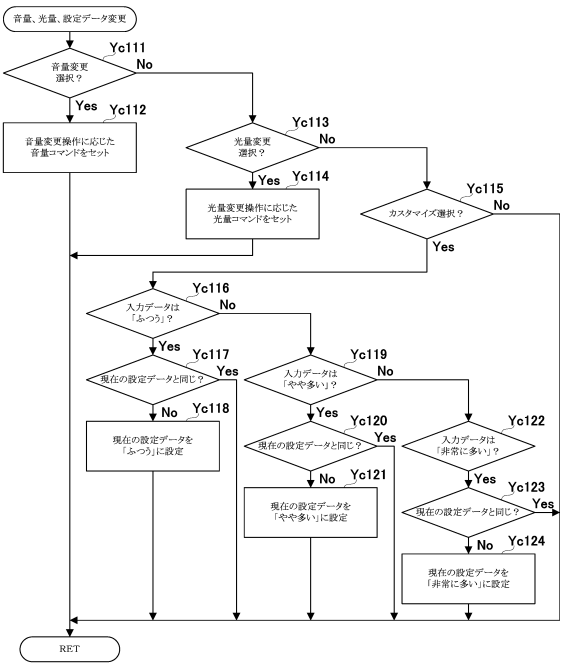
【図５７９】

【Fig. 579】



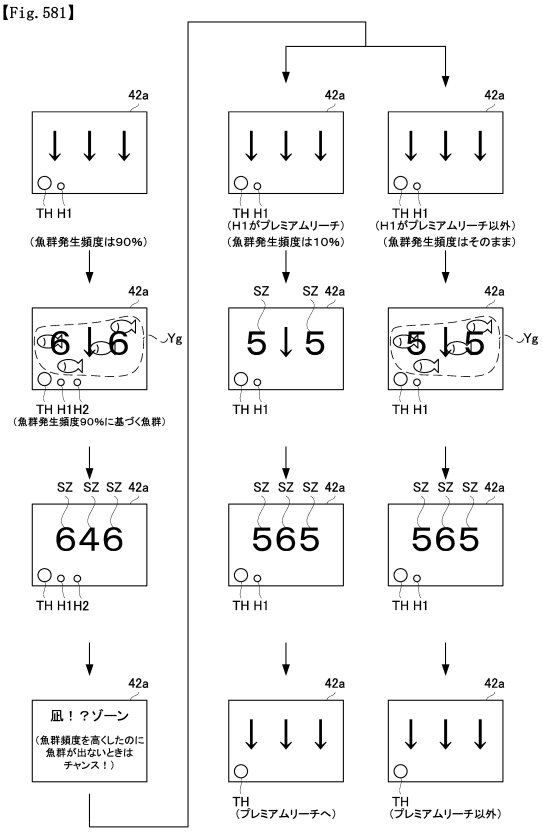
【図５８０】

【Fig. 580】



【図５８１】

【Fig. 581】



【図５８２】

【Fig. 582】

（a）魚群発生パターン選択用テーブル（「特定タイミングから高速変動終了まで」以外）

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～120	○	50	高
	121～240	―		
多い	0～192	○	80	低
	193～240	―		
とても多い	0～216	○	90	最低
	217～240	―		

（b）魚群発生パターン選択用テーブル（特定タイミングから高速変動終了まで）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～168	○	70	中
	169～240	―		

（c）魚群発生パターン選択用テーブル（プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0～24	○（金）	10	最高
	25～240	―		

（プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F（120秒））

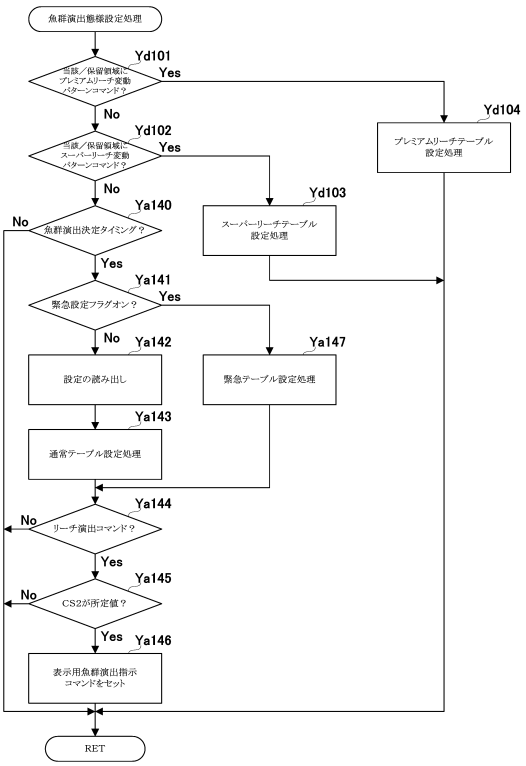
（d）魚群発生パターン選択用テーブル（スーパーリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少ない	0～72	○	30	やや高
	73～240	―		

（スーパーリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチC、D（60秒））

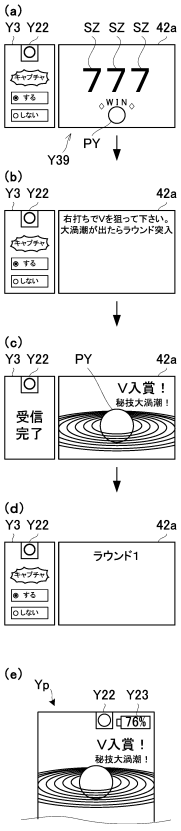
【図５８３】

【Fig. 583】



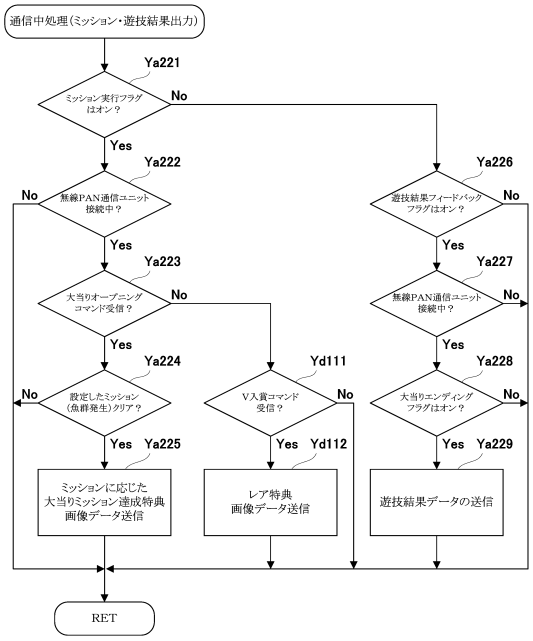
【図５８４】

【Fig. 584】



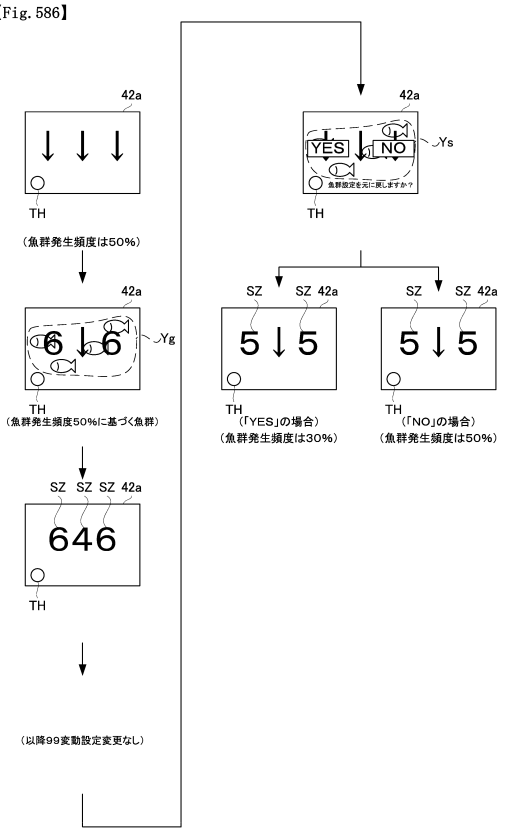
【図５８５】

【Fig. 585】



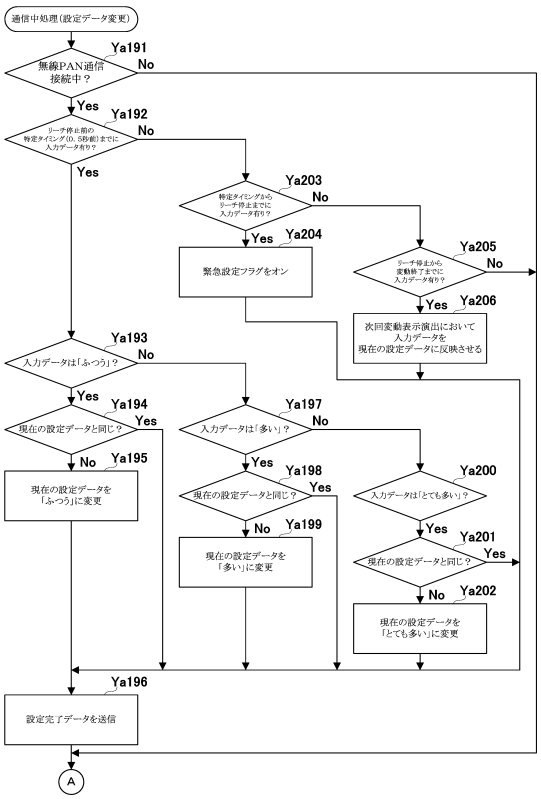
【図５８６】

【Fig. 586】



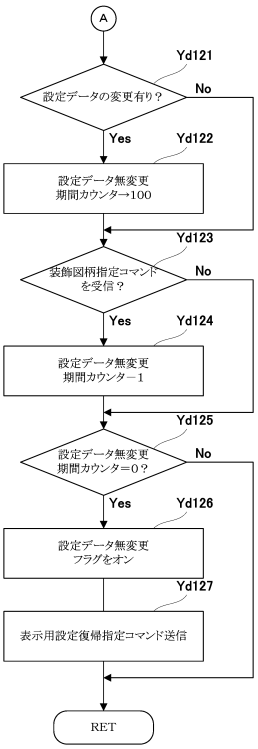
【図５８７】

【Fig. 587】



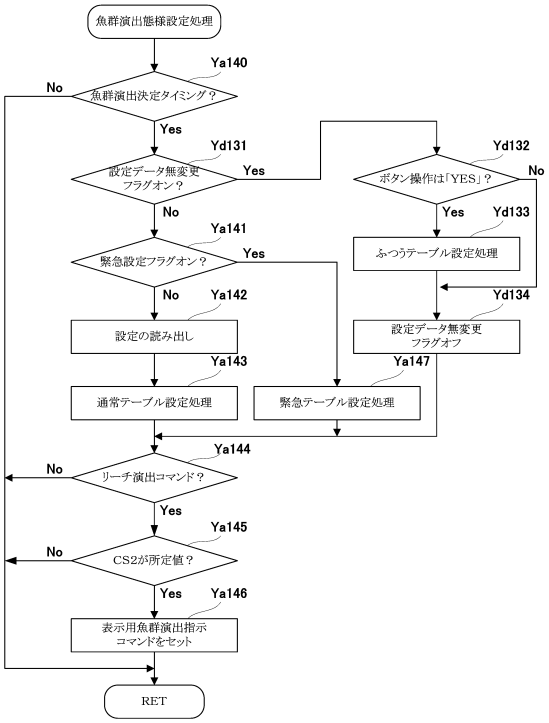
【図５８８】

【Fig. 588】



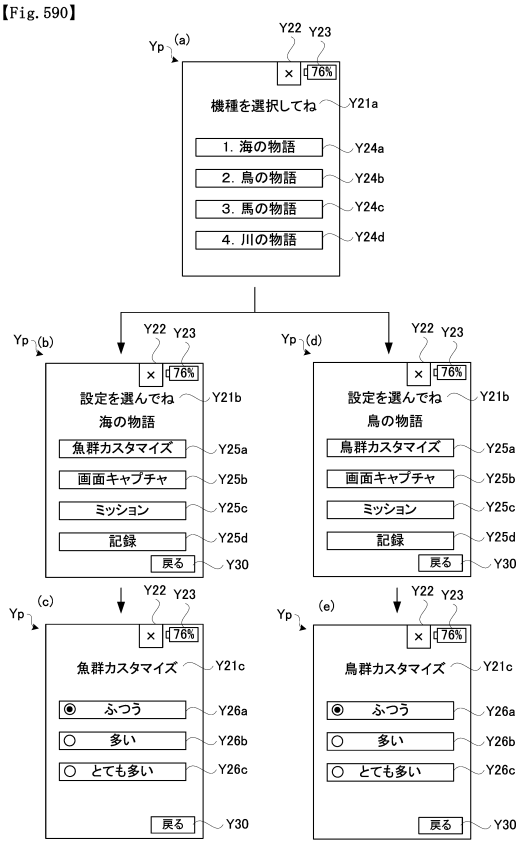
【図５８９】

【Fig.589】



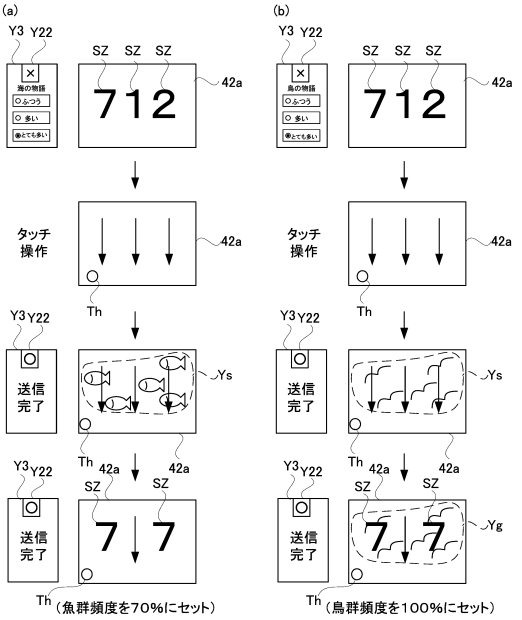
【図５９０】

【Fig.590】



【図５９１】

【Fig.591】



【図５９２】

【Fig.592】

(a)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル（「特定タイミングから高速変動終了まで」以外）

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

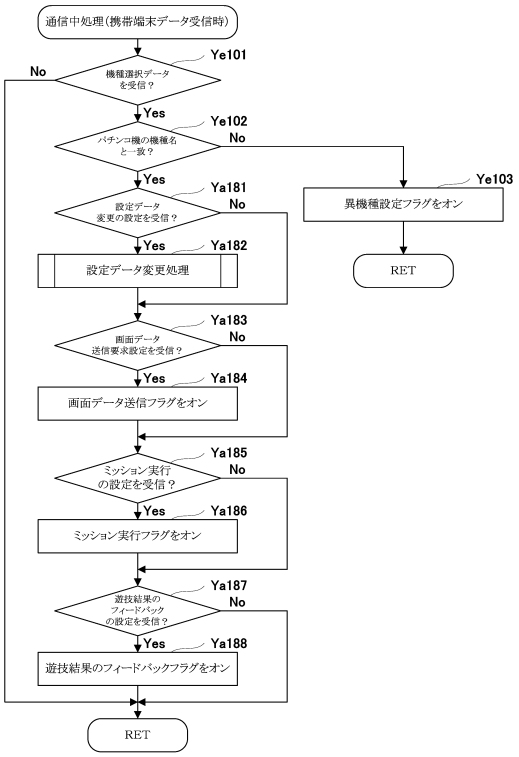
(b)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル（特定タイミングから高速変動終了まで）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

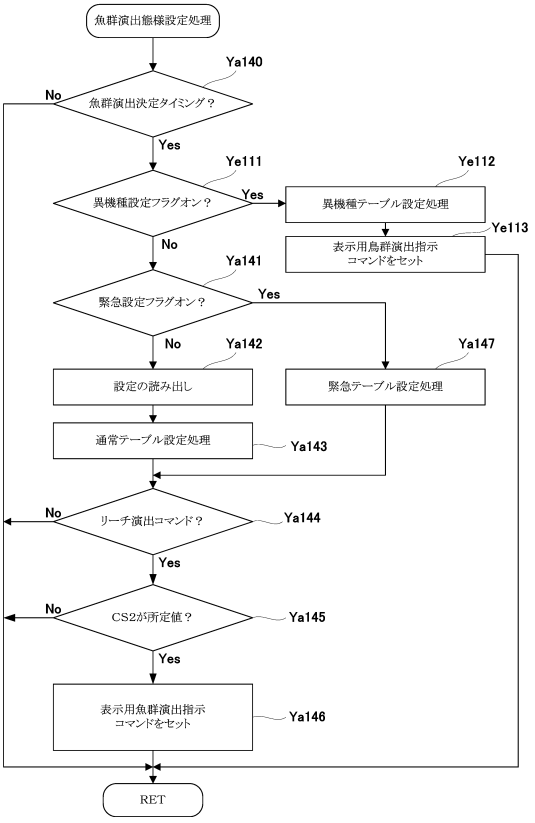
(c)機種「海の物語」での鳥群発生パターン選択用テーブル（機種「鳥の物語」が入力された場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	鳥群発生	リーチ演出における鳥群発生頻度（%）	鳥群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

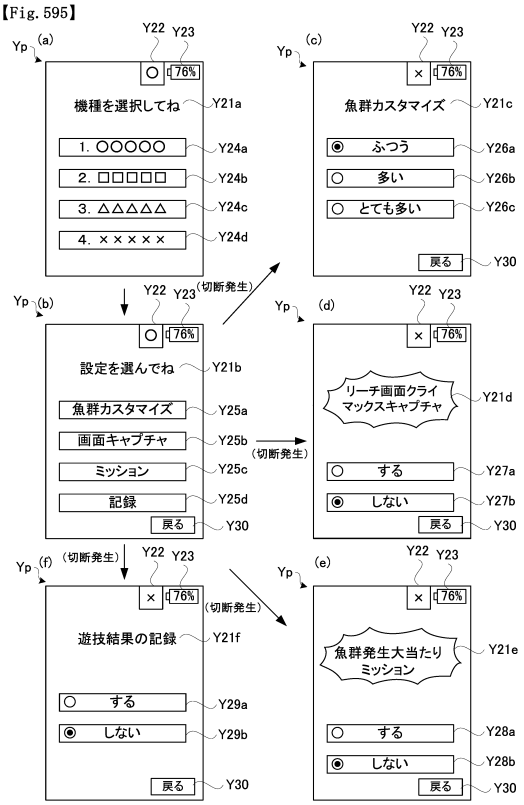
【図５９３】
【Fig. 593】



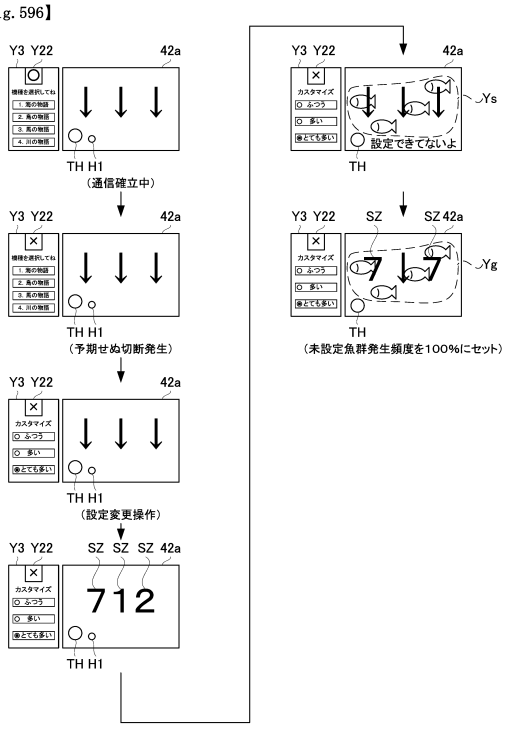
【図５９４】
【Fig. 594】



【図５９５】
【Fig. 595】



【図５９６】
【Fig. 596】



【図５９７】

【Fig. 597】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

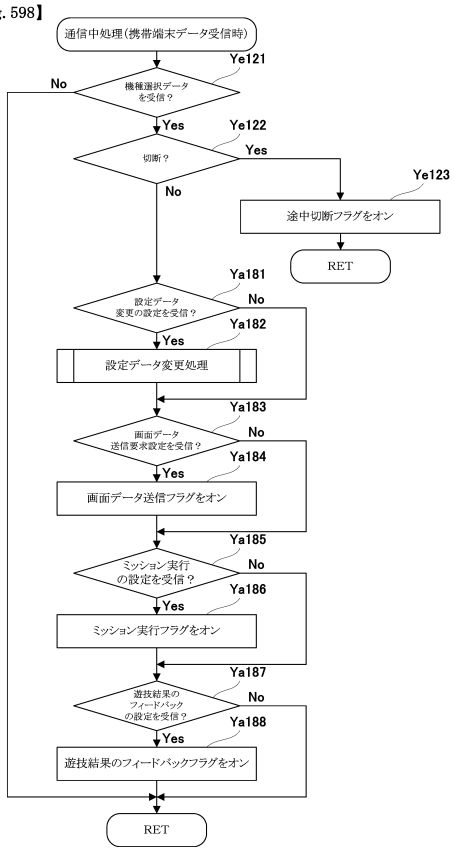
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)未設定魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立および機種選択後、通信切断が発生した場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2(0～240)	未設定魚群発生	リーチ演出における未設定魚群発生頻度(%)	未設定魚群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

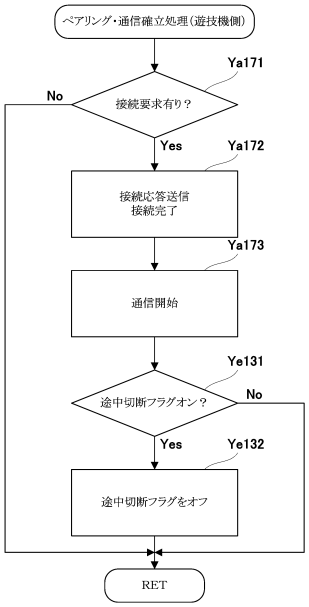
【図５９８】

【Fig. 598】



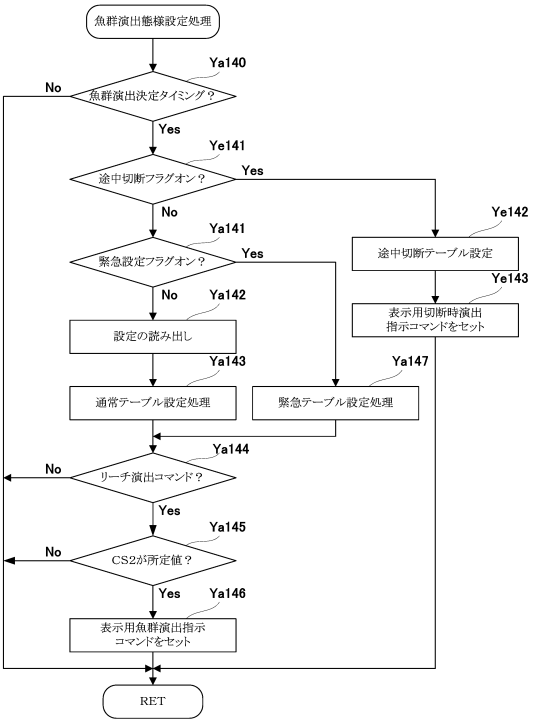
【図５９９】

【Fig. 599】



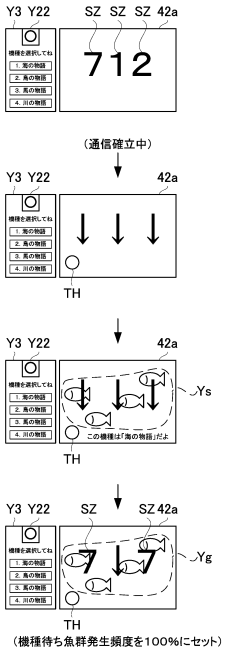
【図６００】

【Fig. 600】



【図６０１】

【Fig. 601】



【図６０２】

【Fig. 602】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

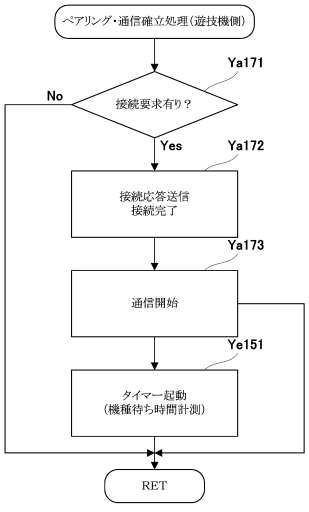
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)機種待ち魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立後所定時間設定変更操作がない場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	機種待ち魚群発生	リーチ演出における機種待ち魚群発生頻度(%)	機種待ち魚群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

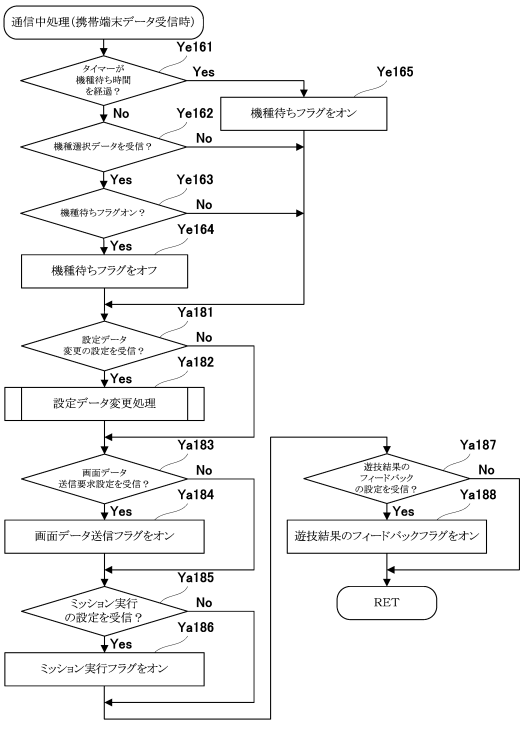
【図６０３】

【Fig. 603】



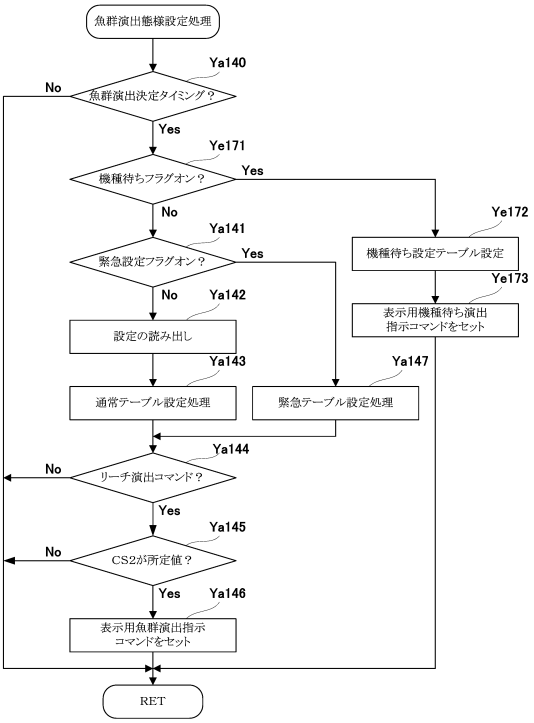
【図６０４】

【Fig. 604】



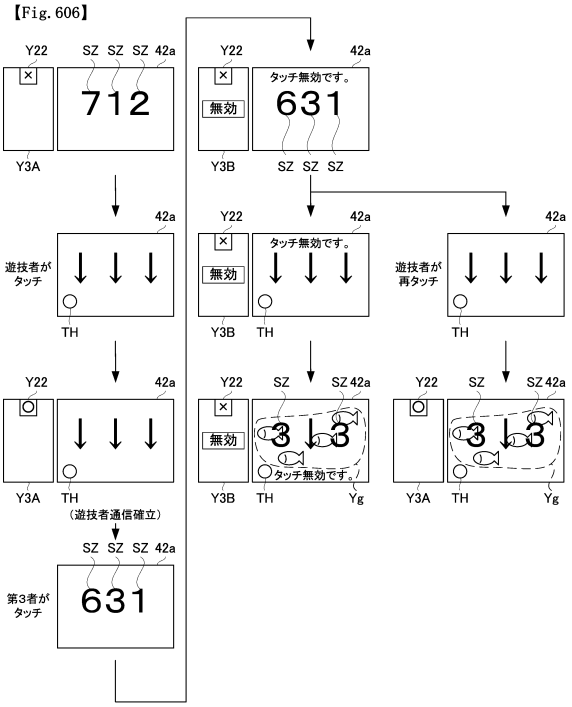
【図６０５】

【Fig. 605】



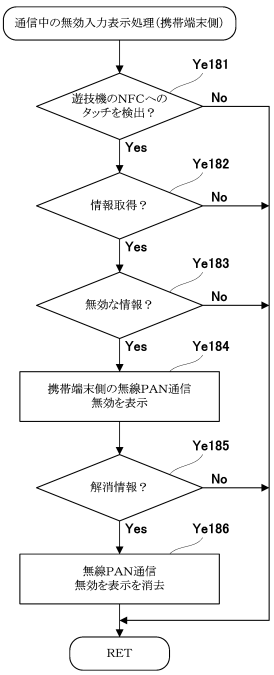
【図６０６】

【Fig. 606】



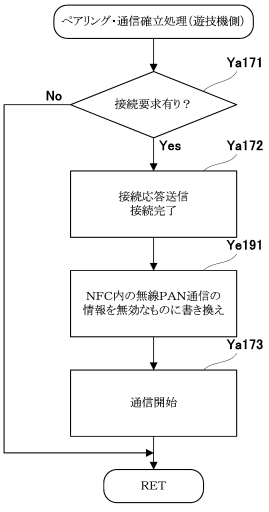
【図６０７】

【Fig. 607】

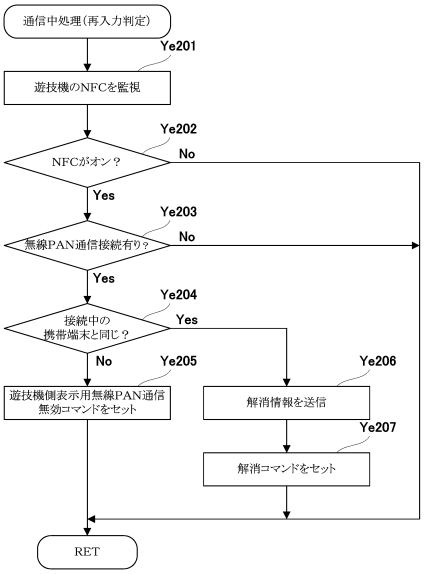


【図６０８】

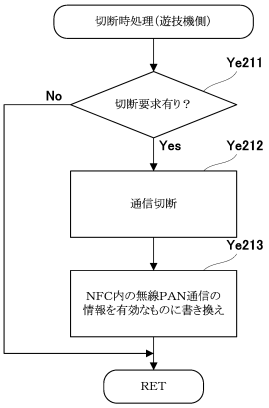
【Fig. 608】



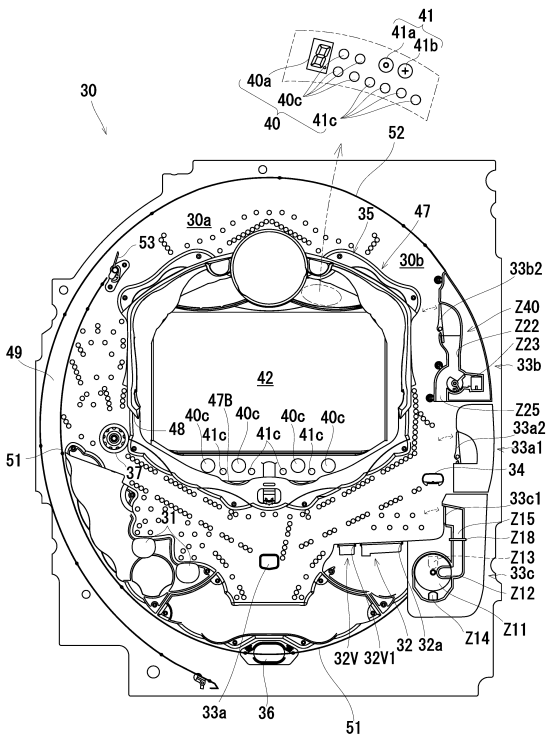
【図６０９】
【Fig. 609】



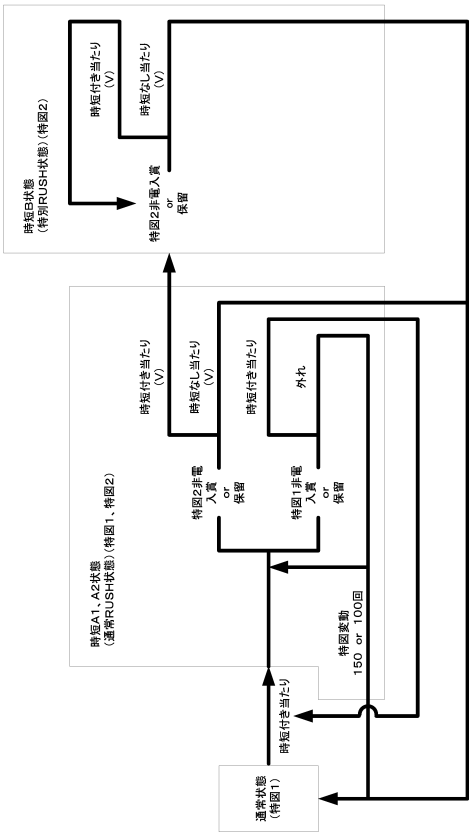
【図６１０】
【Fig. 610】



【図６１１】
【Fig. 611】



【図６１２】
【Fig. 612】



【図６１３】

【Fig. 613】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0～44	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短A1	特別図柄変動150回まで
	45～99	第1記号（第1大当たり）		6R時短A2	特別図柄変動100回まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0～599	0～49	第3記号（第1小当たり）	1～9	12R時短B（V入賞）	特別図柄変動1回
	50～69	第4記号（第2小当たり）		6R時短B（V入賞）	特別図柄変動1回
	70～99	第5記号（第3小当たり）		3R通常（V入賞）	なし（特図2保留なければRUSH終了）

【図６１４】

【Fig. 614】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数用カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～200	○
201～250	×

（ｂ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）テーブル

遊技状態	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	60	0．1
時短A1、A2状態	3	1．0 （ただし、2球入球したら閉鎖）
時短B状態	1	3．0 （ただし、2球入球したら閉鎖）

【図６１５】

【Fig. 615】

（ａ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（通常、時短A1、A2状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300	0～99	0～198	大当たり長変動（90秒）
150，300以外		0～30	リーチ外れ変動パターンA（30秒）
		31～140	リーチ外れ変動パターンB（60秒）
		141～178	リーチ外れ変動パターンC（90秒）
		179～198	完全ハズレ変動（10秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～599	0～99	0～250	大当たり短変動（10秒）

【図６１６】

【Fig. 616】

（ａ）時短A1、A2状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

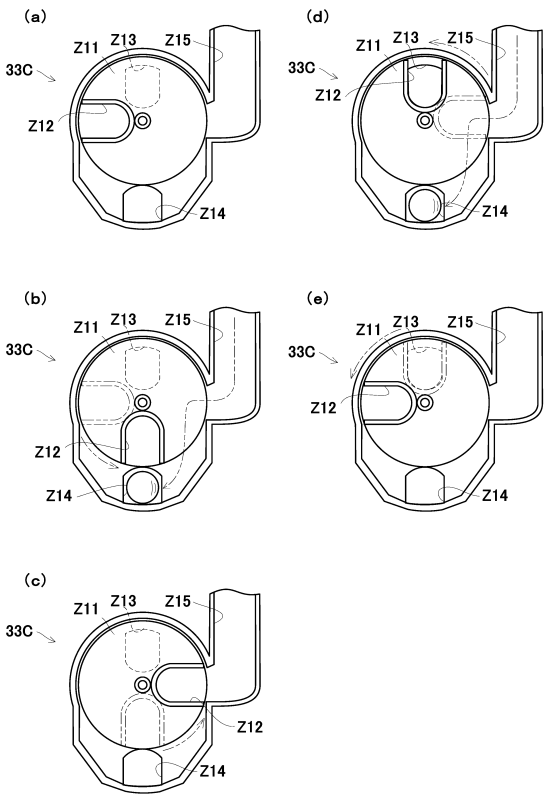
可動パターン	入球口（入球確率）
時短開始時に受け入れ口を反時計回りに回転運動	上部入球口（1／350） 下部入球口（349／350）

（ｂ）時短B状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を反時計回りに回転運動し遊技球通路側で受け入れ口を所定時間（10s）停止後再び回転運動	上部入球口（1／1）

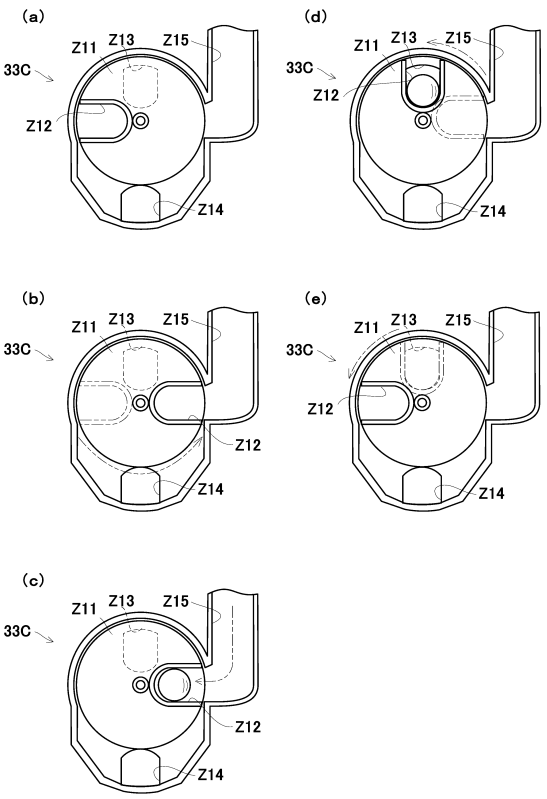
【図６１７】

【Fig. 617】



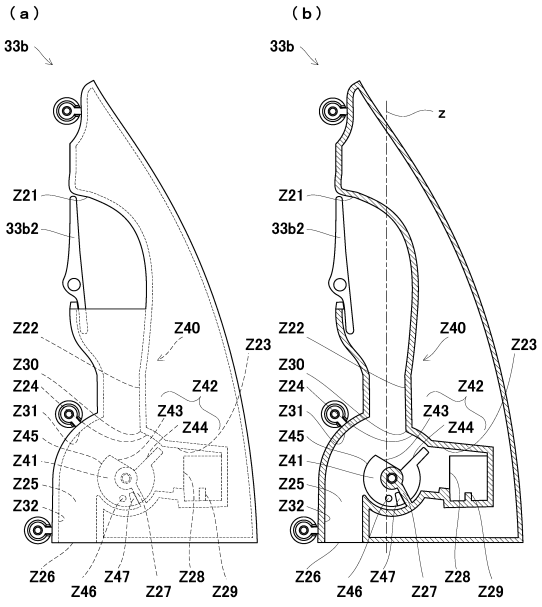
【図６１８】

【Fig. 618】



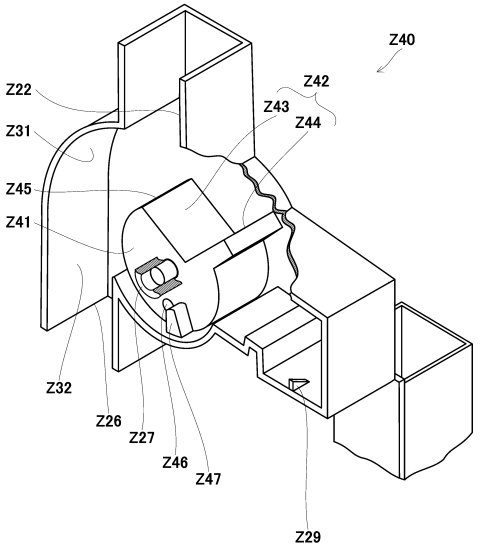
【図６１９】

【Fig. 619】



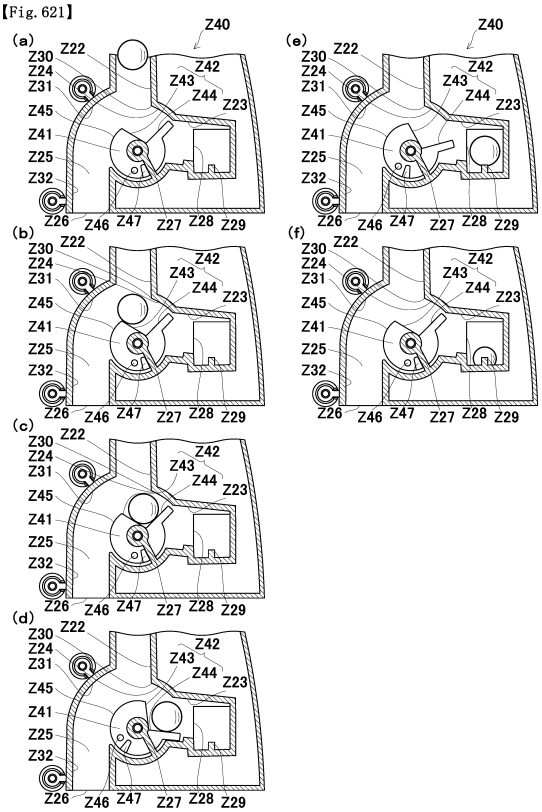
【図６２０】

【Fig. 620】



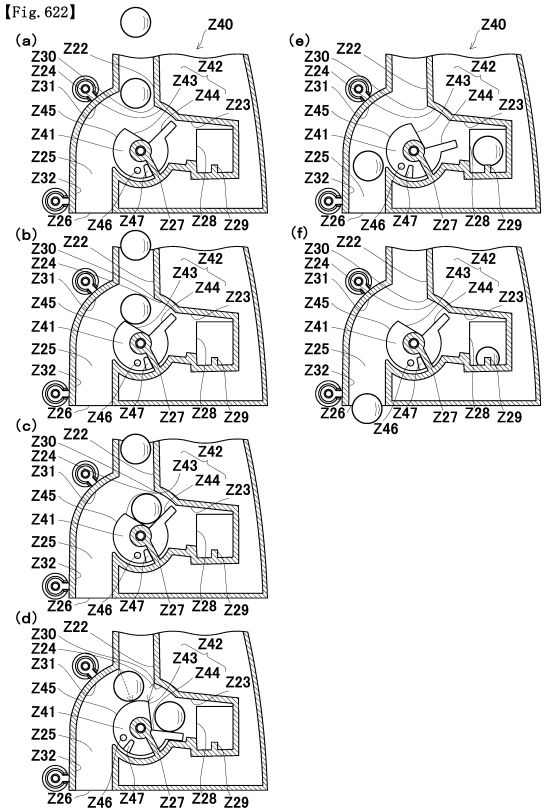
【図６２１】

【Fig.621】



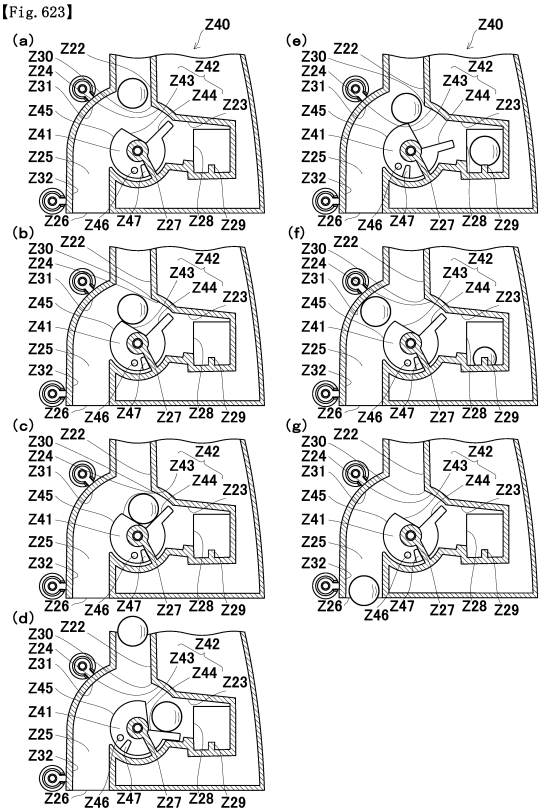
【図６２２】

【Fig.622】



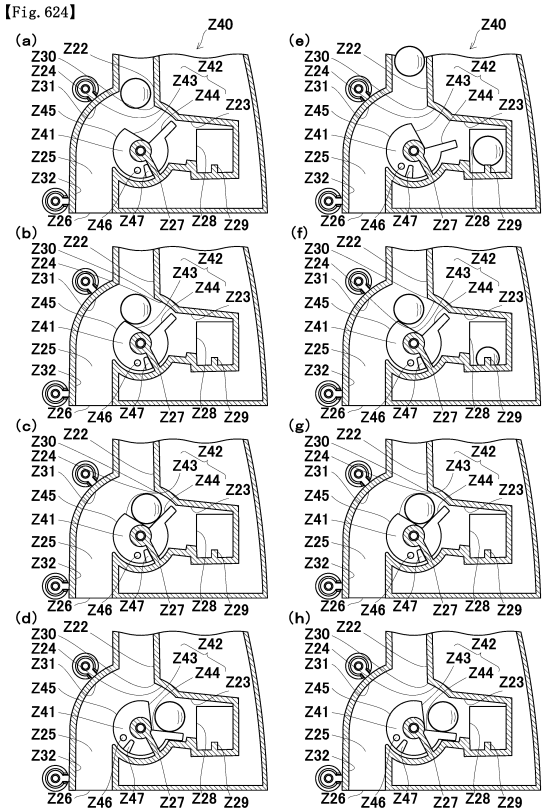
【図６２３】

【Fig.623】

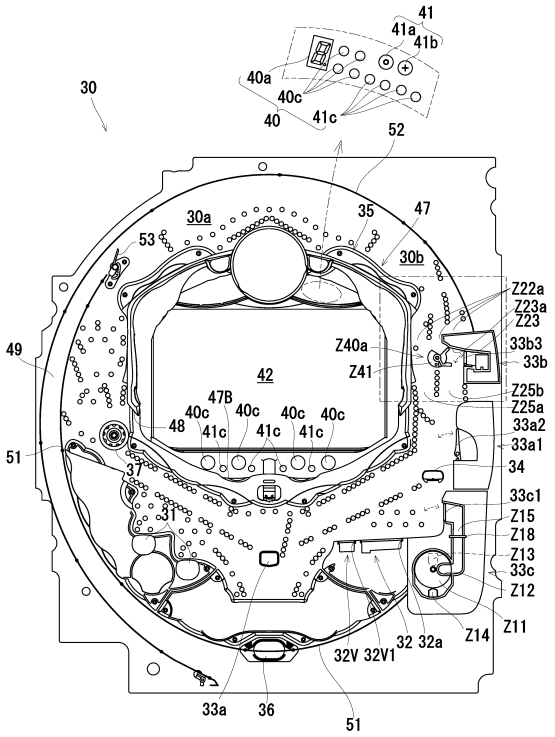


【図６２４】

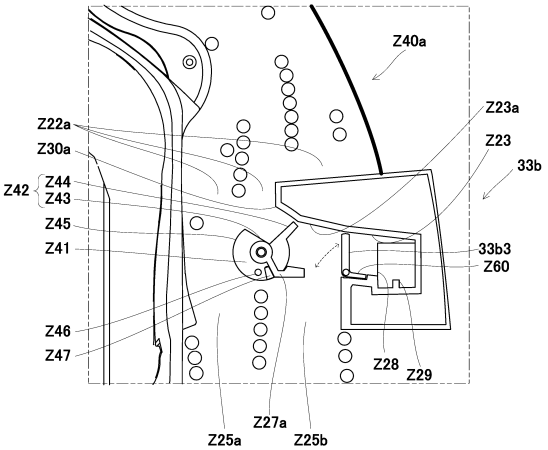
【Fig.624】



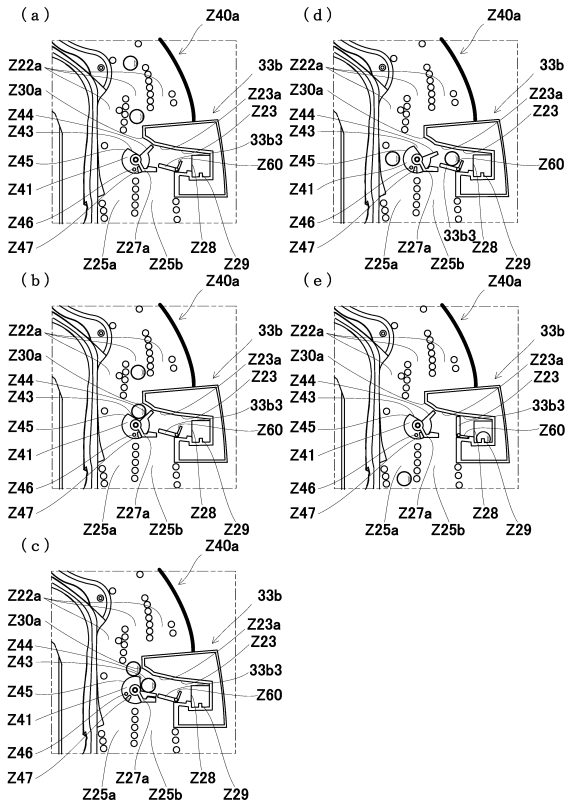
【図６２５】
【Fig. 625】



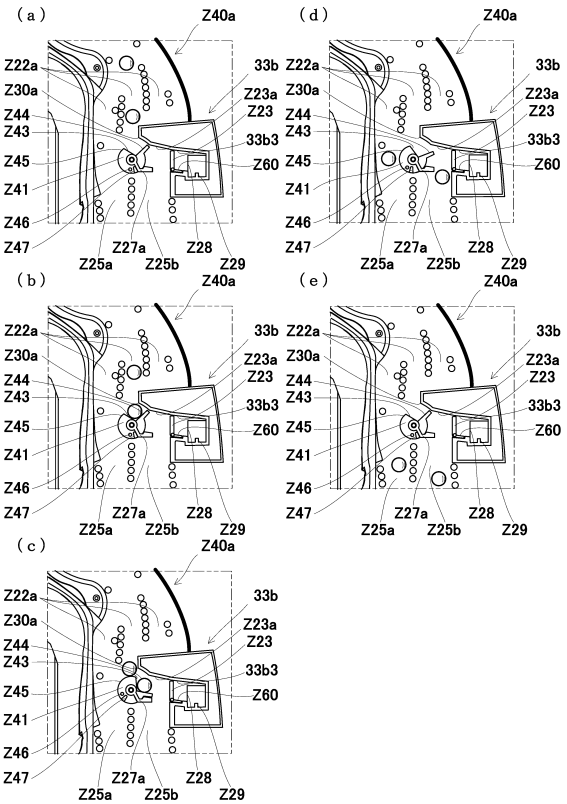
【図６２６】
【Fig. 626】



【図６２７】
【Fig. 627】

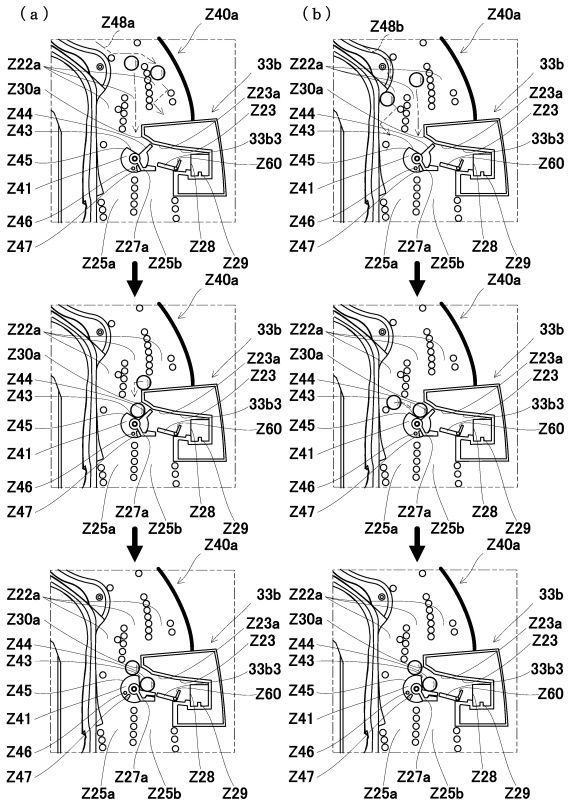


【図６２８】
【Fig. 628】



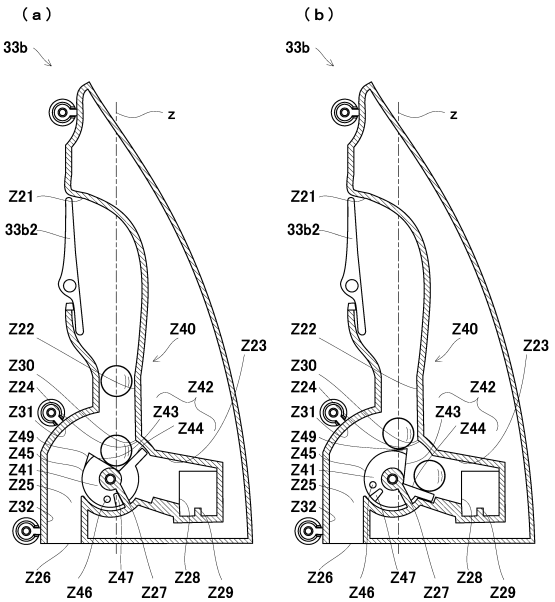
【図６２９】

【Fig. 629】



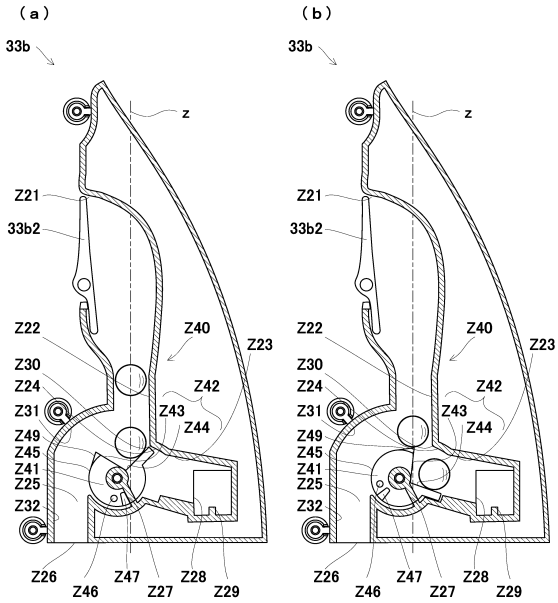
【図６３０】

【Fig. 630】



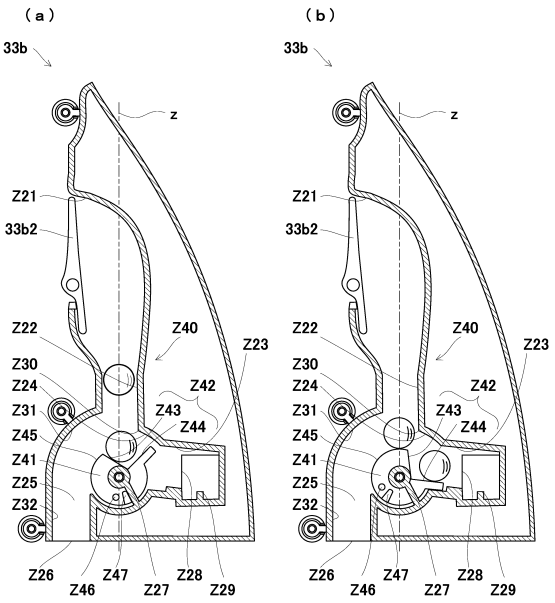
【図６３１】

【Fig. 631】



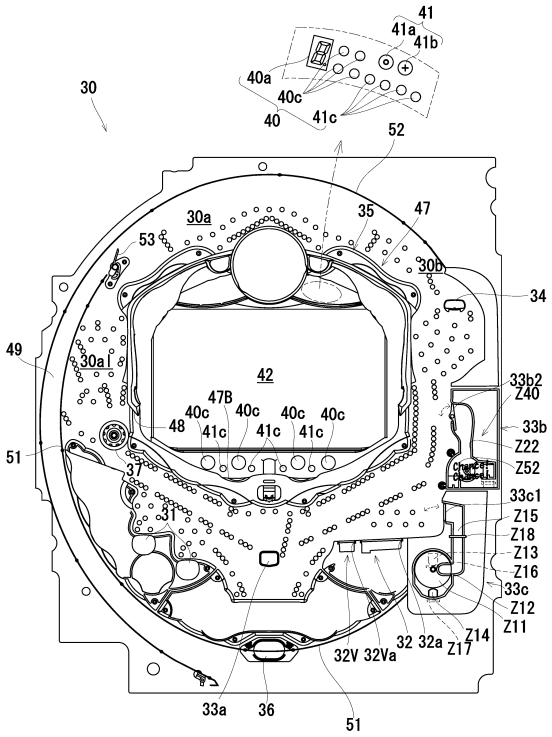
【図６３２】

【Fig. 632】



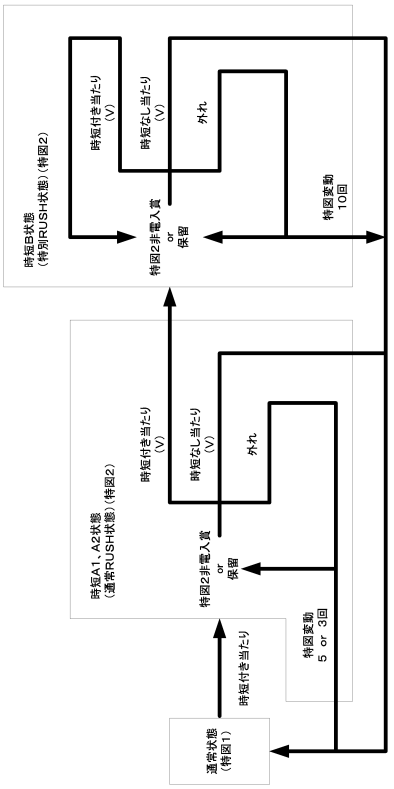
【図６３３】

【Fig.633】



【図６３４】

【Fig.634】



【図６３５】

【Fig.635】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0～44	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短A1	特別図柄変動5回まで
	45～99	第1記号（第1大当たり）		6R時短A2	特別図柄変動3回まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0～119	0～49	第3記号（第1小当たり）	1～9	12R時短B（V入賞）	特別図柄変動10回
	50～69	第4記号（第2小当たり）		6R時短B（V入賞）	特別図柄変動10回
	70～99	第5記号（第3小当たり）		3R通常（V入賞）	なし（特図2保留なければRUSH終了）

【図６３６】

【Fig.636】

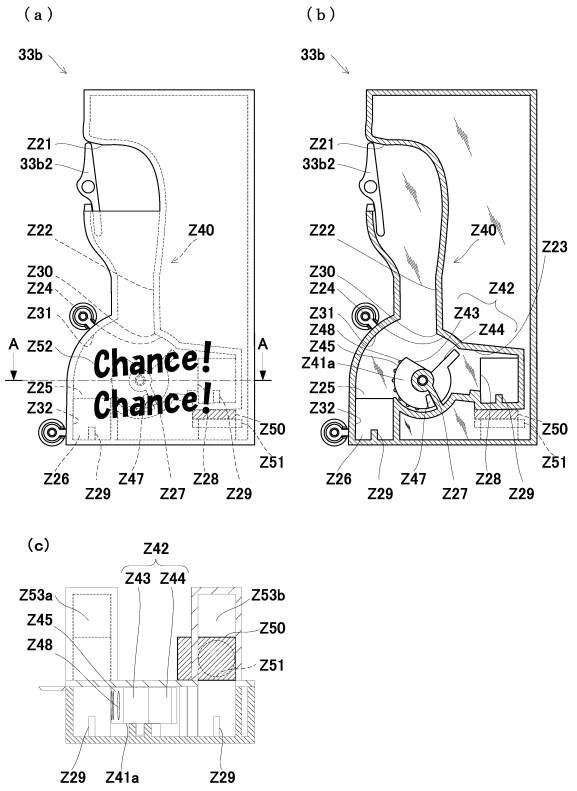
（ａ）時短A1、A2状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動	上部入球口（1／90） 下部入球口（89／90）

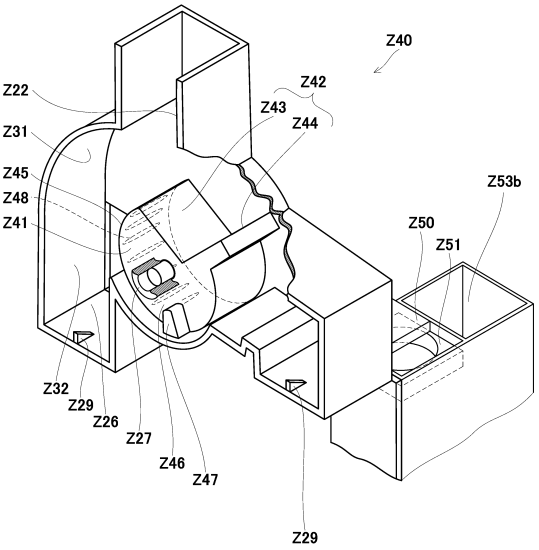
（ｂ）時短B状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動（遊技球通路側では所定時間（2s）停止）	上部入球口（1／2） 下部入球口（1／2）

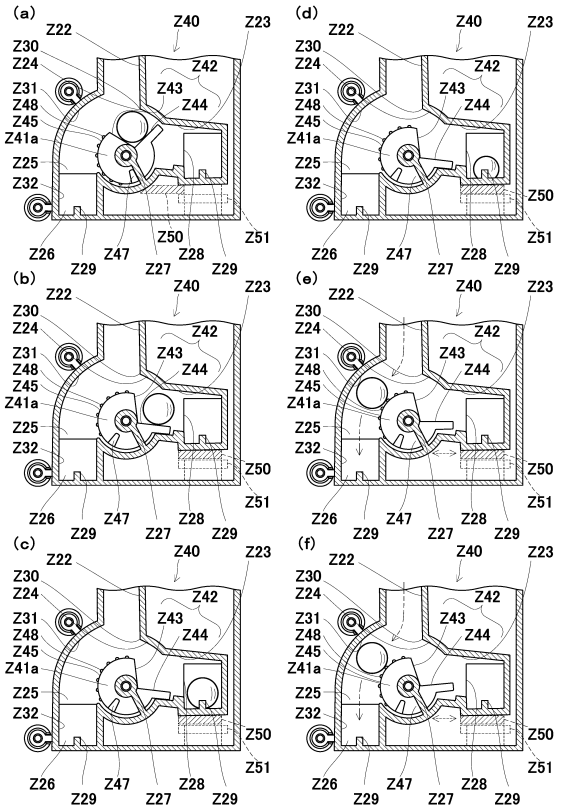
【図６３７】
【Fig. 637】



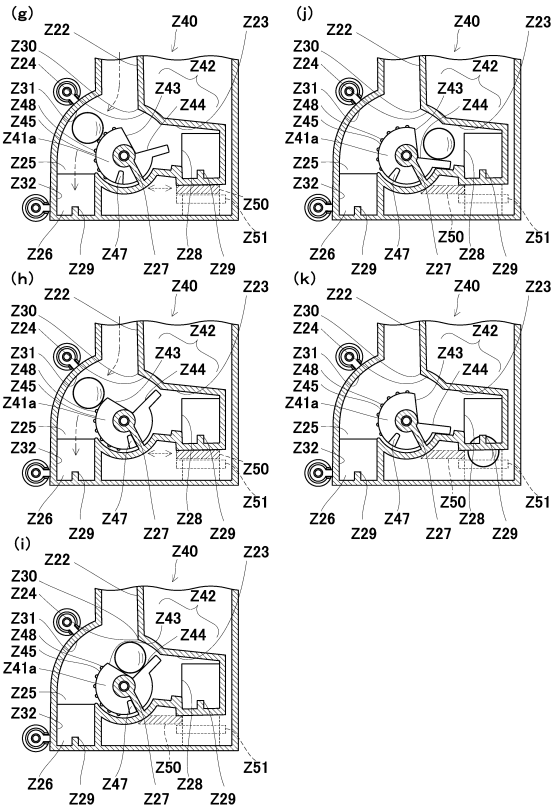
【図６３８】
【Fig. 638】



【図６３９】
【Fig. 639】

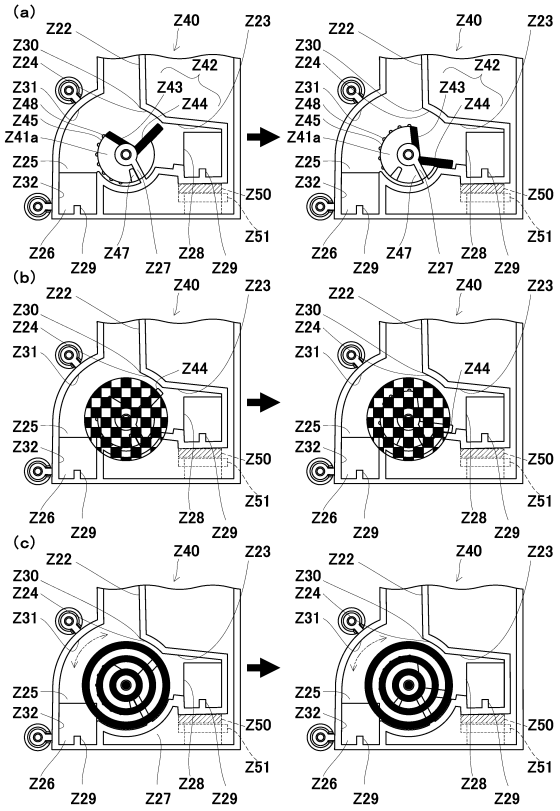


【図６４０】
【Fig. 640】



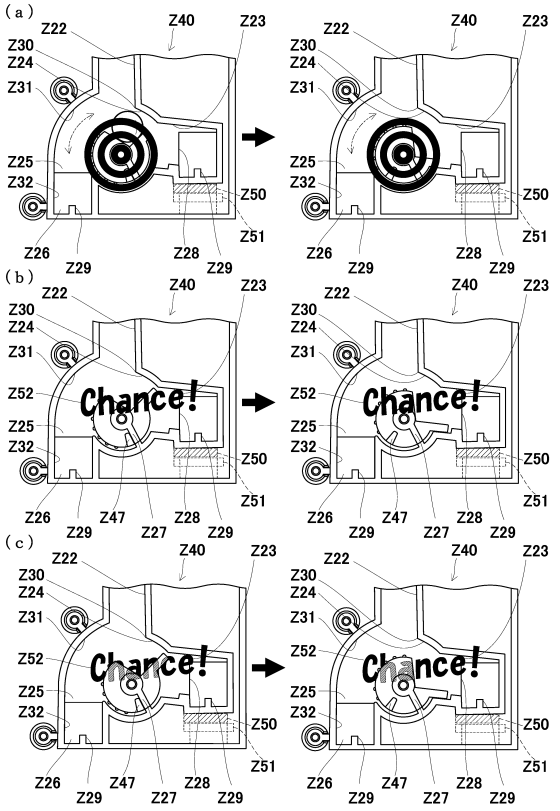
【図６４１】

【Fig.641】



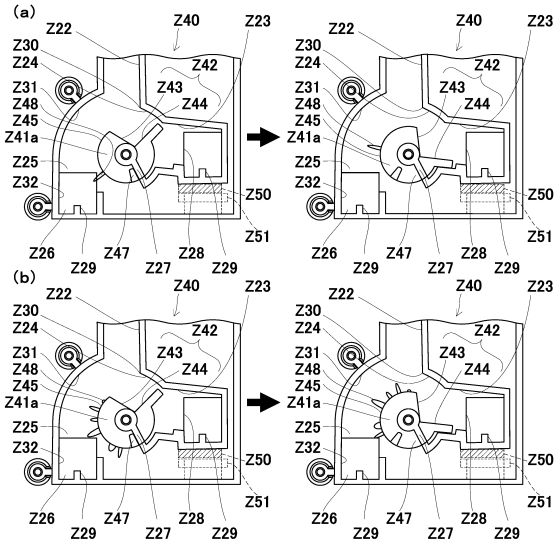
【図６４２】

【Fig.642】



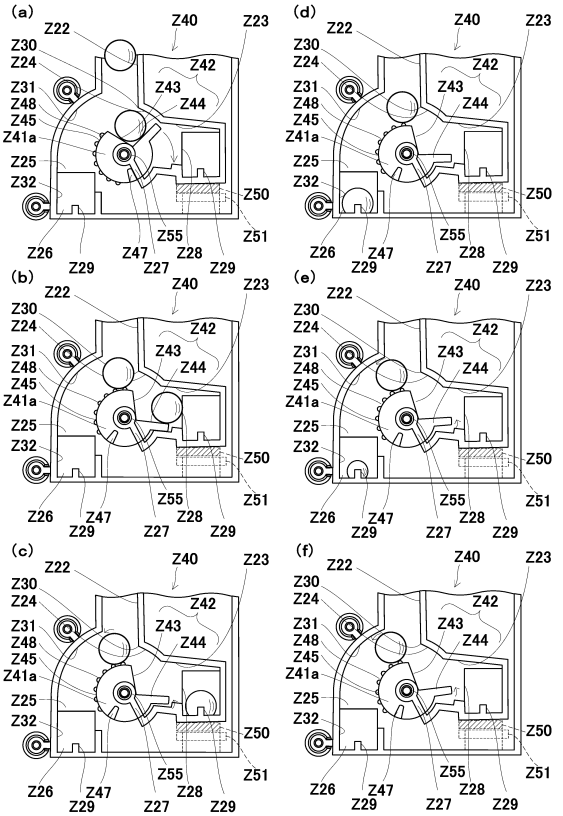
【図６４３】

【Fig.643】



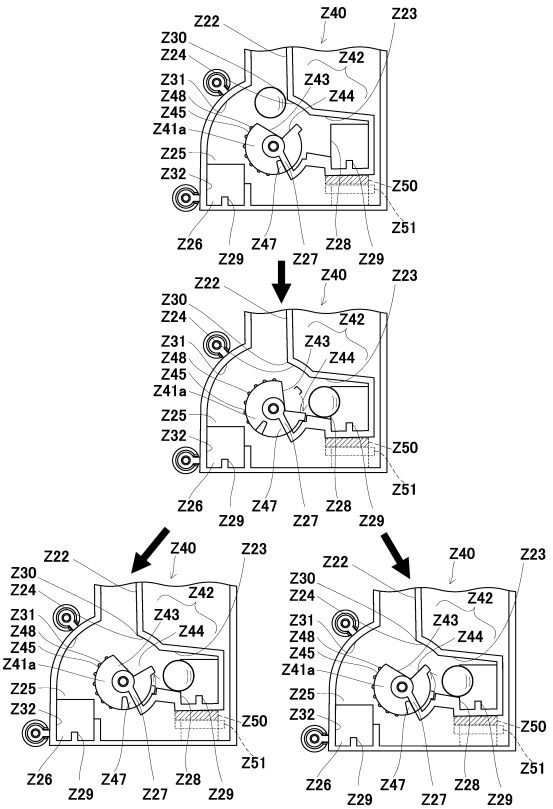
【図６４４】

【Fig.644】



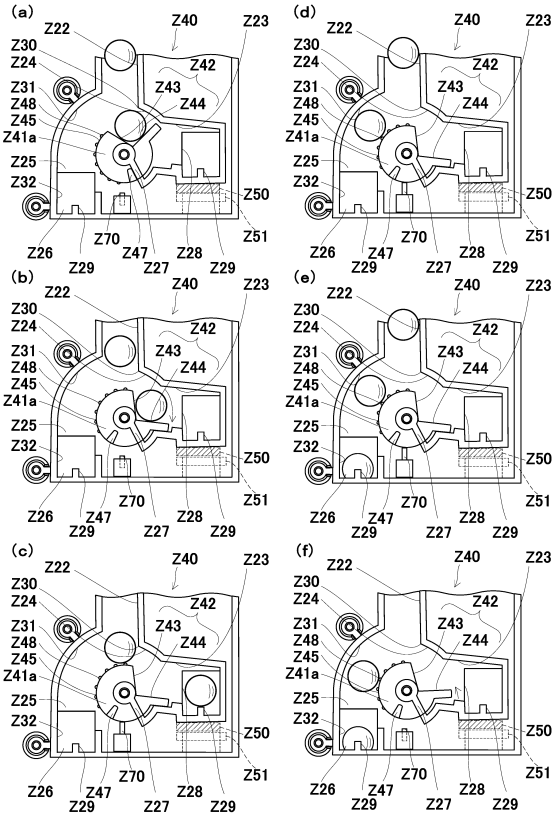
【図６４５】

【Fig. 645】



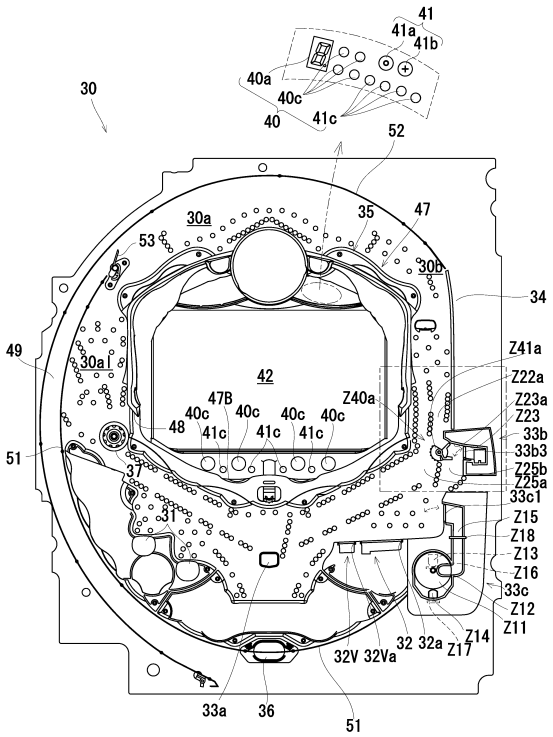
【図６４６】

【Fig. 646】



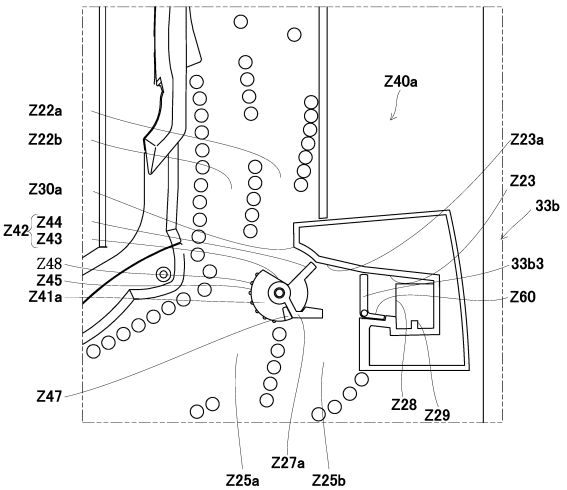
【図６４７】

【Fig. 647】



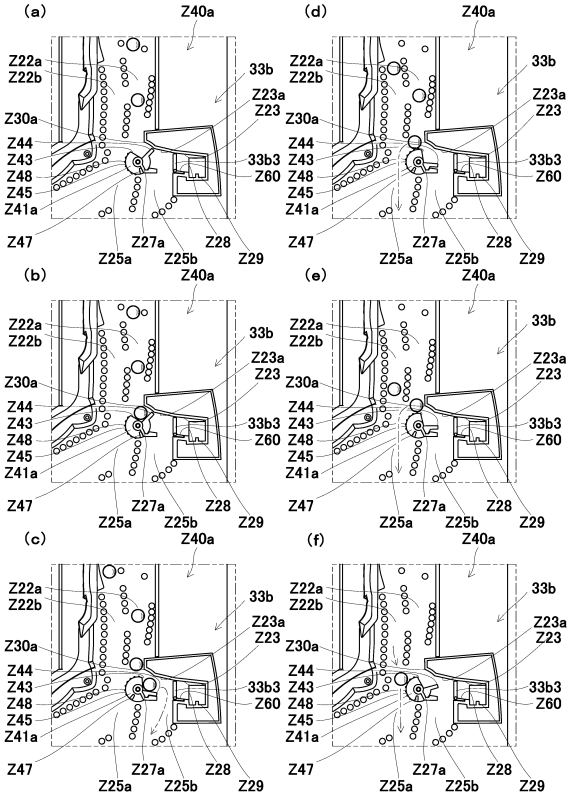
【図６４８】

【Fig. 648】



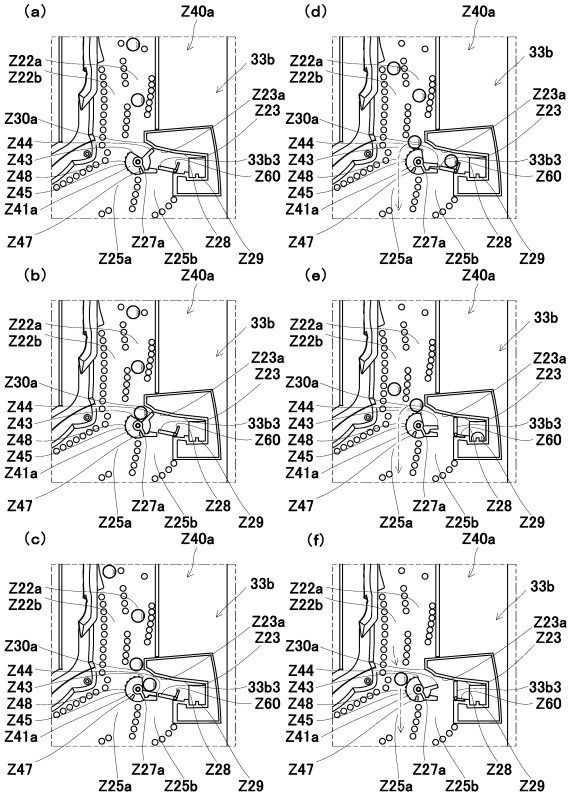
【図６４９】

【Fig. 649】



【図６５０】

【Fig. 650】



フロントページの続き

名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 サンスリー内

Ｆターム（参考） 2C088 BC32 EB52 EB73