(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2025-61630
(P2025-61630A)
(43)公開日　令和7年4月11日(2025.4.11)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　　ＯＬ　（全555頁）

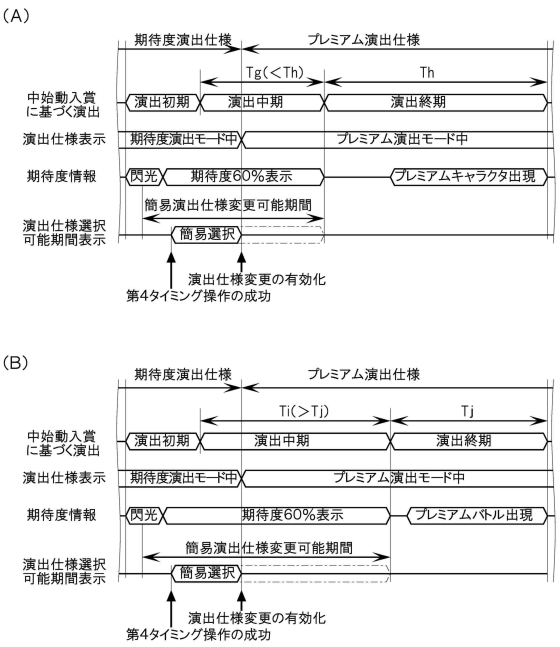
(21)出願番号　特願2023-171003(P2023-171003)
(22)出願日　令和5年9月30日(2023.9.30)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100155549
弁理士　中村 敏之
(72)発明者　松下 慎太郎
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　福留 剛
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　祖父江 太佑
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】　検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される所定情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供する。
【解決手段】　演出仕様を変更するための所定操作が行われる前に取得された第１所定情報（当選乱数）についての報知が第１態様（期待度演出仕様の態様）にて実行されている状況で所定操作が行われ、所定操作が行われた後に取得される第２所定情報についての報知が第２態様（プレミアム演出仕様の態様）にて実行され得る場合に、所定操作が行われた後の所定の表示期間（演出中期）において、第１所定情報についての報知の態様が第１態様に維持され、当該所定の表示期間において実行されている変動表示の実行中において開始される少なくとも一部の、所定情報についての報知の態様を、所定操作を有効として受け付けた後に対応した第２態様にて実行可能な構成とする。
【選択図】　図１３３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段が設けられている遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球を検知可能な検知手段と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合、所定情報を取得可能な取得手段と、
前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて遊技者に特典を付与することの付与判定を実行可能な手段と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報が、前記付与判定の対象となるよりも前に、当該付与判定の対象となった場合の情報を特定可能な先特定手段と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて、又は前記先特定手段による特定の結果に基づいて特定報知を実行可能な特定報知手段と、
遊技者によって操作される操作手段と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の所定の期間中に前記操作手段の所定操作が行われていたことの判定を行うことが可能な手段と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われていない場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記特定報知に対応した第１態様にて実行可能な第１手段と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われている場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記第１態様とは異なる第２態様にて実行可能な第２手段と、を備え、
前記所定操作が行われる前に取得された第１所定情報についての報知が前記第１態様にて実行されている状況で前記所定操作が行われ、前記所定操作が行われた後に取得される第２所定情報についての報知が前記第２手段により前記第２態様にて実行され得る場合に、前記所定操作が行われた後の所定の表示期間において、前記第１所定情報についての報知の態様が前記第１態様に維持され、
当該所定の表示期間において実行されている変動表示の実行中において開始される少なくとも一部の、前記所定情報についての報知の態様を、前記所定操作を有効として受け付けた後に対応した態様にて実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機として、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００２－７８９０４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、始動口への入球により取得した情報に基づく演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【０００５】
本発明は、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される所定情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段が設けられている遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球を検知可能な検知手段と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合、所定情報を取得可能な取得手段と、
前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて遊技者に特典を付与することの付与判定を実行可能な手段と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報が、前記付与判定の対象となるよりも前に、当該付与判定の対象となった場合の情報を特定可能な先特定手段と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて、又は前記先特定手段による特定の結果に基づいて特定報知を実行可能な特定報知手段と、
遊技者によって操作される操作手段と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の所定の期間中に前記操作手段の所定操作が行われていたことの判定を行うことが可能な手段と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われていない場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記特定報知に対応した第１態様にて実行可能な第１手段と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われている場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記第１態様とは異なる第２態様にて実行可能な第２手段と、を備え、
前記所定操作が行われる前に取得された第１所定情報についての報知が前記第１態様にて実行されている状況で前記所定操作が行われ、前記所定操作が行われた後に取得される第２所定情報についての報知が前記第２手段により前記第２態様にて実行され得る場合に、前記所定操作が行われた後の所定の表示期間において、前記第１所定情報についての報知の態様が前記第１態様に維持され、
当該所定の表示期間において実行されている変動表示の実行中において開始される少なくとも一部の、前記所定情報についての報知の態様を、前記所定操作を有効として受け付けた後に対応した態様にて実行可能に構成されていることを特徴としている。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される所定情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図
【図２】パチンコ機を開放状態で示す斜視図
【図３】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図
【図４】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図
【図５】パチンコ機の正面図
【図６】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図
【図７】遊技盤の正面図
【図８】パチンコ機の背面側斜視図
【図９】パチンコ機の背面図
【図１０】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図
【図１１】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート
【図１２】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート
【図１３】左可動部材と右可動部材との作動状態を示す遊技盤の正面図

【図１４】遊技盤の斜視図
【図１５】図７のＸＭ－ＸＭ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す部分切断斜視図及び断面図
【図１６】図７のＸＤ－ＸＤ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す部分切断斜視図及び断面図
【図１７】図７のＸＵ－ＸＵ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す部分切断斜視図及び断面図
【図１８】反射装飾部を設けた遊技盤の正面図
【図１９】反射装飾部による演出に関与する主要部の相対位置を示す遊技盤の正面図
【図２０】図１８のＹ１－Ｙ１を含む切断面による反射装飾体の近傍を示す斜視断面図
【図２１】環状配置光源からの光が反射装飾部に照射される形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１を含む切断面による反射装飾体の近傍を模式的に示す断面図
【図２２】中央装飾体の発光に用いられる光源からの光が反射装飾体に照射される形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１を含む切断面による反射装飾体の近傍を模式的に示す断面図
【図２３】特典領域に遊技球が進入可能なラウンドにおける上進入規制機構及び振分機構の動作制御を模式的に示すタイミングチャート
【図２４】図７のＹ２－Ｙ２線を含む切断面による断面により、上進入規制機構及び振分機構の動作形態を示す断面図
【図２５】特典領域へ遊技球が進入可能となるラウンドにおける演出の制御を示すタイミングチャート
【図２６】特典領域へ遊技球が進入可能となるラウンドにおける演出の推移を模式的に示す説明図
【図２７】図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により入力操作装置の配置、構造及び動作を模式的に示す説明図
【図２８】確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図２９】片手参加型の演出の推移を模式的に示す説明図
【図３０】時短予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図３１】確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャート
【図３２】図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により右入力操作装置及び左入力操作装置の配置、構造及び動作を模式的に示す説明図
【図３３】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図３４】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図
【図３５】時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図３６】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャート
【図３７】確変予定の特別遊技状態の両手参加型の演出に遊技者が参加する場合以外における両手参加型の演出の推移を模式的に示す説明図
【図３８】図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により左入力レバー及び右入力レバーの前後方向の動作を模式的に示す説明図
【図３９】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３３に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図４０】左入力レバーや右入力レバーが回転移動する場合の動作制御を示す説明図
【図４１】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３４に示す場合とは別

の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図
【図４２】時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３５に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図４３】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３６に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャート
【図４４】Ｖ入賞演出で動作する複数の可動部を備えた遊技盤の正面図
【図４５】Ｖ入賞演出で動作する複数の可動部とそれらの動作に関連する構成を示す斜視図
【図４６】Ｖ入賞演出で動作する右前可動部の動作形態を模式的に示す説明図
【図４７】Ｖ入賞演出において複数の可動部が通常配置から出現配置に移動する推移を模式的に示す説明図
【図４８】Ｖ入賞演出において複数の可動部が出現配置から通常配置に戻るまでの推移を模式的に示す説明図
【図４９】進展情報付き発展型演出における進展情報の表示場所を示す説明図
【図５０】進展情報付き発展型演出における進展情報の表示形態の概要を模式的に示す説明図
【図５１】進展情報付き発展型演出であって演出の発展先を遊技者によって選択可能な演出の推移を示す説明図
【図５２】進展情報付き発展型演出であって演出の発展先を遊技者の操作によって変化可能な演出の推移を示す説明図
【図５３】進展情報付き発展型演出であって所定の条件の成立に応じて進行する演出の推移を示す説明図
【図５４】進展情報付き発展型演出であって演出の発展先を遊技者の操作に依らずに選択する演出の推移を示す説明図
【図５５】進展情報付き発展型演出であって始動条件の成立に基づく保留の先読みで発生する保留先読み発展型演出に対する前兆演出の推移を示す説明図
【図５６】保留先読み発展型演出の推移を示す説明図
【図５７】保留先読み発展型演出の継続時間に応じて変化する進展情報を示す説明図
【図５８】保留先読み発展型演出の継続時間の延長に伴う進展情報の変化を示す説明図
【図５９】保留先読み発展型演出の継続時間の延長に伴う進展情報の他の変化を示す説明図
【図６０】保留された変動表示における演出の変更方法を示す表
【図６１】特別遊技状態中における特殊表示演出及びその実行の示唆表示の推移を模式的に示す説明図
【図６２】特別遊技状態から移行した特定遊技状態中における特殊表示演出及び示唆表示の推移を模式的に示す説明図
【図６３】特殊表示演出の実行中における特別遊技状態に移行する遊技回での特殊表示演出及び示唆表示の推移を説明する説明図
【図６４】遊技制限機能付きパチンコ機の電気的な構成を示すブロック図
【図６５】遊技制限機能を説明するための主制御基板のタイマ割込み処理を示すフローチャート
【図６６】遊技制限機能付きパチンコ機における差球情報を表示可能な遊技盤の正面図
【図６７】主制御基板からの受信コマンドと差球表示装置及び装飾図柄表示装置における差球情報表示との対応を表にして示す説明図
【図６８】電源の供給の開始に伴う差球情報表示の指示制御を説明するための主制御基板のメイン処理を示すフローチャート
【図６９】遊技制限機能の発動前後における遊技進行の推移を説明するためのタイミングチャート
【図７０】差球情報表示の変更制御を示す説明図
【図７１】電源の供給開始時における差球情報の表示制御を説明するための説明図

【図７２】制限数到達後の遊技継続状態中に対応した復電処理であることの判別に用いられるコマンドの構成を示す説明図
【図７３】装飾図柄表示装置及び可動表示装置における表示演出を含む表示内容の制限数到達に基づく変化を示す説明図
【図７４】特別遊技状態における遊技者による操作が可能な演出の実行中での制限数到達（図７３（Ａ）に示す制限数到達Ａ）に基づく表示内容の変化を示す説明図
【図７５】特別遊技継続状態において操作対象の作動が終了した場合の表示内容を示す説明図
【図７６】特別遊技継続状態において各種の大入賞装置の作動が完了した場合の表示内容を示す説明図
【図７７】特別遊技継続状態後の打止め状態における表示内容を示す説明図
【図７８】特別遊技状態における主人公キャラクタの動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化可能な演出の実行中での制限数到達（図７３（Ａ）に示す制限数到達Ｂ）に基づく表示内容の変化を示す説明図
【図７９】特別遊技状態における主人公キャラクタの動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化可能な演出の実行中での制限数到達（図７３（Ｄ）に示す制限数到達Ｃ）に基づく表示内容の変化を示す説明図
【図８０】特別遊技状態における特殊表示演出の実行中での制限数到達に基づく表示内容の変化を示す説明図
【図８１】制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態で大入賞装置の作動が完了した場合の表示内容を示す説明図
【図８２】特殊表示演出の実行中の小当りでの制限数到達（図７３（Ｄ）に示す制限数到達Ｅ）に基づく表示内容の変化を示す説明図
【図８３】制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態で大入賞装置の作動が完了した場合の表示内容を示す説明図
【図８４】装飾図柄の変動表示中での制限数到達に基づく装飾図柄による図柄表示の推移の一例を模式的に示す説明図
【図８５】装飾図柄の変動表示中での制限数到達に基づく装飾図柄による図柄表示の推移の他の一例を模式的に示す説明図
【図８６】差球に応じた始動口動作装置の動作制御の別例を説明するフローチャート
【図８７】制限数到達に伴って普通図柄に係る遊技継続状態が発生する場合と発生しない場合とを示す説明図
【図８８】特別図柄に係る遊技継続状態の後に普通図柄に係る遊技継続状態が発生する場合と発生しない場合とを示す説明図
【図８９】可動表示装置における差球情報表示が開始される場合に実行される可動表示装置での表示の推移例を示す説明図
【図９０】可動表示装置における差球情報表示の表示態様を変更する場合に実行される可動表示装置での表示の推移例を示す説明図
【図９１】可動表示装置における差球情報表示を継続する場合に実行される可動表示装置での表示の推移例を示す説明図
【図９２】可動表示装置における差球情報表示中に制限数到達となる場合に実行される可動表示装置での表示の推移例を示す説明図
【図９３】可動表示装置における差球情報表示が終了する場合に実行される可動表示装置での表示の推移例を示す説明図
【図９４】封入式パチンコ機の構成例を模式的に示す説明図
【図９５】封入式パチンコ機の電気的な構成例を示すブロック図
【図９６】封入式パチンコ機における遊技モードでの動作制御と検査モードでの動作制御との選択的な実行を説明するために、主制御基板のメイン処理の一例を示すフローチャート
【図９７】検査モード処理の一例を示すフローチャート

【図９８】上大入賞装置及びそれに関連して動作する装置の動作の一例を説明するためのタイミングチャート
【図９９】検査モード中における検査対象及びその報知を説明するために、遊技盤を模式的に示す説明図
【図１００】複数種類の演出仕様変更の契機を示す説明図
【図１０１】副制御基板により実行されるタイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１０２】演出仕様変更機能付きの遊技盤の正面図
【図１０３】（Ａ）は、図１０２の遊技盤における領域ＸＡの部分拡大図、（Ｂ）は、図１０２の遊技盤における領域ＸＢの部分拡大図
【図１０４】（Ａ）は、主制御基板のタイマ割り込み処理の一環として実行される右始動入賞装置用の入賞判定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、右始動入賞装置用の入賞判定の流れを示すタイミングチャート
【図１０５】（Ａ）は、副制御基板により実行される特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、第１タイミング操作用の基準範囲および第１タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャート
【図１０６】副制御基板により実行される特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１０７】（Ａ）は、経路判定テーブルを説明するための模式図、（Ｂ）は、第２タイミング操作用の基準範囲および第２タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャート、（Ｃ）は、キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１０８】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１０９】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１１０】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１１１】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１１２】非特定表示演出の時短遊技状態の第１タイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１１３】（Ａ）は、第１キャラクタ変更処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、第１キャラクタ変更処理において適用される特定範囲を説明するためのタイミングチャート
【図１１４】（Ａ）は、第１タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出において現出可能なキャラクタを示す模式図、（Ｂ）は、第１キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１１５】第１キャラクタ選択処理を示すフローチャート
【図１１６】第２キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１１７】非特定表示演出の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１１８】第２キャラクタ選択処理を示すフローチャート
【図１１９】第３キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１２０】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１２１】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１２２】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１２３】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１２４】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を

変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１２５】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１２６】特殊表示演出中に開始可能な演出仕様変更の変更過程を説明する説明図
【図１２７】副制御基板により実行されるタイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１２８】副制御基板により実行される発生設定選択処理を示すフローチャート
【図１２９】特殊表示演出中に開始可能な演出仕様変更における選択表示の例を示す説明図
【図１３０】特殊表示演出中に開始可能な演出仕様変更における選択可能な演出仕様の推移を説明する説明図
【図１３１】副制御基板により実行される特殊表示演出中の第３タイミング操作処理を示すフローチャート
【図１３２】始動入賞に基づく演出に対する演出仕様を定性的に示す説明図
【図１３３】始動入賞に基づく演出の構成例を示すタイミングチャート
【図１３４】始動入賞に基づく演出の演出仕様の変更に係るタイミング操作を説明する説明図
【図１３５】通常遊技状態における演出仕様の選択を示す説明図
【図１３６】演出仕様を変更するためのタイミング操作に対する判定処理を含むタイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１３７】演出仕様の選択及び変更を説明するフローチャート
【図１３８】始動入賞に基づく演出実行可能期間における新たな始動入賞（中始動入賞）に伴う演出の変化を示すタイミングチャート
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の一種である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機１００を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機１００の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。
【００１０】
＜構造的な構成＞
まず、図１から図９を主に参照して、パチンコ機１００の構造部分の構成について説明する。図１～図４は、パチンコ機１００の各種状態を示す斜視図であり、図１はパチンコ機１００の閉鎖状態を示し、図２は外枠１０１に対して前ブロック１０２及び中間ブロック１０３が一体的に開放されている状態を示し、図３は中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放されている状態を示し、図４は中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４が開放されている状態を示している。また、図５は、パチンコ機１００の正面図であり、図６は、図５の状態からパチンコ機１００の前ブロック１０２を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図３及び図６において遊技盤４００の構成の一部は省略されている。
【００１１】
パチンコ機１００は、例えば、図１～図４に示すように、外枠１０１と、前ブロック１０２と、中間ブロック１０３と、後ブロック１０４とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。外枠１０１、前ブロック１０２、中間ブロック１０３、および後ブロック１０４は、後述する遊技盤４００を着脱可能に取り付けるための枠体を構成する。以下においては、パチンコ機１００における外枠１０１、前ブロック１０２、中間ブロック１０３、および後ブロック１０４の組み合わせを総称して「枠体」と称することがある。
【００１２】
外枠１０１は、パチンコ機１００の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠１０１は、例えば、図２に示すように、天板部１１１、底板部１１２、左

側板部１１３及び右側板部１１４が組み付けられた略四辺形状の枠部材であり、パチンコ機１００を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機１００において外枠１０１は必須の構成ではなく、外枠１０１又は外枠１０１と同一の内形形状を有し、外枠１０１を除いたパチンコ機１００の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としてもよい。

【００１３】

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

【００１４】

中間ブロック支持機構１２１，１２２は、例えば、図１に示すように、外枠１０１の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構１２１，１２２の各々は、例えば、外枠１０１に設けられる軸支持部によって、中間ブロック１０３に設けられる軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック１０３側に軸孔を設け、外枠１０１側に軸部を形成するなど、他の構成としてもよい。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図４に示すように、中間ブロック１０３に設けられる２つの開閉規制部１５０Ａ，１５０Ｂと、後ブロック１０４に設けられる１つの開閉規制部１５０Ｃとによって構成されている。これら３つの開閉規制部１５０Ａ～１５０Ｃには、回転操作が可能な回動片１５１Ａ～１５１Ｃが設けられている。回動片１５１Ａ～１５１Ｃは、回転操作により、後ブロック１０４の閉鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢にすると各回動片１５１Ａ～１５１Ｃが開口を通過可能となって、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片１５１Ａ～１５１Ｃの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としてもよいし、一定方向に移動する構成としてもよいし、移動と回転との組合せにより動作する構成としてもよい。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

【００２３】

３つの回動片１５１Ａ～１５１Ｃのうち、それらの一部に相当する２つの回動片１５１Ａ，１５１Ｂは、図２に示すように、後ブロック１０４の開閉禁止状態において後ブロック１０４に形成された開口を通してパチンコ機１００の背面側に露出し、残り部分に相当する１つの回動片１５１Ｃは、図６に示すように、中間ブロック１０３の前側に露出している。このため、パチンコ機１００の背面側、又は中間ブロック１０３の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。

【００２４】

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

【００２５】

中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態（前ブロック１０２の閉鎖状態）においては、流下規制片１６１は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とさ

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

【００２６】

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

【００２７】

また、パチンコ機１００には、図２に示すように、例えば中間ブロック１０３の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠１０１に対して中間ブロック１０３が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０８が設けられ、また、図３に示すように、例えば中間ブロック１０３の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０９が設けられている。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

中央パネル２２０は、基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体として

の機能を有している。中央パネル２２０は、例えば、図１及び図３に示すように、基枠２０１の後方側から取着されるパネル枠２２１（図３参照）と、パネル枠２２１の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板２２２（図１参照）と、パネル枠２２１の後側に前方板２２２と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板２２３（図３参照）とを備えている。

【００３３】

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

【００３４】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置２９２に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口２３１Ａを通して貯留部２３１に流入する。また、貯留部２３１は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【００３５】

貯留部２３１に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側（図１の右上側）へ順次に案内される。球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置３３０（図３参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構２４０（図１参照）に誘導される。

【００３６】

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

【００３７】

貯留部２４１の底面は放出口２４１Ｂに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口２４１Ｂを開放すると、貯留部２４１に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機１００の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作によって放出口２４１Ｂが完全に開放された場合には、球抜き操作部材２４２に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口２４１Ａの奥方には貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ２４９（図１０参照）が設けられている。

【００３８】

発射操作装置２５０は、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の平坦部２１９から前方に突出する台座２５１と、台座２５１の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル２５２と、発射ハンドル２５２の回転操作量を検出する可変抵抗器２５３（図１０参照）と、発射ハンドル２５２に遊技者が接触していることを検出する接触センサ２５４（図

１０参照）と、発射ハンドル２５２の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ２５５（図５参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル２５２が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置３３０（図３参照）から遊技球が遊技盤４００（図３参照）に向けて射出される。なお、接触センサ２５４によって発射ハンドル２５２と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ２５５の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル２５２が回転操作されていても発射装置３３０から遊技球は射出されない。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置２６０が設けられている。入力操作装置２６０は、例えば、図１及び図５に示すように、押込操作が可能な押圧操作装置２６１と、回転操作が可能な回転操作装置２６２と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置２６３とを備えている

。また、図５に示すように、前ブロック１０２には、発射操作や入力操作装置２６０に対する入力操作とは別の入力操作が遊技者によって可能な左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒが設けられている。なお、図１～図４及び図８において、左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒについては、図示を省略している。

【００４４】

これら操作装置２６１～２６３，８０１Ｌ，８０１Ｒにより、パチンコ機１００において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機１００の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機１００の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置２６０において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置２６２における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機１００の制御（例えば、副制御基板９４０（図１０参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

遊技盤４００は、図３に示すように、排出口４０１Ａ等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体４０１と、基体４０１の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール４０２と、基体４０１の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール４０３と、内レール４０３の左上側の先端に取着された戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取着される反跳防止部材４０５とを備えている。外レール４０２は、後述する発射装置３３０から発射された遊技球を遊技領域４０９内へ誘導するものである。戻り球防止機構４０４は、外レール４０２及び内レール４０３が平行に対向する間部分で形成される発射通路４０１Ｂから遊技領域４０９内へ一旦放出された遊技球が発射通路４０１Ｂに戻ることを防止する。反跳防止部材４０５は、遊技盤４００の上部中央を越えて

右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【００４９】

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

【００５０】

戻り球防止機構４０４を超えて進行した遊技球は、遊技領域４０９に到達し、遊技領域４０９内を自重により落下しながら移動（流下）する。遊技領域４０９は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域４０９は、概ね、外レール４０２と内レール４０３とで外周部分が区画され、前側が中央パネル２２０の後方板２２３によって略平面状に区画され、後側が遊技盤４００の基体４０１によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域４０９に設けられる各種の構造物については後述する。

【００５１】

発射装置３３０は、図３に示すように、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構３３１と、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２（図１０参照）と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構３３３と、発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４（図１０参照）と、発射機構３３３から発射された遊技球を遊技盤４００の発射通路４０１Ｂに誘導する誘導部材３３５とを備えている。発射装置３３０は、上述のように発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて発射ソレノイド３３４の駆動制御が変化して発射力が調整される。

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、中間ブロック１０３は、主制御基板９２０にバックアップ用の電力を供給するバックアップ電源６０１（図１０参照）を備えている。バックアップ電源６０１は、コンデンサや充電可能な電池等によって構成されてバック

アップ用の電力を蓄えることが可能な電源部と、電源部へ充電用電圧を供給したり、電源部に加えられた電力（電荷）を放電する等の制御を行うための電気回路とを組み合わせて構成されている。バックアップ電源６０１は、電源部９０１（図１０参照）から供給された充電用電圧の電力を、例えば、コンデンサに充電し、充電によって当該コンデンサに蓄えられた電力をバックアップ用の電力として主制御基板９２０（図１０参照）に供給する。バックアップ電源６０１は、遊技盤４００の背面側に取り付けられている。なお、バックアップ電源６０１の電力を蓄えたり、放電をしたりするための電気回路は、必ずしもバックアップ電源６０１の電源部と一体的に設ける（例えば、１つのプリント基板上に設ける）必要はなく、他の箇所に設けてもよく、枠体側に設けられる電源・発射制御基板９００の一部として設けてもよいし、主制御基板９２０の一部として設けてもよい。

【００５６】

ここで、遊技盤４００において、遊技領域４０９に配置される各種の構造物について、図７を主に参照して説明する。図７は、遊技盤４００の正面図である。

【００５７】

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

【００５８】

また、遊技盤４００には、上記した上側中始動入賞装置４３１Ａ等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図１０参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ）、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ）、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞装置４３３に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ４４３、上大入賞装置４３４に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ４４４、役連作動装置４３５に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ４４５、始動装置４３６に進入した遊技球を検出する始動スイッチ４４６、上大入賞装置４３４の内部に形成された非特定通路（非特典領域４０９Ｎ）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ４４７、上大入賞装置４３４の内部に形成された特定通路（特典領域４０９Ｖ）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ等が遊技盤４００に設置されている。

【００５９】

また、遊技盤４００には、不正防止のために各種センサが設けられており（図１０参照）、パチンコ機１００に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等が遊技盤４００に設置されている。

【００６０】

中央構造体４２０及び始動装置４３６の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域４０９に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３、上大入賞装置４３４及び一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの遊技球の入口部分は

入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域４０９の最下流側部分に設けられる排出口４０１Ａを通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機１００から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置５４０（図８及び図９参照）から払い出される。

【００６１】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されてもよいし、２以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良く、また、上側中始動入賞装置４３１Ａ等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域４０９に再び放出される入球口としてもよい。

【００６２】

第１特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ、並びに、一般入賞装置４３９Ａ及び一般入賞装置４３９Ｂの各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体４０１の背面側へ誘導する。また、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第２特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第１特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂのいずれか又は複数に設けてもよい。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電気的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成してもよいし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成してもよい。

【００６３】

第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構４５２と、右進入規制機構４５２を駆動する右進入規制ソレノイド４６２（図１０参照）とを備えている。右進入規制機構４５２は、右進入規制ソレノイド４６２によって駆動される少なくとも１つの可動片を備えており、右進入規制機構４５２が進入禁止姿勢である場合には、可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置４３２に進入できないが、右進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合には、可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置４３２に進入できるようになる。右進入規制機構４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６へ進入した遊技球が始動スイッチ４４６で検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、右進入規制ソレノイド４６２による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【００６４】

下大入賞装置４３３には、図７に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構４５３と、下進入規制機構４５３の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド４６３（図１０参照）とが設けられている。下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できないが、下進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できるようになる。

【００６５】

上大入賞装置４３４には、図７に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構４５４と、上進入規制

機構４５４の姿勢を変化させる上進入規制モータ４６４（図１０参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、上大入賞装置４３４に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構４３７と、振分機構４３７の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える振分ソレノイド４６５（図１０参照）とが設けられている。上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できないが、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できるようになる。また、上大入賞装置４３４に進入した遊技球は、振分機構４３７が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構４３７が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路や非特定通路は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

【００６６】

なお、右進入規制機構４５２等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向きの少なくともいずれかが異なるものであればよい。また、右進入規制機構４５２等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としてもよい。

【００６７】

下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第１特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ若しくは下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ若しくは下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂで検出されることに基づく抽選（以下において「第１特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２で検出されることに基づく抽選（以下において「第２特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、下進入規制ソレノイド４６３又は上進入規制モータ４６４の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、それらの抽選に当選した場合には、振分ソレノイド４６５も作動し、振分機構４３７は、所定の回数に亘り所定の時間だけ誘導姿勢をとる。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】
具体的には、遊技盤４００には、第１特別図柄抽選に伴って、第１特別図柄を変動表示したり、第１特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１と、第２特別図柄抽選に伴って、第２特別図柄を変動表示したり、第２特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２と、第１特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７６と、第２特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７７とが設けられている。第１特別図柄に係る単位遊技の権利及び第２特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大４回まで保留される。ここで、単位遊技とは、１回の始動入賞に基づいて実行される１回分の遊技であり、１回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。
【００７１】
第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、中始動入賞装置４３１に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）又は下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）によって検出されたとしても第１特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）によって検出されたとしても第２特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。
【００７２】
第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。第１特別図柄の表示及び第２特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン（発光色を含む発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せ）によって表現される。第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。
【００７３】
また、遊技盤４００には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置４７３と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置４７８とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大４回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。
【００７４】
普通図柄表示装置４７３は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置４７８は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。
【００７５】
また、遊技盤４００には、中央構造体４２０の後方に重なるようにして、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置４７９が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板９４０により制御され、主制御基板９２０による第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をした

りする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としてもよい。

【００７６】

また、遊技盤４００は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置４９０（図１０参照）を備えており、盤面発光装置４９０は、副制御基板９４０による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【００７７】

また、遊技盤４００には、バックアップ電源６０１の残量（電気量、電荷の量）に対応する情報を表示する残量表示部６０２（図１０参照）が、遊技盤４００の一部に相当する右下部分の前方側から視認可能な位置（例えば、中央構造体４２０の一部であって装飾図柄表示装置４７９の隣）に設けられている。なお、図７においては、残量表示部６０２の図示を省略している。

【００７８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、残量表示部６０２は、１の発光部から構成され、バックアップ電源６０１の残量に応じて発光部の点灯態様が変化される。例えば、バックアップ電源６０１の残量がゼロである場合、発光部は連続的に消灯され、充電によって当該残量が増加して最大容量に至るまでの間、発光部は点滅し（間欠的に点灯し）、当該残量が最大容量に達すると、発光部は連続的に点灯する。

【００７９】

なお、残量表示部６０２を複数の発光部から構成し、バックアップ電源６０１の残量に応じて点灯する発光部の数が増える構成であってもよく、残量表示部６０２を７セグメントＬＥＤや液晶表示装置などの表示部によって構成し、バックアップ電源６０１の残量を数字によるパーセント表示で表示する構成であってもよい。また、１または複数の発光部から構成される残量表示部６０２において、発光部の点灯態様や点灯する発光部の数の変化に代えて、また、当該変化に加えて、バックアップ電源６０１の残量に応じて発光部の色が変化する構成であってもよい。

【００８０】

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

【００８１】

第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（上大入賞装置４３４の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第１特別図柄抽選、第２特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【００８２】

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

【００８３】

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はな

く、例えば、高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としてもよいし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも１つを構成してもよいし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としてもよいし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としてもよい。

【００８４】

また、特別遊技状態への移行契機は、特別図柄抽選において当選した場合に限られる必要はなく、当該構成に加えて、または、当該構成に代えて、通常遊技状態において遊技球が遊技領域内に予め定めた特定領域（所謂Ｖ領域）に進入した場合に特別遊技状態に移行する構成としてもよい。

【００８５】

例えば、特別図柄抽選において非当選の一種である所定の小当りが選択された場合に通常遊技状態において上大入賞装置４３４を開放し、上大入賞装置４３４に進入した遊技球が非特定通路（非特典領域４０９Ｎ）と特定通路（特典領域４０９Ｖ）とを振り分ける振分機構４３７によって特定通路に誘導されたことで当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。また、特別遊技状態で作動する大入賞装置とは別の開閉可能な入口を有する役物装置の内部に非特定通路と特定通路とが設けられたパチンコ機において、所定の入賞口に遊技球が進入した場合に当該役物装置の入口を開放し、開放された入口から当該役物装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されたことで当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。

【００８６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）の設定を変更できる設定変更機能を備える構成とされている。詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００は、初当り確率と確変継続率との組み合わせが異なる複数種類（例えば、９種類）の遊技態様の中から１の遊技態様を設定可能であるとともに、設定する遊技態様を必要に応じて変更可能に構成され、遊技態様の設定を変更することによって（設定変更することによって）、パチンコ機１００の出球率の設定を変更できるよう構成される。設定された遊技態様に対応する情報（以下において、「設定対応情報」とも称す）は、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の所定領域に記憶される。

【００８７】

次に、遊技盤４００の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板９２０においては、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第１特別図柄に係る始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂのいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ（図１０参照）のいずれかによって検出された場合に第１特別図柄の始動入賞となる。第１特別図柄の始動入賞時に、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２（図１０参照）の所定の領域に格納される。

【００８８】

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

【００８９】
　また、第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第２特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第２特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第１特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第１特別図柄と第２特別図柄に係る単位遊技優位制御が実行される構成であってもよいし、２つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であってもよい。さらに、２つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成においては、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれか一方の１回の単位遊技時間よりも第１特別図柄及び第２特別図柄の他方のいずれか１回の単位遊技時間の方が短いほうがよい。特に、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれか一方の１回の単位遊技時間において、第１特別図柄及び第２特別図柄の他方のいずれかが複数回の単位遊技を実行できるようにした構成の方がなおよい。このようにすれば、第１特別図柄及び第２特別図柄による特別遊技状態の遊技価値を異ならせることができるとともに、遊技者に対する不利益の発生を抑制することができる。

【００９０】
　第１特別図柄の始動入賞に基づく第１特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第１特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、６ラウンドと１６ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当り図柄が設定されている。第１特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

【００９１】
　第１特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第１特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１における第１特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第１特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第１特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第１特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第１特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

【００９２】
　ここで、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置４７９の表示画面上で識別情報としての数字やキャラクタによって構成される図柄が縦方向や横方向或いはＬ字形などの所定の経路に沿って並んでスクロールする図柄列を用いて実行してもよいし、図柄が一定の箇所で回転しつつ別の図柄に更新されるような図柄列を用いて実行してもよい。また、装飾図柄の変動表示としては、図柄の変動表示に限らず、キャラクタの見た目を異ならせて行われる演出表示によって識別情報の変動表示を構成してもよい。また、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の複数箇所に、識別情報の変動表示を実行する部分を設けてもよく、例えば、中央部分に大きく表示される識別情報としての図柄と、表示画面の角部分に小さく表示される別の図柄とを用いて変動表示を行うようにしてもよい。

【００９３】
　第１特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第１特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置４３３

の下進入規制機構４５３及び上大入賞装置４３４の上進入規制機構４５４が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構４５３及び上進入規制機構４５４における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、８個）の遊技球が大入賞スイッチ４４３，４４４によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、２９．５秒）が経過した場合には、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

各種の遊技状態において、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【００９７】

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

【００９８】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置４３２の右進入規制機構４５２が少なくとも１回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置４３２が所定の最大進入許容時間（例えば、略０．１秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置４３２が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略４．８秒）に亘って間欠的に（例えば、３回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所

定の個数（例えば、１０個）の遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合には、右進入規制機構４５２は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置４３２の動作が終了する。

【００９９】

次に、本実施形態のパチンコ機１００の遊技性について説明する。第２特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置４３２の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置４３２へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置４３２の進入許容状態の滞在時間（例えば、略０．１秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略４．８秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

【０１００】

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

【０１０１】

具体的には、遊技盤４００には、遊技球が流下する遊技領域４０９の中央部に中央構造体４２０が設けられ、主に中央構造体４２０の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体４２０の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が中央構造体４２０に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

後ブロック１０４は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク５１０と、遊技球タンク５１０の下流側に連続して遊技球を（例えば、１列に）整流させると共に１段に整列させる球整列部としてのタンクレール５２０と、タンクレール５２０の下流側においてタンクレール５２０から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール５３０と、ケースレール５３０の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置５４０と、払出装置５４０の下流側において払出装置５４０から流出した遊技球を基体５０１に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材５５０と、払出装置５４０による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置５６０と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置２５０に対する発射操作に基づく遊技球

の射出を主制御基板９２０と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置５７０と、払出制御装置５６０及び遊技球貸出装置２９０（図１参照）とパチンコ機１００の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置９５０とを備えている。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

払出装置５４０は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ５４２（図１０参照）と、払出計数スイッチ５９２（図１０参照）とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ５９２に検出され、これにより、払出制御装置５６０（払出制御基板９

３０）が遊技球の払い出し数を計数する。
【０１１１】
払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０は、図８及び図９に示すように、後ブロック１０４の背面側下部に位置するように基体５０１のベース部５０２における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０を含む後ブロック１０４は、機種変更等において遊技盤４００を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。
【０１１２】
払出制御装置５６０は、払出制御基板９３０（図１０参照）と、払出制御基板９３０を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。
【０１１３】
電源・発射制御装置５７０は、電源・発射制御基板９００（図１０参照）と、電源・発射制御基板９００を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板９００は、主制御基板９２０と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。
【０１１４】
また、図９に示すように、パチンコ機１００の背面側には、背面設定スイッチ９０５が設けられている。背面設定スイッチ９０５は、本パチンコ機１００の出球率を予め定めた複数段階（例えば、６段階や９段階など）のいずれか１段階に設定するための設定操作を有効化するための設定有効化装置である。
【０１１５】
背面設定スイッチ９０５に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略９０°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのように有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ９０７の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。
【０１１６】
出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様が変更される。つまり、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。
【０１１７】
本実施形態のパチンコ機１００においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当り確率（本実施形態においては、第１特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、確変遊技状態において第２特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率）との組み合わせが異なる９種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当り確率および継続確率となるよう第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。
【０１１８】
具体的に、本実施形態のパチンコ機１００においては、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当り確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いボトムタイプとを選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当り確率が、各タイプ間の初当り確率の幅よりも小幅に細分化された３段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、３段階の中で初当り確率が最も低い第１段確率と、２番目に低い初当り確率である第２段確率と、初当り確率が最も高い第３段確率とを選択できる。
【０１１９】
トップタイプにおいて、中始動入賞装置４３１および右始動入賞装置４３２への入賞に

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

＜電気的な構成＞

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

【０１２６】

また、図１０においては、理解を容易にする目的で、閉じた一点鎖線Ｘを図示することによって、遊技盤４００を構成する部品と、前ブロック１０２や中間ブロック１０３（例えば、基枠３０１）や後ブロック１０４（例えば、基体５０１）などの遊技盤４００とは異なる枠体を構成する部品とを区別可能に図示している。具体的に、遊技盤４００の構成部品（例えば、主制御基板９２０や副制御基板９４０など）を一点鎖線Ｘの内側に図示し、基体５０１に取り付けられて枠体を構成する部品（例えば、電源・発射制御基板９００や電源監視基板９１０や払出制御基板９３０など）を一点鎖線Ｘの外側に図示している。

【０１２７】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、図１０に示すように、電源監視基板９１０が枠体を構成する部品の一つである構成（すなわち、電源監視基板９１０が一点鎖線Ｘの外側に図示される構成）を例示したが、電源監視基板９１０が遊技盤４００の構成部品の一つである構成であってもよい。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【０１２８】

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

【０１２９】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部９０１により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

【０１３０】

なお、電源部９０１は、外部電力から変換された内部電力をコンデンサ（図示せず）に充電するとともに、充電によって当該コンデンサに蓄えられた電力をバックアップ用電圧の電力として供給する機能（以下において「バックアップ電源機能」とも称す）を備えている。つまり、電源部９０１は、バックアップ電源機能によってバックアップ用電圧の電力を生成する。

【０１３１】

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

【０１３２】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、電源部９０１は、バックアップ電源６０１を充電するための充電用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力を内部電力から生成し、バックアップ電源６０１に対し、充電用電圧を供給する。

【０１３３】

電源部９０１には、オン状態とオフ状態を切り替えるための電源スイッチ９０９が接続されている。電源スイッチ９０９が操作されてオン状態に切り替えられると、外部電力の取り込みが開始され、電源スイッチ９０９が操作されてオフ状態に切り替えられると、外

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

【０１３４】

詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００においては、停電状態が発生した場合、主制御基板９２０に対して、電源部９０１またはバックアップ電源６０１のいずれか一方からバックアップ用電圧の電力が供給されている場合に、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の内容が保持される。

【０１３５】

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

【０１３６】

発射制御部９０２は、主制御基板９２０と協同して、発射装置３３０の球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル２５２（図１参照）に触れていることが接触センサ２５４からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ２５５が操作されていないことを条件に、発射制御部９０２はオン状態の発射許可信号を主制御基板９２０に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板９２０は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部９０２に出力する。発射制御部９０２は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド３３２を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器２５３の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド３３４を作動させる。これによって、発射装置３３０から可変抵抗器２５３の抵抗値（発射ハンドル２５２の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

【０１３７】

信号中継部９０３は、初期化スイッチ９０７が押下された場合に、主制御基板９２０へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板９２０においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ９０７は、必ずしも信号中継部９０３を介して主制御基板９２０に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ９０７を主制御基板９２０に直接搭載する等して基板ケース３７１内に初期化スイッチ９０７が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

【０１３８】

また、信号中継部９０３は、初期化スイッチ９０７が押下された場合に、バックアップ電源６０１へオン状態の信号を出力する。バックアップ電源６０１には、バックアップ用のコンデンサの充電と放電とを、初期化スイッチ９０７の押下有無によって切り替える回路が備えられている。バックアップ電源６０１は、信号中継部９０３から出力されたオン状態の信号の受信に応じて、電源部９０１から供給された充電用電圧の電力の充電を開始する。

【０１３９】

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

号の検知に基づいて払出制御基板９３０に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板９３０は、払出モータ５４２の回転速度を高速化させる。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

主制御基板９２０は、パチンコ機１００の動作を統括的に制御する。主制御基板９２０には、１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）が搭載されている。ＭＰＵは、演算処理装置としてのＣＰＵ（図示せず）と、ＣＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶したＲＯＭ（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶するＲＡＭ９２２とを含んでいる。主制御基板９２０には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。

【０１４３】

主制御基板９２０のＲＡＭ９２２は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板９００の電源部９０１またはバックアップ電源６０１から供給されたバックアップ用電圧の電力によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。具体的に、初期化スイッチ９０７が押下された状態で電源スイッチ９０９がオフ状態にされたことで発生した停電状態においては、主制御基板９２０に対し、電源部９０１とバックアップ電源６０１とからバックアップ用の電力が供給され、それ以外の停電状態においては、主制御基板９２０に対し、電源部９０１のみからバックアップ用の電力が供給される。

【０１４４】

バックアップ電源６０１は、電源スイッチ９０９がオン状態である状況（すなわち、電源部９０１に外部電力が供給されている状況）において信号中継部９０３からオン状態の信号を受信した場合に、電源部９０１から供給された充電用電圧の電力の充電を開始する。つまり、電源部９０１に外部電力が供給されている状況で初期化スイッチ９０７を押下することによって、バックアップ電源６０１への電力（充電用電圧の電力）の充電を開始することができる。

【０１４５】

バックアップ電源６０１は、当該バックアップ電源６０１への電力の充電が上記のように開始された後、電源スイッチ９０９がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合に、充電によって当該バックアップ電源６０１に蓄えられた電力をバックアップ用電圧の電力として供給する。

【０１４６】

つまり、初期化スイッチ９０７を押下したまま電源スイッチ９０９をオフ状態に切り替

える（すなわち、電源部９０１への外部電力の供給が停止する）ことによって、充電によってバックアップ電源６０１に蓄えられた電力をバックアップ用電圧の電力として供給することができる。これにより、バックアップ電源６０１からバックアップ用電圧の電力を主制御基板９２０に供給することができる。

【０１４７】

なお、バックアップ電源６０１の電気容量は、枠体（すなわち、外枠１０１、前ブロック１０２、中間ブロック１０３、および後ブロック１０４）から取り外した（より詳細には、中間ブロック１０３の基枠３０１から取り外した）遊技盤４００、あるいは、遊技盤４００を取り外した状態の枠体に対する検査や点検などを行うのに十分とされる期間（例えば、約１時間）に亘ってバックアップ用電圧の電力を出力可能な容量とされることが好ましい。また、バックアップ電源６０１の電気容量は、主制御基板９２０に対する不正防止等の観点から、大きすぎないようにすることが好ましく、例えば、６時間などの１日よりも短時間で、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２が正常にはバックアップできなくなるようにすることが好ましい。

【０１４８】

また、バックアップ電源６０１の回路は、電源スイッチ９０９がオン状態である場合には、当該電源部９０１とバックアップ電源６０１との間の電源供給路が接地されるよう構成される。このため、電源スイッチ９０９がオン状態となっている間は、バックアップ電源６０１に残存する電力は当該接地によって消費（放電）される。よって、パチンコ機１００の停電状態が解消された場合（すなわち、パチンコ機１００の内部への電力の供給が開始された場合）、バックアップ電源６０１の残量は、放電によりゼロとなる。

【０１４９】

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

【０１５０】

払出制御基板９３０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０及び中継装置９５０とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ１０８，１０９、貯留球スイッチ５９１、及び、払出計数スイッチ５９２とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ５４２とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板９３０のＲＡＭは、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２と同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としてもよいし、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２とは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としてもよい。

【０１５１】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板９４０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置２６０と左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒとは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置４７９等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

【０１５２】

遊技盤４００に取り付けられる各部品（以下において、便宜上「遊技盤側部品」とも称す）と、前ブロック１０２や中間ブロック１０３や後ブロック１０４などの遊技盤４００とは異なる部材に取り付けられる各部品（以下において、便宜上「他部材側部品」とも称す）との間には、遊技盤側部品と他部材側部品との間を電気的に接続したり、情報通信を

可能に接続するためのコネクタ（例えば、コネクタＣ１～Ｃ３）が設けられている。
【０１５３】
例えば、図１０に示すように、主制御基板９２０またはバックアップ電源６０１と、電源監視基板９１０または電源・発射制御基板９００（より詳細には、電源部９０１および信号中継部９０３）との間には、コネクタＣ１が設けられている。
【０１５４】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、電源監視基板９１０が枠体を構成する部品の一つである構成としたが、電源監視基板９１０が遊技盤４００の構成部品の一つである構成であってもよく、かかる構成においては、コネクタＣ１が、主制御基板９２０と電源監視基板９１０との間でなく、電源監視基板９１０と電源・発射制御基板９００との間に設けられる構成であってもよい。
【０１５５】
また、副制御基板９４０と、音響装置２８１，２８２、枠発光装置２７１～２７５、入力操作装置２６０、左入力操作装置８０１Ｌ、及び、右入力操作装置８０１Ｒとの間には、コネクタＣ２が設けられている。主制御基板９２０と払出制御基板９３０との間には、コネクタＣ３が設けられている。なお、各コネクタＣ１～Ｃ３は、必ずしも、１のコネクタから構成される必要はなく、コネクタＣ１～Ｃ３のうち少なくとも１のコネクタが、複数に分割されたコネクタによって構成されていてもよい。
【０１５６】
コネクタ（図１０に示す例では、コネクタＣ１～Ｃ３）は、メスコネクタ（図示せず）と、当該メスコネクタに対して着脱可能なオスコネクタ（図示せず）とにより構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技盤側部品にメスコネクタが接続され、他部材側部品にオスコネクタが接続される。
【０１５７】
メスコネクタに対しオスコネクタを装着した状態においては、遊技盤側部品と他部材側部品とが電気的に接続されるとともに情報通信可能に接続される。一方、メスコネクタからオスコネクタを取り外した状態においては、遊技盤側部品と他部材側部品との間の電気的な接続および情報通信可能な接続が解除される。
【０１５８】
なお、遊技盤４００が中間ブロック１０３の基枠３０１（図３参照）から取り外される場合には、基本的に、オスコネクタがメスコネクタから取り外され、それによって、コネクタＣ１～Ｃ３などのコネクタによる遊技盤側部品と他部材側部品との間の接続（電気的な接続および情報通信可能な接続）が解除される。
【０１５９】
＜各種の制御処理＞
次に、主制御基板９２０によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板９２０における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では２ｍｓ（ミリ秒）周期で）メイン処理に割込みをかけて実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。
【０１６０】
まず、図１１を参照して、主制御基板９２０によって実行されるメイン処理について説明する。図１１は、主制御基板９２０のメイン処理（図１１においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。
【０１６１】
主制御基板９２０のメイン処理において、まず、主制御基板９２０の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理Ｓ１００１～乱数初期設定処理Ｓ１０１９）が一度だけ実行され、その後は、割込みを禁止する割込み禁止処理Ｓ１０２０と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処

理Ｓ１０２１と、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理Ｓ１０２２と、割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１０２３とが繰り返し実行される。なお、割込み許可処理Ｓ１０２３の前にタイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理Ｓ１０２３の直後にタイマ割込み処理が実行される。

【０１６２】

一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理Ｓ１００１と、割込みモードを設定する割込みモード設定処理Ｓ１００２と、払出制御基板９３０及び副制御基板９４０等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理Ｓ１００３とが実行される。

【０１６３】

立上待機処理Ｓ１００３の後に、電源・発射制御基板９００の背面設定スイッチ９０５からの設定信号の出力状態の判定処理Ｓ２００１が行われる。判定処理Ｓ２００１において、背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ２００１：Ｎ）、電源・発射制御基板９００の初期化スイッチ９０７からの初期化信号の出力状態の判定処理Ｓ１００４、停電情報（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値の判定処理Ｓ１００５、保存情報の記憶状態の判定処理Ｓ１００７が行われ、これらの判定結果に基づいてＲＡＭ９２２の保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていたＲＡＭ９２２の一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。

【０１６４】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、ＲＡＭ９２２の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理Ｓ１００６）、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理Ｓ１２０２（図１２参照）において算出されたチェックサム値の２の補数であるＲＡＭ判定値との排他的論理和が「０」であるか否か（判定処理Ｓ１００７）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。

【０１６５】

初期化信号がオン状態である場合（Ｓ１００４：Ｙ）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（Ｓ１００５：Ｎ）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（Ｓ１００７：Ｎ）には、ＲＡＭ９２２の保存情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ１００８が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（Ｓ１００７：Ｙ）、又は、ＲＡＭクリア処理Ｓ１００８が実行された後には、主制御基板９２０に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理Ｓ１００９が実行される。

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

なお、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１及びＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３において、停

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

【０１６９】

立上時の状況に応じたＲＡＭ９２２の初期設定（判定処理Ｓ１００４～初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５においては、条件装置と役物連続作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板９４０において実行される。

【０１７０】

特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理Ｓ１０１６）、時短状態である場合（Ｓ１０１６：Ｙ）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理Ｓ１０１７）。一方、非時短状態である場合（Ｓ１０１６：Ｎ）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理Ｓ１０１８）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理Ｓ１０１９）。

【０１７１】

一方、判定処理Ｓ２００１において、背面設定スイッチ９０５からの設定信号が、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作されていることを示すオン状態であると判定された場合（Ｓ２００１：Ｙ）、ＲＡＭ９２２の実質的に全領域の情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ２００２が実行される。具体的には、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２においては、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去される。

【０１７２】

なお、設定対応情報は、予め定めた複数段階（本実施形態においては、９種類）の遊技態様の各々に対応する情報であり、設定中の遊技態様に対応する設定態様情報がＲＡＭ９２２に格納されている。よって、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２により、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２における設定対応情報の記憶領域を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。

【０１７３】

設定変更を許可する状態となると、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置９０６に出力される。設定表示装置９０６は、主制御基板９２０から受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。つまり、設定表示装置９０６には、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。

【０１７４】

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

【０１７５】

遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ９０７を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板９２０が初期化スイッチ９０７の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた９種類の遊技態様を循

環的に選択する順序（例えば、・・・→Ｔ１→Ｔ２→Ｔ３→Ｍ１→Ｍ２→Ｍ３→Ｂ１→Ｂ２→Ｂ３→Ｔ１→Ｔ２→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ９０７が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。

【０１７６】

当該変更が行われる毎に選択中の遊技態様に対応する値が設定対応情報としてＲＡＭ９２２に格納される。ＲＡＭ９２２に格納される設定対応情報が変更される毎に、当該設定対応情報に対応する設定表示信号が設定表示装置９０６に出力され、変更後の設定対応情報に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。

【０１７７】

よって、遊技場の管理者等の設定変更者は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において、本パチンコ機１００に対して設定したい遊技態様を選択されるまで初期化スイッチ９０７の押下を繰り返した後、中始動入賞装置４３１に遊技球を入賞させることで、遊技態様の選択を完了させることができる。よって、設定変更処理Ｓ２００３は、初期化スイッチ９０７の押下による遊技態様の選択後に、中始動入賞装置４３１に遊技球が入賞されたことで終了する。

【０１７８】

背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態となった場合（Ｓ２００４：Ｙ）、遊技態様の設定に係る情報（すなわち、設定対応情報）を除く各種の情報を新たにＲＡＭ９２２に初期設定するＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５が実行される。これにより、実質的に主制御基板９２０の立ち上げが終了し、ＲＡＭ９２２に格納された設定対応情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。

【０１７９】

ＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５の後、ＲＡＭ９２２の設定完了を示す設定済コマンドを払出制御基板９３０に出力する設定済コマンド出力処理Ｓ２００６が実行される。払出制御基板９３０は、主制御基板９２０が出力した設定済コマンドを受信したことにより、主制御基板９２０が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。設定済コマンド出力処理Ｓ２００６の後は、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５以降の処理が実行される。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

停電監視処理Ｓ１２０２においては、電源監視基板９１０の電源監視部９１１から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が３度に亘り確認され、３度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

【０１８３】

一方、停電監視処理Ｓ１２０２において停電状態であると判定された場合には、以下の

処理が実行される。まず、停電情報の値がＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１又はＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３（図１１参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、ＲＡＭ９２２の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の２の補数をＲＡＭ判定値として設定する。これにより、パチンコ機１００は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、ＲＡＭ判定値が設定された後のＲＡＭ９２２の状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が３度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は２回に亘り実行される。

【０１８４】

乱数更新処理Ｓ１２０３においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

乱数生成用ＩＣにより構成して必要に応じて値を参照する構成としてもよい。
【０１８９】
遊技停止判定処理Ｓ１２０６においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理Ｓ１２０６は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理Ｓ１２１１において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理Ｓ１２０７においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。
【０１９０】
制御信号出力処理Ｓ１２０８においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２及び普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド３３２、発射ソレノイド３３４、右進入規制ソレノイド４６２、下進入規制ソレノイド４６３、上進入規制モータ４６４、振分ソレノイド４６５等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。
【０１９１】
スイッチ読込処理Ｓ１２０９においては、中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ、右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞スイッチ４４３、上大入賞スイッチ４４４、役連作動スイッチ４４５、始動スイッチ４４６、非特定通路スイッチ４４７、特定通路スイッチ４４８、及び、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂの各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。
【０１９２】
具体的には、スイッチ読込処理Ｓ１２０９において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて２度に亘り入力バッファ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、１回目に読み込まれた信号状態（以下において「第１の信号状態」と略記する）と、２回目に読み込まれた信号状態（以下において「第２の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第１の信号状態がオン状態であり、第２の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理Ｓ１２０２で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が２回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。
【０１９３】
タイマ更新処理Ｓ１２１０においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）が更新される。
【０１９４】
不正検知処理Ｓ１２１１においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置４３３の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高

い状況の発生を検知する。

【０１９５】

入賞検知応答処理Ｓ１２１２においては、遊技盤４００に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）及び下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）及び第１払出カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第１払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ４４３（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ４４４（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）及び第２払出カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）が更新される。

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第１特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６の動作制御が実行される。また、第１特別図柄に係る単位遊技の制御において、第１特別

図柄に係る特別図柄表示装置４７１の動作制御が実行され、第１特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０２０１】

また、特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第２特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第２特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第２特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７の動作制御が実行される。また、第２特別図柄に係る単位遊技の制御において、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の動作制御が実行され、第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０２０２】

普通図柄関連処理Ｓ１２１８においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置４７８の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に右始動入賞装置４３２の動作制御が実行される。

【０２０３】

表示制御処理Ｓ１２１９においては、特別図柄関連処理Ｓ１２１７における第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次回のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理Ｓ１２０８において各装置に出力される。

【０２０４】

モータ制御処理Ｓ１２２０においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理Ｓ１２２１においては、パチンコ機１００に電気的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

【０２０５】

＜複数の可動部材による演出＞

次に、特典領域４０９Ｖ（図７参照）へ遊技球を進入させることが可能な場合に実行される複数の可動部材による演出について、図１３を参照して説明する。図１３は、左可動部材１０と右可動部材２０との動作を示す遊技盤４００の正面図である。

【０２０６】

特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合には、左可動部材１０と右可動部材２０との２つ（複数）の可動部材を用いた演出が実行される。左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらが離間して配置された姿勢（離間姿勢：図１３中の一点鎖線）から、離間姿勢に比べて近接した姿勢（近接姿勢：図１３中の実線）に変化する動作を行う構成としている。また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらを近接姿勢とした場合に、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する配置（特典領域指示配置）をとる構成としている。これにより、別箇所に配置された左可動部材１０や右可動部材２０の姿勢を変化させることによって、この演出の発生を遊技者に気づかせ易くできる。また、連続して配置された左可動部材１０と右可動部材２０との全体によって、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側に、遊技者の注意を引くことが可能になる。

【０２０７】

遊技盤４００には、その左方側において、左可動部材１０が、一点鎖線で示す離間姿勢と実線で示す近接姿勢との間で姿勢を変化させる移動が可能に設けられる。また、左可動

部材１０より右側において、右可動部材２０が、離間姿勢と近接姿勢との間で姿勢を変化させる移動が可能に設けられる。なお、左可動部材１０や右可動部材２０は、遊技盤４００に設けられる構成に限らず、遊技盤４００が取り付けられる中間ブロック１０３（図１及び図３参照）に設けられる構成や、中間ブロック１０３の前側に配置される前ブロック１０２（図１及び図３参照）に設けられる構成としてもよい。

【０２０８】

具体的には、左可動部材１０と右可動部材２０とは、左可動部材１０の入口部分４０９Ｅとは反対側の端部と、右可動部材２０における特典領域４０９Ｖとは反対側の端部とが近接し、全体として入口部分４０９Ｅの近傍から特典領域４０９Ｖの近傍へ向けて連続する形状をなすように配置される。このため、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側であって連続した形状が指す方向側に位置する特典領域４０９Ｖや、その特典領域４０９Ｖの形成された上大入賞装置４３４に、遊技者の注意を引くことが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢において、それらが一体物として遊技者に認識させ得る程度に接近しているが僅かに離間した状態となる構成としてもよいし、当接した状態となる構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合に実行される演出において、左可動部材１０と右可動部材２０との２つの可動部材を用いる構成に限らず、３つ以上の可動部材を用い、各可動部材を他の少なくとも１つの可動部材と近接させる構成としてもよい。

【０２０９】

また、左可動部材１０は、遊技盤４００の中央側から、中央構造体４２０の左側を通して遊技球を流下させる左流下領域４０９Ｌ（所定の第１領域）における入口部分４０９Ｅの近傍の領域の背後に亘る範囲に配置される。右可動部材２０は、遊技盤４００の中央側から、中央構造体４２０の右側を通して遊技球を流下させる右流下領域４０９Ｒ（所定の第２領域）における特典領域４０９Ｖの近傍の領域の背後に亘る範囲に配置される。この配置において、左可動部材１０と右可動部材２０とは、全体として、遊技盤４００の中央側における遊技球の流下できない領域を跨いで、遊技球が流下可能な２つの領域を繋ぐように位置する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０との大部分が遊技球の流下できない領域に配置されていても、それらの全体が遊技球の流下に関すること、例えば、入口部分４０９Ｅから遊技領域４０９に進入させる遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させるべきであることや、特典領域４０９Ｖの設けられた左流下領域４０９Ｌに流下させるべきことを遊技者に想起させ易くすることが可能になる。なお、左可動部材１０は、左流下領域４０９Ｌの背後まで延びるが入口部分４０９Ｅの背後までは至らない構成としたが、この構成に限らず、入口部分４０９Ｅの背後に至る構成としてもよいし、左流下領域４０９Ｌの背後まで至らない構成としてもよい。同様に、右可動部材２０は、右流下領域４０９Ｒまで延びるが特典領域４０９Ｖの背後までは至らない構成としたが、この構成に限らず、特典領域４０９Ｖの背後に至る構成としてもよいし、右流下領域４０９Ｒの背後まで至らない構成としてもよい。

【０２１０】

また、左可動部材１０は、外形が概ね細長い長方形（例えば、長辺が短辺よりも２倍以上長い長方形）の形状（以下、単に、長方形状と称す）に形成され、その長手方向を入口部分４０９Ｅの近傍に向けて配置される。詳細には、左可動部材１０は、その上側の長辺に対する入口部分４０９Ｅ側への延長線と、その下側の長辺に対する入口部分４０９Ｅ側への延長線との間に、入口部分４０９Ｅが位置するように配置される。このため、この左可動部材１０の長手方向の先にある入口部分４０９Ｅを遊技者に意識させ易くすることが可能になる。また、左可動部材１０は、その上側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線と、その下側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線との間に、特典領域４０９Ｖの少なくとも一部（例えば、特典領域４０９Ｖの入口）が位置するように配置される。このため、この左可動部材１０は、単独でも、その長手方向の先に位置する特典領域４０９Ｖや、特典領域４０９Ｖを内部に設けた上大入賞装置４３４に、遊技者の注意を引くことが可能になる。なお、左可動部材１０は、その外形が長方形状である構成に限らず

、遊技領域４０９の中央側や入口部分４０９Ｅに向けて先細る台形状や三角形状である構成としてもよい。

【０２１１】

また、右可動部材２０は、長方形状の左可動部材１０と同様に、外形が概ね細長い長方形の形状に形成され、その長手方向を特典領域４０９Ｖの近傍に向けて配置されている。詳細には、右可動部材２０は、その上側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線とその下側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線との間に、特典領域４０９Ｖの形成された上大入賞装置４３４の一部（例えば、上大入賞装置４３４の入口に設けられる上進入規制機構４５４）が位置するように配置される。このため、この右可動部材２０の長手方向の先にある上大入賞装置４３４やその内部に形成された特典領域４０９Ｖを遊技者に意識させ易くすることが可能になる。なお、右可動部材２０は、その外形が長方形状である構成に限らず、その短手方向の幅が遊技領域４０９の中央側や特典領域４０９Ｖに向けて先細る台形状や三角形状である構成としてもよい。

【０２１２】

また、長方形状の左可動部材１０と長方形状の右可動部材２０とは、それらの長手方向が入口部分４０９Ｅの近傍から特典領域４０９Ｖの近傍に向かう方向と同一の方向を向くように配置される。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とが連続する方向側が、それらの長手方向の指す一方向であると、遊技者に認識させ易くすることができ、特典領域４０９Ｖやそれが形成された上大入賞装置４３４に、遊技者の注意を引き易くすることが可能になる。

【０２１３】

また、長方形状の左可動部材１０と長方形状の右可動部材２０とは、折れ線形状をなすように配置されている。詳細には、左可動部材１０と右可動部材２０とは、全体として、左可動部材１０の下側の長辺に対する延長線と、右可動部材２０の上側の長辺に対する延長線との間に、入口部分４０９Ｅのと、特典領域４０９Ｖの形成された上大入賞装置４３４の概ね全体が位置するように配置される。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とが連続する方向側において、それらの各幅（短手方向の長さ）よりも広い範囲に、遊技者の注意を引くことが可能になる。よって、特典領域４０９Ｖのみならず、特典領域４０９Ｖが形成された上大入賞装置４３４の動作（上進入規制機構４５４の開閉動作）や上大入賞装置４３４に進入する又は進入した遊技球の挙動にも、遊技者に注目させ易くすることが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、全体として折れ線形状をなす構成に限らず、例えば、全体として直線形状をなす構成や、全体として入口部分４０９Ｅ又は特典領域４０９Ｖの形成側に向かって先細る形状をなす構成や、全体として遊技盤４００の中央側から入口部分４０９Ｅ及び特典領域４０９Ｖの形成側に向かって先細る構成や、入口部分４０９Ｅの形成側及び特典領域４０９Ｖの形成側から遊技盤４００の中央側に向かって先細る構成としてもよい。

【０２１４】

特典領域４０９Ｖは、遊技球が流下可能な遊技領域４０９のうち通常遊技状態において遊技球を流下させる左流下領域４０９Ｌ（所定の第１領域）とは別に設けられる右流下領域４０９Ｒ（所定の第２領域）に形成され、特典領域４０９Ｖには、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させることによって遊技球を入球させることが可能な構成とする。また、遊技盤４００において、入口部分４０９Ｅは、内レール４０３の上側の先端において戻り球防止機構４０４が設けられた左上側に形成される。

【０２１５】

具体的には、遊技盤４００には、遊技領域４０９として左流下領域４０９Ｌと右流下領域４０９Ｒとが設けられ、特典領域４０９Ｖは、右流下領域４０９Ｒに形成される。左流下領域４０９Ｌと右流下領域４０９Ｒとのいずれに遊技球を流下させるかは、遊技者による遊技球の発射操作、例えば、遊技球の発射強度の調整によって切り替え可能である。遊技者は、通常遊技状態においては、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させ、通常遊技状態において後述する所定の条件を満たし、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが

可能な場合には、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる。詳細には、上大入賞装置４３４に遊技球が進入可能であり、かつ、振分機構４３７が誘導姿勢をとる特典入球可能状態では、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる。なお、特典領域４０９Ｖを右流下領域４０９Ｒに設け、通常遊技状態において左流下領域４０９Ｌに、特典入球可能状態において、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる構成に限らず、特典領域４０９Ｖを左流下領域４０９Ｌに設け、通常遊技状態において右流下領域４０９Ｒに、特典入球可能状態において左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる構成としてもよい。また、遊技領域４０９を左右側に分けて、遊技者による遊技球の発射操作によって打ち分けが可能な２つの流下領域（左流下領域４０９Ｌ及び右流下領域４０９Ｒ）を設ける構成に限らず、打ち分けが可能な２つの流下領域を、例えば、遊技領域４０９の上側と下側とに分けて設けたり、遊技領域４０９の左上側と右下側に分けて設けたりする構成としてもよい。また、遊技領域４０９を遊技者による遊技球の発射操作によって打ち分けが可能な２つの流下領域に分ける構成に限らず、３つ以上の流下領域に分ける構成としてもよい。

【０２１６】

また、特典領域４０９Ｖは、遊技盤４００の左上側に形成される入口部分４０９Ｅに対して、遊技盤４００の中央側を挟んで対角側に位置する遊技領域４０９の右下側に設けられる。なお、特典領域４０９Ｖは、遊技盤４００の右下側に設けられる構成に限らず、入口部分４０９Ｅの水平方向の右側（遊技盤４００の右上側）等の他の箇所に設けられる構成としてもよい。

【０２１７】

長方形状の左可動部材１０は、離間姿勢において、その長辺方向が左流下領域４０９Ｌの上側部分に沿って上下方向に向くように配置され、長方形状の右可動部材２０は、離間姿勢において、その長辺方向が右流下領域４０９Ｒの上側部分に沿って上下方向を向くように配置される。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢において、それらの長手方向が上下方向に向くように配置される構成に限らず、例えば、それらの長手方向が左右方向に向くように配置される構成や、それらの一方の長手方向が上下方向に向き、他方の長手方向が左右方向に向くように配置される構成としてもよい。更に、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらの長手方向が斜め方向に向くように配置される構成としてもよい。

【０２１８】

長方形状の左可動部材１０は、遊技盤４００の左方側であって入口部分４０９Ｅの近傍を中心として、回転による移動が可能に支持される。このため、左可動部材１０を離間姿勢から近接姿勢へ変化させる際に、回転中心から離れた一端側の部分（以下において、可動側端部とも称す）を右可動部材２０に近づけるように右上側に移動させることができる。また、長方形状の右可動部材２０は、遊技盤４００の右方側であって特典領域４０９Ｖの近傍を中心として、回転による移動が可能に支持される。このため、右可動部材２０を離間姿勢から近接姿勢へ変化させる際に、可動側端部を左可動部材１０に近づけるように左下側に移動させることができる。なお、左可動部材１０や右可動部材２０は、回転によって、離間姿勢をとる配置と近接姿勢をとる配置との間の移動が可能に支持された構成に限らず、回転移動に代えて又は加えてスライド移動（傾きを変化させない直線的や曲線的な移動）により移動が可能な構成としてもよい。

【０２１９】

長方形状の左可動部材１０は、上側部分が入口部分４０９Ｅの近傍の背後に重なって配置され、下側部分が上側中始動入賞装置４３１Ａの近傍に遊技球を誘導する中央構造体４２０に形成されたワープ通路４２１よりも下側に位置するように配置される。上側中始動入賞装置４３１Ａの上方側には、遊技球を転動させつつ、一部の遊技球を上側中始動入賞装置４３１Ａに進入させることが可能な上ステージ４２６が設けられ、ワープ通路４２１は、中央構造体４２０の左側に設けられる入口から上ステージ４２６に遊技球を案内する通路によって構成される。

【０２２０】

また、長方形状の左可動部材１０は、入口部分４０９Ｅの近傍の背後から、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍に遊技球を誘導する誘導通路４２２の背後に亘って配置される。この誘導通路４２２は、左流下領域４０９Ｌの一部であって中央構造体４２０の左下側を経由して、下側中始動入賞装置４３１Ｂに向かう遊技球の通路部分によって構成される。

【０２２１】

ここで、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂは、遊技球の入球によって識別情報の変動表示の契機を与える装置であり、通常遊技状態において、遊技者は、この上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂへ遊技球を入球させることを目指して、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる。左可動部材１０がワープ通路４２１や誘導通路４２２の背後まで至る長さに設定した場合、左可動部材１０の可動側端部を、ワープ通路４２１や誘導通路４２２を横断するように、また、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍を通過するように移動させることが可能になる。これにより、遊技者は、通常遊技状態において主たる演出を実行する装飾図柄表示装置４７９ではなく、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂに向かって流下する遊技球の挙動に注目していたとしても、左可動部材１０の離間姿勢から近接姿勢への移動に気付き易くなる。

【０２２２】

左可動部材１０と右可動部材２０とは、装飾図柄表示装置４７９（表示手段）によって大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ（所定の表示結果）が確定表示された場合に動作する構成とする。また、この場合に、左流下領域４０９Ｌ（第１領域）とは別に設けられる右流下領域４０９Ｒ（第２領域）に遊技球を流下させることによって特典領域４０９Ｖ（所定の特典領域）に遊技球を入球させることが可能な構成とする。すなわち、左可動部材１０と右可動部材２０とは、特典入球可能状態となる場合に動作する構成とする。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、同時に動作を開始する構成としても、開始時期や終了時期をずらして動作を開始する構成としてもよい。

【０２２３】

具体的には、遊技盤４００には、左可動部材１０や右可動部材２０を動作させる動作手段が設けられる。遊技盤４００には、図示しないが、動作手段として、左可動部材１０を移動可能とする駆動機構と、この駆動機構に動力を供給する動力源とが設けられる。また、遊技盤４００には、図示しないが、動作手段として、右可動部材２０を移動可能とする駆動機構と、この駆動機構に動力を供給する動力源とが設けられる。なお、これらの駆動源としては、例えば、回転力を発生させるモータや、一直線方向への動力を発生させるソレノイドが利用できる。

【０２２４】

また、駆動源は、副制御基板９４０に電気的に接続され、副制御基板９４０によって制御される。このため、左可動部材１０と右可動部材２０との動作は、副制御基板９４０による駆動源の制御によって、駆動機構を介して制御される。なお、左可動部材１０や右可動部材２０は、その動作を副制御基板９４０によって制御される構成に限らず、例えば、主制御基板９２０によって制御される構成としてもよい。

【０２２５】

装飾図柄表示装置４７９は、遊技盤４００の中央部分に配置され、装飾図柄（識別情報）の変動表示を行うと共に、変動表示の後に、装飾図柄の組み合わせを確定表示する構成とする。この装飾図柄表示装置４７９（表示手段）によって表示される表示内容は、副制御基板９４０によって制御される。

【０２２６】

具体的には、装飾図柄の変動は、通常遊技状態において左流下領域４０９Ｌを流下させた遊技球が、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入することを契機として行われる。また、確定表示される装飾図柄の組み合わせは、その進入を契機とする抽選（第１特別図柄抽選）の結果に応じて決定される。詳細には、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂへの遊技球の進入の検知や、その進入を契機

とする抽選は、主制御基板９２０で実行されるが、副制御基板９４０は、主制御基板９２０からその検知に関するコマンドや抽選の結果に関するコマンドを受信可能に接続されており、それらのコマンドに基づいて、装飾図柄の変動表示や確定表示を制御する。なお、特典入球可能状態となる契機であって、左可動部材１０と右可動部材２０とが動作する契機は、装飾図柄の大当りに対応する組み合わせの確定表示に限らず、例えば、装飾図柄の小当りに対応する組み合わせの確定表示としてもよい。また、その契機は、装飾図柄表示装置４７９による表示結果とする構成に限らず、その表示結果に代えて又は加えて、装飾図柄表示装置４７９とは別の表示装置、例えば、第１特別図柄を変動表示したり確定表示したりする第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１や、第２特別図柄を変動表示したり確定表示したりする第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２による表示結果とする構成としてもよい。

【０２２７】

また、特典領域４０９Ｖは、装飾図柄表示装置４７９によって大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示された場合に動作する上大入賞装置４３４の内部に形成される。このため、上大入賞装置４３４が動作し、上大入賞装置４３４が進入許容状態となる場合、詳細には、上大入賞装置４３４の入口に設けられた上進入規制機構４５４が進入許容姿勢をとる場合に、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球可能になる。

【０２２８】

なお、特典領域４０９Ｖは、上大入賞装置４３４の内部に形成される構成に限らず、例えば、下大入賞装置４３３などの他の装置に形成される構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖは、上大入賞装置４３４の内部などの遊技球の流下が常には許容さない位置に形成された振分機構４３７によって特典領域４０９Ｖへの入球が規制される構成に限らず、遊技球の流下が常に可能な位置に形成された振分機構４３７によって規制される構成としてもよい。例えば、振分機構４３７を上進入規制機構４５４とする上大入賞装置を設ける構成や、特典領域４０９Ｖや振分機構４３７を大入賞装置４３４とは別体で右流下領域４０９Ｒに設ける構成としてもよい。

【０２２９】

また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示された後であって、上大入賞装置４３４の動作開始前（上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入許容姿勢への変化を開始する前）に、離間姿勢から近接姿勢への動作を開始する。このため、遊技者は、左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢となったことを見届けた後であって、上大入賞装置４３４が動作を開始する前に、遊技球の流下先を左流下領域４０９Ｌから右流下領域４０９Ｒに変更することが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示された後に動作する構成に限らず、確定表示と同時に動作する構成としてもよい。また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、上大入賞装置４３４の動作開始前に限らず、上大入賞装置４３４の動作開始後に動作する構成、例えば、上大入賞装置４３４が進入許容状態となってから所定の期間に亘り特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しない場合に動作する構成としてもよい。

【０２３０】

また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、特典領域４０９Ｖへ遊技球が入球した場合に、近接姿勢から離間姿勢への動作を開始する。このため、特典領域４０９Ｖへ遊技球が入球したことを、実際に遊技球が入球する挙動を見落としたとしても、左可動部材１０と右可動部材２０との動作によって知ることが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらの近接姿勢から離間姿勢への動作が特典領域４０９Ｖへ遊技球が入球した場合に実行される構成に限らず、上大入賞装置４３４が初回の進入許容状態である期間が終了した場合に実行される構成や、上大入賞装置４３４が動作開始から所定の時間（初回の進入許容状態の期間より短い又は長い時間）が経過した場合に実行される構成としてもよい。

【０２３１】

特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合には、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しない場合に比べて遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移する構成としている。

【０２３２】

具体的には、遊技盤４００には、特典領域４０９Ｖに進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８が設けられる。また、この特定通路スイッチ４４８は、主制御基板９２０に電気的に接続され、特定通路スイッチ４４８による検出は、主制御基板９２０で検知される。主制御基板９２０において、この特定通路スイッチ４４８による検出に基づいて、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しない場合の遊技状態の制御と、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合の遊技状態の制御とを切り替える。

【０２３３】

また、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに１球の遊技球が入球した場合に、その入球がない場合よりも有利な遊技状態へ遷移させる。なお、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに１球の遊技球を入球させることで有利な遊技状態へ遷移させる制御を行う構成に限らず、１以上の規定数の遊技球を入球させることで有利な遊技状態へ遷移させる制御を行う構成であってもよい。この構成の場合、左可動部材１０と右可動部材２０とは、規定数の遊技球が入球するまで近接姿勢を維持する構成としてもよいし、遊技球が入球するごとに、例えば、近接姿勢から離間姿勢に戻す又は離間姿勢までは戻さないまでもそれらを所定の間隔だけ離間させた姿勢とすることで近接姿勢を解除した後、再度近接姿勢とする構成としてもよい。

【０２３４】

また、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しなかった場合に、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態へ遷移させ、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合には、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態より早期の大当りを期待でき、賞球の獲得に関して有利な確変遊技状態に遷移させる。このため、遊技者は、確変遊技状態へ遷移させるために、特典入球可能状態において特典領域４０９Ｖに遊技球を入球させる必要があり、その特典入球可能状態となる場合に実行される左可動部材１０と右可動部材２０との動作によって確変遊技状態への遷移を確保し易くなる。なお、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖへの入球の有無によって特別遊技状態後に確変遊技状態又は時短遊技状態に遷移させる構成に限らず、例えば、特別遊技状態における継続回数（ラウンド数）を異ならせるなどによって、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合には、賞球の獲得に関して特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しなかった場合よりも有利な特別遊技状態に遷移させる構成としてもよい。また、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合に、賞球の獲得に関して有利遊技状態に遷移させる構成に限らず、例えば、プレミアム画像や映像の発生させる頻度を異ならせるなど、賞球の獲得に関する利益以外の利益を与える遊技状態に遷移させる構成としてもよい。更に、この遊技状態の遷移は、主制御基板９２０によらず、副制御基板９４０による制御によって実行される構成としてもよい。

【０２３５】

上記のパチンコ機１００において、左可動部材１０と右可動部材２０とは、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる通常遊技状態で装飾図柄表示装置４７９によって大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示され、右流下領域４０９Ｒへの遊技球を流下させることで特典領域４０９Ｖへ遊技球を入球させることが可能な場合に動作し、互いに離間した離間姿勢をとる配置から、離間姿勢と比べて近接した近接姿勢をとる配置であって、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する特典領域指示配置に変化させる構成としている。この構成であれば、特典領域指示配置をとる左可動部材１０と右可動部材２０とによって、それらが連続する方向側に遊技者の注意を引き易くすることを可能にするばかりでなく、それらを離間した異なる箇所から移動させることによって、それらの少なくとも一方の動作を遊技者に気付かせ易くすることも可能にすることができる。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とが連続する方向側に設けた特典領域４０９Ｖに遊技球を入球させるべきこと、また、そのために遊技球の流下先を左流下領域４０９Ｌから右流下領域４０９Ｒに切り替えること

を遊技者に知らせ、特典領域４０９Ｖへ遊技球を入球させることで得られる利益が損なわれてしまうことを抑制できる。したがって、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合に、左可動部材１０と右可動部材２０との動作により、好適な演出を実行できる。

【０２３６】

更に、左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢において、それらが連続する形状（例えば、上記の折れ線形状）や、それらの個別の形状（例えば、上記の細長い長方形状）によって、特典領域４０９Ｖの近傍（特典領域４０９Ｖそのものや特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入に関与する上大入賞装置４３４）を指し示すことも可能になり、遊技者の意識を向かわせたりすることも可能になる。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらが連続する方向によって遊技球を右流下領域４０９Ｒに流下させるべきことを遊技者に気づかせたり、左可動部材１０と右可動部材２０との長手方向が指し示す特典領域４０９Ｖそのものや特典領域４０９Ｖが形成された上大入賞装置４３４に遊技者の意識を向かわせたりすることが可能になる。

【０２３７】

ここで、左可動部材１０と右可動部材２０とによる好適な演出に関する他の特徴的な構成について説明する。

【０２３８】

左可動部材１０と右可動部材２０には、それらの近接姿勢において、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ並び、その方向側に沿って順次に発光する発光手段が設けられる。

【０２３９】

具体的には、発光手段として、左可動部材１０には、その長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子１９が設けられ、また、右可動部材２０にも、同様に複数の発光素子２９が設けられる。左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢の配置となった場合に、左可動部材１０の複数の発光素子１９を左上側から右下側に向けて順次に発光させ、複数の発光素子１９の発光に引き続き、右可動部材２０の複数の発光素子２９を左上側から右下側に向けて順次に発光させる。このため、単に左可動部材１０と右可動部材２０とを近接姿勢の配置とする場合に比べて、左可動部材１０と右可動部材２０との一体感を高め、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側に遊技者の意識を更に好適に向かわせることが可能になる。特に、右可動部材２０より右下側であって複数の発光素子２９による順次の発光により示される方向に配置された特典領域４０９Ｖや上大入賞装置４３４に遊技者の意識を向かわせることが可能になる。

【０２４０】

なお、複数の発光素子１９や複数の発光素子２９は、左可動部材１０や右可動部材２０の長手方向に沿って一列に配置した構成に限らず、その長手方向とは異なる方向に沿って一列に配置する構成としてもよい。また、複数の発光素子１９の配列方向と複数の発光素子２９の配列方向とは、左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢の配置である場合に同一方向となる構成に限らず、それらの配列方向が異なる方向となる構成としてもよい。また、左可動部材１０や右可動部材２０には、一列に配列した複数の発光素子１９や複数の発光素子２９を設ける構成に限らず、複数列を形成するように発光素子を設ける構成としてもよい。また、直線的に配列した複数の発光素子１９及び複数の発光素子２９を順次に発光させることにより、特定の方向を直線的に指示する構成に限らず、特定方向を折れ線又は曲線に沿う順次に発光させることにより指示することが可能に、複数の発光素子１９及び複数の発光素子２９を配列する構成としてもよい。

【０２４１】

左可動部材１０には、複数の発光素子１９とは別に左可動部材１０を全体的に発光させる多数の発光素子（図示せず）を設けられる。また、通常遊技状態のように遊技球を左流下領域４０９Ｌで流下させるべき場合には、離間姿勢である左可動部材１０をその多数の発光素子により発光させる。このため、離間姿勢において左流下領域４０９Ｌにおける遊

技球の流下方向に沿うように配置された左可動部材１０の全体的な発光によって、遊技球を左流下領域４０９Ｌに流下させて遊技を行うように遊技者に注意喚起を行うことが可能になる。

【０２４２】

同様に、右可動部材２０には、複数の発光素子２９とは別に右可動部材２０を全体的に発光させる多数の発光素子（図示せず）を設け、特別遊技状態のように遊技球を右流下領域４０９Ｒで流下させるべき場合には、離間姿勢である右可動部材２０をその多数の発光素子により発光させる。このため、離間姿勢において右流下領域４０９Ｒにおける遊技球の流下方向に沿うように配置された右可動部材２０の全体的な発光によって、遊技球を右流下領域４０９Ｒに流下させて遊技を行うように遊技者に注意喚起を行うことが可能になる。

【０２４３】

＜同一の光源による複数の装飾部への光照射の形態＞

次に、光源３０から一の装飾部に向けて出力された光の一部を他の装飾部に向けて方向転換させることで同一の光源３０からの光に基づく光を他の装飾部に照射し、また、他の装飾部に向けて方向転換された光の一部を一の装飾部に向けて更に方向転換させ、少なくとも一の装飾部に対して他の装飾部に向けて方向転換される前の光と共にその後に進行する光を照射することで、複数の装飾部による好適な演出を実行する構成について、図１４～図１６を参照して説明する。図１４は、遊技盤４００の斜視図である。図１５は、図７のＸＭ－ＸＭ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す斜視図及び断面図である。図１６は、図７のＸＤ－ＸＤ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す斜視図及び断面図である。なお、図１５（Ａ）及び図１６（Ａ）の斜視図においては、複数の装飾部のうち前方側に配置される装飾部（前方側装飾部５０）の一部を除去した状態が図示されている。また、図１５（Ｂ）、図１５（Ｃ）、図１６（Ｂ）及び図１６（Ｃ）の断面図には、要部のみを簡素化し、第１の装飾部や第２の装飾部に照射される光の経路を例示している。また、後に参照する図１７（Ａ）～（Ｃ）についても同様である。

【０２４４】

図１４に示すように、複数の装飾部として、遊技盤４００の左側であって上下方向の中央部分に、前方側装飾部５０（第１の装飾部）と、左可動部材１０の一部で構成され、前方側装飾部５０よりも後方側（遊技盤４００の前後方向の後方側）に位置する後方側装飾部１１（第２の装飾部）とが設けられる。前方側装飾部５０は、遊技盤４００の基体４０１の裏側に一部が重なるようにして設けられるものの、基体４０１が透明な樹脂で構成されることにより、基体４０１の背面側に重なる前方側装飾部５０の一部分も遊技者から視認可能となっている。

【０２４５】

前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とによる演出は、前方側装飾部５０より後方側であるが後方側装飾部１１よりも前方側に配置された光源３０（図１５も参照）から出力された光を用い、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１を発光した状態となるようにして実行される。このとき、前方側装飾部５０は、光源３０から出力された光が後方側から照射されることで発光した状態となり、一方、後方側装飾部１１は、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ（後方側出力手段）で反射された光が前方側から照射されることで発光した状態となる。また、前方側装飾部５０は、前方部材４１の背後に取り付けられる後方部材４２の一部で構成され、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との間に位置する後方窓６１（別方向反射手段）における反射により方向転換された光が照射されることでも発光した状態となる。これにより、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とによる演出において、光源３０の個数を減らして製造コストを低減しつつも、その限られた数の光源３０を用いて前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との双方を発光した状態とすることができる。

【０２４６】

前方側装飾部５０は、光源３０のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒから出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光

した状態をとることが可能な構成とする。

【０２４７】

具体的には、前方側装飾部５０は、光源３０より前方側に位置し、前方部材４１の一部として構成される平板状の前方窓５１と、前方窓５１の背面に当接して設けられ、絵柄（遊技のモチーフとなるキャラクタ等）が描かれた装飾板５２とで構成される。前方窓５１を構成する前方部材４１は無色透明の材料で形成され、また、装飾板５２は、光透過性の材料で形成される。このため、光源３０から出力された光であって前方側装飾部５０で反射する前の光（以下、１次光とも称す）を裏面５０Ｂ側から照射することで、装飾板５２を発光した状態にでき、その発光を前方窓５１を通して遊技者が位置する表面側から視認することができる。また、前方窓５１を無色透明の材料で形成することで、前方窓５１による光の吸収を抑制して効率的な照射を可能にしている。なお、前方窓５１は、無色透明に形成される構成に限らず、有色透明に形成される構成としてもよい。前方側装飾部５０を有色透明に形成する場合には、その色は、均一な単色である構成や、同一の色でグラデーションをつける構成や、部位によって配色を異ならせる構成としてもよい。また、前方窓５１や装飾板５２は、その厚みが略均一な板状の構成に限らず、その厚みが均一でない構成としてもよい。

【０２４８】

光源３０は、電子部品が搭載される発光基板３１と、発光基板３１の一面側に設けられ、斜め前側（所定の方向側）に向けて光を出力する向きに配置された複数のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ（発光手段）とを備える構成とする。

【０２４９】

具体的には、光源３０は、発光基板３１の一面（以下、素子面）に、上下方向に所定の間隔で並ぶ７つのＬＥＤ素子３２Ｌ（図１４においては６つのみが示されている）と、７つのＬＥＤ素子３２Ｌよりも遊技盤４００の中央側において上下方向に所定の間隔で並ぶ７つのＬＥＤ素子３２Ｒとを備えている。各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒは、発光基板３１の素子面に垂直な方向を最も輝度の高い方向（以下、主方向とも称す：図１５（Ｂ）等における破線）とし、所定の角度範囲（例えば、１５度）で広がる光を出力する。なお、発光基板３１に設けられるＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒの個数や配置は、上記の構成に限らず、適宜に設計できる。

【０２５０】

図１５（Ａ）や図１５（Ｂ）等に示すように、発光基板３１は、遊技盤４００の上下方向の上方から見て（以下、上方視）、その素子面が遊技盤４００の前後方向に対して所定の角度をなす方向を向くように配置され、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの１次光は、その主方向が前方窓５１や装飾板５２の背面に対して９０度とは異なる所定の角度で前方側装飾部５０に照射される。このため、後方側に出力される光の量を、９０度をなす方向に配置する場合に比べて大きくできる。この所定の角度は、後方側装飾部１１の位置や、前方側装飾部５０の前方側に出力すべき光の量とその後方側に出力すべき光の量との分配を考慮して設定されている。

【０２５１】

なお、光源３０と前方側装飾部５０との間には、後方部材４２の一部を構成する無色透明の平板状の光進入窓６２が設けられるが、光進入窓６２は、上方から見て、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく１次光の主方向に対して９０度で交差するように配置し、光進入窓６２での反射による光の量の減少が最小となるようにしている。また、光進入窓６２の厚みを略均一とし、光進入窓６２を通過する前後で光の進行方向を変化させない構成としているが、光進入窓６２における前方側装飾部５０側の面が光源３０側の面に対して所定の角度で傾斜する板状の形状とし、光進入窓６２を通過する前後で屈折により光の進行方向を一律に変化させる構成としてもよい。また、光進入窓６２は、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく１次光が内部を光進入窓６２を形成する後方部材４２の内部を通過する構成としているが、この構成に限らず、光進入窓６２に開口や切り欠きを設け、１次光が後方部材４２の内部ではなく開口や切り欠きを通して通過する構成としてもよい。更に、

光進入窓６２を設けず、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの１次光を直接に前方側装飾部５０に照射する構成としてもよい。

【０２５２】

前方側装飾部５０は、その裏面５０Ｂ側にて、光源３０の複数のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒから出力される前方側とは逆の後方側へ光を出力する裏面５０Ｂ（後方側光出力手段）を備える構成とする。

【０２５３】

具体的には、前方側装飾部５０は、その裏面５０Ｂが平坦で滑らかな平面とされる。このため、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく１次光の一部を前方側装飾部５０を通過させ、また、その一部を前方側装飾部５０で反射させ、後方側へ光（以下において、２次光とも称す）を出力することができる。この２次光は、前方側装飾部５０を構成する装飾板５２の背面で反射したり、装飾板５２と前方窓５１との境界面で反射したりすることで、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ側に出力される。なお、装飾板５２や前方窓５１は、その背面が平坦で滑らかな平面とする構成に限らず、その背面が滑らかな円弧形状や湾曲形状等の曲面に形成する構成としてもよい。この構成の場合、平面で反射させる場合に比べて、２次光の広がりを曲面の形状により大きくしたり、小さくしたりすることも可能になる。また、前方側装飾部５０は、装飾板５２が前方窓５１に当接する構成に限らず、離間させる構成としてもよい。また、前方側装飾部５０は、装飾板５２を前方窓５１の背面側に配置する構成に限らず、装飾板５２を前方窓５１の前面側に配置する構成としてもよい。装飾板５２を前方窓５１の前面側に配置する場合、装飾板５２により光が吸収される前に２次光を出力でき、装飾板５２を前方窓５１の背面側に配置する場合に比べて、２次光の強度を相対的に大きくすることも可能になる。更に、前方側装飾部５０によりその後方側へ光を出力可能な構成に限らず、例えば、装飾板５２の裏面側に前方窓５１や装飾板５２とは別体の反射部（図示せず）を設ける構成としてもよい。この構成の場合、反射部によって、前方窓５１や装飾板５２の配置や形状に依らず２次光を所定の方向に出力することや、別体の反射部の裏面を凹面として２次光を所定の方向に集まるように又はその裏面を凸面として２次光を広がるように出力させたりすることも可能になる。

【０２５４】

後方側装飾部１１は、前方側装飾部５０の裏面（後方側光出力手段）から出力された光が照射される部位に、前方側装飾部５０（第１の装飾部）とは別に設けられ、光源３０を構成する発光基板３１より後方側に設けられる構成とする。

【０２５５】

具体的には、後方側装飾部１１は、左可動部材１０の一部として設けられ、左可動部材１０が離間姿勢である場合に、前方側装飾部５０と離間し、１次光は照射されないが２次光は照射される部位に位置する。詳細には、後方側装飾部１１は、その上側の部分が前方側装飾部５０と前後に重ならず、その中央側の部分が前方側装飾部５０と部分的に前後に重なり、その下側の部分が前方側装飾部５０と前後に重なるように配置され、着席した遊技者の視点で、その中央側の部分が左右方向の全体に亘り視認可能に、また、その下側の部分が、左右方向の少なくとも一部を視認可能に配置されている。このため、遊技者は、後方側装飾部１１と前方側装飾部５０との隙間を通して、２次光が照射された後方側装飾部１１を視認することができる。また、１次光の前方側装飾部５０への照射を阻害することなく、２次光を後方側装飾部１１に照射することができる。以下において、後方側装飾部１１は、左可動部材１０が離間姿勢をとる場合の位置に配置されているとして説明する。なお、後方側装飾部１１は、左可動部材１０の一部として移動可能に設けられる構成に限らず、移動不能に設けられる構成としてもよい。更に、前方側装飾部５０についても、移動不能に設けられる構成としても、移動可能に設けられる構成としてもよく、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とが特定の位置に配置されている状態において、光源３０からの１次光によって前方側装飾部５０が照明され、その２次光によって後方側装飾部１１が照明できる構成であればよい。

【０２５６】

また、後方側装飾部１１は、その一部が前後方向に（正面視で）前方側装飾部５０と重なる位置に設けられ、少なくともその重なる部分が２次光によって照明される。このため、その重なる部分であって外光（例えば、パチンコ機１００を設置する空間に設けられた照明機器からの光）によって照明されない又は照明され難い部分を、光源３０からの光によって照明でき、この光による照明がない場合に比べて、後方側装飾部１１の全体に対する照明の均一性を向上させることが可能になる。なお、後方側装飾部１１は、その一部が前後方向に前方側装飾部５０と重なる位置に設けられる構成に限らず、その全体が前後方向に前方側装飾部５０と重なる位置に設けられる構成や、前方側装飾部５０とは前後方向に重ならない位置に設けられる構成としてもよい。

【０２５７】

また、光源３０が遊技盤４００の左端近傍に設けられ、前方側装飾部５０が光源よりも右側に設けられ、後方側装飾部１１は、光源３０や前方側装飾部５０よりも遊技盤４００の中央側に設けられる。このため、遊技盤４００の中央側の前側（遊技者の視線）から見て、２次光が照射された後方側装飾部１１を、後方側装飾部１１と前方側装飾部５０との隙間を通して視認し易くすることが可能になる。なお、光源３０と、前方側装飾部５０と、後方側装飾部１１とをこの順で左端近傍から中央側に向けてずらして配置する構成に限らず、それらを右端近傍や上端近傍や下端近傍から中央側にずらして配置する構成としてもよい。

【０２５８】

前方側装飾部５０（後方側光出力手段）によって後方側へ出力された光を後方側装飾部１１（第２の装飾部）とは別の方向側へ反射可能な後方窓６１（別方向反射手段）を備える構成とする。

【０２５９】

具体的には、図１５（Ｂ）及び図１６（Ｂ）等に示すように、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との間に、前方窓５１より後方に位置する後方窓６１を設け、後方窓６１における前面６１Ｆ（前方側装飾部側の面）において、前方側装飾部５０から後方側装飾部１１へ向かう２次光の一部を通過させ、その２次光の一部を前面６１Ｆで反射させる構成とする。後方窓６１を構成する後方部材４２は、無色の光透過性の材料（例えば、透明樹脂）で形成される。このため、前方側装飾部５０によって後方側へ出力された光の一部を通過させ、また、その光の一部を反射させることができる。なお、後方窓６１は、無色の光透過性の材料で形成される構成としているが、この構成に限らず、有色の光透過性の材料で形成される構成であってもよい。

【０２６０】

また、後方窓６１は、概ね平板形状に形成され、上方視で前方側装飾部５０に対して、前方側装飾部５０との間隔が光源３０から遠ざかるにつれて狭くなるように傾斜させて配置する。また、後方窓６１は、後方窓６１の前面６１Ｆに垂直な方向がＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく２次光の主方向に対して垂直とは異なる所定の角度（例えば、３０度の角度範囲）で傾斜させて配置する。このため、後方窓６１を通して２次光の一部を通過させつつ、前方側装飾部５０から後方窓６１に向かって来た経路を逆戻りし、前方側装飾部５０において１次光で照射される箇所と、後方窓６１で反射した光（以下、３次光とも称す）で照射される箇所が同一となることを抑制できる。

【０２６１】

ここで、具体例に基づいて説明する。図１５（Ｂ）に示すように、ＬＥＤ素子３２Ｌから出力される光であって経路ＭＬ１（実線）で進行する光は、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂの反射点Ｐ１で、その一部が前方側装飾部５０を通過し、その一部が後方側装飾部１１に向けて進行する。後方窓６１の前面６１Ｆに到達した光は、その一部が後方窓６１を通過して後方側装飾部１１に照射され、また、その一部は後方窓６１の前面６１Ｆで反射して、後方側装飾部１１に向けて進行する。また、ＬＥＤ素子３２Ｌから出力される光であって経路ＭＬ２（一点鎖線）も同様であるが、経路ＭＬ１の光は、反射点Ｐ１よりも左側の反射点Ｐ２に向かい更に反射や通過を繰り返し、経路ＭＬ２の光は、反射点Ｐ１より

も右側の反射点Ｐ３に向かい更に反射や通過を繰り返す。これにより、ＬＥＤ素子３２Ｌから出力された光によって、１次光で照射される箇所と３次光で照射される箇所とを異ならせることができ、更に、１次光で照射される箇所に対して左右の両側を照射することもできる。これは、図１５（Ｃ）に示すＬＥＤ素子３２Ｒから出力される光についても同様であり、前方側装飾部５０における反射点Ｐ４で反射した光は、その一部が反射点Ｐ４より左側の反射点Ｐ５に照射され、反射点Ｐ６で反射した光は、その一部が反射点Ｐ６よりも右側に照射される。これにより、前方側装飾部５０を左右方向の全体に亘って１次光を照射できなくても、１次光と３次光とによって、前方側装飾部５０の全体に光を照射することが可能になる。また、３次光は、１次光よりも長い経路を辿った後に、前方側装飾部５０に照射されるので、その照射範囲が大きくなり、前方側装飾部５０の全体に照射され易くなる。

【０２６２】

後方窓６１は、上方視の断面において、その前面６１Ｆが僅かに凹むように湾曲し、３次光を、前方側装飾部５０におけるＬＥＤ素子３２Ｒに基づく１次光の照射位置よりも左側に向けて出力し、ＬＥＤ素子３２Ｒに基づく３次光を、前方側装飾部５０におけるＬＥＤ素子３２Ｌに基づく１次光による照射位置よりも右側に向けて出力しやすい形状としている。

【０２６３】

また、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示すように、前方側装飾部５０が後方側装飾部１１を前後方向に覆う範囲が図１６（Ａ）～（Ｃ）に示す場合より大きい場合には、前方側装飾部５０の右側への突出量に応じて、後方窓の傾斜が小さくなる構成としている。このため、図１６（Ｂ）及び図１６（Ｃ）に示すように、前方側装飾部５０の背面と後方窓６１の前面６１Ｆとで繰り返しの反射により、前方側装飾部５０の左端側に光（経路ＤＬ１）を進行させ易くできたり、また、右端側に光（経路ＤＬ２，経路ＤＲ）を進行させ易くできたりする。したがって、前方側装飾部５０の左右方向の長さが大きくなったとしても、その全体に、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの光を照射することが可能になる。

【０２６４】

また、後方窓６１は、前方側装飾部５０の前方窓５１を形成する前方部材４１とは別の後方部材４２で形成される。このため、前方側装飾部５０の装飾板５２を前方窓５１の背面に固定した後に、前方窓５１を構成する前方部材４１と後方窓６１を形成する後方部材４２とを組み付けることで、装飾板５２を後方窓６１と前方窓５１との間に簡単に配置することができる。なお、後方窓６１は、前方側装飾部５０を形成する部材と同一の部材に形成される構成としてもよい。

【０２６５】

上記で説明したように、パチンコ機１００において、所定の方向側に向けて光を出力するＬＥＤ素子３２ＬやＬＥＤ素子３２Ｒからの光を遊技者が位置する前方側へ通過可能な前方側装飾部５０と、前方側装飾部５０の背面にて、遊技者が位置する前方側とは逆の後方側へＬＥＤ素子３２ＬやＬＥＤ素子３２Ｒから発光された光を出力する前方側装飾部５０の裏面５０Ｂと、その裏面５０Ｂから出力された光の一部が照射される部位に前方側装飾部５０とは別に設けられる後方側装飾部１１とを備える構成としている。これにより、ＬＥＤ素子３２ＬやＬＥＤ素子３２Ｒから出力された光によって前方側装飾部５０を発光させると共に、同一のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく光であって前方側装飾部５０の裏面５０Ｂから出力された光によって後方側装飾部１１を発光させることができ、装飾部ごとに専用の光源を設ける場合に比べて部品数を減らし製造コストを抑えることができる。

【０２６６】

また、パチンコ機１００において、後方側装飾部１１は、光源３０の発光基板３１より後方側に設ける構成としている。これにより、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの光が直接には照射されない場所に配置された後方側装飾部１１に対して、前方側装飾部５０をその裏面５０Ｂ側に照射される光によって発光させるのとは異なり、表面側から照射される光

によって発光させることで、同一のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく光によって発光させたとしても、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とで発光の仕方を異ならせることができる。

【０２６７】

また、前方側装飾部５０の背面によって後方側へ出力された光を後方側装飾部１１とは別の方向側へ反射可能な構成としている。これにより、前方側装飾部５０の背面で反射した後の光を、例えば、前方側装飾部５０の背面での反射を介さずに前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に照射される光とは異なる照射位置や照射角度で照射するなど、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒから所定の方向側に向けて出力した光を多様な形態で前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に照射することで、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との発光の見栄えを向上させることが可能になる。

【０２６８】

したがって、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１による演出において、限られた数のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒを用いたとしても、遊技者に対して、あたかも、実際に用いたＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒの個数（１４個）よりも多数のＬＥＤ素子からの光が前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に照射されているかのように見せることができ、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１による好適な演出を実行することができる。

【０２６９】

以下において、前方側装飾部５０及び後方側装飾部１１への光の照射に関する更なる特徴的な構成について、図１７を参照して説明する。図１７は、図７のＸＵ－ＸＵ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す斜視図及び断面図である。

【０２７０】

図１７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、光進入窓６２は、その前面６２Ｆ（前方側装飾部５０が位置する側の面）が、後方窓６１の前面６１Ｆから出力された３次光が照射される部位であって前方側装飾部５０と光源３０のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒとの間に設けられ、３次光の少なくとも一部を前方側装飾部５０が設けられる側に反射可能な構成とする。また、前方部材４１と後方部材４２とを組み付けることにより、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂと後方窓６１の前面６１Ｆと光進入窓６２の前面６２Ｆとで周辺部分が囲まれる空間であって、光源３０から所定の方向に出力された光を、それらの３面で繰り返し反射させることが可能な空間（以下において、発光空間４０とも称す）を形成する構成とする。例えば、図１７（Ｂ）や図１７（Ｃ）に示すように、発光空間４０は、その内側において、光源３０から出力された１次光が、前方側装飾部５０の裏面と後方窓６１の前面６１Ｆとで反射した後、光進入窓６２の裏面６２Ｂ（光源３０が位置する側の面）で更に反射して、前方側装飾部５０に再度照射される進行経路ＵＬ１，ＵＲ１を辿ることを可能にする構成とする。これにより、後方窓６１の裏面５０Ｂで前方側装飾部５０に向かうように反射されなかった光であっても、光進入窓６２の前面６２Ｆでの反射によって前方側装飾部５０に再度向かわせることも可能になり、光進入窓６２を設けない又は光進入窓６２の前面６２Ｆが反射性を有さない構成とする場合に比べて、光進入窓６２を通して発光空間４０に進入した光を前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に効率よく照射することが可能になる。

【０２７１】

具体的には、発光空間４０は、後方窓６１の左端と光進入窓６２の右端が連続し、また、光進入窓６２の左端と前方側装飾部５０の左端とが左接続部６３を介して連続し、また、前方側装飾部５０の右端と後方窓６１の右端とが右接続部６４を介して連続し、断面視で周辺部分の全体が囲まれる閉鎖した空間に形成する。前方側装飾部５０と後方窓６１との間を接続する左接続部６３や前方側装飾部５０と光進入窓６２との間を接続する右接続部６４を設けることで、それらの接続部を設けない場合に比べて、前方側装飾部５０と後方窓６１や光進入窓６２との間から発光空間４０の外部に放出され前方側装飾部５０や後方側装飾部１１の発光に寄与しない光を抑制できる。なお、前方側装飾部５０と後方窓６１とは、それらが右接続部６４を介して連続する構成に限らず、それらが右接続部６４を

介さずに連続する構成としてもよい。同様に、前方側装飾部５０と光進入窓６２とは、それらが左接続部６３を介して連続する構成に限らず、それらが左接続部６３を介さずに連続する構成としてもよい。

【０２７２】

発光空間４０は、前方側装飾部５０や後方側装飾部を効率よく発光させる観点からは断面視で閉鎖された空間に形成される構成であることが好ましいが、これに限らず、右接続部６４を設けずに前方側装飾部５０と後方窓６１との間に隙間を形成したり、左接続部６３を設けずに前方側装飾部５０と光進入窓６２との間に隙間を形成したりするなど、断面視で完全には閉鎖されていない空間を形成する構成であってもよい。また、光進入窓６２を通して発光空間４０の外部に放出される光は、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１の発光には寄与しないために、光進入窓６２は、その前面６２Ｆ又は裏面６２Ｂに光源３０からの光が通過する範囲を除き反射シートを設けるなどして光進入窓６２における発光空間４０側への反射率を高める構成としてもよい。

【０２７３】

また、発光空間４０は、その内側において、光源３０から出力された１次光が、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂと後方窓６１の前面６１Ｆとで反射した後、左接続部６３の右面６３Ｌで更に反射して、前方側装飾部５０に再度照射される進行経路ＵＬ２，ＵＲ２を辿ることを可能にする構成とする。これにより、光進入窓６２の前面６２Ｆを反射可能に構成した場合と同様の理由により、光進入窓６２を通して発光空間４０に進入した光を前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に効率よく照射することが可能になる。また、右接続部６４についても、左接続部６３と同様である。

【０２７４】

なお、発光空間４０は、その周辺部分を囲う窓であって前方側装飾部５０とは異なる装飾部（後方側装飾部１１）を発光させる光が通過する窓を、遊技者が視認可能でない向きに配置された後方窓６１を備え、後方窓６１を通過した光を後方側装飾部１１の前面側から照射可能な構成としている。しかし、この構成に限らず、後方窓６１や後方側装飾部１１に代えて又は加えて、前方側装飾部５０とは異なる装飾部を発光させる光が通過する窓を、遊技者が視認可能な向きに配置し、当該遊技者が視認可能な向きに配置された視認可能窓に重なるように、装飾板５２と同様の他の装飾板などの装飾部品を設け、当該装飾板を背面側からの光照射により発光した状態とする構成としてもよい。この構成において、他の装飾板は、視認可能窓の表面側に当接して又は離間させて配置する構成としてもよいし、視認可能窓の裏面側に当接して又は離間させて配置する構成としてもよい。

【０２７５】

＜光を反射可能な装飾部による演出＞

次に、光を反射する装飾部による演出について、図１８～図２２を主に参照して説明する。図１８は、装飾部としての反射装飾部７１１を設けた遊技盤７００の正面図である。また、図１９は、反射装飾部７１１による演出に関与する主要部の相対位置を模式的に示す遊技盤７００の正面図である。

【０２７６】

パチンコ機１００は、図７に示す遊技盤４００を、図１８に示す別の遊技盤７００に入れ替えることで、別の機種として利用することができ、以下においては、この遊技盤７００を備えたパチンコ機１００の装飾部について説明する。遊技盤７００は、演出用の各種の部材や装置に関連する構成が異なること以外は、上記した図７に示す遊技盤４００と同一の構成である。このため、遊技盤７００において、遊技盤４００と同様の役割を果たす部材については、同一参照符号を付して説明を省略し、相違部分についてのみ説明する。

【０２７７】

パチンコ機１００の遊技盤７００は、図１８に示すように、光を反射する装飾が施された反射装飾部７１１を有する反射装飾体７１０（反射手段）を備える。また、遊技盤７００は、反射装飾体７１０とは別に設けられる環状形状の環状装飾体７４０（図１９も参照：別装飾手段）と、遊技盤７００の中央側に設けられる中央装飾体７５０（図１９も参照

：別装飾手段）とを備える。具体的には、反射装飾体７１０は、遊技盤７００の下端側において、左右方向の中央近傍から左側に位置するように、遊技盤７００の基体４０１の裏面側に設けられる。また、環状装飾体７４０は、正面視で、装飾図柄表示装置４７９（表示手段）の表示部４７９ａの周縁を囲むように、基体４０１の裏面側に設けられる。また、中央装飾体７５０は、表示部４７９ａの下方側において、基体４０１の裏面側に設けられる。

【０２７８】

なお、パチンコ機１００において、反射装飾体７１０、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の全てを備えた構成としているが、これら全てを備える必要はなく、一部のみを備えるようにしてもよく、また、図７に示した遊技盤４００に、反射装飾体７１０、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の少なくとも一部が設けられてもよい。

【０２７９】

パチンコ機１００は、図１９に示すように、環状装飾体７４０の背後に重なるように環状に配置された複数の環状配置光源７２０（発光手段）と、中央装飾体７５０の背後に重なるように配置された中央光源７３０（発光手段）とを備える。パチンコ機１００は、反射装飾部７１１による演出において、複数の環状配置光源７２０の少なくとも１つから出力される光や中央光源７３０から出力される光を反射装飾部７１１に照射することで、その演出の効果を向上させる。

【０２８０】

ここで、反射装飾部７１１と、反射装飾部７１１による演出に関与する他の各種の部材との配置関係について、図２０を参照して説明する。図２０は、図１８のＹ１－Ｙ１線を含む切断面による反射装飾体７１０の近傍を示す斜視断面図である。なお、図２０において、反射装飾体７１０による演出に関与する主要部の位置関係を明示するために、中央構造体４２０は輪郭（図中の一点鎖線）のみ示している。

【０２８１】

図２０に示すように、反射装飾体７１０は、遊技盤７００の基体４０１の裏面側に設けられる。また、基体４０１は、無色透明の樹脂で形成される。このため、遊技者は、座席に着席した姿勢（以下において、通常姿勢とも称す）で遊技盤７００を見る場合、基体４０１を透して反射装飾部７１１を視認することができる。また、遊技盤７００の中央付近に設けられた中央構造体４２０を構成する部材であって、下ステージ４２７を形成する部材等の多くの部材は、無色透明の樹脂で形成される。このため、遊技者は、通常姿勢よりも前屈みに着席した姿勢（以下において、前傾姿勢とも称す）や、遊技するパチンコ機１００を選ぶため等で立った姿勢で遊技盤７００を見る場合には、中央構造体４２０を構成する無色透明の部材を透して反射装飾部７１１を視認することができる。

【０２８２】

なお、基体４０１等の反射装飾部７１１を透かし見るための部材は、無色透明な樹脂で形成された構成としているが、この構成に限らず、有色透明な樹脂でもよく、無色又は有色の透明性（透過性）を有する素材であれば樹脂以外の素材で形成される構成としてもよい。以下において、無色又は有色の透明性を有する樹脂やその他の素材を光透過性素材とも称す。また、反射装飾部７１１は、他の部材を透かして間接的に視認可能な位置に設けられた構成としているが、この構成に限らず、基体４０１や中央構造体４２０の開口の近傍において基体４０１や中央構造体４２０の後方側に突出させて配置する等、それらの開口を通して直接的に視認可能な位置に設ける構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、遊技者の姿勢によらず、間接的に視認可能な構成としているが、この構成に限らず、遊技者の姿勢によっては間接的に視認可能であったり直接的に視認可能であったりする位置に設けられる構成や、遊技者の姿勢によらず直接的にのみ視認可能な位置に設けられる構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、基体４０１に対して固定され、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が常に照射可能な位置に設けられる構成としているが、この構成に限らず、移動可能に設けられ、反射装飾部７１１が所定の位置に移動した場合に、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が照射されるよ

うに設けられる構成としてもよい。また、反射装飾体７１０は、基体４０１の裏面側に設けられる構成に限らず、その前面側に設けられる構成や、遊技盤７００を構成する部材とは別の部材、例えば、中間ブロック１０３を構成する遊技盤７００以外の部材や前ブロック１０２を構成する部材や後ブロック１０４を構成する部材に設けられる構成としてもよい。

【０２８３】

反射装飾部７１１は、複数の環状配置光源７２０（図１９参照）の一部をなす下左光源７２０ａ（発光手段）や中央光源７３０（発光手段）から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な構成とされる。ここで、複数の環状配置光源７２０は、下側で左右に配置される下左光源７２０ａと下右光源７２０ｂとを一組として、５組が下側、左上側、左下側、右上側及び右下側に位置するように円環形状に配列され、円環形状の環状装飾体７４０の全体を発光した状態にできる。

【０２８４】

下左光源７２０ａは、電子部品（図示せず）が搭載される下左基板７２１ａ（発光基板）と、下左基板７２１ａの一面側に、前方側（所定の方向側）に向けて光を出力する向きに配置された複数のＬＥＤ素子７２２ａ（発光手段）を備える構成とされる。また、中央光源７３０は、環状配置光源７２０と同様に、中央装飾部７５１と概ね同一の外形である中央基板７３１（発光基板）に複数のＬＥＤ素子７３２（発光手段）を設けた構成とされる。なお、反射装飾体７１０は、下左基板７２１ａに設けられた複数のＬＥＤ素子７２２ａの各々から出力される光で照射可能な位置に配置されても、それらの一部のみから出力される光で照射可能な位置に配置されてもよい。また、反射装飾部７１１は、主に、複数の環状配置光源７２０のうちの１つの下左光源７２０ａから出力される光で照射可能な位置に配置された構成としているが、この構成に限らず、反射装飾部７１１の長さを長くし、２以上の環状配置光源７２０から出力される光で照射可能としたり、反射装飾体７１０を正面視で円環形状とし、全ての環状配置光源７２０から出力される光で照射可能としたりする位置に配置される構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の各装飾体に対応して設けられた光源（下左光源７２０ａ及び中央光源７３０）の双方からの光を照射可能な位置に配置された構成としているが、この構成に限らず、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の一方の装飾体に対応して設けられた光源からの光で照射可能な位置に配置される構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、下左光源７２０ａ及び中央光源７３０に加えて又は代えて他の装飾体への光の照射に兼用されない専用の光源からの光を照射可能な構成としてもよい。

【０２８５】

反射装飾部７１１は、所定の装飾が施され、遊技者側から視認可能な構成とされる。具体的には、反射装飾部７１１は、透過性を有する板状に形成され、下左光源７２０ａのＬＥＤ素子７２２ａや中央光源７３０のＬＥＤ素子７３２から出力された光が通過する通過部７１２を備える。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２に対して下側（光が通過した後に出力される側）に重なるように設けられ、通過部７１２を通過した光を反射可能な反射部７１３を備える。反射部７１３は、通過部７１２より下方側に配置され、一旦通過部７１２を通過した光を反射して上前方に出力する。また、通過部７１２の上面（反射部７１３とは反対側となる面）には、凹凸（起伏した形状）による装飾が施され、この上面が装飾面７１２Ｓとなる。なお、反射装飾部７１１は、通過部７１２における反射部７１３と反対側の面に装飾が施された構成に限らず、その面に加えて又は代えて、通過部７１２における反射部７１３側の面に装飾を施す構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２の表面に形成された凹凸により装飾が施された構成に限らず、通過部７１２の表面に装飾用のシールや板等の装飾部材を、通過部７１２に当接して又は離間させて配置することで、装飾を施す構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２と反射部７１３とを備え、通過部７１２に装飾が施された構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２を設けず、反射部７１３の上面に凹凸を形成したり、その上面に装飾部材を設けたりすることで、装飾を施す構成としてもよい。また、反射装飾部７１

１は、単一の部材で形成された通過部７１２を備えた構成としているが、この構成に限らず、色の異なる透過性の材料で形成された部材を組み合わせて、上面に平坦な又は起伏する装飾面を有する通過部を備える構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２に実際に装飾を施した構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２に実際には装飾を施さずに表面を単に平坦な面とし、その平坦な面に、例えば、回動装飾部７４２などの他の装飾部による装飾を映し込むことで、通過部７１２や反射部７１３に擬似的に装飾を施す構成としてもよい。

【０２８６】

反射装飾部７１１は、下左基板７２１ａや中央基板７３１とは前後方向において重ならない位置に配置される。具体的には、反射装飾体７１０は、遊技盤７００の上下方向及び左右方向の中央に設けられた装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａよりも下方側であって、図２０に示すように、下左基板７２１ａや中央基板７３１よりも前方側かつ下方側（以下において、下前方側とも称す）に配置される。このため、反射装飾部７１１における反射によって、標準姿勢で座視する遊技者の目の位置（概ね、表示部４７９ａの中心から前後方向に所定の間隔で離間した位置）から遠ざかるように下前方側に進行する光を、その位置に近づくように前方側かつ上方側（以下において、上前方側とも称す）に進行させることができる。なお、反射装飾体７１０を表示部４７９ａよりも下方側に設け、反射装飾体７１０によって光を上方側に反射させる構成としているが、この構成に限らず、表示部４７９ａよりも上方側に設けて光を下方側に反射させる構成としてもよく、また、表示部４７９ａよりも右方側に設けて光を左方側に反射させる構成としたり、表示部４７９ａよりも左方側に設けて光を右方側に反射させたりする構成としてもよい。

【０２８７】

装飾面７１２Ｓは、遊技者側から見て傾斜する向きに配置された構成とされる。具体的には、板状の通過部７１２が、表示部４７９ａより下方側に離れた位置で、遊技盤７００の基体４０１に略垂直な方向に突出させて設けられている。このため、通過部７１２の上面である装飾面７１２Ｓは、標準姿勢で座視する遊技者から見て所定の角度（例えば、４０°）で傾斜する向きに配置され、遊技者によって視認される装飾面７１２Ｓの大きさを所定の範囲に確保しつつ、装飾面７１２Ｓを明るく遊技者に視認させることができる。なお、装飾面７１２Ｓは、その垂線の方向が標準姿勢で座視する遊技者の視線（斜め下側を向く視線）に対して垂直ではなく、所定の角度で傾斜する向きに配置される構成であればよく、その視線に対して１０°～８０°の角度範囲内の角度で傾斜する向きに配置される構成であることが好ましく、２５°～６０°の角度範囲で配置される構成であることが更に好ましい。また、装飾面７１２Ｓは、基体４０１に対して垂直に突出するように配置された構成に限らず、基体４０１に対して傾斜する向きに突出するように配置する構成としてもよい。この構成において、通過部７１２の基体４０１に対する傾斜は、厚さの略均一な通過部７１２の設置角度を調整することによって変化させてもよいし、通過部７１２の厚さを均一とせず、基体４０１の裏面からの距離に応じた厚みを調整することによって変化させてもよい。また、装飾面７１２Ｓは、基体４０１に対して一定の角度で傾斜する向きに配置する構成としているが、この限らず、装飾面７１２Ｓの部位によってその角度が変化する構成としてもよい。装飾面７１２Ｓの傾斜は、遊技盤７００において配置される位置や下左光源７２０ａや中央光源７３０との相対位置を勘案して、遊技者が装飾面７１２Ｓを所定の大きさで、かつ、所定の明るさで視認できる角度に設定することが好ましい。例えば、装飾面７１２Ｓを図１８に示す位置よりも下側に設ける場合には、装飾面７１２Ｓを基体４０１の裏面から離れるにつれて下側に傾斜するように突出させ、反射装飾部７１１で反射した光を遊技者の目の位置に向けて進行させることが好ましい。

【０２８８】

ここで、環状配置光源７２０（下左光源７２０ａ）から出力された光に基づく反射装飾部７１１からの光の出力について、図２１を参照して説明する。図２１は、環状配置光源７２０（下左光源７２０ａ）からの光を反射装飾部７１１へ照射する形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１線を含む切断面による反射装飾体７１０の近傍を示す断面図であ

る。
【０２８９】
図２１に示すように、下左光源７２０ａから出力された光（例えば、実線及び一点鎖線で示す経路の光）は、反射装飾体７１０とは別に設けられた環状装飾体７４０を通過して反射装飾部７１１に照射される。この照射によって、反射装飾部７１１は、遊技者側に光を出力する。なお、以下において、反射装飾部７１１への光の照射形態の説明に先立ち、環状装飾体７４０の構成について説明する。
【０２９０】
環状装飾体７４０は、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が照射される装飾部として、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの中心側に向けて移動可能な下左可動装飾部７４１ａを備える。下左可動装飾部７４１ａは、複数の環状配置基板７２１に１つずつ対応して設けられた複数の可動装飾部７４１の１つであり、下左基板７２１ａに対応して設けられる。また、環状装飾体７４０は、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が照射される装飾部として、全ての可動装飾部７４１を前方側で覆い、遊技盤７００の前後方向を回転軸として回動可能な円環形状の回動装飾部７４２を備える。下左基板７２１ａは、下左可動装飾部７４１ａと一体化され、下左可動装飾部７４１ａと回動装飾部７４２とを基体４０１に支持する環状装飾支持部７４９を介して、基体４０１に支持される。また、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２は、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能である。このため、反射装飾部７１１には、下左可動装飾部７４１ａと回動装飾部７４２とを通過させた光を照射できる。この照射によって、遊技者は、装飾面７１２Ｓの装飾を視認できるようになる。
【０２９１】
なお、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２は、全体が光を通過させる構成である必要はなく、一部分のみが光を通過させる構成であってもよい。また、反射装飾部７１１は、下左可動装飾部７４１ａと回動装飾部７４２との２つの装飾部を通過した光が照射される位置に設けた構成としているが、この構成に限らず、いずれか一方の装飾部を通過した光が照射される位置に設ける構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、下左可動装飾部７４１ａと回動装飾部７４２との２つの装飾部を通過した光が照射される位置に設けた構成としているが、遊技盤７００に反射装飾部７１１とは別に３つ以上の装飾部を設け、それらの装飾部を通過する光が照射される位置に設ける構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２を形成する部材を通過した光が照射される構成としているが、この構成に限らず、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２に開口を設け、その開口を通して光を進行させるなど、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が直接に照射される構成としてもよい。また、反射装飾部７１１には、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２を通過した光が照射される構成としているが、この構成に限らず、遊技盤７００に光ファイバや導光板等の所定の方向に光を誘導する導光部材を設け、その導光部材により誘導された光を反射装飾部７１１に照射する構成としてもよい。
【０２９２】
反射装飾部７１１に形成される装飾は、無色透明な樹脂で形成される。このため、その装飾は、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が照射されない場合には視認困難又は視認不能であり、その光が照射された場合に視認できるようになる。したがって、反射装飾部７１１を、光で照射されていない状態から照射された状態に変化させることで、反射装飾部７１１における装飾が出現するように遊技者に見せることができる。なお、反射装飾部７１１における装飾は、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が照射されない場合に視認困難又は視認不能な構成としているが、この構成に限らず、その光が照射されない場合でも視認可能な構成としてもよい。
【０２９３】
下左可動装飾部７４１ａ及び回動装飾部７４２の裏面（下左光源７２０ａの配置側）は

、連続的に凹凸が形成された形状とされる。このため、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２を通過した光を多様な方向に進行させる（散乱させる）ことができ、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２の全体に、下左基板７２１ａに点在させたＬＥＤ素子７２２ａから出力される光を照射できる。更に、下左可動装飾部７４１ａ及び回動装飾部７４２を通過した光を多様な角度で反射装飾部７１１に照射することも可能になる。このように、反射装飾部７１１に多様な角度で光を照射できることで、反射装飾部７１１で反射した光も遊技者側に向けて多様な角度で進行させることができる。したがって、その反射した光を遊技者が視認できる角度範囲を大きくすることができ、遊技者の座高の違いにより目の位置が異なる場合であっても、また、遊技者が標準姿勢から前傾姿勢や後傾姿勢に変化させることで目の位置が変化したとしても、遊技者に反射装飾部７１１の装飾を視認させ易くできる。

【０２９４】

ここで、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光の反射装飾部７１１における反射について説明する。反射装飾部７１１の通過部７１２は、無色透明の樹脂で形成され、また、反射部７１３は、通過部７１２の下面に貼着されたアルミニウム製の箔や膜や板などの表面に光沢のある金属部材で形成されている。このため、反射装飾部７１１に照射された光は、通過部７１２の上面である装飾面７１２Ｓと、反射部７１３の上面（装飾面７１２Ｓと反射部７１３の界面）とで反射する。装飾面７１２Ｓの上面で反射した光と、反射部７１３の上面で反射した光とは、装飾面７１２Ｓの異なる部位に照射されるために、装飾面７１２Ｓにおいて明るく視認できる範囲を拡大することが可能になる。更に、それらの光は遊技者によって同時に視認されるために、装飾面７１２Ｓの装飾をずれた位置で重なるように視認させることができる。遊技者が視認する装飾のずれは、通過部７１２の厚みで調整でき、そのずれによって、装飾面７１２Ｓの装飾を立体的に視認させることも可能になる。

【０２９５】

なお、通過部７１２は、無色透明の樹脂で形成された構成としているが、この構成に限らず、有色透明の樹脂で形成される構成や、光を通過可能な樹脂以外の無色又は有色の材料で形成される構成としてもよい。また、反射部７１３は、通過部７１２に金属部材を貼着することで設けられた構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２に金属材料等を蒸着することで膜状に設けられる構成としてもよい。反射部７１３は、通過部７１２に当接して設けられた構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２から離間させて設ける構成としてもよい。この構成の場合、遊技者が視認する装飾のずれは、通過部７１２と反射部７１３との間隔で調整することもできる。

【０２９６】

装飾面７１２Ｓは、反射部７１３とは反対側となる面側に起伏した形状部分を含む構成とされる。具体的には、装飾面７１２Ｓを形成する板状の通過部７１２を、略均一な厚さの平坦領域７１２ａと、平坦領域７１２ａの上面より所定の僅かな突出量（例えば、１ｍｍ以下）で突出させて、所定の図形を象る突出装飾領域７１２ｂとで形成することで、通過部７１２の上面である装飾面７１２Ｓは、起伏した形状部分を含む形状とされる。この装飾面７１２Ｓを下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力される光を照射した場合、装飾が実際の突出量よりも高く突出しているように、遊技者に視認させることが可能になる。このため、装飾面７１２Ｓの装飾を目立たせることができ、反射装飾部７１１による演出の効果を高めることができる。

【０２９７】

なお、突出装飾領域７１２ｂの上面は、平坦領域７１２ａの上面に対して一定の高さである構成としているが、この構成に限らず、部位によって高さが異なる構成としてもよい。また、通過部７１２は、装飾としての所定の図形を平坦領域７１２ａより反射部７１３の反対側に突出させる構成に限らず、平坦領域７１２ａに対して反射部７１３側に陥没させる構成としてもよい。この場合、装飾が実際の陥没量よりも深く陥没しているように、遊技者に視認させることも可能になる。また、平坦領域７１２ａは、同一の厚さとする構

成としているが、この構成に限らず、基体４０１から遠ざかるにつれて厚さが厚くなる又は薄くなる構成であってもよい。この構成であれば、平坦領域７１２ａの厚さの変化によって、遊技者側から見た装飾面７１２Ｓの傾斜を所定の角度に設定することもできる。

【０２９８】

下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２には、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａの発色とは異なる複数の色を用いた装飾が形成されている。このため、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａの発色とは異なる色の光を反射装飾部７１１に照射することができ、また、反射装飾部７１１を部位によって異なる色で発色させることもできる。更に、回動装飾部７４２を回動させることで、反射装飾部７１１の同じ部位を異なる色で発色させることもできる。

【０２９９】

ここで、中央光源７３０から出力された光に基づく反射装飾部７１１からの光の出力について、図２２を参照して説明する。図２２は、中央光源７３０からの光を反射装飾体７１０へ照射する形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１線を含む切断面による反射装飾体７１０の近傍を示す断面図である。

【０３００】

図２２に示すように、中央光源７３０から出力された光は、反射装飾体７１０とは別に設けられた中央装飾体７５０で反射して反射装飾部７１１に照射される。なお、以下において、反射装飾部７１１への光の照射形態の説明に先立ち、中央装飾体７５０の構成について説明する。

【０３０１】

中央装飾体７５０は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光が照射される飾部として、装飾が施された装飾部材７５３と、装飾部材７５３と中央基板７３１との間に配置され、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光を多様な方向に散乱させる散乱部材７５４とで構成された中央装飾部７５１を備える。中央基板７３１は、中央装飾部７５１と一体化され、中央装飾部７５１を支持する中央装飾支持部７５９を介して、基体４０１に支持される。また、装飾部材７５３は有色透明の樹脂で形成され、また、散乱部材７５４は無色透明の樹脂で形成されている。このため、装飾部材７５３や散乱部材７５４は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光の一部を遊技者が位置する前方側へ通過可能であり、またその一部を反射可能である。

【０３０２】

なお、装飾部材７５３や散乱部材７５４は、樹脂で形成された構成としているが、この構成に限らず、光を通過可能な樹脂以外の無色又は有色の材料で形成される構成としてもよい。また、中央装飾部７５１は、装飾部材７５３とは別に散乱部材７５４を備え、散乱部材７５４の裏面（中央基板７３１側の面）に形成された凹凸で光を散乱させる構成としているが、この構成に限らず、散乱部材７５４を設けず、装飾部材７５３の裏面側に凹凸を形成することで光を散乱させる構成としてもよい。

【０３０３】

中央装飾体７５０は、中央装飾部７５１の周縁を囲う枠部７５２を備える。枠部７５２は、中央装飾部７５１と共に中央装飾支持部７５９を介して基体４０１に支持されている。また、枠部７５２は、散乱部材７５４において反射装飾部７１１の位置する下端部分７５４Ｂの前方側の一部のみを覆う。また、枠部７５２は、蒸着により形成された反射膜（図示せず）で表面が覆われた透明樹脂で形成されている。このため、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光であって散乱部材７５４の裏面で反射した光（例えば、図２２に実線又は一点鎖線で示す経路で進行する光）を、枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない下端部分７５４Ｂを通過させて反射装飾部７１１側に出力することができる。

【０３０４】

なお、中央装飾部７５１は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光を反射させ、その反射した光を、枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない散乱部材７５４

の下端部分７５４Ｂを通過させて反射装飾部７１１側に出力する構成としているが、この構成に限らず、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光を、散乱部材７５４で反射させずに、下端部分７５２Ｂで覆われない下端部分７５４Ｂを通過させ反射装飾部７１１側に出力する構成としてもよい。例えば、中央基板７３１に設けられる少なくとも１つのＬＥＤ素子７３２を垂直な方向に対して下側（反射装飾部７１１側）に傾斜する方向に向けて出力する向きに配置し、ＬＥＤ素子７３２から出力された光を図２２に二点鎖線で示す経路で進行させる構成としてもよい。また、中央装飾部７５１は、ＬＥＤ素子７３２から出力された光を下端部分７５４Ｂにおいて通過させ、反射装飾部７１１側に出力する構成としているが、この構成に限らず、下端部分７５４Ｂに開口や切り欠きを設け、開口や切り欠きを通して反射装飾部７１１側に出力する構成としてもよい。また、中央装飾部７５１は、枠部７５２の下端部分７５３Ｂの表面に反射膜を設け、下端部分７５４Ｂを通過して反射装飾部７１１側に出力される光を下端部分７５２Ｂで制限する構成としているが、この構成に限らず、枠部７５２の下端部分７５３Ｂの表面に反射膜を設けず、下端部分７５２Ｂと下端部分７５４Ｂとが重なる部分からも、光を反射装飾部７１１側に出力する構成としてもよい。

【０３０５】

中央装飾体７５０は、基体４０１に対して中央装飾部７５１を支持する中央装飾支持部７５９を備える。中央装飾支持部７５９は、散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂや反射装飾部７１１の装飾面７１２Ｓの後方側であって、下端部分７５４Ｂと装飾面７１２Ｓとの間の高さ位置に形成された壁７５９Ｂを含む。壁７５９Ｂは、中央装飾支持部７５９と一体成形され、無色透明の樹脂で形成されている。このため、壁７５９Ｂは、散乱部材７５４で反射して後方側に向けて下端部分７５４Ｂを通過した光の一部を前方側に反射し、反射装飾部７１１に出力することができる。なお、壁７５９Ｂは、照射された光の一部を照射された部位に依らずに通過させる構成としているが、この構成に限らず、壁７５９Ｂの表面の一部に、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光の通過を大幅に制限しない範囲で、光を反射可能な反射部材を設け、光が通過可能な範囲を制限する構成としてもよい。この構成の場合、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光の反射率を高めることができ、装飾面７１２Ｓを更に効率よく遊技者側に光を出力させることができる。

【０３０６】

中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光の反射装飾部７１１における反射については、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光の反射の場合と同様の効果を奏し、装飾面７１２Ｓの装飾をずれた位置で重なるように視認させることができる。

【０３０７】

枠部７５２の下端部分７５２Ｂが散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂを覆う被覆範囲は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光が、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が照射される角度範囲（以下において照射角度範囲とも称す）と重複しない角度範囲で照射されるように設定される。このため、装飾面７１２Ｓを明るく視認できる角度範囲を拡大することができる。例えば、遊技者が前傾姿勢で、又は、遊技するパチンコ機を選ぶ場合のように立った姿勢で装飾面７１２Ｓを見た場合であっても、遊技者に装飾面７１２Ｓの装飾を明るく視認させることもできる。また、照射角度範囲が重複しないように設定することで、照射角度範囲が重複する場合のように装飾面７１２Ｓの装飾が４つのずれた位置に重なって視認され、立体的に見え難くなってしまうことを防止できる。したがって、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２から出力された光によって遊技者が装飾面７１２Ｓを明るく視認できる場合には、装飾面７１２Ｓの装飾を遊技者に立体的に視認させることが可能になる。

【０３０８】

中央装飾部７５１が、可動装飾部７４１や回動装飾部７４２とは異なる色で発色するように着色される。このため、遊技者が、例えば標準姿勢から前傾姿勢に姿勢を変化させた

場合、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａや中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２の発光色を変化させていないにも関わらず、装飾面７１２Ｓの発光色を変化させることもできる。なお、枠部７５２の下端部分７５２Ｂによる散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂの被覆範囲は、照射角度範囲が重複しない設定とする構成に限らず、照射角度範囲の少なくとも一部が重複するように設定する構成としてもよい。

【０３０９】

中央装飾体７５０は、中央基板７３１に設けられた各ＬＥＤ素子７３２から出力された光の一部を枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂに向けて反射させる構成であってもよいし、中央基板７３１に設けられた一部のＬＥＤ素子７３２のみからの光の一部を下端部分７５２Ｂで覆われない下端部分７５４Ｂに向けて反射させる構成であってもよい。

【０３１０】

散乱部材７５４は、その裏面が下方側に向かうにつれて前方側へ突出するように傾斜させて配置される。このため、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２からの光を、枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂに向けて反射させ易くすることができる。

【０３１１】

上記のパチンコ機１００において、下左基板７２１ａに設けられたＬＥＤ素子７２２ａから所定の方向側に向けて出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部７１１を有する反射装飾体７１０を備える。更に、反射装飾部７１１に形成される装飾面７１２Ｓは、下左基板７２１ａとは前後方向において重ならない位置において遊技者側から見て傾斜する向きに配置する。

【０３１２】

これにより、反射装飾部７１１で反射させた光を遊技者の目の位置などの所定の位置に向けて進行させ、遊技者が視認する装飾面７１２Ｓの大きさが過度に小さくなることを抑制しつつ、遊技者が装飾面７１２Ｓを明るく視認できるようにすることが可能になる。また、中央基板７３１に設けられたＬＥＤ素子７３２から出力される光によっても同様の効果を奏する。

【０３１３】

また、装飾面７１２Ｓに、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａと中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２との双方からの光を照射することで、発光した装飾面７１２Ｓを遊技者が視認できる角度範囲を、それらの一方のみの光を照射する場合に比べて拡大することも可能になる。

【０３１４】

また、上記のパチンコ機１００において、下左基板７２１ａに設けられたＬＥＤ素子７２２ａから所定の方向側に向けて出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部７１１を有する反射装飾体７１０を備える。また、反射装飾体７１０は、ＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が通過する板状の通過部７１２と、通過部７１２に対してそれを通過した光が出力される側に重なる反射部７１３とで形成されている。更に、装飾面７１２Ｓは、通過部７１２において反射部７１３とは反対側となる面側に形成されている。

【０３１５】

これにより、通過部７１２を通過せずに通過部７１２の表面で反射した光により視認される装飾面７１２Ｓの装飾と、通過部７１２を通過して反射部７１３で反射した後に更に通過部７１２を通過した光により視認される装飾面７１２Ｓの装飾とがずれた位置で重ね合わさった状態に視認させることができる。このため、装飾面７１２Ｓを突出装飾領域７１２ｂの突出量が小さく平面的に形成したとしても、突出装飾を立体的に視認させることが可能になる。

【０３１６】

以下に、反射装飾体７１０による装飾に関する他の特徴的な構成について説明する。

【０３１７】
図１８に示すように、装飾面７１２Ｓは、装飾図柄表示装置４７９（表示手段）において装飾図柄（識別情報）が表示される表示部４７９ａが設けられる側が内側となるように湾曲した形状に構成される。遊技者の視界の外縁は概ね横長の楕円となるために、遊技進行に応じた主たる演出が実行される表示部４７９ａを見ている場合に、装飾面７１２Ｓの全体を視界の範囲内に納め易くできる。また、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａや中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光が、反射装飾部７１１のいずれの部位に照射されたとしても、反射装飾部７１１で反射した光を、遊技者の目の位置に近づく方向に進行させ易くなる。また、遊技者の視線と装飾面７１２Ｓの各部位とのなす角を一定にし易くなり、装飾面７１２Ｓが歪んで見えることを抑制可能になる。

【０３１８】
図１９に示すように、反射装飾部７１１の装飾面７１２Ｓは、正面視で、概ね、環状装飾体７４０の回動装飾部７４２の外輪郭に沿う湾曲形状とされている。また、装飾面７１２Ｓには、装飾として、複数の所定の図形を象る突出装飾領域７１２ｂ（図２０参照）が、回動装飾部７４２の外輪郭に沿って形成されている。また、回動装飾部７４２には、装飾として、所定の模様（図１８参照）が全体に亘って形成されている。下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａからの光が出力された場合、回動装飾部７４２が発光した状態となり、回動装飾部７４２を通過した光が反射装飾部７１１に照射される。このとき、遊技者は、装飾面７１２Ｓに形成された装飾を視認できると共に、装飾面７１２Ｓに映り込んだ回動装飾部７４２の装飾を視認できる。このため、装飾面７１２Ｓに複雑な装飾を施しているかのように、遊技者に見せることが可能になる。

【０３１９】
なお、反射装飾部７１１の装飾と回動装飾部７４２との装飾を全体的に重ね合わせて遊技者に見せる構成としているが、この構成に限らず、例えば、回動装飾部７４２に、装飾面７１２Ｓに形成された１つの図形を強調可能な所定の模様を局所的に施し、回動装飾部７４２の回動に伴い強調される図形が変化するように遊技者に見せる構成としてもよい。また、例えば、反射装飾部７１１には、草原を模した装飾を施し、回動装飾部７４２には、動物を模した装飾を施して、回動装飾部７４２の回動に伴い動物が草原を駆け抜けるように見せる構成としてもよい。

【０３２０】
反射装飾部７１１の少なくとも一部は、図１８に示すように、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍であって、下側中始動入賞装置４３１Ｂへ左側から進入する可能性のある遊技球が通過する通過領域の近傍に配置される。具体的には、反射装飾部７１１の少なくとも一部が、正面視で、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍の左側の通過領域の僅かに下側に位置するように配置される。下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍での遊技球の挙動は遊技者が注目する箇所の１つである。このため、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍での遊技球の挙動に遊技者が注目している場合に、その注目箇所を反射装飾部７１１による演出で彩ることができる。また、遊技球の挙動が装飾面７１２Ｓによる装飾の中で行われているかの如く見せることもできる。

【０３２１】
なお、反射装飾部７１１は、その少なくも一部が中央構造体４２０の下端部分に形成された下ステージ４２７の近傍に位置するように配置される構成としてもよい。ここで、下ステージ４２７は、上ステージ４２６から落下してきた遊技球を左右に繰り返し転動させて、下側中始動入賞装置４３１Ｂの上方側の近傍から遊技球を落下させる。下ステージ４２７での遊技球の挙動は遊技者が注目する箇所の１つであり、その注目箇所を反射装飾部７１１による演出で彩ることができる。また、反射装飾部７１１は、その少なくも一部が遊技者によって注目される箇所の１つである上ステージ４２６の近傍に位置するように配置される構成としてもよい。

【０３２２】
遊技盤７００には、図１８及び図１９に示すように、反射装飾部７１１と同様の構造で

あるが、正面視での形状が異なる他の反射装飾部７１１を有する他の反射装飾体７１０を備える。他の反射装飾部７１１による演出は、環状配置光源７２０の１つである下右光源７２０ｂからの光が照射されること以外は、反射装飾部７１１による演出の場合と同様に実行され、同様の効果を奏する。また、他の反射装飾体７１０の少なくとも一部は、図１８に示すように、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍であって、下側中始動入賞装置４３１Ｂへ右側から進入する可能性のある遊技球が通過する通過領域の近傍に配置される。このため、反射装飾部７１１と他の反射装飾部７１１とによる演出によって、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍の左右全体を彩ることができる。

【０３２３】

なお、パチンコ機１００において、環状配置光源７２０や中央光源７３０からの光を装飾面７１２Ｓに照射することで、装飾面７１２Ｓを明るく視認させる構成としているが、装飾面７１２Ｓに施された装飾を直接的に視認した場合と、その装飾が反射部７１３で反射したものを間接的に視認した場合とで、装飾がずれた位置で重なった状態に遊技者から視認可能である限りにおいて、環状配置光源７２０や中央光源７３０からの光が照射されない構成としてもよい。更に、環状配置光源７２０や中央光源７３０等のパチンコ機１００に設けられた各種の光源からの光が照射されず、室内照明等からの光のみが照射される構成であってもよい。

【０３２４】

＜特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入制御＞

次に、特典領域４０９Ｖ（特定通路）への遊技球の進入を好適に制御可能な構成について、図７と共に、図２３及び図２４を参照して説明する。

【０３２５】

特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入は、特典領域４０９Ｖの入口に設けられた振分機構４３７（図７参照）と、振分機構４３７よりも遊技球の流下方向の上流側に設けられた上進入規制機構４５４（図７参照）との動作制御に基づいて制御される。具体的には、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選による大当りの当選の一部（第１の種類の大当り）に基づき移行する特別遊技状態において、右打ち遊技手法によって遊技を継続する限り、遊技球が特典領域４０９Ｖに進入するように、振分機構４３７と上進入規制機構４５４との動作制御が実行される。一方、第１の種類の大当りとは別の種類の大当りの当選（第２の種類の大当り）に基づき移行する特別遊技状態においては、遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しないように、振分機構４３７と上進入規制機構４５４（切替機構）との動作制御が実行される。以下において、第１の種類の大当りに基づいて実行され、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入により確変遊技状態へ移行することが予定された特別遊技状態を、確変予定の特別遊技状態とも称し、第２の種類の大当りの当選に基づいて実行され、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入がないことにより時短遊技状態へ移行することが予定された特別遊技状態を、時短予定の特別遊技状態とも称す。

【０３２６】

パチンコ機１００は、確変予定の特別遊技状態において、所定のラウンドが開始された場合には、振分機構４３７（振分機構）が進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４（切替機構）が進行可能状態となって、所定のラウンドにおいて特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能に構成されている。ここで、振分機構４３７の進入可能状態とは、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態である。また、上進入規制機構４５４の進行可能状態とは、振分機構４３７側に遊技球が進行可能な状態であり、具体的には、上進入規制機構４５４から振分機構４３７に向けて遊技球を案内する案内通路４９４に遊技球を進入させることが可能な状態である。所定のラウンドが開始された場合に、振分機構４３７を進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４を進行可能状態とすることで、所定のラウンドの開始から所定の時間経過してから、案内通路４９４へ遊技球を進入させることができるようになる。

【０３２７】

上進入規制機構４５４と振分機構４３７とは、複数回のラウンドを組み合わせて構成さ

れる確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態で動作する。上進入規制機構４５４は、それらの特別遊技状態の全てのラウンドにおいて動作するが、振分機構４３７は、少なくとも一部のラウンドにおいて動作する。具体的には、振分機構４３７は、確変予定の特別遊技状態においても、時短予定の特別遊技状態においても、複数回のラウンド（例えば、１５ラウンド）のうち第１回目に実行されるラウンド（以下においては、第１ラウンドとも称す）において動作する。以下において、上進入規制機構４５４と共に振分機構４３７が動作するラウンドであって、特別遊技状態の後に移行する遊技状態が決定されるラウンドを、移行先決定ラウンドとも称す。

【０３２８】

上進入規制機構４５４は、進入規制シャッタ４５４Ａ（図２４参照）の姿勢を変化させる上進入規制モータ４６４（図１０参照）として、ステッピングモータを備えている。上進入規制モータ４６４は、上進入規制機構４５４に動力を与える回転軸の順方向への回転により、上進入規制機構４５４（進入規制シャッタ４５４Ａ）を進入禁止姿勢（図２４（Ａ）に一点鎖線で示す姿勢を参照）から進入許容姿勢（図２４（Ｃ）に示す姿勢を参照）に姿勢変化させることができ、また、順方向とは反対の逆方向への回転により、進入許容姿勢から進入禁止姿勢に姿勢変化させることができる。また、上進入規制モータ４６４は、回転軸の所定の速度での回転により、上進入規制機構４５４を所定の通常形態で姿勢変化させることができ、また、所定の回転速度よりも低速度（例えば、所定の回転速度の１００分の１程度の速度）での回転により、上進入規制機構４５４を通常形態よりも遅く姿勢変化させることができる。なお、上進入規制モータ４６４としては、ステッピングモータに限らず、ＤＣモータを用いる構成としてもよい。

【０３２９】

また、上進入規制機構４５４を通常形態よりも遅く姿勢変化させるための上進入規制モータ４６４の回転速度は、第１ラウンドが開始されてから上進入規制機構４５４が進行可能状態となるまでの時間が、第１ラウンドが開始されてから振分機構４３７が進入可能状態となるまでの時間よりも長くなる速度に設定されている。このため、上進入規制モータ４６４の回転速度の設定によって、移行先決定ラウンドである第１ラウンドが開始された場合に、振分機構４３７の進入可能状態への移行後に、上進入規制機構４５４を進行可能状態となる形態（以下において、遅延形態とも称す）で姿勢変化させることができる。なお、上進入規制機構４５４の姿勢変化の速度を振分機構４３７の姿勢変化よりも遅くし、振分機構４３７が進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４を進行許可状態とする構成であるが、この構成に限らず、上進入規制機構４５４の姿勢変化の速度によらず、上進入規制機構４５４の姿勢変化の開始を、振分機構４３７が進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４を進行許可状態となるように、第１ラウンドの開始から遅らせる構成としてもよい。上進入規制機構４５４の姿勢変化の開始を遅らせる構成の場合、上進入規制モータ４６４に代えて、上進入規制機構４５４の姿勢変化の速度が一定の駆動装置を用いてもよく、例えば、電磁式のソレノイドを用いることもできる。

【０３３０】

ここで、上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作制御について説明する。図２３は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能なラウンド（移行先決定ラウンド）での上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作制御を模式的に示すタイミングチャートである。なお、図２３において、図中の上側部分に、確変予定の特別遊技状態での動作を示し、図中の下側部分に、時短予定の特別遊技状態での動作であって確変予定の特別遊技状態と相違する動作も示している。

【０３３１】

確変予定の特別遊技状態において第１ラウンドが開始される場合、図２３に示すように、ラウンド中フラグがオン状態となり、第１ラウンド（図中の丸括弧付きの数字）が開始される（時刻ｔ１）。ラウンド中フラグは、ラウンド中であるか否かを識別する情報であり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２（図１０参照）に記憶されている。ラウンド中フラグは、第１ラウンドの開始から最大継続時間ＴＡ（所定の経過時間：２９．５秒）が経過

した場合に、一点鎖線で示すように、オフ状態となる（時刻ｔａ１０）。ラウンド中フラグがオフ状態となることで、第１ラウンドが終了する。また、詳細は後述するが、上大入賞カウンタの値が第１ラウンドの規定数（１０個）に到達した場合には（ｔ８）、実線で示すように、その検知から所定の期間（例えば３．０秒）の経過を待ってオフ状態となる（時刻ｔ１０）。また、ラウンド中フラグは、第１ラウンドが終了した後に、所定の時間（例えば、３．０秒）が経過した場合に、次のラウンドを開始するために、オン状態となる（時刻ｔａ１１）。

【０３３２】

時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいては、ラウンド中フラグは、オン状態となってから（時刻ｔｂ１）、確変予定の特別遊技状態での最大継続時間ＴＡよりも短い最大継続時間ＴＩ（例えば、４．０秒）が経過した場合に、オフ状態となる。

【０３３３】

第１ラウンドの開始からの経過時間は、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されているラウンド制御タイマ（図示せず）で計測される。主制御基板９２０は、ラウンド制御タイマに、主制御基板９２０のＲＯＭ（図示せず）に記憶された第１ラウンドの最大継続時間ＴＡに対応する値を初期設定する。主制御基板９２０のＲＯＭ（図示せず）には、最大継続時間ＴＡに対応する値と共に、時短予定の特別遊技状態における第１ラウンドの最大継続時間ＴＩに対応する値も記憶されており、主制御基板９２０は、実行中の特別遊技状態に応じて選択する。ラウンド制御タイマは、主制御基板９２０で実行される一定間隔（例えば、２ｍｓ）のタイマ割り込みごとに、その値が１ずつ減少するように更新される。これにより、主制御基板９２０は、ラウンド制御タイマの値が「０」に戻ることを検知することで、最大継続時間の経過によりラウンド中フラグをオフ状態とし（時刻ｔａ９）、第１ラウンドを終了させることができる（ラウンド時間終了手段）。なお、主制御基板９２０は、第１ラウンド以外の各ラウンドの最大継続時間に対応する値も記憶しており、実行されるラウンドに応じて選択する。

【０３３４】

また、第１ラウンドの開始に伴い、上大入賞カウンタが、「０」に初期設定される。上大入賞カウンタは、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶され、各ラウンド内で上大入賞スイッチ４４４（図７参照）により検出された遊技球の個数を計数するもので、上大入賞スイッチ４４４により遊技球が検出される毎に「１」ずつ増加するように更新される。

【０３３５】

主制御基板９２０は、上大入賞カウンタの値が主制御基板９２０のＲＯＭに記憶された規定数（１０個）であるかを判定し、上大入賞カウンタの値が規定数に達した場合に（時刻ｔ８）は、最大継続時間ＴＡが経過する前であっても、上進入規制機構４５４の動作を中断させ、また、振分機構４３７の動作を中断させた後に（時刻ｔ９）、第１ラウンドを終了させる（時刻ｔ１０）。なお、第１ラウンド以外の他のラウンドも同様である。各ラウンドは、最大継続時間ＴＡが経過する前に、上大入賞カウンタの値が規定数となることで終了する構成であるが、この構成は必須の構成ではなく、例えば、各ラウンドを所定の継続時間の経過のみによって終了させる構成としてもよい。

【０３３６】

また、第１ラウンドの開始に伴い、回転方向指定情報（図示せず）が、上進入規制機構４５４を進入禁止姿勢から進入許容姿勢へ姿勢変化させるため順方向の回転を指定する「１」に設定される。回転方向指定情報は、上進入規制機構４５４を駆動するステッピングモータの回転方向を指定する情報であり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されている。回転方向指定情報の値は、「１」以外に、上進入規制機構４５４をから進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ姿勢変化させるため逆方向の回転を指定する「２」をとり、また、ステッピングモータの回転の停止を指定する「０」をとる。主制御基板９２０は、ステッピングモータの回転状態を変化させるタイミングを指定する情報と、そのタイミングごとに選択する回転方向指定情報の値とを関連づけてＲＯＭに記憶している。

【０３３７】

主制御基板９２０は、例えば、ラウンド制御タイマの値がタイミングを指定する値となったことを検知すると、そのタイミングに関連付けられた回転方向を指定する値を回転方向指定情報に設定する。例えば、主制御基板９２０は、一点鎖線で示すように、上進入規制機構４５４を進入禁止姿勢から進入許容姿勢へ姿勢変化させる８回のタイミング（例えば、時刻ｔ１や時刻ｔ６）に対応付けて「１」、上進入規制機構４５４を進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ姿勢変化させる８回のタイミング（時刻ｔ５や時刻ｔ７）に対応付けて「２」を記憶している。また、上進入規制機構４５４の姿勢変化を停止させるために、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化を停止させる８回のタイミング（例えば、時刻ｔ６直後や時刻ｔ４）と、進入許容姿勢から進入禁止姿勢変化への姿勢変化を停止させる８回のタイミング（例えば、時刻ｔ５直後や時刻ｔ７直後）の１６回のタイミングに対応付けて「０」を記憶している。

【０３３８】

また、第１ラウンドの開始に伴い、上進入規制機構４５４を遅延形態（低速）で姿勢変化させるために、回転速度指定フラグがオン状態となる。回転速度指定フラグは、上進入規制機構４５４を通常形態（高速）で姿勢変化させるか遅延形態で姿勢変化させるかを、ステッピングモータの回転速度で指定する情報であり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されている。回転速度指定フラグは、所定の時間（時間ＴＢ＋ＴＥ）が経過し、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化の完了によって、オフ状態となる（時刻ｔ４）。また、回転速度指定フラグは、確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態において、移行先決定ラウンドである第１ラウンド以外のラウンドにおいて設定されることはない。

【０３３９】

主制御基板９２０は、ステッピングモータの高速での回転速度に対応する値と低速での回転速度に対応する値をＲＯＭに記憶している。主制御基板９２０は、回転速度指定フラグがオン状態である場合には、低速での回転速度に対応する値を選択し、ステッピングモータを低速で回転させ、回転速度指定フラグがオフ状態である場合には、高速での回転速度に対応する値を選択し、ステッピングモータを高速で回転させる。

【０３４０】

上進入規制機構４５４の姿勢変化は、回転方向指定情報と回転速度指定フラグとの設定状態に基づいて決定され、第１ラウンドの開始に伴って開始される姿勢変化は、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への低速での姿勢変化（遅延形態の姿勢変化）となる。また、進入禁止姿勢から進入許容姿勢へのその他の姿勢変化（通常形態の姿勢変化）や、進入許容姿勢から進入禁止姿勢への姿勢変化は、遅延形態の場合よりも高速での姿勢変化となる。また、時短予定の特別遊技状態においては、回転速度指定フラグが確変予定の特別遊技状態の場合より早くオフ状態となり、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化の途中で、遅延形態の姿勢変化から通常形態の姿勢変化となる。

【０３４１】

また、ステッピングモータの低速での回転速度に対応する値は、上進入規制機構４５４の遅延形態での姿勢変化に要する時間が振分機構４３７の姿勢変化に要する時間（非誘導姿勢から誘導可能姿勢に姿勢変化するまでの時間よりも遅くなる範囲の値に設定されている。これにより、上進入規制機構４５４を、振分機構４３７が進入可能状態へ移行した後に、振分機構４３７側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とすることができる（切替制御手段）。

【０３４２】

また、第１ラウンドの開始に伴い、振分ソレノイド作動フラグ（図示せず）がオン状態となる。振分ソレノイド作動フラグは、振分ソレノイド４６５を作動するか否かを指定するフラグであり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されている。振分ソレノイド作動フラグがオン状態となると、振分ソレノイド４６５への通電が開始されて作動し、振分機構４３７は、非誘導姿勢から誘導姿勢への姿勢変化を開始する。振分機構４３７は、誘導姿勢へ変化した後、振分ソレノイド４６５への通電が維持された状態で、誘導姿勢で維

持される。一方、振分ソレノイド作動フラグがオフ状態となると、振分ソレノイド４６５への通電が停止され、振分機構４３７は、誘導姿勢から非誘導姿勢への姿勢変化を開始する。振分機構４３７は、非誘導姿勢となった後は、非誘導姿勢に維持される。主制御基板９２０は、振分ソレノイド４６５へ通電するタイミングを指定する情報と、その通電を停止するタイミングを指定する情報とをＲＯＭに記憶している。主制御基板９２０は、例えば、一点鎖線で示すように、ラウンド制御タイマの値が振分ソレノイド４６５へ通電する２回のタイミング（時刻ｔ１，時刻ｔ４）やその通電を停止する２回のタイミング（時刻ｔ２，時刻ｔ９）を指定する値となったことを検知すると、振分ソレノイド作動フラグの状態を切り替える。

【０３４３】

ここで、移行先決定ラウンドにおける上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作形態について、図２４を参照して説明する。図２４は、図７のＹ２－Ｙ２線を含む切断面による断面により、上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作形態を示す断面図である。図２４（Ａ）が図２３における時刻ｔ１の直後、図２４（Ｂ）が時刻ｔ３、図２４（Ｃ）が時刻ｔ４における上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の姿勢を示す。なお、図２４（Ａ）においては、一点鎖線で、図２３における時刻ｔ１における上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の姿勢も示している。また、図２４（Ａ）においては、上進入規制機構４５４の上面に沿ってＹ２－Ｙ２線を含む切断面より下流側（紙面裏側：図７における右側）を流下中の遊技球を、図２４（Ｂ）においては、案内通路４９４に進入中の遊技球も示している。

【０３４４】

図２４（Ａ）に示すように、振分機構４３７は、基体４０１の前後方向（図２４（Ａ）等の左右方向）に移動可能な板状の振分シャッタ４３７Ａを備える。振分シャッタ４３７Ａは、振分機構４３７が非誘導姿勢（一点鎖線で示す姿勢）である場合に、遊技盤４００の前側（図２４（Ａ）等では右側）への遊技球の移動を制限する前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径よりも狭い間隔Ｄ１となる位置に配置される。このため、振分シャッタ４３７Ａは、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入を阻止し、振分シャッタ４３７Ａの上面に接触した遊技球を非特典領域４０９Ｎ（図７参照）に進入させることができる。

【０３４５】

振分シャッタ４３７Ａは、振分機構４３７が誘導姿勢である場合には、図２４（Ｃ）に示すように、非誘導姿勢であるときより基体４０１側に引き込まれ、前壁４８１と振分シャッタ４３７Ａの先端との間隔が遊技球の直径より広い位置に配置される。このため、振分シャッタ４３７Ａに向けて案内通路４９４を進行してきた遊技球は、特典領域４０９Ｖに進入することができる。

【０３４６】

振分機構４３７は、非誘導姿勢から誘導姿勢に移行する過程において、図２４（Ａ）に示すように、前壁４８１と振分シャッタ４３７Ａの先端との間隔が遊技球の直径と略同一で、案内通路４９４に遊技球を進入させることができる位置に配置される姿勢（以下、誘導可能姿勢とも称す）をとる。振分機構４３７が誘導可能姿勢から誘導姿勢までの範囲の姿勢をとる状態が、振分機構４３７の進入可能状態である。

【０３４７】

また、図２４（Ａ）に示すように、上進入規制機構４５４は、基体４０１の前後方向に移動可能な板状の進入規制シャッタ４５４Ａを備える。進入規制シャッタ４５４Ａは、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢（一点鎖線で示す姿勢）である場合に、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径よりも狭い間隔Ｄ１となる位置に配置される。このため、進入規制シャッタ４５４Ａは、案内通路４９４への遊技球の進入を阻止し、進入規制シャッタ４５４Ａの上面に沿って遊技球を進行させる。

【０３４８】

また、進入規制シャッタ４５４Ａは、図２４（Ｃ）に示すように、上進入規制機構４５

４が進入許容姿勢である場合に、進入禁止姿勢であるときより基体４０１側に引き込まれ、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径より広い位置に配置される。このため、上進入規制機構４５４に向けて流下してきた遊技球は、案内通路４９４に進入することができる。

【０３４９】

上進入規制機構４５４は、進入禁止姿勢から進入許容姿勢に移行する過程において、図２４（Ｂ）に示すように、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径と略同一で、案内通路４９４に遊技球を進入させることができる位置に配置される進入可能姿勢をとる。上進入規制機構４５４が進入可能姿勢から進入許容姿勢までの範囲内の姿勢をとる状態が、上進入規制機構４５４の進行可能状態である。

【０３５０】

進入規制シャッタ４５４Ａは、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合に、その先端と前壁４８１との間隔が、非誘導姿勢をとる振分シャッタ４３７Ａの先端と前壁４８１との間隔と同一の間隔となる位置に配置されている。このため、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入可能姿勢に移行するまでに必要な振分シャッタ４３７Ａの移動距離は、振分機構４３７が非誘導姿勢から誘導可能姿勢になるまでに必要な移動距離と同一の距離Ｄ２である。したがって、進入規制シャッタ４５４Ａと振分シャッタ４３７Ａとが同時に移動を同時に開始したとしても、進入規制シャッタ４５４Ａの移動の速度が振分シャッタ４３７Ａの移動の速度よりも遅いために、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となるまでの時間を振分機構４３７が誘導可能姿勢となるまでの時間より遅らせることができる。

【０３５１】

なお、上進入規制機構４５４は、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の半径と同一である姿勢となった後も、低速の移動速度で移動する構成であるが、この構成に限らず、回転速度指定フラグのオン状態の期間が時間ＴＢ＋時間ＴＥよりも短く設定され、その間隔が遊技球の半径と同一となる前に、上進入規制機構４５４の姿勢変化が遅延形態から通常形態に戻る構成であってもよい。この場合、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間で、遊技球の下端が進入規制シャッタ４５４Ａの上面よりも低い位置に入り込むことで、進入規制シャッタ４５４Ａに沿った遊技球の流下を円滑に行えなくなることを抑制できる。

【０３５２】

また、進入規制シャッタ４５４Ａや振分シャッタ４３７Ａは、前後方向に移動する構成であるが、この構成に限らず、前後方向を軸とする所定の角度で回転により左右方向に傾斜する構成としてもよいし、左右方向を軸とする所定の角度で回転により前後方向に傾斜するように移動する構成としてもよい。また、上進入規制機構４５４や振分機構４３７は、板状の可動部材で進入先を振り分ける構成であるが、羽根状の可動部材によって進入先を振り分ける構成としてもよい。

【０３５３】

ここで、図２３の説明に戻り、振分機構４３７は、時刻ｔ２の直後（例えば、０．０１秒）に誘導可能姿勢となってから所定の時間ＴＣ（例えば、０．０５秒）後であって、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となる前に（時刻ｔ３）、非誘導姿勢に戻る（時刻ｔ２）。その後、振分機構４３７は、所定の時間ＴＤ（例えば、９．０秒）の間、非誘導姿勢に維持される。振分機構４３７が再び非誘導姿勢から誘導姿勢への移行を開始するまでの時間ＴＤは、進入規制シャッタ４５４Ａの上流端側で案内通路４９４に進入してから振分シャッタ４３７Ａに到達するまでの平均時間（以下において、平均進行時間とも称す：例えば、１．５秒）よりも十分に長く設定されている。

【０３５４】

振分機構４３７は、一旦非誘導姿勢に戻った後に、再度、誘導姿勢への姿勢変化を開始し（時刻ｔ４）、１回目の期間（時刻ｔ１～時刻ｔ２）の場合よりも長い時間に亘って誘導姿勢に維持される。なお、詳細は後述するが、振分機構４３７は、一旦、誘導姿勢に移

行した後に、所定の時間ＴＤに亘り非誘導姿勢をとることで、時短予定の特別遊技状態において、遊技球が特典領域に進入してしまうことを防止することが可能になる。

【０３５５】

振分機構４３７が２回目の誘導姿勢に維持されている間に、上大入賞カウンタの値が規定数（図２３では「１０」）となった場合（時刻ｔ８）、振分機構４３７は、所定の時間ＴＨ（例えば、２．５秒）の経過を待って、非誘導姿勢に戻る（時刻ｔ９）。時間ＴＨは、案内通路４９４に対する平均進行時間よりも長く設定される。これは、後述するように、上大入賞カウンタの値が規定数（図２３においては１０個）となった場合に、上進入規制機構４５４は進入許容姿勢であれば進入禁止姿勢に戻されるが、進入禁止姿勢に戻される直前に案内通路４９４に進入した遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しなくなることを抑制するためである。更に、振分機構４３７が非誘導姿勢に戻ってから所定の時間（０．５秒）の後に、ラウンド中フラグがオフ状態となり、第１ラウンドが終了する（時刻ｔ１０）。振分機構４３７が非誘導姿勢に戻ってからラウンド中フラグがオフ状態となるまでの時間は、振分機構４３７が非誘導姿勢に戻る直前に進入した遊技球が特定通路スイッチ４４８にて検出される前に、第１ラウンドが終了してしまうことを抑制するためである。

【０３５６】

また、振分機構４３７は、上大入賞カウンタの値が規定数とならない場合には、一点鎖線で示すように、２回目の誘導姿勢への姿勢変化の開始（時刻ｔ４）から所定の時間ＴＧの経過によって非誘導姿勢に戻る（時刻ｔａ９）。更に、振分機構４３７が非誘導姿勢に戻ってから所定の時間の後に、ラウンド中フラグがオフ状態となり、第１ラウンドが終了する。

【０３５７】

上進入規制機構４５４は、回転速度指定フラグがオン状態であるために、遅延形態で姿勢変化を開始する。このため、上進入規制機構４５４は、振分機構４３７が誘導可能姿勢となった場合（時刻ｔ１の直後）に、まだ進入可能姿勢とはならず（図２４（Ａ）も参照）、振分機構４３７が誘導可能姿勢となってから所定の時間ＴＢ後に、進入可能姿勢となる（時刻ｔ３）。時間ＴＢや時間ＴＥは、ステッピングモータの進入許容用の励磁パターンに沿って励磁状態を移行させる時間間隔の設定を変更することで変化させることができる。

【０３５８】

上進入規制機構４５４は、進入可能姿勢となってから所定の時間ＴＥ（例えば、２．５秒）の後であって、振分機構４３７が２回目の誘導姿勢への移動を開始すると略同時に（時刻ｔ４）、進入許容姿勢となり、所定の時間ＴＦ（例えば、０．８秒）に亘り進入許容姿勢に維持される（時刻ｔ５）。その後、上進入規制機構４５４は、回転速度指定フラグがオフ状態であるために、通常形態の姿勢変化を開始し、所定の時間（例えば、０．０２秒）後に、進入禁止姿勢に戻る。このため、上進入規制機構４５４が１回目の進行可能状態である期間（概ね時刻ｔ３～時刻ｔ５）に、案内通路４９４に進入した遊技球であっても、特典領域４０９Ｖに進入させることができる。なお、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となってから振分機構４３７が２回目の誘導姿勢への移動を開始するまでの時間ＴＥは、案内通路４９４における遊技球の平均進行時間よりも長く設定される構成であるが、時間ＴＥを平均進行時間よりも短く設定して、案内通路４９４に進入した遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させる確実性を向上させる構成としてもよい。更に、振分機構４３７が２回目の誘導姿勢への移動を開始した後に、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となる構成としてもよい。この場合、案内通路４９４に進入した遊技球を特典領域４０９Ｖに確実に進入させることができる。

【０３５９】

上進入規制機構４５４は、１回目の進行可能状態を発生させる動作（時刻ｔ１～ｔ５）から所定の時間ＴＫ（例えば、１．２秒）後に、進入許容姿勢への移動を開始し（時刻ｔ６）、その姿勢を所定の時間ＴＦに亘り継続する（時刻ｔ７）。その後、上進入規制機構４５４は、進入禁止姿勢に戻る。この上進入規制機構４５４による２回目の進行可能状態

を発生させる動作（時刻ｔ６～時刻ｔ７）は、振分機構４３７が２回目の進入可能状態である期間（時刻ｔ４～時刻ｔａ９）に行われる。また、上進入規制機構４５４は、この２回目の進行可能状態を発生させる動作と同じ動作を、更に最大で６回（都合７回）繰り返す。

【０３６０】

上進入規制機構４５４が、規定回数（８回）の進行可能状態を発生させる動作を完了する前に、上大入賞カウンタの値が規定数（１０個）となった場合に、上進入規制機構４５４は、進行可能状態を発生させる動作中であれば、進入禁止姿勢に戻る（時刻ｔ９）。

【０３６１】

なお、確変予定の特別遊技状態において、上進入規制機構４５４による進行可能状態を発生させる動作を複数回（８回）に分けて行う構成であるが、この構成に限らず、その動作を１回のみ行う構成、例えば、時刻ｔ４で進入許容姿勢となった上進入規制機構４５４の姿勢を継続させる構成としてもよい。同様に、確変予定の特別遊技状態において、振分機構４３７による進入可能状態を発生させる動作を複数回（２回）に分けて行う構成であるが、この構成に限らず、その動作を１回のみ行う構成、例えば、第１回目の進行可能状態を発生させる動作を行わない構成としてもよい。

【０３６２】

また、振分機構４３７が長く進入可能状態である期間（時刻ｔ４～時刻ｔａ９）において、上進入規制機構４５４による進行可能状態を発生させる動作を複数回（７回）に分けることで、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入を制限する構成であるが、この構成に限らず、上進入規制機構４５４が進行可能状態である期間において、振分機構４３７による進入可能状態を発生させる構成、例えば、時刻ｔ４で進入許容姿勢となった上進入規制機構４５４の姿勢を継続させ、時刻ｔ４～時刻ｔａ９に振分機構４３７による進入可能状態を発生させる動作を複数回繰り返す構成としてもよい。

【０３６３】

ここで、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおける上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作について説明する。時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいては、振分機構４３７に対して、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドと同じ制御が主制御基板９２０によって実行される。また、時短予定の特別遊技状態における第１ラウンドの最大継続時間ＴＩは、振分機構４３７が２回目の誘導姿勢（進入可能状態）への変化を開始するまでの時間（時間ＴＣ＋時間ＴＤ）より短く設定されている。このため、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、振分機構４３７は、１回の誘導姿勢への姿勢変化が行われるだけで、２回目の誘導姿勢への姿勢変化は行われない。

【０３６４】

また、上進入規制機構４５４は、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドの開始（時刻ｔｂ１）に伴い、確変予定の特別遊技状態の場合と同様に回転速度指定フラグがオン状態であるため、遅延形態で姿勢変化を開始する。しかし、回転速度指定フラグが設定されている時間が、確変予定の特別遊技状態における時間（時間ＴＢ＋時間ＴＥ）よりも短い時間ＴＪ（例えば、０．８秒）に設定されている。このため、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢へ変化している途中で回転速度指定フラグがオフ状態となり（時刻ｔｂ３）、上進入規制機構４５４の姿勢変化が通常形態の速度変化に戻る。この場合、第１ラウンドが開始してから所定の時間ＴＪまでは、確変予定の特別遊技状態の場合と同じ遅延形態で姿勢変化するため、第１ラウンドの開始直後に、上進入規制機構４５４の動作形態の相違によって確変予定の特別遊技状態であるか時短予定の特別遊技状態であるかが遊技者によって識別されることを抑制できる。

【０３６５】

また、時間ＴＪが経過した後には、上進入規制機構４５４は、進入可能姿勢を経て進入許容姿勢となる。上進入規制機構４５４は、所定の時間ＴＦに亘り進入許容姿勢に維持された後、通常形態で進入禁止姿勢に戻る（時刻ｔｂ５）。その後は、上進入規制機構４５４が時刻ｔａ８から時刻ｔａ１０の場合と同様に動作し、第１ラウンドが終了する（時刻

ｔｂ１０）。第１ラウンドの終了から所定の間隔を隔てて、第２ラウンドが開始される（時刻ｔｂ１１）。

【０３６６】

ここで、時短予定の特別遊技状態においては、振分機構４３７がラウンドの開始後に一旦進入可能状態となってから進入禁止状態に戻った後、上進入規制機構４５４が進行可能状態に移行する。このため、振分機構４３７が進入可能状態である状況において振分機構４３７に遊技球が到達することはなく、特典領域４０９Ｖに進入することがない。また、時刻ｔｂ５から時刻ｔｂ１０までの時間が、案内通路４９４に対する平均進行時間より十分に長い４倍程度に設定されている。このため、進入許容動作により遊技球が案内通路４９４に進入したとしても、案内通路４９４に進入した遊技球が進入可能状態でない振分機構４３７に到達し、特典領域４０９Ｖに進入してしまうことを防止できる。また、上進入規制機構４５４が進行可能状態でなくなってから第１ラウンドの終了まで、振分機構４３７が進入可能状態となることがないため、上進入規制機構４５４による１回目の進行可能状態となる動作によって球噛みが発生し、その遊技球と新たに流下してきた遊技球が衝突して、挟まれた遊技球が案内通路４９４に進入すると共に衝突した後続の遊技球が噛まれるといった現象が連続し、遊技球が案内通路４９４に進入してしまうような事態（以下において、球噛み連鎖通過と称す）が発生したとしても、特典領域４０９Ｖに進入してしまうことはない。したがって、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、遊技球が特典領域４０９Ｖに流入することを防止できる。

【０３６７】

このように、上記のパチンコ機１００であれば、確変予定の特別遊技状態の移行先決定ラウンド（第１ラウンド）が開始された場合に、振分機構４３７が誘導可能姿勢（進入可能状態）となった後に、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢（進行可能状態）となる。このような場合であっても、上進入規制機構４５４が進行可能状態となるタイミングを遅らせることで、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、特典領域４０９Ｖに少なくとも１球の遊技球を確実に進入させることが可能になる。また、第１ラウンドの開始から所定の期間の経過後に振分機構４３７が進入可能状態でない期間が設けられ、その期間に球噛み連鎖通過等の異常事態が発生することを抑制できる。

【０３６８】

また、確変予定の特別遊技状態においては、振分機構４３７は、一旦、短時間（略時間ＴＣ）だけ進入可能状態となった後に、所定の時間ＴＤの非誘導姿勢を経て、１回目よりも長時間に亘り進入可能状態となる。このため、振分機構４３７が２回目に進入可能状態である期間（時刻ｔ４～時刻ｔ９）には遊技球を特典領域４０９Ｖにほぼ確実に流入させることができる。

【０３６９】

また、時短予定の特別遊技状態において、振分機構４３７が短時間だけ進入可能状態となってから非誘導姿勢に戻った後に、上進入規制機構４５４が進行可能状態となる。このため、時短予定の特別遊技状態の移行先決定ラウンドにおいて遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しないようにできる。また、球噛み連鎖通過によって振分機構４３７の側へ遊技球が進行したとしても、非誘導姿勢をとった振分機構４３７に到達することとなり、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入してしまうことを防止できる。

【０３７０】

また、確変予定の特別遊技状態と、時短予定の特別遊技状態とにおいて、いずれも上進入規制機構４５４と振分機構４３７とが同時に動作を開始する。これにより、時短予定の特別遊技状態であっても、振分機構４３７の動作によって、あたかも遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させることができるかのような演出を実現することができる。

【０３７１】

また、上記のパチンコ機１００において、移行先決定ラウンドが第１ラウンドに設定されている。このため、移行先決定ラウンドより前に、上進入規制機構４５４が動作するラウンドがなく、球噛みが発生した状態で移行先決定ラウンドが開始されることを抑制でき

る。なお、第１ラウンドを移行先決定ラウンドとする構成に限らず、特別遊技状態を構成する複数回のラウンドのいずれか１つ又は複数のラウンドで動作する構成としてもよい。また、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態において、移行先決定ラウンドを同一のラウンドとする構成に限らず、それらの特別遊技状態で異なるラウンドを移行先決定ラウンドとする構成や、それらの特別遊技状態において実行される移行先決定ラウンドの回数が異なる構成としてもよい。確変予定の特別遊技状態において、移行先決定ラウンドを複数回行う場合には、各移行先決定ラウンドにおいて特典領域４０９Ｖに進入させることができる確率を異ならせる構成や、その確率を段階的に変化させる構成としてもよい。

【０３７２】

また、上記のパチンコ機１００において、確変予定や時短予定の特別遊技状態において、上大入賞装置４３４のみを作動させる構成について説明したが、この構成に限らず、例えば、移行先決定ラウンドが上大入賞装置４３４で実行され、その他のラウンドの一部又は全部を下大入賞装置４３３で実行される構成としてもよい。このように、上大入賞装置４３４と下大入賞装置４３３との連携により、特別遊技状態の複数のラウンドが実行される構成であれば、他のラウンドの全部が下大入賞装置４３３で実行されることが好ましい。この場合、上大入賞装置４３４において、移行先決定ラウンドのみが実行されるために、他のラウンドにおいて上大入賞装置４３４で遊技球の球噛みが発生することを防止でき、確変予定の特別遊技状態において球噛み連鎖通過によって特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させられなかったといった事態の発生を防止できる。

【０３７３】

また、上記のパチンコ機１００において、移行先決定ラウンドより前に、他のラウンドが実行されない構成としているが、この構成に限らず、他のラウンドが実行される構成としてもよい。この場合、移行先決定ラウンドに先行する他のラウンドにて球噛みが発生し、球噛み連鎖通過に起因して確変予定の特別遊技状態において特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させられなかったといった事態が発生し易くなるために、球噛みの発生又はその可能性を検出することでその事態を抑制する構成とすることが好ましい。

【０３７４】

球噛みの発生又はその可能性は、例えば、進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ向かう上進入規制機構４５４の作動の停止後において、ステッピングモータの駆動軸の位置を検出することや、その停止から所定の時間が経過しても、上大入賞スイッチ４４４で遊技球が検出されること等によって認定することができる。

【０３７５】

なお、球噛み連鎖通過等の異常事態に対応可能な構成としては、上記した動作制御の構成に限らず、上記した動作制御の構成に代えて、または、上記した動作制御の構成に加えて、例えば、以下のような構成を付加して抑制したり、防止したりできる。例えば、移行先決定ラウンドの直前のラウンドの終了時に球噛みと認定されている場合に、遊技球の発射を停止するよう装飾図柄表示装置４７９で遊技者に報知し、その報知を、移行先決定ラウンドで初めて上進入規制機構４５４が進入可能姿勢や進入許容姿勢となるタイミングで解除する。このとき、移行先決定ラウンドまでの時間を延長して移行先決定ラウンドの開始を遅らせ、その開始後に、直前のラウンドで発射された遊技球が上進入規制機構４５４に到達してしまうことを防止したり、遊技球の発射の停止が確認されるまで移行先決定ラウンドが開始されないようにしたりしてもよい。また、移行先決定ラウンドの直前のラウンドの終了時に球噛みと認定されている場合に、移行先決定ラウンドを開始する前に、エラー制御を実行する構成としてもよい。

【０３７６】

＜特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出＞

次に、特典領域４０９Ｖ（特定通路）へ遊技球が進入可能となるラウンド（移行先決定ラウンド）の演出について、図１３と共に、図２５～図２６を参照して説明する。

【０３７７】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出は、図１３に示す左可動部材１０（演出手段）及び右可動部材２０（演出手段）と共に、図１３に示す装飾図柄表示装置４７９（表示手段）によって実行される。ここで、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドは、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で第１の種類の大当りに当選（所定の当選条件の成立）した場合に移行する複数回のラウンドで構成される確変予定の特別遊技状態（図２３を参照して説明した確変予定の特別遊技状態と同一）における第１ラウンド（所定のラウンド）として発生する。この第１ラウンドにおいて、上進入規制機構４５４が進行可能状態へ移行して遊技球が振分機構４３７側へ進行し、振分機構４３７が進入可能状態となる期間（進入可能期間）において遊技球が特典領域４０９Ｖへ進入可能となる。

【０３７８】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（確変予定の特別遊技状態の第１ラウンド）の演出は、第１ラウンドが開始される前において、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で当選した大当りに対応する停止図柄の組合せの表示が装飾図柄表示装置４７９によってなされた後に実行される。また、その第１ラウンドの演出は、装飾図柄表示装置４７９とは別の左可動部材１０（演出手段）及び右可動部材２０（演出手段）による演出動作によって実行される。したがって、装飾図柄表示装置４７９による表示によって、その表示よりも後に左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作が実行されることを予告して遊技者の注意を喚起した上で、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作を実行でき、その演出動作によって、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となること（例えば、進入可能期間の開始や、進入可能期間に特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させるために遊技球を発射するタイミング）を遊技者に知らせることができる。

【０３７９】

具体的には、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出は、確変予定の特別遊技状態の開始後（装飾図柄表示装置４７９による停止図柄の組合せの表示後）であって、第１ラウンドの開始前から始まる連続した演出とされる。また、その演出は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となる進入可能期間の開始後であって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に終わる。このため、その演出が進入可能期間の開始時を跨いで実行され、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となることを進入可能期間の開始の直前に、又は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となったことを、進入可能期間の直後にタイミング良く遊技者に知らせることができる。また、その演出を、第１ラウンドの開始前から始めることで、第１ラウンドの開始時又はその後に始める場合に比べて、長く遊技者に楽しませることができる。また、その演出を、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に終わらせることで、特別遊技状態の後に確変遊技状態へ移行することを、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作によって確認することができる。

【０３８０】

なお、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出が、第１ラウンドの開始前から始まる構成であるが、この構成に限らず、その演出は、第１ラウンドの開始時又は開始後に始まる構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出が、進入可能期間の開始後であって特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に終了する構成であるが、この構成に限らず、その演出は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した否かに関わらず、進入可能期間から所定の時間後に終わる構成や、進入可能期間の終了時又はその後に終了する構成としてもよく、また、進入可能期間の前に終了する構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドが、第１ラウンドに設定される構成としているが、この構成に限らず、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドは、確変予定の特別遊技状態を構成する複数回のラウンドのうち第１ラウンドとは異なるラウンドに設定される構成や、第１ラウンドを含む又は含まない２回以上のラウンドに設定される構成としてもよい。

【０３８１】

第１ラウンドが開始される前において装飾図柄表示装置４７９に表示される停止図柄の

組合せとして、確変予定の特別遊技状態に移行する第１の種類の大当りとは別の第２の種類の大当りの場合にも表示される共通の停止図柄の組合せが含まれている。具体的には、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選の抽選対象として、確変予定の特別遊技状態においては特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドである所定回目のラウンド（第１ラウンド）が、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能ではない時短予定の特別遊技状態（図２３を参照して説明した時短予定の特別遊技状態と同一）に移行する第２の種類の大当りが含まれている。また、第１の種類の大当りに当選した場合の選択対象である複数の停止図柄の組合せと、第２の種類の大当りに当選した場合の選択対象である複数の停止図柄の組合せとに、共通の停止図柄の組合せ（例えば、「３３３」の数字図柄の組合せ）が含まれている。このため、装飾図柄表示装置４７９に表示される停止図柄の組合せによっては、その表示後に、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドが実行されるか否かを判別不能にできる。これにより、遊技者は、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作の発生に注目させることができ、また、その発生を期待しつつ遊技することができる。

【０３８２】

また、時短予定の特別遊技状態において、確変予定の特別遊技状態における特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出と途中まで同一である演出が実行される。このため、その演出の途中まで遊技者は確変予定の特別遊技状態であるか時短予定の特別遊技状態であるかを判別できず、遊技者は、時短予定の特別遊技状態であっても、その演出の共通部分が終了するまで期待を維持しつつ遊技することができる。

【０３８３】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出は、左可動部材１０及び右可動部材２０による演出動作のみならず、左可動部材１０及び右可動部材２０の発光や、装飾図柄表示装置４７９の表示をも援用して実行される。このため、その演出を左可動部材１０及び右可動部材２０による演出動作のみで実行する場合よりも、その演出を目立たせることができ、遊技者がその演出を見落とすことを抑制できる。

【０３８４】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出に用いられる左可動部材１０と右可動部材２０とは、互いに離間して配置される離間姿勢（図１３において一点鎖線で示す姿勢）と、離間姿勢よりも近接する位置に配置される近接姿勢（図１３において実線で示す姿勢）との間で移動可能である。

【０３８５】

具体的には、遊技盤４００には、左可動部材１０の左上側に設けられた回転軸（図示せず）の周りに左可動部材１０を回転させることを可能とする左回転機構（図示せず）と、左回転機構を駆動する左回転駆動モータ（図示せず）とが設けられている。また、遊技盤４００には、回転軸と共に左可動部材１０を斜め方向に移動させることを可能とする左斜め移動機構（図示せず）と、左斜め移動機構を駆動する左斜め移動駆動モータ（図示せず）とが設けられている。左可動部材１０を左回転駆動モータの順方向の回転により所定の角度（例えば、４３度）だけ回転させ、かつ、左斜め駆動モータの順方向の回転により所定の距離だけ右斜め上方に移動させることで、左可動部材１０は、上下方向を向く離間姿勢から右斜め下方向を向く近接姿勢に変化する。

【０３８６】

また、遊技盤４００には、右可動部材２０の右下側に設けられた回転軸（図示せず）の周りに右可動部材２０を回転させることを可能とする右回転機構（図示せず）と、右回転機構を駆動する右回転駆動モータ（図示せず）とが設けられている。また、遊技盤４００には、回転軸と共に右可動部材２０を斜め方向に移動させることを可能とする右斜め移動機構（図示せず）と、右斜め移動機構を駆動する右斜め移動駆動モータ（図示せず）とが設けられている。右可動部材２０を右回転駆動モータの順方向の回転により左可動部材１０と同一の角度（例えば、４３度）だけ回転させ、かつ、右斜め駆動モータの順方向の回転により左可動部材１０と同一の距離だけ左斜め下方に移動させることで、右可動部材２

０は、上下方向を向く離間姿勢から左斜め上方向を向く近接姿勢に変化する。
【０３８７】
左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢において、それらの長手方向が同一方向に傾斜し、所定の間隔以下で近接する配置をとる。また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、左回転駆動モータと左斜め駆動モータとを逆方向に回転させ、また、右回転駆動モータと右斜め駆動モータとを逆方向に回転させることで、近接姿勢から離間姿勢へと変化する。なお、左可動部材１０や右可動部材２０の回転や斜め移動には個別のモータからの動力を個別の機構によって伝達し、それらの動作を独立して行える構成であるが、この構成に限らず、例えば、左回転機構と左斜め移動機構とが連結されておりそれらを単一のモータで駆動する構成や、左回転機構と右回転機構とが連結されておりそれらを単一のモータで駆動する構成としてもよい。
【０３８８】
左可動部材１０には、その背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子と、左可動部材１０の長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子１９が設けられる。また、右可動部材２０にも、その背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子と、右可動部材２０の長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子２９が設けられる。
【０３８９】
以下において、確変予定の特別遊技状態においては特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能であるが、時短予定の特別遊技状態においては特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能でない第１ラウンドにおける左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作の制御や、装飾図柄表示装置４７９による表示の制御について、図２５及び図２６を参照して説明する。
【０３９０】
図２５は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）における演出の制御を示すタイミングチャートである。なお、図２５において、上側部分に、確変予定の特別遊技状態における演出の制御を示すと共に、下側部分に、時短予定の特別遊技状態における演出の制御であって確変予定の特別遊技状態と相違する制御を示す。また、図２５において、ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。
【０３９１】
図２６は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）における演出の推移を模式的に示す説明図である。図２６（Ａ）は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通の殻割り演出の開始直後（図２５の時刻ｔｃ２直後）を示し、図２６（Ｂ）は、殻割り演出中（図２５の時刻ｔｃ５直後）を示し、図２６（Ｃ）は、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出の開始直後（図２５の時刻ｔｃ８直後）を示し、図２６（Ｄ）は、時短予定の特別遊技状態における殻割れず演出の開始直後（図２５の時刻ｔｄ８直後）を示す。
【０３９２】
第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選により第１の種類の大当りに当選した単位遊技において、図２５に示すように、装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄による変動表示（図２５において変動演出）の後に、第１の種類の大当りに対応する停止図柄の組合せが確定表示される。これにより、図柄変動期間が終了する。このとき、装飾図柄表示装置４７９に表示される停止図柄の組合せは、確変予定の特別遊技状態に移行する第１の種類の大当りと、時短予定の特別遊技状態に移行する第２の種類の大当りとで共通で選択可能な停止図柄の組合せであり、この停止図柄の組合せによってはいずれの特別遊技状態に移行するのかを遊技者は判別できないとして説明する。装飾図柄表示装置４７９による変動表示や確定表示は、主制御基板９２０からの指示に基づき、副制御基板９４０によって実行される。具体的には、主制御基板９２０は、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選の抽選結果、変動表示や確定表示の開始のタイミングなどを副制御基板９４０に通知し、副制御基板９４０は、通知された抽選結果に基づいて装飾図柄による変動表示や確定表示の具体的な内容を決定し、それらの表示の進行を、通知された変動表示や確定表示の開始のタイ

ミングに基づいて、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示や確定表示と同期させて管理する。

【０３９３】

装飾図柄表示装置４７９において装飾図柄による停止図柄の組合せが表示された後の時刻ｔｃ１に、確変予定の特別遊技状態が開始される。具体的には、役連作動スイッチ４４５により遊技球が検出された場合に、確変予定の特別遊技状態が開始される。確変予定の特別遊技状態の開始により、装飾図柄表示装置４７９において、特別遊技状態の開始を示すオープニング演出（図２５におけるＯＰ演出）が開始される。確変予定の特別遊技状態において、その開始から第１ラウンドの開始までの間に、所定の期間（図２５におけるオープニング期間）が設けられている。

【０３９４】

オープニング期間中であって、オープニング演出が終了する時刻ｔｃ２に、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作と共に、その動作に連携する装飾図柄表示装置４７９における表示を伴う演出が開始される。具体的には、左可動部材１０と右可動部材２０とが、装飾図柄表示装置４７９に表示された宝卵４８２の殻を挟んで割るかのように見せる演出（図２６（Ａ）及び図２６（Ｂ）参照：以下において、殻割りミッション演出とも称す）が開始される。殻割りミッション演出（時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ１０，時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ１０）において、宝卵４８２の殻を割ろうとする殻割り演出（時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ８，時刻ｔｄ１～ｔｄ８）に引き続き、宝卵４８２の殻が割れて宝４８３が出現した場合の宝出現演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）、又は、宝卵４８２の殻が割れない場合の殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０）が実行される。殻割り演出は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とに共通で実行されるが、宝出現演出は、確変予定の特別遊技状態で実行され、一方、殻割れず演出は、時短予定の特別遊技状態で実行される。このため、殻割り演出における左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるか否かを示唆し、宝出現演出の表示と宝出現演出における左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となることを明確に遊技者に知らせる動作となる。

【０３９５】

殻割り演出の開始に伴い、左可動部材１０を回転させる左回転駆動モータ（図２５の回転駆動モータ）と、右可動部材２０を回転させる右回転駆動モータ（図２５の回転駆動モータ）とが順方向の回転を開始する。殻割りミッション演出の全体に亘り、左可動部材１０を回転させる場合には、右可動部材２０も、左可動部材１０と同一の回転角度だけ、離間姿勢の場合とのなす角（回転後の左可動部材１０や右可動部材２０の長手方向と離間姿勢の場合の長手方向となす角）の増減が同一となる方向に、同時に回転させる制御が実行される。したがって、以下において、左回転駆動モータと右回転駆動モータとを識別することなく、図２５に示すように、それらを纏めて回転駆動モータと称して説明する。

【０３９６】

回転駆動モータは、副制御基板９４０によって制御される。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、順方向の回転（図２５における順回転）、逆方向の回転（図２５における逆回転）又は回転の停止（図２５における停止）を指定する回転駆動情報が、それらの動作を切り替えるタイミング（例えば、順方向の回転を指定する時刻ｔｃ２及び時刻ｔｃ５；逆方向の回転を指定する時刻ｔｃ６、停止を指示する時刻ｔｃ３、時刻ｔｃ７）と関連づけて記憶されている。

【０３９７】

また、副制御基板９４０のＲＡＭには、演出時間の経過を計測する演出タイマの値を記憶している。演出タイマの値は、主制御基板９２０からの特別遊技状態の開始（オープニング期間の開始）や各ラウンドの開始の通知に応じて、オープニング期間や各ラウンドの最大継続時間（最大継続時間ＴＡ，最大継続時間ＴＩ）に対応する値に設定され、一定間隔（例えば、２ｍｓ）で１ずつ減少するように更新される。このため、演出タイマは、副制御基板９４０において演出時間の経過を計測するが、主制御基板９２０からの適宜の通

知（特別遊技状態の開始や各ラウンドの開始の通知）に基づいて設定されるために、主制御基板９２０と同期させることができる。

【０３９８】

副制御基板９４０は、演出タイマの値に基づいて、左回転駆動モータや右回転駆動モータの動作を切り替えるタイミングを判定し、そのタイミングに関連付けられた回転駆動情報に基づいて、左回転駆動モータや右回転駆動モータを順方向に回転させたり、逆方向に回転させたり、停止させたりする。

【０３９９】

また、殻割り演出の開始に伴い、装飾図柄表示装置４７９において、回転している左可動部材１０の上端に沿って転がるように宝卵４８２が出現する表示が行われる。

【０４００】

殻割り演出が開始される時刻ｔｃ２から所定の時間（例えば、０．２秒）後であって、オープニング期間中（第１ラウンドの開始前）である時刻ｔｃ３に、回転駆動モータの回転が停止され、左可動部材１０及び右可動部材２０の回転が停止する。これにより、図２６（Ａ）に示すように、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢とのなす角が、離間姿勢と近接姿勢とのなす角（例えば、４３度）よりも小さい角度（例えば、３８度）である姿勢をとる。このとき、左可動部材１０や右可動部材２０は、その大部分が装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの前側に配置される。また、装飾図柄表示装置４７９において、左可動部材１０の上端に沿って転がってきた宝卵４８２が、左可動部材１０の可動側端部（回転軸側とは反対側の端部）と右可動部材２０の可動側端部とで挟まれて固定されるような表示が行われる。

【０４０１】

時刻ｔｃ３から所定の時間（例えば、０．１秒）後であって、オープニング期間中（第１ラウンドの開始前）である時刻ｔｃ４に、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。また、回転駆動モータは、時刻ｔｃ４から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｃ５に逆方向の回転に切り替わり、更に、時刻ｔｃ５から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｃ６に停止する。時刻ｔｃ４から時刻ｔｃ６の回転駆動モータの動作によって、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢とのなす角が、図２６（Ａ）に示す宝卵４８２を挟む姿勢の場合よりも大きく、離間姿勢と近接姿勢とのなす角と同一の角度である図２６（Ｂ）に示す姿勢へと変化した後に、宝卵４８２を挟む姿勢に戻る。また、装飾図柄表示装置４７９において、図２６（Ｂ）に示すように、左可動部材１０と右可動部材２０との姿勢変化で可動側端部の間隔が狭くなるにつれて、左可動部材１０と右可動部材２０とで宝卵４８２が圧迫されて変形する表示が行われ、その後、宝卵４８２が挟まれた元の形に戻る表示が行われる。また、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫する姿勢をとる場合に、図２６（Ｂ）に示すように、宝卵４８２にひびが入る表示が行われる。

【０４０２】

時刻ｔｃ６の後に、図２５に示すように、時刻ｔｃ４から時刻ｔｃ６で実行される回転駆動モータの動作が、所定の時間（例えば、０．２秒）を隔てて、第１ラウンドの開始後の時刻ｔｃ８まで繰り返され、第１ラウンドの開始後に殻割り演出が終了する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とが、あたかも、装飾図柄表示装置４７９に表示された宝卵４８２を割ろうとして、宝卵４８２を圧迫しているかのように見せる演出を行える。また、装飾図柄表示装置４７９において、左可動部材１０と右可動部材２０との動作回数が多くなるほど、宝卵４８２に入るひびが大きくなる表示が行われる。これにより、宝卵４８２が割れて進入可能期間が発生することへの期待感を増幅することができる。

【０４０３】

なお、殻割り演出において、回転駆動モータが、一定の時間間隔で左可動部材１０と右可動部材２０との間隔を狭めたり広げたりさせる動作を繰り返す構成であるが、この構成に限らず、回転駆動モータは、例えば、繰り返し回数が増加するにつれて繰り返しの時間間隔が短くなる等、繰り返しの時間間隔を異ならせて左可動部材１０と右可動部材２０と

の間隔を狭めたり広げたりさせる動作を繰り返す構成としてもよい。また、例えば、回転駆動モータは、繰り返し回数が増加するにつれ、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を挟む姿勢に維持される時間が長くなる等、回転駆動モータが順方向の回転から逆方向の回転への切り替えの間に回転駆動モータを停止させる時間を設け、その時間を繰り返し回数によって変化させた動作を繰り返す構成としてもよい。また、殻割り演出において、回転駆動モータは、左可動部材１０と右可動部材２０との間隔を狭めたり広げたりさせる動作を遊技者の意思に関わらず自動的に実行する構成であるが、パチンコ機１００に既存の押圧操作装置２６１の操作等又は新たに設けられる装置に対する遊技者の入力操作に応じて、その動作を実行する構成としてもよい。例えば、時刻ｔｃ４～時刻ｔｃ８の期間が押圧操作装置２６１に対する遊技者の入力操作が可能な期間（操作可能期間）として設けられ、その期間における入力操作の回数が規定の回数以上となった場合に、殻割り演出が終了する構成としてもよい。

【０４０４】

殻割り演出の途中の時刻ｔ１において、ラウンド中フラグがオン状態となり、第１ラウンドが開始される。ラウンド中フラグについては、図２３を参照した上記の説明を参照することとし、その概要について説明する。ラウンド中フラグは、確変予定の特別遊技状態にあっては所定の最大継続時間ＴＡの後に、また、時短予定の特別遊技状態にあっては所定の最大継続時間ＴＩの後に、オフ状態となり、第１ラウンドが終了する。また、上大入賞スイッチ４４４で検出される遊技球の個数が規定数となった場合には、最大継続時間ＴＡの経過前であってもオフ状態となり、第１ラウンドが終了する。

【０４０５】

また、第１ラウンドが開始されると、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化を開始する。上進入規制機構４５４の動作については、図２３を参照した上記の説明を参照することとし、その概要について説明する。上進入規制機構４５４は、第１ラウンドが開始される時刻ｔ１の後、時刻ｔ３に進入可能姿勢を経て、時刻ｔ４に進入許容姿勢となる。その後、上進入規制機構４５４は、時刻ｔ５に進入許容姿勢から進入禁止姿勢への姿勢変化を開始し、進入可能姿勢を経て進入禁止姿勢に戻る。このため、上進入規制機構４５４は、概ね時刻ｔ３～時刻ｔ５（時間ＴＥ＋時間ＴＦ）において進行可能状態をとる。また、上進入規制機構４５４は、概ね時刻ｔ６～時刻ｔ７において進行可能状態をとり、更に、図示しないが、時刻ｔ６～時刻ｔ７における進入可能状態と同様に、所定の時間ＴＫを隔てて、所定回数だけ進行可能状態をとる（図２３参照）。

【０４０６】

また、第１ラウンドが開始されると、振分機構４３７が非誘導姿勢から誘導姿勢への姿勢変化を開始する。振分機構４３７の動作については、図２３を参照した上記の説明を参照することとし、その概要について説明する。第１ラウンドが開始される時刻ｔ１の直後に、誘導可能姿勢を経て誘導姿勢となる。時刻ｔ１から所定の時間ＴＣ後の時刻ｔ２に、振分機構４３７は、誘導姿勢から非誘導姿勢への姿勢変化を開始し、誘導可能姿勢を経て非誘導姿勢に戻る。振分機構４３７は、概ね時刻ｔ１～時刻ｔ２において進入可能状態となるが、この進入可能状態をとる期間に案内通路４９４を通して遊技球が案内されることはなく、この期間は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状態ではなく、進入可能期間とはならない。

【０４０７】

また、時刻ｔ２から所定の時間ＴＤ後に、振分機構４３７は、再度、非誘導姿勢から誘導姿勢への姿勢変化を開始する。その後、所定の時間（図２３における時間ＴＧ）後に、誘導姿勢から非誘導姿勢への姿勢変化を開始し、誘導可能姿勢を経て非誘導姿勢に戻る。このため、振分機構４３７は、時刻ｔ４直後から２回目の進入可能状態となる。この２回目の進入可能状態である期間には、上進入規制機構４５４が進行可能状態である場合に案内通路４９４に進入した遊技球が進行してくるため、この２回目の進入可能状態である期間は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能であり、進入可能期間となる。

【０４０８】

時刻ｔｃ８において、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。このため、図２６（Ｃ）に示すように、左可動部材１０と右可動部材２０とは、宝卵４８２を挟む姿勢から宝卵４８２を圧迫する姿勢へと変化する。また、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れて宝４８３（図中はダイヤモンド）が出てくる宝出現演出の表示が開始される。この宝出現演出における宝４８３の表示が、確変移行の特別遊技状態への移行に対応し、装飾図柄表示装置４７９において、第１の種類の大当りに当選したことが判り易く明示される。宝４８３が表示された後、装飾図柄表示装置４７９において左可動部材１０と右可動部材２０との間から宝４８３が移動する表示が行われる。

【０４０９】

また、宝出現演出の開始時期において、右打ち遊技手法の開始を遊技者に促すために、装飾図柄表示装置４７９において、右打ち遊技手法で遊技を行うことを指示する操作情報（例えば、図２６（Ａ）等における表示部４７９ａの右上の「右打ち」）が表示される。この操作情報の表示は、必ずしも宝出現演出の開始時期において表示される必要はなく、殻割り演出中においても操作情報が表示される構成としてもよい。

【０４１０】

ここで、宝出現演出において、宝卵４８２からはその種類や色や大きさや個数が異なる宝４８３を出現させる表示を実行するが、それらの宝４８３が出現する割合は、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定可能な３段階の確率状態によって異ならせている。このため、宝卵４８２から出現した宝によって現在設定されている確率状態を示唆することができ、遊技者は、現在設定されている確率状態を推測することができる。なお、宝卵４８２から出現する宝４８３によって確率状態を示唆する構成であるが、この構成に限らず、例えば、プレミアム演出を発生させるといった特典を得るためのポイントを付与する構成としてもよい。また、宝出現演出が進入可能期間の開始を知らせると共に、確率状態を示唆する構成であるが、確率状態を示唆する構成は必ずしも必要な構成ではない。

【０４１１】

左可動部材１０と右可動部材２０との間から宝４８３が移動する表示が行われた後の時刻ｔｃ９に、左可動部材１０を右上側に移動させる左斜め移動駆動モータ（図２５の斜め移動駆動モータ）と、右可動部材２０を左下側に移動させる右斜め移動駆動モータ（図２５の斜め移動駆動モータ）とが順方向の回転を開始する。タイマ殻割りミッション演出の全体に亘り、左可動部材１０を斜め移動させる場合には、右可動部材２０も、左可動部材１０と同一の移動量だけ、離間姿勢に対して遠ざかる方向及び近づく方向のうち左可動部材１０と同一の方向に、同時に移動させる制御が実行される。したがって、以下において、左斜め移動駆動モータと右斜め移動駆動モータとを識別することなく、図２５に示すように、それらを纏めて斜め移動駆動モータと称して説明する。

【０４１２】

移動駆動モータは、副制御基板９４０によって制御される。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、順方向の回転（図２５における順回転）、逆方向の回転（図２５における逆回転）又は回転の停止（図２５における停止）を指定する斜め移動駆動情報が、それらの動作を切り替えるタイミング（例えば、順方向の回転を指定する時刻ｔｃ９；逆方向の回転を指定する時刻ｔｃ１１；停止を指定する時刻ｔｃ８及び時刻ｔｃ１２）と関連づけて記憶されている。

【０４１３】

時刻ｔｃ９から所定の時間（例えば、０．２秒）後であって、上進入規制機構４５４が進行可能状態となる時刻ｔ３と略同じ時刻ｔｃ１０に、斜め移動駆動モータが停止する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とが、近接姿勢となる。この近接姿勢において、左可動部材１０と右可動部材２０とは、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する配置（特典領域指示配置）をとる。これにより、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることができる。左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢となることで、宝出現演出が終了

し、殻割りミッション演出も終了する。なお、殻割りミッション演出が、左可動部材１０や右可動部材２０の演出動作と装飾図柄表示装置４７９における表示とで実行される構成であるが、この構成に限らず、殻割りミッション演出は、左可動部材１０及び右可動部材２０の少なくとも一方の演出動作のみで実行される構成や、左可動部材１０及び右可動部材２０の少なくとも一方の演出動作に代えて又は加えて、パチンコ機１００に既存の又は新たに設けられる別の可動部材の動作で実行される構成としてもよい。左可動部材１０や右可動部材２０とは別の可動部材を用いる場合には、遊技盤４００に設けられる可動部材のみならず、例えば、前ブロック１０２に設けられる可動部材を動作させる構成であってもよい。また、殻割りミッション演出は、左可動部材１０及び右可動部材２０の少なくとも一方の演出動作と共に、装飾図柄表示装置４７９の表示に代えて又は加えて、装飾図柄表示装置とは別のパチンコ機１００に既存の又は新たに設けられる装置による表示や、既存の枠発光装置２７１～２７５（図１０参照）や盤面発光装置４９０等又は新たに設けられる装置による発光や、既存の音響装置２８１，２８２（図３参照）や新たに設けられる装置による音響で実行される構成としてもよい。

【０４１４】

殻割りミッション演出の終了に伴って、引き続き、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させるように遊技球の発射操作をすることを、文字情報を用いて具体的に指示する特定発射操作演出としてのＶを狙え演出が開始される。Ｖを狙え演出が開始されると、左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢をとる状態のままで、装飾図柄表示装置４７９において、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させるように文字で指示する表示が行われる。このＶを狙え演出は、特典領域４０９Ｖに進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８によって遊技球が検出されるまで継続される。特定発射操作演出の開始時期は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な期間（時間ＴＥ）の開始と同時であってもよいし、その時間ＴＥの開始後であってもよい。なお、特定発射操作演出の開始時期を、時間ＴＥの開始前としてもよいが、少なくとも時短移行の特別遊技状態であることが振分機構４３７の動作で確認可能となる時間ＴＪの経過後とすることが好ましい。

【０４１５】

Ｖを狙え演出の開始後の時刻ｔｃ１１に、特定通路スイッチ４４８によって特典領域４０９Ｖへ進入した遊技球が検出されると、斜め移動駆動モータが逆方向の回転を開始すると共に、回転駆動モータも逆方向の回転を開始する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢から離間姿勢への姿勢変化を開始する。斜め移動駆動モータについてはｔｃ１１から所定の時間（例えば、０．２秒）後の時刻ｔｃ１２に、回転駆動モータについてはｔｃ１１から所定の時間（例えば、０．２秒）後の時刻ｔｃ１３に、逆方向の回転が停止される。これにより、時刻ｔｃ１３以降、左可動部材１０と右可動部材２０とは近接姿勢に維持される。

【０４１６】

ここで、左可動部材１０や右可動部材２０の発光形態について説明する。左可動部材１０や右可動部材２０は、殻割り演出や宝出現演出やＶを狙え演出等の各種の演出の進行に応じた形態で発光する。

【０４１７】

左可動部材１０や右可動部材２０が離間姿勢から宝卵４８２を挟む姿勢への変化を開始する時刻ｔｃ２から左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫するような動作を開始する前の時刻ｔｃ４までの期間において、左可動部材１０の背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子（図示せず）と、右可動部材２０の背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子（図示せず）とが点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が点灯する形態（図２５における点灯）で発光する。

【０４１８】

また、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫するような動作を開始する前の時刻ｔｃ４からその繰り返しの動作を終了する時刻ｔｃ８までの期間においては、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を挟む姿勢よりも近づいた姿勢をとって

いる場合に、左可動部材１０と右可動部材２０との背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子が点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が動作に合わせて点滅する形態（図２５における可動部材連動の点滅）で発光する。

【０４１９】

また、宝出現演出が実行される時刻ｔｃ８から時刻ｔｃ１０までの期間において、左可動部材１０と右可動部材２０との背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子が所定の間隔（例えば、０．１秒）で点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が点滅する形態（図２５における高速点滅）で発光する。

【０４２０】

また、Ｖを狙え演出が実行される時刻ｔｃ１０から時刻ｔｃ１１までの期間において、左可動部材１０と右可動部材２０との長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子２９が、左可動部材１０の回転軸側端部から可動側端部に向けて順次に点灯し、それに引き続き、右可動部材２０の可動側端部から回転軸側端部に向けて順次に点灯する。このため、左可動部材１０の回転軸側端部から特典領域４０９Ｖの近傍に位置する右可動部材２０の回転軸側端部に向けて光が流れる形態（図２５における流れ点滅）で発光する。

【０４２１】

ここで、時短予定の特別遊技状態における演出について説明する。時短予定の特別遊技状態において、時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ８までは、確変予定の特別遊技状態における時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ８までと同一の演出が実行される。

【０４２２】

上進入規制機構４５４は、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドが開始される時刻ｔｂ１に、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化を開始する。上進入規制機構４５４は、時刻ｔｂ３の直後に進入可能姿勢を経て、進入許容姿勢となる。その後、上進入規制機構４５４は、時刻ｔｂ４に進入許容姿勢から進入禁止姿勢への姿勢変化を開始し、進入可能姿勢を経て、進入禁止姿勢に戻る。このため、上進入規制機構４５４は、概ね時刻ｔｂ３～時刻ｔｂ５（時間ＴＦ）において進行可能状態をとる。

【０４２３】

また、振分機構４３７は、振分機構４３７は、確変予定の特別遊技状態と同様に、概ね時刻ｔｂ１～時刻ｔｂ２において進入可能状態となるが、この進入可能状態である期間に案内通路４９４を通して遊技球が案内されることはなく、この進入可能状態である期間は、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入可能な期間（進入可能期間）とはならない。また、振分機構４３７は、最大継続時間ＴＩが確変予定の特別遊技状態のような時刻ｔ４以降の２回目の進入可能状態が発生するまでの時間よりも短く設定されているため、２回目の進入可能状態をとることはない。したがって、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入可能な期間（進入可能期間）は発生しない。

【０４２４】

時刻ｔｄ８において、確変予定の特別遊技状態と同様に、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とは、宝卵４８２を挟む姿勢から宝卵４８２を圧迫する姿勢へと変化する。これにより、殻割れず演出が開始される。しかし、確変予定の特別遊技状態とは異なり、図２６（Ｄ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、図２６（Ｃ）に示す宝４８３（図中はダイヤモンド）が出てこない表示が開始される。

【０４２５】

時刻ｔｄ８から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｄ１３に、回転駆動モータが逆方向の回転を開始する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とは、宝卵４８２を圧迫する姿勢から、宝卵４８２を挟む姿勢を通り越して、姿勢離間姿勢への姿勢変化を開始する。また、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が圧迫されるが割れず、あたかも宝卵４８２が左可動部材１０と右可動部材２０とを跳ね除けるように元の形に戻る表示が行われる。また、左可動部材１０と右可動部材２０との姿勢離間姿勢への姿勢変化により、宝卵４８２の支えがなくなり落下するような表示が行われる。殻割れず演

出は、装飾図柄表示装置４７９において左可動部材１０と右可動部材２０との間から宝卵４８２が下方に移動する表示が行われた後であって、第１ラウンド中の時刻ｔｃ１０に終了する。

【０４２６】

また、殻割れず演出が実行される時刻ｔｃ８から時刻ｔｃ１０までの期間において、左可動部材１０と右可動部材２０との背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子が、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出の場合よりも長い所定の間隔（例えば、０．５秒）で点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が宝出現演出の場合より低頻度で点滅する形態（図２５における低速点滅）で発光する。

【０４２７】

なお、殻割れず演出が第１ラウンドの途中で終了する構成であるが、この構成に限らず、殻割れず演出は、第１ラウンドの終了と同時（時刻ｔｂ１０）に終了する構成や、第１ラウンド後に終了する構成としてもよい。殻割れず演出が第１ラウンド後に終了する構成の場合には、殻割れず演出は、第２ラウンドの開始前までに終了することが好ましい。

【０４２８】

殻割れず演出の後の時刻ｔｄ１０から時刻ｔｄ１４まで、装飾図柄表示装置４７９において、進入可能期間が発生しないことを示す残念演出が実行される。残念演出が開始されると、装飾図柄表示装置４７９において、進入可能期間が発生しないことを示す表示（例えば、残念との文字表示）が行われる。また、特別遊技状態の開始時から右打ち遊技手法による遊技を促す流下位置情報（図２６（Ｄ）の右上の「右打ち」）が表示されているが、残念演出が開始された場合に、その流下位置情報の表示は、線幅を太くしたり、大きくしたり、点滅させたりする等、強調して表示される。これにより、結果に落胆して遊技球の発射を停止してしまったり、遊技球の発射を停止して結果を見守っていた場合に遊技球の発射を再開せず又は発射が遅れてしまったりすることで、第２ラウンド以降で不利益を受けないように、遊技者に注意を喚起することができる。

【０４２９】

以上で説明したパチンコ機１００によれば、確変予定の特別遊技状態において第１ラウンドが開始されて進入可能期間へ移行する場合に、装飾図柄表示装置４７９によって、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドの開始前に所定の表示情報（宝４８３）が表示され、その表示後に所定の演出動作（近接姿勢への変化）が行われる。そして、所定の演出動作の後には、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入し、確変遊技状態へと移行する。このため、進入可能期間を生じる確変予定の特別遊技状態が発生する場合において、装飾図柄表示装置４７９による宝４８３の表示により、予告として左可動部材１０や右可動部材２０の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、左可動部材１０や右可動部材２０の近接姿勢への変化によって、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となったことを遊技者に知らせることが可能になる。したがって、左可動部材１０や右可動部材２０の所定の演出動作を見逃して、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させて確変遊技状態を発生させる機会を失うといった不具合の発生を抑制することが可能になる。また、動作による左可動部材１０や右可動部材２０の報知の方が、表示による装飾図柄表示装置４７９の報知よりも目立たせることが可能になり、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となる機会を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０４３０】

また、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状況は、装飾図柄表示装置４７９による所定の表示情報の表示と、その表示情報の表示後における装飾図柄表示装置４７９より遊技者に近い前側に配置される可動部材１０，２０の姿勢変化とによって遊技者に示される。このため、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状況が時間的に近づいていることを、遊技者に近い部材（装置）を用いて、より判り易く遊技者に示唆することができる。

【０４３１】

＜特典領域４０９Ｖへ遊技球を好適に進入させることが可能な演出＞

次に、特典領域４０９Ｖへ遊技球を好適に進入させることが可能な演出について、図５

と共に、図２７～図３１を参照して説明する。特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合に実行される演出の一種として、後述する右入力操作装置８０１Ｒの右入力レバー８１０Ｒを遊技者が操作することで演出に参加可能な片手参加型の演出が実行される。片手参加型の演出においては、遊技者が発射操作装置２５０による発射操作を操作している手を右入力レバー８１０Ｒへ移動することで、右入力レバー８１０Ｒの操作を行い易く構成される。

【０４３２】

片手参加型の演出は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状態となるラウンドの実行中であって進入可能期間となる前に実行される。片手参加型の演出が実行されると、遊技者が発射操作をしない可能性が高まり、発射操作がされない分、遊技球が振分機構４３７の設けられる上大入賞装置４３４の側へ進行することを抑制することができる（図７参照）。このため、例えば、上記したような球噛み連鎖通過が発生する状況であっても、進入可能期間の開始前に、上大入賞装置４３４に多数の遊技球が進入して進入可能期間が発生しなくなる事態を抑制することができる。これにより、進入可能期間において遊技球を特典領域４０９Ｖへ進入できなくなる事態を防止し易くすることができる。

【０４３３】

片手参加型の演出では、入力操作装置として、前ブロック１０２の右端に設けられる右入力操作装置８０１Ｒ（図５参照）が用いられる。右入力操作装置８０１Ｒは、遊技者が手で握る操作をすることで入力を行える右入力レバー８１０Ｒを備えている。右入力レバー８１０Ｒは、図５に示すように、前ブロック１０２の右端であって、台座２５１に設けられた発射ハンドル２５２を回転操作することで遊技球の発射を調節可能な発射操作装置２５０の上方側に配置されている。また、右入力レバー８１０Ｒは、前面装飾体２１０の開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とする中央パネル２２０よりも前方側（遊技者側）に突出して配置される。このため、発射操作装置２５０による発射操作（発射ハンドル２５２の回転操作）を行う右手の方が左手よりも右入力レバー８１０Ｒに近く、その分、右入力レバー８１０Ｒの操作を右手で行い易くすることができる。

【０４３４】

図２７は、図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により右入力レバー８１０Ｒの配置及び構造を模式的に示す断面図である。右入力レバー８１０Ｒは、図２７に示すように、装飾図柄表示装置４７９や、遊技盤４００の後方側に設けられた左可動部材１０及び右可動部材２０や、遊技盤４００の前面側に形成された遊技領域４０９（右流下領域４０９Ｒ）よりも前方側に配置されている。

【０４３５】

右入力レバー８１０Ｒは、遊技者によって握られる右握り壁８１１Ｒと、右操作部材８１２Ｒとを備えている。右操作部材８１２Ｒは、遊技者側から見て右握り壁８１１Ｒの左斜め前側に突出した突出位置（図２７（Ａ）の実線で示す位置）と、突出位置より右斜め後側に移動し、右握り壁８１１Ｒに少なくとも一部が埋没する埋没位置（図２７（Ｂ）の破線で示す位置）とをとる。右操作部材８１２Ｒは、遊技者による操作が行われていない状況においては、突出位置に配置される。

【０４３６】

右操作部材８１２Ｒは、右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づいて、右斜め後側（図２７における右下側）へ押圧されて移動する。右操作部材８１２Ｒの移動は、右握り壁８１１Ｒの内部空間に設けられた右握り操作検出スイッチ（図示せず）によって検出される。右握り操作検出スイッチによる右入力レバー８１０Ｒを握る操作の検出は、副制御基板９４０によって監視され、その操作に応じて装飾図柄表示装置４７９の表示内容の制御等が副制御基板９４０によって行われる。

【０４３７】

右入力レバー８１０Ｒは、右操作部材８１２Ｒ及び右握り壁８１１Ｒの前方側、左方側、下方側、上方側及び後方側を覆う被覆壁（以下において、右被覆壁８１３Ｒとも称す）を備えている。このため、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを掴んで右操作部材８１２Ｒを

操作しようとする場合に、右方側から右入力レバー８１０Ｒを掴むように制限できる。このように、右入力レバー８１０Ｒに対しての右操作部材８１２Ｒの操作は左手より右手の方が容易に行える構成とされていることで、右入力レバー８１０Ｒへの入力操作が可能な期間（有効期間ＴＬ）において、遊技者が発射操作装置２５０の発射操作を止めて遊技球の発射が停止され易くすることができる。

【０４３８】

具体的には、右被覆壁８１３Ｒは、右握り壁８１１Ｒの左方側において右握り壁８１１Ｒの後端部分よりも後側に延びる左壁８１４Ｌと、右握り壁８１１Ｒの前端部分と左壁８１４Ｌの前端部分とに繋がり、右操作部材８１２Ｒの前方側を覆う前壁８１４Ｆとを備えている。左壁８１４Ｌと前壁８１４Ｆは、遊技者側から見て左手前側からの右操作部材８１２Ｒへの接触操作を不能とする部位であり、これにより、発射操作をしていない左手を用いた右操作部材８１２Ｒに対する操作を困難にすることができる。

【０４３９】

また、右被覆壁８１３Ｒは、左壁８１４Ｌの下端部分から右握り壁８１１Ｒ側に延びて右握り壁８１１Ｒや前壁８１４Ｆの下端部分に繋がり、右操作部材８１２Ｒの下方側を覆う下壁８１４Ｄと、左壁８１４Ｌの上端部分から右握り壁８１１Ｒ側に延びて右握り壁８１１Ｒや前壁８１４Ｆの上端部分に繋がり、右操作部材８１２Ｒの上方側を覆う上壁８１９Ｕ（図５参照）とを備えている。このため、発射操作をしていない左手を利用して、右入力レバー８１０Ｒの下方側や上方側から右操作部材８１２Ｒを操作することを困難にすることができる。

【０４４０】

また、右被覆壁８１３Ｒは、左壁８１４Ｌの後端部分から右握り壁８１１Ｒ側に延びて、下壁８１４Ｄや上壁８１４Ｕの後端部分に繋がり、右操作部材８１２Ｒの後方側を覆う後壁８１４Ｂを備えている。このため、発射操作をしていない左手の指を利用し、左壁８１４Ｌや下壁８１４Ｄや上壁８１４Ｕの後方側の隙間部分から指を回り込ませての右操作部材８１２Ｒに対する操作を困難にすることができる。

【０４４１】

左壁８１４Ｌは、右操作部材８１２Ｒの右端から指先を挿入可能な空間が右入力レバー８１０Ｒの内部に形成される距離だけ隔てて設けられ、また、後壁８１４Ｂは、右握り壁８１１Ｒの後端部分から指を挿入可能な距離だけ隔てて設けられる。このため、遊技者は、右握り壁８１１Ｒの後側に形成された右側に開口した部分から右手の指先を入れることで、右操作部材８１２Ｒに指先を容易に接触させることができる。また、遊技者は、右握り壁８１１Ｒの右端に手のひらを当て、また、右操作部材８１２Ｒの左端に親指以外のいずれかの指先を接触させて手を握ることで、右操作部材８１２Ｒを右斜め後側（右握り壁８１１Ｒ側）に容易に押圧できる。

【０４４２】

なお、左手による右操作部材８１２Ｒの操作を困難にする右被覆壁８１３Ｒによって必ずしも常に左手による操作を困難にする必要はない。例えば、右被覆壁８１３Ｒの少なくとも一部分が他の部分に対して変位動作可能に設けられ、当該一部分の相対位置を変化させることで、左手による右操作部材８１２Ｒの操作を一時的に許容可能にする構成としてもよい。例えば、左壁８１４Ｌが他の壁とは別部材によって移動可能に設けられ、左壁８１４Ｌが前後方向や上下方向に移動することで、右入力レバー８１０Ｒの左側に開口が形成されるようにし、左手による右入力レバー８１０Ｒを握る操作を一時的に可能にしたり困難にしたりする構成としてもよい。また、右被覆壁８１３Ｒに代えて、右入力レバー８１０Ｒとは別体であり、前ブロック１０２に設けられる移動可能な部材が、右操作部材８１２Ｒの左方側や前方側を覆うように移動してきて、左手で右操作部材８１２Ｒを握る操作を制限する構成としてもよい。また、右入力レバー８１０Ｒに設けられる右被覆壁８１３Ｒのすべてを設ける必要はなく、右被覆壁８１３Ｒを構成する壁の少なくとも一部（例えば、下壁８１４Ｄや後壁８１４Ｂ）を設けない構成としてもよい。また、右入力レバー８１０Ｒが前ブロック１０２の右端に設けられた構成としているが、この構成に限らず、

前ブロック１０２の中央側や左側にレバーを設ける構成としてしてもよく、この構成の場合であっても、右側に開口した部分に指先を差し込んで操作部材を操作させる構成とするなど、左手では操作できない又は操作し難い形状の入力レバーを採用することが好ましい。

【０４４３】

右入力レバー８１０Ｒは、前ブロック１０２の基枠２０１に設けられた支持機構によって移動可能に支持されている。また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作は、右入力レバー８１０Ｒの移動が右レバー移動規制装置８０４Ｒによって規制されている場合に行えるように構成される。

【０４４４】

ここで、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、右入力レバー８１０Ｒを用いる片手参加型の演出として実行される片手参加型の殻割りミッション演出の推移について説明する。図２８は、確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図２８において、ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０４４５】

図２９は、確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図である。図２９（Ａ）は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通である殻割り演出の実行中（図２８の時刻ｔｃ３直後）を示し、図２９（Ｂ）は、殻割り演出に引き続き実行される宝出現演出の実行中（図２８の時刻ｔｃ８直後）を示す。また、図２９（Ｃ）は、時短予定の特別遊技状態において殻割り演出に引き続き実行される殻割れず演出の実行中（図２８の時刻ｔｄ８直後）を示し、図２９（Ｄ）は、殻割り演出に引き続き実行されるＶ出現演出中（図２８の時刻ｔｃ８直後）を示す。

【０４４６】

以下においては、図２８に示す片手参加型の殻割りミッション演出の制御において、図２６に示す殻割りミッション演出の制御との相違部分についてのみ説明する。以下において、図２６に示す殻割りミッション演出を、片手参加型の殻割りミッション演出と明確に区別するため、非参加型の殻割りミッション演出とも称す。なお、参加型の殻割りミッション演出と、非参加型の殻割りミッション演出とは、遊技者が、いずれの演出を実行するかを予め選択可能に構成してもよく、例えば、遊技の実行を待機するデモ画面の表示中において選択操作を可能としてもよいし、パチンコ機１００の副制御基板９４０における抽選によっていずれの演出を実行するかを選択してもよく、参加型の演出が複数種類設定されている場合においても、予め選択可能としてもよいし、抽選で演出の内容が選択されるようにしてもよい。

【０４４７】

片手参加型の殻割りミッションと非参加型の殻割りミッションとの主な相違部分は、以下の３つである。第１に、片手参加型の殻割りミッション演出の制御においては、殻割り演出が実行される期間（時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８：図２６に示す場合と同一の期間）の少なくとも一部に、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付ける有効期間ＴＬが設定される。以下において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが設定される殻割り演出を、片手参加型の殻割り演出とも称す。第２に、片手参加型の殻割りミッション演出の制御においては、第１ラウンドが開始される前のオープニング演出（ＯＰ演出）が実行される期間（時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２：図２６に示す場合と同一の期間）に、装飾図柄表示装置４７９において、遊技者の操作（例えば、右入力レバー８１０Ｒを握る操作や発射ハンドル２５２を回転させる操作）に関する各種の情報（以下において、入力操作関連情報とも称す）が表示される。また、第３に、片手参加型の殻割り演出が実行される期間において、左可動部材１０と右可動部材２０とが、副制御基板９４０によ

って制御される規定の動作ではなく、遊技者による右入力レバー８１０Ｒを握る操作に応じて動作する。以下において、片手参加型の殻割り演出において遊技者が右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行う場合には、発射操作装置２５０から右手を離して、右手で右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行うものとして説明する。

【０４４８】

確変予定の特別遊技状態が開始される時刻ｔｃ１であって、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬよりも前において、オープニング演出（図２８のＯＰ演出）が実行され、装飾図柄表示装置４７９に、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の準備として、入力操作関連情報の一種であり、右入力レバー８１０Ｒを掴む動作を指示する操作準備指示情報（例えば、「右入力レバーを掴め」との文字情報）が表示される。なお、操作準備指示情報は、文字情報である構成であるが、この構成に限らず、これに代えて、又は、これに加えて、右入力レバー８１０Ｒの掴み方や右操作部材８１２Ｒの動き方などにより、右入力レバー８１０Ｒの操作方法を画像情報として表示する構成としてもよいし、音声により操作方法を出力する構成としてもよい。また、操作準備指示情報を出力する構成は必須の構成ではなく、省略してもよい。

【０４４９】

また、オープニング演出が開始される時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、図示しないが、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬの開始タイミングを示唆する開始示唆情報（例えば、数字のカウントダウン表示やメーターの減少表示）が表示される。なお、開始示唆情報についても、文字表示、画像表示、音声のいずれか又は、組合せを出力してもよいし、開始示唆情報を出力する構成を省略してもよい。

【０４５０】

また、オープニング演出が開始される時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、操作指示演出において、遊技球を打ち出さなくてもよいことを遊技者に知らせる発射不要情報（「球の打ち出しは不要だよ！」との文字情報：図２９（Ａ）参照）が表示される。これにより、遊技者は、発射操作装置２５０から手を離してもよいことを知ることができ、発射操作装置２５０を握っている右手を戸惑うことなく右入力レバー８１０Ｒに移動させ、右入力レバー８１０Ｒを右手で掴むことができる。発射不要情報は、操作指示演出に引き続き実行される殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８まで継続して表示される。なお、発射不要情報についても、文字表示、画像表示、音声のいずれか又は、組合せを出力してもよいし、発射不要情報を出力する構成を省略してもよい。

【０４５１】

また、オープニング演出に引き続き片手参加型の殻割り演出が開始される時刻ｔｃ２に、装飾図柄表示装置４７９において、操作準備指示情報に代えて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を指示する右握り操作指示情報４８４Ｓ（例えば、「右入力レバー連続で握れ」との文言：図２９（Ａ）参照）が表示される。右握り操作指示情報４８４Ｓは、オープニング演出に引き続き実行される片手参加型の殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８まで継続して表示される。なお、右握り操作指示情報４８４Ｓは、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、右操作部材８１２Ｒが連続して動作している状態や右入力レバー８１０Ｒを右手で連続して握る状態を示す画像などにより、右入力レバー８１０Ｒの操作方法を画像で表示する構成としてもよく、音声出力をしてもよく、省略してもよい。

【０４５２】

オープニング演出に引き続き実行される片手参加型の殻割り演出中の時刻ｔｅ１に、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬであるか右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付けない期間であるかを識別する右握り操作有効フラグがオン状態となる。右握り操作有効フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。右握り操作有効フラグがオン状態である期間において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づき、右握り操作検出スイッチによって右操作部材８１２Ｒの移動が検出された場合、副制御基板９４０は、当該検出を有効なものと判断して受け付ける。一方、右握り操作有効フラグがオフ状態である期間においては、右握り操作検出スイッチによって右操作部材８

１２Ｒの移動が検出されたとしても、副制御基板９４０は当該検出を無効なものと判断して受け付けない。

【０４５３】

右握り操作有効フラグがオン状態となると、副制御基板９４０の演出タイマに、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬの長さに対応する値が初期設定される。右握り操作有効フラグは、殻割り演出が実行される期間に亘ってオン状態に維持され、殻割り演出の終了時（時刻ｔｃ８）であって第１ラウンドが開始（時刻ｔ１）された後に、オフ状態となる。

【０４５４】

ここで、右入力レバー８１０Ｒは、装飾図柄表示装置４７９（操作可能表示手段）によって右握り操作指示情報４８４Ｓ（図２９（Ａ）参照：所定の操作情報）が表示された場合に、手で握る操作（所定の入力操作）を実行可能に構成されている。そして、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効に受け付ける有効期間ＴＬの開始と同時又は開始の前に、装飾図柄表示装置４７９によって、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を遊技者に指示する右握り操作指示情報４８４Ｓが表示される。また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬは、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの少なくとも一部を含む期間に設定されている。このため、遊技者が発射操作装置２５０に対する発射操作を止めて右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行う場合には、たとえ上進入規制機構４５４（図２９（Ａ）参照）による球噛みに起因する球噛み連鎖通過が発生したとしても、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間に、上進入規制機構４５４の設置箇所に到達し、振分機構４３７側に進行してしまう遊技球の個数を減らす又は無くすことができる。

【０４５５】

また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬは、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始まで期間において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬ外である時間（以下において、無効時間とも称す）が、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間に規定数を乗じた時間未満となる長さとなるように設定されることが好ましく、無効時間が、発射間隔に相当する時間に規定数より２以上小さい数を乗じた時間未満となる長さとなるように設定されることが更に好ましい。第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までにおける右入力レバー８１０Ｒを握る操作の無効時間が短くなるにつれて、球噛み連鎖通過が発生したとしても振分機構４３７側に進行する遊技球の個数を減らすことができ、無効時間が発射間隔に相当する時間に規定数より２以上小さい数を乗じた時間未満に設定した場合には、球噛み連鎖通過により進行した遊技球の個数が規定数まで到達してしまうことをほぼ確実に防止できる。

【０４５６】

第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間（時刻ｔ１～時刻ｔ４：概ね９．０秒）において右握り操作有効フラグがオフ状態である時間（右入力レバー８１０Ｒを握る操作の無効時間）は、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間（例えば、０．６秒）に規定数（例えば、１０個）を乗じた時間（例えば、６．０秒）よりも十分に短い時間（例えば、２．５秒）となるように、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬの終端は設定されている。このため、進入可能期間が開始される前に、たとえ遊技球の球噛み連鎖通過が発生したとしても、規定数以上の遊技球が案内通路４９４に進入して上大入賞スイッチ４４４で検出されてしまうことを防止できる。

【０４５７】

また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが終了してから上進入規制機構４５４の１回目の進行可能状態が終了（概ね時刻ｔ５）するまでの時間が、遊技領域４０９に向けて発射された遊技球が上進入規制機構４５４の設置箇所に到達するまでの平均的な時間（例えば、２．０秒：以下において、上進入規制機構４５４への平均到達時間とも称す）よりも長くなるように、有効期間ＴＬ（例えば、２．５秒）の終端は設定されている。このため、有効期間ＴＬの直後に発射された遊技球を、上進入規制機構４５４が１回目の進行可能状態である期間内に上進入規制機構４５４に到達させることが可能となり、

有効期間ＴＬに亘り遊技球の発射が停止されたとしても、遊技者に不利益を与えることを防止できる。

【０４５８】

また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが終了してから進入可能期間が開始されるまでの時間が、上進入規制機構４５４への平均到達時間に、案内通路４９４に対する平均進行時間（例えば、１．５秒）を加えた時間（例えば、３．５秒）よりも短くなるように、有効期間ＴＬの終端は設定されている。このため、有効期間ＴＬが終了した後に遊技者が遊技球の発射を再開したとしても、有効期間ＴＬの直後に発射され、案内通路４９４に進入した遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させることが可能となり、有効期間ＴＬに亘り遊技球の発射が停止されたとしても、遊技者に不利益を与えることを防止できる。

【０４５９】

なお、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬは第１ラウンドの開始前に開始される構成であるが、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間は、第１ラウンドの開始後に開始される構成としてもよい。この場合には、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間において、有効期間ＴＬの前後で右握り操作有効フラグがオフ状態である時間の総和が、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間に規定数を乗じた時間より短くなるように、有効期間ＴＬの始端や終端が設定されていることが好ましい。

【０４６０】

右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬにおいて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作が行われ、右握り操作検出スイッチがオン状態となると（例えば、時刻ｔｅ４）、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。また、回転駆動モータは、時刻ｔｅ４から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｅ５に逆方向の回転に切り替わり、更に、時刻ｔｅ５から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｅ６に停止する。時刻ｔｅ４から時刻ｔｅ６の回転駆動モータの動作によって、左可動部材１０と右可動部材２０とは、図２９（Ａ）に示す宝卵４８２を挟む姿勢から宝卵４８２を圧迫する姿勢（図２６（Ｂ）参照）へ変化した後に、宝卵４８２を挟む姿勢に戻る。時刻ｔｅ４から時刻ｔｅ６の動作は、右握り操作検出スイッチがオン状態となるたびに実行される（図２８においては９回動作する場合が示されている）。

【０４６１】

右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬにおいて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作が所定の回数（例えば、６回）以上、右握り操作検出スイッチで検出された場合に、片手参加型の殻割り演出に引き続き宝出現演出が実行される。一方、有効期間ＴＬにおいて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行わない、又は、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行うもの所定の回数未満しか行わない場合には、装飾図柄表示装置４７９において、片手参加型の殻割り演出に引き続き、図２９（Ｄ）に示すように、進入可能期間の発生を前もって告知するＶ前告知情報４８６（図２９（Ｄ）のＶ球）が宝卵４８２から出現する表示が行われるＶ出現演出が実行される。

【０４６２】

なお、有効期間ＴＬにおける右入力レバー８１０Ｒを握る操作が所定の回数以上行われたことを条件として、殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成としているが、この構成に限らず、有効期間ＴＬを分割した複数の分割期間（例えば、１秒ごとの９つの期間）を設け、各判定期間において右入力レバー８１０Ｒを握る操作が少なくとも１回行われたことを条件として、殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成とすることが好ましい。この好ましい構成の場合には、長時間（有効期間ＴＬの全体）に亘って、連続して右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行うように、遊技者を誘導することが可能になる。このため、たとえ球噛み連鎖通過が発生したとしても、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までに上大入賞スイッチ４４４で検出される遊技球の個数を減少させる効果を、有効期間ＴＬの一部又は全部で右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行されない場合に比べて向上さ

せることができる。

【０４６３】

片手参加型の殻割り演出に引き続き実行される宝出現演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）において、回転駆動モータは、順方向の回転をし、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫する姿勢をとる（時刻ｔｅ１４）。装飾図柄表示装置４７９には、宝卵４８２が圧迫された表示が行われ、その後に、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能状態が開始されることを遊技者に知らせる情報であり、かつ、現在設定されている確率状態を推測可能な情報である図２９（Ｂ）に示すような宝４８３が宝卵４８２から出現する表示が行われる。

【０４６４】

次に、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンド（確変予定の特別遊技状態における特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドに対応するラウンド）において、右入力レバー８１０Ｒを用いる片手参加型の演出として実行される片手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図２９（Ｃ）と共に、図３０を参照して説明する。図３０は、時短予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。

【０４６５】

図３０に示すように、オープニング演出（ＯＰ演出）が実行される時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ２においては、図２８に示す確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２と同様（同一）の表示演出の制御が行われる。また、片手参加型の殻割り演出が実行される時刻ｔｄ２～時刻ｔｄ８において、図２８に示す確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８と同様（同一）の表示演出の制御が行われる。

【０４６６】

片手参加型の殻割り演出において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが設けられ、その有効期間ＴＬにおいて遊技者は、確変予定の場合と同様に右入力レバー８１０Ｒを握る操作をすることができる。時短予定の特別遊技状態においては、片手参加型の殻割り演出の後に引き続き、殻割れず演出が実行される。殻割れず演出において、図２９（Ｃ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９に、宝卵４８２が割れずに下方へ移動する表示が行われる。すなわち、殻割れず演出では、図２９（Ｂ）に示すような宝４８３が出現しない表示が行われる。

【０４６７】

次に、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドで実行される片手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加しない場合に対する片手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図２９（Ｄ）と共に、図３１を参照して説明する。図３１は、確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３１において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。以下において、図２８に示す片手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０４６８】

殻割り演出中であって右握り操作有効フラグがオン状態である期間（右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬ）において、右入力レバー８１０Ｒが操作されないために、回転駆動モータは停止された状態に維持される。

【０４６９】

殻割り演出に引き続き、宝出現演出に代えて、装飾図柄表示装置４７９に宝卵４８２からＶ前告知情報４８６が出現する表示が行われるＶ出現演出が実行される（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）。Ｖ前告知情報４８６の出現は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状態が開始されることを遊技者に知らせる情報ではあるが、現在設定されている確率状態を推測可能な情報ではない。

【０４７０】

確変予定の特別遊技状態において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作によって参加型の演出としての殻割りミッション演出（具体的には、殻割り演出）に参加した場合には、現在設定されている確率状態を推測可能な情報が与えられる（宝４８３の出現）が、殻割りミッション演出に参加しない場合には、現在設定されている確率状態を推測可能な情報は与えられない。現在設定されている確率状態は遊技の勝敗に関与するため多くの遊技者にとって関心事であるため、確率状態を推測可能な情報が与えられる可能性がある参加型の演出には、遊技の勝敗に関与しない情報（プレミアム演出を発生させるといった特典を得るためのポイント）が与えられる参加型の演出の場合に比べて多くの遊技者を演出に参加させることが可能になる。なお、必ずしも参加型の演出に参加しない場合に、確率状態を推測可能な情報を表示しない構成とする必要はなく、参加した場合の方が参加しない場合より高確率で確率状態を推測可能な情報を表示する構成とし、参加しない場合においても確率状態を推測可能な情報を表示してもよく、参加した場合においても一定の確率で確率状態を推測不能なＶ前告知情報４８６を表示するようにしてもよい。

【０４７１】

以上で説明したパチンコ機１００であれば、参加型の演出を実行することで右入力レバー８１０Ｒを握る操作を遊技者に促すことができ、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間の少なくとも一部において、発射操作装置２５０（発射ハンドル２５２）を操作している右手を右入力レバー８１０Ｒへ移動し遊技球の発射を停止するように遊技者を誘導することが可能になる。これにより、第１ラウンドの実行中であって進入可能期間となる前に、規定数以上の遊技球が振分機構４３７側へ進行してしまい、確変予定の特別遊技状態が発生したにも関わらず、確変遊技状態に移行させられなくなったといった事態の発生を抑制可能となる。

【０４７２】

また、右入力レバー８１０Ｒを左手では操作し難い形状とすることで、発射操作装置２５０を操作する右手によって右入力レバー８１０Ｒを操作させ易くでき、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間の少なくとも一部における遊技球の発射の停止を促進することができる。

【０４７３】

＜特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能なラウンドの両手参加型の演出＞

次に、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入可能なラウンドにおいて、好適な演出を実行可能な構成について、図５と共に、図３２～図３７を参照して説明する。特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能なラウンドで実行される演出の一種として、右入力操作装置８０１Ｒと、右入力操作装置８０１Ｒよりも左側に設けられる後述の左入力操作装置８０１Ｌとを、遊技者が両手で操作することで演出に参加可能な両手参加型の演出が実行される。

【０４７４】

以下において、両手参加型の演出としての両手参加型の殻割りミッション演出の推移の説明に先立ち、両手参加型の殻割りミッション演出で用いる右入力操作装置８０１Ｒや左入力操作装置８０１Ｌについて説明する。図３２は、図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により右入力操作装置８０１Ｒ及び左入力操作装置８０１Ｌの配置及び構造を模式的に示す断面図である。

【０４７５】

右入力操作装置８０１Ｒは、遊技球が流下する遊技領域４０９（右流下領域４０９Ｒ）や装飾図柄表示装置４７９の前側に位置するように設けられている。具体的には、パチンコ機１００は、右入力レバー８１０Ｒを移動可能に支持する右支持機構８０２Ｒを備え、右入力操作装置８０１Ｒの一部をなす右入力レバー８１０Ｒが、図５に示すように、前ブロック１０２の右端に位置する右端配置（実線で示す配置）と、前ブロック１０２の中央側に位置する中央配置（一点鎖線で示す配置）との間で移動可能である。このため、右入力レバー８１０Ｒは、右操作部材８１２Ｒを握る操作により情報を入力する装置として機能すると共に、遊技領域４０９の前側や装飾図柄表示装置４７９の前側における右入力レバー８１０Ｒを移動させる操作により情報を入力する装置として、更に、遊技領域４０９

の前側や装飾図柄表示装置４７９の前側において右入力レバー８１０Ｒ自体が移動することにより演出を実行する装置としても機能する。

【０４７６】

右入力レバー８１０Ｒは、右端配置において、遊技領域４０９の一部である右流下領域４０９Ｒを流下する遊技球を流下位置に寄らずに視認できるように位置している。また、右入力レバー８１０Ｒは、中央配置において、装飾図柄表示装置４７９の前側に位置する。このため、右入力レバー８１０Ｒを装飾図柄表示装置４７９の前側において移動することができ、装飾図柄表示装置４７９における演出よりも目立つ演出や迫力のある演出を実行することが可能になる。

【０４７７】

また、右入力レバー８１０Ｒは、右端配置と中央配置との間の移動において、装飾図柄表示装置４７９の前側や右流下領域４０９Ｒの前側（２点鎖線で示す配置）に配置される状態をとる。このため、装飾図柄表示装置４７９における演出や、遊技盤４００に設けられた左可動部材１０や右可動部材２０等による演出などの遊技盤４００における演出よりも目立つ演出や迫力のある演出を、右入力レバー８１０Ｒによって実行することが可能になる。

【０４７８】

また、右入力レバー８１０Ｒは、装飾図柄表示装置４７９や遊技領域４０９の前側に移動した位置で操作可能である。このため、装飾図柄表示装置４７９や遊技領域４０９における演出よりも目立つ位置で、右入力レバー８１０Ｒの操作を実行することが可能になる。

【０４７９】

また、パチンコ機１００は、図５に示すように、右入力操作装置８０１Ｒよりも左側に設けられた左入力操作装置８０１Ｌを備えている。左入力操作装置８０１Ｌは、遊技球が流下する遊技領域４０９や装飾図柄表示装置４７９の前側に位置するように設けられた左入力レバー８１０Ｌを備えている。

【０４８０】

具体的には、左入力操作装置８０１Ｌは、図５に示すように、発射操作装置２５０（発射ハンドル２５２）の設置側と反対側の前ブロック１０２の左端において、前ブロック１０２の前方側（遊技者側）に突出するように設けられた左入力レバー８１０Ｌと、左入力レバー８１０Ｌを移動可能に支持する左支持機構８０２Ｌとを備えている。

【０４８１】

左入力レバー８１０Ｌは、図５に示すように、右入力レバー８１０Ｒと左右対称な形状であり、右握り壁８１１Ｒと同様の左握り壁８１１Ｌと、右操作部材８１２Ｒと同様の左操作部材８１２Ｌと、右被覆壁８１３Ｒと同様の左被覆壁８１３Ｌを備えている。また、左支持機構８０２Ｌも、図５に示すように、右支持機構８０２Ｒと左右対称な形状であり、左入力レバー８１０Ｌは、前ブロック１０２の左端に位置する左端配置（実線で示す配置）と、前ブロック１０２の中央側であって装飾図柄表示装置４７９の前側に位置する中央配置（一点鎖線で示す配置）との間で移動可能である。

【０４８２】

左入力レバー８１０Ｌは、左端配置と中央配置との間の移動において、遊技領域４０９の一部である左流下領域４０９Ｌの前側に配置される状態をとる。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方を中央配置に移動させる操作に基づく動作によって、装飾図柄表示装置４７９や遊技盤４００における演出よりも目立つ演出や迫力のある演出を実行することが可能になる。

【０４８３】

また、左入力レバー８１０Ｌは、装飾図柄表示装置４７９や左流下領域４０９Ｌ（遊技領域４０９）の前側に移動した位置で操作可能である。このため、装飾図柄表示装置４７９や遊技領域４０９における演出よりも目立つ位置で、左入力レバー８１０Ｌの操作を実行することが可能になる。

【０４８４】
なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、装飾図柄表示装置４７９の前側に配置された場合に、正面視で左入力レバー８１０Ｌの一部や右入力レバー８１０Ｒの一部が装飾図柄表示装置４７９と重なる構成であるが、この構成に限らず、正面視で左入力レバー８１０Ｌの全体や右入力レバー８１０Ｒの全体が装飾図柄表示装置４７９と重なる構成としてもよい。また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが装飾図柄表示装置４７９の前側に配置される中央配置をとる場合に、正面視で左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの全体によって装飾図柄表示装置４７９の一部が覆われる構成であるが、この構成に限らず、正面視で左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの全体によって装飾図柄表示装置４７９の全体が覆われる構成としてもよい。

【０４８５】
また、右入力レバー８１０Ｒは、遊技領域４０９と装飾図柄表示装置４７９との双方の前側に配置可能に設けられる構成であるが、この構成に限らず、遊技領域４０９や装飾図柄表示装置４７９の一方の前側に配置可能に設けられる構成としてもよい。これは、左入力レバー８１０Ｌについても同様である。

【０４８６】
また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が、遊技領域４０９の前側に配置可能に設けられる構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一方が遊技領域４０９の前側に配置可能に設けられる構成としてもよい。また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が、装飾図柄表示装置４７９の前側に配置可能に設けられる構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一方が装飾図柄表示装置４７９の前側に配置可能に設けられる構成としてもよい。

【０４８７】
右入力レバー８１０Ｒを移動可能に支持する右支持機構８０２Ｒは、右入力レバー８１０Ｒが取り付けられる支持台（以下において、右支持台８２０Ｒとも称す）を備えている。右支持台８２０Ｒは、上下方向に連続する垂直部分と、垂直部分の下端から前方側に連続する水平部分とを有する側面視でＬ字形状をなす形状であり、水平部分で右入力レバー８１０Ｒの下端を支持する。

【０４８８】
また、右支持機構８０２Ｒは、前ブロック１０２の基枠２０１の右上隅部分に固定された固定回転軸（以下において、右外側固定回転軸８２１Ｒとも称す）と、右支持台８２０Ｒの右端側の中央部分に固定された可動回転軸（以下において、右外側可動回転軸８２２Ｒ）と、右外側固定回転軸８２１Ｒと右外側可動回転軸８２２Ｒとを連結する支持腕（以下において、右外側支持腕８２３Ｒとも称す）とを備えている。

【０４８９】
また、右支持機構８０２Ｒは、前ブロック１０２の基枠２０１において右外側固定回転軸８２１Ｒの左上側に固定された固定回転軸（以下において、右内側固定回転軸８２４Ｒとも称す）と、右支持台８２０Ｒの左端の上側部分に固定された可動回転軸（以下において、右内側可動回転軸８２５Ｒ）と、右内側固定回転軸８２４Ｒと右内側可動回転軸８２５Ｒとを連結する支持腕（以下において、右内側支持腕８２６Ｒとも称す）とを備えている。

【０４９０】
右外側固定回転軸８２１Ｒに対する右内側固定回転軸８２４Ｒの位置と、右外側可動回転軸８２２Ｒに対する右内側可動回転軸８２５Ｒの位置とは、相対的に同一の位置であり、右外側支持腕８２３Ｒと右内側支持腕８２６Ｒとは、同一の長さである。すなわち、右支持機構８０２Ｒは、平行リンク機構を形成する。このため、右支持台８２０Ｒに設けられることで右支持機構８０２Ｒに支持された右入力レバー８１０Ｒは、右端配置と中央配置との間の移動において、回転することなく姿勢を一定に保ちながら移動する。したがって、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを握る操作する場合と同様に右入力レバー８１０Ｒを

掴んでいたとしても手首を捻ったりすることなく、右入力レバー８１０Ｒを円滑に移動させることができる。

【０４９１】

左支持機構８０２Ｌは、右支持機構８０２Ｒと左右対称な形状であるため、左支持台２２０Ｌ（右支持台２２０Ｒに相当）と、左外側固定回転軸８２１Ｌ（右外側固定回転軸８２１Ｒに相当）と、左外側可動回転軸８２２Ｌ（右外側可動回転軸８２２Ｒに相当）と、左外側支持腕８２３Ｌ（右外側支持腕８２３Ｒに相当）と、左内側固定回転軸８２４Ｌ（右内側固定回転軸８２４Ｒに相当）と、左内側可動回転軸８２５Ｌ（右内側可動回転軸８２５Ｒに相当）と、左内側支持腕８２６Ｌ（右内側支持腕８２６Ｒに相当）とを備え、平行リンク機構を形成している。このため、右入力レバー８１０Ｒの場合と同様に、左入力レバー８１０Ｌについても、左入力レバー８１０Ｌの姿勢を変化させることなく、移動操作を円滑に行うことができる。なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、平行リンク機構を用いて姿勢が変化することなく移動する構成であるが、この構成に限らず、平行リンク機構を用いることなく姿勢が変化しないで移動する構成としてもよいし、平行リンク機構を用いないで姿勢が変化しながら移動する構成としてもよい。

【０４９２】

左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとり、右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとる場合に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、所定の間隔（例えば、４０ｃｍ以上：指先を最大限開いた状態における一般成人男性の親指の先から中指の先までの長さ以上の長さ）を隔てて位置している。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が片手で操作されることを防止できる。

【０４９３】

左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが中央配置をとる場合、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとがほぼ隙間なく配置される。このため、左入力レバー８１０Ｌが装飾図柄表示装置４７９を覆う領域と、右入力レバー８１０Ｒが装飾図柄表示装置４７９を覆う領域とが連続した領域となり、装飾図柄表示装置４７９における連続した広い領域を覆うことができる。

【０４９４】

右入力操作装置８０１Ｒは、右外側固定回転軸８２１Ｒを中心として右外側支持腕８２３Ｒを回転させることで、右入力レバー８１０Ｒを移動させる右レバー回転駆動モータ８３１Ｒを備えている。右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、双方向に回転可能であり、所定の方向に回転することで、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側から中央配置側に移動させることができ、また、所定の方向とは逆の方向に回転することで、右入力レバー８１０Ｒを中央配置側から右端配置側に移動させることができる。以下において、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側から中央配置側に移動させる右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの回転方向（正面視で右回転）を順方向とも称し、その逆を逆方向とも称す。

【０４９５】

左入力操作装置８０１Ｌは、左外側固定回転軸８２１Ｌを中心として左外側支持腕８２３Ｌを回転させることで、左入力レバー８１０Ｌを移動させる左レバー回転駆動モータ８３１Ｌを備えている。左レバー回転駆動モータ８３１Ｌは、双方向に回転可能であり、所定の方向に回転することで、左入力レバー８１０Ｌを左端配置側から中央配置側に移動させることができ、また、順方向とは逆の方向に回転することで、左入力レバー８１０Ｌを中央配置側から右端配置側に移動させることができる。以下において、左入力レバー８１０Ｌを右端配置側から中央配置側に移動させる左レバー回転駆動モータ８３１Ｌの回転方向（正面視で左回転）を順方向とも称し、その逆を逆方向とも称す。

【０４９６】

右入力操作装置８０１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作に基づく右入力レバー８１０Ｒの右端配置から中央配置側への移動を検出する右連結操作検出スイッチ８３８Ｒを備えている。具体的には、右入力操作装置８０１Ｒは、右連結操作検出スイッチ８３８Ｒとして、右入力レバー８１０Ｒが右端配置である場合に、右外

側支持腕８２３Ｒに接触してオン状態をとり、右入力レバー８１０Ｒが右端配置から中央配置側へ移動することで、右外側支持腕８２３Ｒから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０４９７】

左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌの左端配置から中央配置側への移動を検出する左連結操作検出スイッチ８３８Ｌを備えている。具体的には、左入力操作装置８０１Ｌは、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌとして、左入力レバー８１０Ｌが左端配置である場合に、左外側支持腕８２３Ｌに接触してオン状態をとり、左入力レバー８１０Ｌが左端配置から中央配置側へ移動することで、左外側支持腕８２３Ｌから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０４９８】

右入力操作装置８０１Ｒは、右入力レバー８１０Ｒの右端配置側から中央配置への移動を検出する右連結状態検出スイッチ８３９Ｒを備えている。具体的には、右入力操作装置８０１Ｒは、右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとして、右入力レバー８１０Ｒが中央配置に移動することで、右外側支持腕８２３Ｒに接触してオン状態をとり、右入力レバー８１０Ｒが中央配置に移動するまでは、右外側支持腕８２３Ｒから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０４９９】

左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌの右端配置側から中央配置への移動を検出する左連結状態検出スイッチ８３９Ｌを備えている。具体的には、左入力操作装置８０１Ｌは、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌとして、左入力レバー８１０Ｌが中央配置に移動することで、左外側支持腕８２３Ｌに接触してオン状態をとり、左入力レバー８１０Ｌが中央配置に移動するまでは、左外側支持腕８２３Ｌから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０５００】

右入力操作装置８０１Ｒは、右入力レバー８１０Ｒの移動を規制する右レバー移動規制装置８０４Ｒを備えている。具体的には、右レバー移動規制装置８０４Ｒは、前後方向に移動可能な右レバー規制部材８４１Ｒを備えている。右レバー規制部材８４１Ｒは、右支持台８２０Ｒの垂直部分に形成された陥没穴（図示せず）に挿入され、右支持台８２０Ｒの移動を制限することで、右入力レバー８１０Ｒの右端配置からの移動を規制する規制位置（図２７（Ａ）参照）と、陥没穴から抜け出し、右入力レバー８１０Ｒの右端配置からの移動を許容する許容位置（図３２（Ａ））とをとる。また、右レバー移動規制装置８０４Ｒは、右レバー規制部材８４１Ｒを駆動する移動駆動ソレノイド（図示せず）を備えている。右レバー移動駆動ソレノイドの動作は、副制御基板９４０によって制御される。

【０５０１】

左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌの左端配置からの移動を規制する左レバー移動規制装置８０４Ｌを備えている。具体的には、左レバー移動規制装置８０４Ｌは、右レバー移動規制装置８０４Ｒと同一の構造であり、右レバー規制部材８４１Ｒと同様の左レバー規制部材８４１Ｌと、右レバー移動駆動ソレノイドと同様の左レバー移動駆動ソレノイド（図示せず）を備えている。

【０５０２】

左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒには、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結可能な装置を備えている。具体的には、右入力レバー８１０Ｒには、右被覆壁８１３Ｒの左端において上下に離間して配置された上側電磁石８１８Ｒと下側電磁石８１９Ｒとが設けられている。また、左入力レバー８１０Ｌには、左被覆壁８１３Ｌの右端において上下に離間する上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとが設けられている。

【０５０３】

左入力レバー８１０Ｌの上側電磁石８１８Ｌは、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置である場合に、右入力レバー８１０Ｒの上側電磁石８１８Ｒと対向

する位置に配置され、また、左入力レバー８１０Ｌの下側電磁石８１９Ｌは、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置である場合に、右入力レバー８１０Ｒの下側電磁石８１９Ｒと対向する位置に配置される。このため、例えば、上側電磁石８１８Ｌの右側がＮ極となり、上側電磁石８１８Ｒの左側がＳ極となるように、上側電磁石８１８Ｌと上側電磁石８１８Ｒとが励磁されることで、図３２（Ｃ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを引き付けて連結し、連結された状態で維持することが可能になる。一方、例えば、上側電磁石８１８Ｌの右側がＮ極となり、上側電磁石８１８Ｒの左側もＮ極となるように、上側電磁石８１８Ｌと上側電磁石８１８Ｒとが励磁されることで、図３１（Ｂ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを反発させ、離間した状態で維持することが可能になる。

【０５０４】

上側電磁石８１８Ｌ、下側電磁石８１９Ｌ、上側電磁石８１８Ｒ及び下側電磁石８１９Ｒの励磁は、副制御基板９４０によって制御される。

【０５０５】

ここで、確変予定の特別遊技状態において特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となる第１ラウンドで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを用いる両手参加型の演出として実行される両手参加型の殻割りミッション演出の推移について説明する。両手参加型の殻割りミッション演出において、装飾図柄表示装置４７９に、画像による表示演出に加えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させる操作を指示する情報や、操作の準備や終了を指示する情報や、発射ハンドル２５２の回転操作を指示する情報など、遊技者による入力操作に関連する入力操作関連情報が表示される。また、両手参加型の殻割りミッション演出において、遊技者は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通で実行される殻割り演出の一部の期間で演出に参加することができる。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出における殻割り演出を、両手参加型の殻割り演出とも称す。

【０５０６】

図３３は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（殻割りミッション演出）の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３３において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出の制御において、図２８に示す片手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加する場合の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０５０７】

また、図３４は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図である。図３４（Ａ）は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通で実行される両手参加型の殻割り演出の開始直後（図３３の時刻ｔｆ１）を示し、図３４（Ｂ）は、殻割り演出中（図３２の時刻ｔｆ４の直後）を示し、図３４（Ｃ）は、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出の開始直後（図２５の時刻ｔｆ１６）を示し、図３４（Ｄ）は、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出中（図２５の時刻ｔｆ１８直後）を示す。

【０５０８】

確変予定の特別遊技状態が開始される時刻ｔｃ１に、図３３に示すように、装飾図柄表示装置４７９において、オープニング演出（ＯＰ演出）が開始されて、表示部４７９ａの中央の下端から上側に向かって宝卵４８２が出現する表示が開始される。また、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報として、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを操作する準備として左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを掴む動作を指示する操作準備指示情報が表示される。操作準備指示情報の表示は、オープニング演出が終了する時刻ｔｃ２まで継続する。操作準備指示情報は、表示を開始するタイ

ミングや表示を終了するタイミングを指定する時間情報と共に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶されている。

【０５０９】

オープニング演出に引き続き両手参加型の殻割り演出が開始される時刻ｔｃ２に、装飾図柄表示装置４７９において、操作準備指示情報に代えて、入力操作関連情報の一種であり、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを中央で連結させるように、両入力レバーを中央配置側に移動させる操作（以下において、連結操作とも称す）を指示する連結操作指示情報（例えば、図３４（Ａ）における「左右のレバーを連結して殻を割れ」との文字情報）が表示される。連結操作指示情報は、オープニング演出に引き続き実行される殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８まで継続して表示される。なお、連結操作指示情報８４Ｄは、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結する動作を示す画像や、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを両手で連結させる動作を示す画像などにより、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの操作方法を画像で表示する構成としてもよいし、音声により操作指示情報を出力する構成としてもよい。また、操作指示情報を出力する構成は必須の構成ではなく、省略してもよい。

【０５１０】

操作指示演出に引き続き実行される両手参加型の殻割り演出中の時刻ｔｆ１に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を受け付ける期間（以下において、連結操作の有効期間ＴＬとも称す）であるか連結操作を受け付けない期間であるかを識別する連結操作有効フラグがオン状態となる。連結操作有効フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。連結操作有効フラグがオン状態である期間において、連結操作に基づき左入力レバー８１０Ｌの左端端配置からの移動が左連結操作検出スイッチ８３８Ｌによって検出された場合に、また、右入力レバー８１０Ｒの右端配置からの移動が右連結操作検出スイッチ８３８Ｒによって検出された場合に、副制御基板９４０は、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌや右連結操作検出スイッチ８３８Ｒによる検出を有効なものと判断して受け付ける。一方、連結操作有効フラグがオフ状態である期間においては、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌや右連結操作検出スイッチ８３８Ｒによる検出を無効なものと判断して受け付けない。

【０５１１】

連結操作有効フラグがオン状態となると、副制御基板９４０の演出タイマ（図示せず）に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された連結操作の有効期間ＴＬの長さに対応する値が初期設定される。連結操作有効フラグは、両手参加型の殻割り演出の終了（時刻ｔｃ８）までオン状態に維持される。

【０５１２】

第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間（時刻ｔ１～時刻ｔ４：概ね９．０秒）において連結操作有効フラグがオフ状態である時間（連結操作の無効時間）は、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間（例えば、０．６秒）に規定数（例えば、１０個）を乗じた時間（例えば、６．０秒）よりも十分に短い時間（例えば、２．５秒）に設定される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作は両手で行う必要があり、その期間中は、発射操作装置２５０の発射操作は行えず、遊技球が発射されない。このため、例えば、上進入規制機構４５４により遊技球の球噛みが発生していたとしても、進入可能期間が開始される前に、規定数以上の遊技球が案内通路４９４に進入してしまうことを防止できる。

【０５１３】

また、連結操作有効フラグがオン状態となると、左入力レバー８１０Ｌの移動を規制する左レバー規制部材８４１Ｌを駆動する左レバー移動規制ソレノイドと、右入力レバー８１０Ｒの移動を規制する右レバー規制部材８４１Ｒを駆動する右レバー移動規制ソレノイドがオン状態となる。左レバー移動規制ソレノイドと右レバー移動規制ソレノイドとは、同じタイミングでオン状態やオフ状態へ移行するため、図３３において、それらのソレノ

イドを区別せずに移動規制ソレノイドとして示す。移動規制ソレノイドがオン状態となると左レバー規制部材８４１Ｌと右レバー規制部材８４１Ｒとが規制配置から許容配置に変化する。これにより、左入力レバー８１０Ｌを左端配置から中央配置へと変化させることが可能になり、また、右入力レバー８１０Ｒを右端配置から中央配置へと変化させることが可能になる。移動規制ソレノイドの動作は、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された移動規制ソレノイドをオン状態やオフ状態に移行するタイミングを指定する時間情報に基づいて制御される。移動規制ソレノイドは、連結操作の有効期間ＴＬの終了後の時刻ｔｆ１８にオフ状態となる。

【０５１４】

また、連結操作有効フラグがオン状態となると、左入力レバー８１０Ｌに設けられた上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとが、右側（右入力レバー８１０Ｒ側）がＮ極となるように励磁され、右入力レバー８１０Ｒに設けられた上側電磁石８１８Ｒと下側電磁石８１９Ｒとが、左側（左入力レバー８１０Ｌ側）がＮ極となるように励磁される。左入力レバー８１０Ｌに設けられた上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとは同一タイミングで同一極性に励磁されるため、それらの電磁石を区別せずに、図３３に示すように左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌとも称し、同様に、右入力レバー８１０Ｒに設けられた上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとを区別せずに、図３３に示すように右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとも称す。左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒが同極のＮ極に励磁（図３３におけるＮ極励磁）されると、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが近接する位置に移動したとしても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが反発し、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が阻止される（図３２（Ｂ）参照）。

【０５１５】

左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌに対しては、Ｎ極励磁のみが行われるが、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒに対しては、左側をＳ極とする励磁（図３３におけるＳ極励磁：時刻ｔｆ１６～時刻ｔｆ１７）も行われる。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌの状態を切り替えるタイミングを指定する時間情報が記憶され、副制御基板９４０のＲＡＭには、励磁状態とするのか非励磁状態とするのかを指定する左励磁情報（例えば、非励磁の場合は０、励磁の場合は１）が記憶されている。また、副制御基板９４０のＲＯＭには、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒの状態を切り替えるタイミングを指定する時間情報が記憶され、副制御基板９４０のＲＡＭには、Ｎ極励磁状態とするかＳ極励磁状態とするか非励磁状態とするかを指定する右励磁情報（非励磁の場合は０、Ｎ極励磁の場合は１、Ｓ極励磁の場合は２）が記憶されている。

【０５１６】

なお、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを逆極性で励磁することで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が阻止される構成であるが、この構成に限らず、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌ及び右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの少なくとも一方を逆方向（左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒ中央配置から離れる方向）に回転させる駆動力を発生させる制御を行うことで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が阻止される構成としてもよい。

【０５１７】

連結操作有効フラグがオン状態となった後、遊技者が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を開始すると（時刻ｔｆ４）、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒがオン状態となる。遊技者は左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを左右対称に移動させているとして、図３３においては、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌと右連結操作検出スイッチ８３８Ｒとを区別せず、連結操作検出スイッチとして示す。

【０５１８】

なお、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作が行われていることを判断する構成は、上記構成に限らず、例えば、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び左

連結操作検出スイッチ８３８Ｌの一方のみを設け、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び左連結操作検出スイッチ８３８Ｌの一方の検出状態に基づいて、副制御基板９４０で左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作が行われていると判断する構成としてもよい。

【０５１９】

左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態となると、図示しないが、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である積算時間が計測される。具体的には、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶された左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である積算時間を計測する積算時間カウンタに、規定の判定時間ＴＭ（例えば、６．０秒）に対応する値が初期設定される。積算時間カウンタは、連結操作有効フラグがオン状態であり、かつ、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である場合、所定の時間（例えば、２ｍｓ）ごとに１ずつ減算される。副制御基板９４０は、積算時間カウンタが０となることによって、遊技者によって連結操作が行われたと判断する。

【０５２０】

連結操作の有効期間ＴＬにおいて、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態となる時間が規定の判定時間ＴＭ以上となる時刻ｔｆ１５に、図示しない演出選択フラグがオン状態となる。演出選択フラグは、装飾図柄表示装置４７９において両手参加型の殻割り演出に引き続き実行される演出を指定する情報であり、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。これにより、演出選択フラグが殻割り演出の終了時にオン状態である場合には、装飾図柄表示装置４７９において、両手参加型の殻割り演出に引き続き、宝卵４８２が割れて宝４８３が出現する宝出現演出が実行される。一方、有効期間ＴＬにおいて連結操作が行われない、又は、連結操作は行われるものの規定の判定時間未満しか行われず、演出選択フラグが殻割り演出の終了時にオフ状態である場合には、詳細は後述するが、装飾図柄表示装置４７９において、両手参加型の殻割り演出に引き続き、宝卵４８２が割れず宝４８３が出現しない殻割れず演出が実行される。

【０５２１】

なお、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態となる時間が規定の判定時間ＴＭ以上となったことを条件として、両手参加型の殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成としているが、この構成に限らず、例えば、有効期間ＴＬを分割した複数の分割期間（例えば、１秒ごとの９つの期間）を設け、各判定期間の少なくとも一部において左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態であることを条件として、殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成としてもよい。また、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒに基づく条件に代えて又は加えて、後述する左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒにより左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が検出されることを条件として、両手参加型の殻割り演出に引き続き宝出現演出を行う構成としてもよい。

【０５２２】

また、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である時間が規定の判定時間ＴＭ以上となる時刻ｔｆ１５に、装飾図柄表示装置４７９において、連結操作指示情報４８４Ｄに加えて、連結操作を継続するように遊技者に促す情報（例えば、図３４（Ｂ）における「もう少しだ！」）が表示される。これにより、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結はしないが近接した配置をとる状態を両手参加型の殻割り演出が終了するまで継続させることが可能になる。なお、連結操作を継続するように促す情報の表示時期は、規定の判定時間ＴＭ以上となる時刻に限らず、判定時間ＴＭまでの残り時間が一定以下になった場合としてもよい。

【０５２３】

連結操作有効フラグがオフ状態（連結操作の有効期間ＴＬの終了）となる時刻ｔｃ８に、殻割り演出が終了し、宝出現演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）が開始される。

【０５２４】

宝出現演出が開始されると、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９ＬがＮ極励磁状態に維持されたままで、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲはＳ極励磁状態となる。これにより、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合い、図３４（Ｃ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されることで、装飾図柄表示装置４７９に表示されている宝卵４８２の全体が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとで覆われた状態となる。

【０５２５】

右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲのＳ極励磁状態は、所定の時間（例えば、１．０秒）継続される。装飾図柄表示装置４７９において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結している状態で宝卵４８２の殻が割れ、宝卵４８２の破片が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒの背後から左右に飛び出す表示が行われる。

【０５２６】

また、宝出現演出が開始されると、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌが、左入力レバー８１０Ｌを左端配置側から中央配置側に向けて移動させる順方向に回転する。また、右レバー回転駆動モータが、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側から中央配置側に向けて移動させる順回転で駆動される。左レバー回転駆動モータ８３１Ｌと右レバー回転駆動モータ８３１Ｒとは同じタイミングで同じ方向に回転させたり停止させたりするために、以下においては、図３４に示すように、それらのモータを区別せずに、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒとも称す。

【０５２７】

具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向（左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを中方配置側に移動させる方向）に回転させたり、順方向とは逆の逆方向（左入力レバー８１０Ｌについては左端配置側に移動させ、右入力レバー８１０Ｒについては右端配置側に移動させる方向）に回転させたり、回転を停止させたりするタイミングを指定する時間情報を記憶している。また、副制御基板９４０のＲＡＭには、時間の経過と共に変化する駆動情報（例えば、順方向の回転の場合は１、逆方向の回転の場合は２、停止の場合は０）が記憶されている。これにより、副制御基板９４０は、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの状態を適宜に切り替え、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを移動させることができる。レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの順方向の回転は、例えば、右入力レバー８１０Ｒを右端配置から中央配置に移動させるために必要な時間（例えば、０．５秒）よりも短い所定の時間（例えば、０．１秒）だけ実行される。

【０５２８】

左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合うように励磁することに加えて、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向に回転させることで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させることができる間隔を大きくし、連結の確実性を向上させることができる。なお、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合うように励磁することに加えて、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向に回転させる構成としているが、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合うように励磁すること、又は、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向に回転させることの一方によって、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結する構成としてもよい。

【０５２９】

左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されると、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとの双方がオン状態となる（時刻ｔｆ１

６）。遊技者は左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを左右対称に移動させているとして、図３３においては、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとを区別せず、連結状態検出スイッチとして示す。左連結状態検出スイッチ８３９Ｌのオン状態と右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとのオン状態は、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されている期間に亘り継続される。

【０５３０】

左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右連結電磁石とが消磁により非励磁状態となる時刻ｔｆ１７に、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、逆方向に回転し、回転を開始してから所定の時間（例えば、０．５秒）後に停止する。これにより、左入力レバー８１０Ｌは中央配置から左端配置に戻り、また、右入力レバー８１０Ｒは中央配置から右端配置に戻る（時刻ｔｆ１８）。

【０５３１】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されると、副制御基板９４０において、入力操作関連情報の一種として、連結操作指示情報４８４Ｄに代えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を終了するように遊技者に指示する操作終了指示情報４８７Ｄ（例えば、図３４（Ｃ）における「左右のレバーを離せ！」）が表示される。これにより、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの逆方向の回転で、左入力レバー８１０Ｌを中央配置から左端配置に、また、右入力レバー８１０Ｒを中央配置から右端配置に円滑に移動させることができる。

【０５３２】

Ｖを狙え演出が開始される時刻ｔ３に、回転駆動モータは、順方向の回転を開始する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とは、互いに近接するように中央側に向けて移動する。左可動部材１０と右可動部材２０とが、遊技領域４０９の入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する特典領域指示配置（図１３参照）をとる時刻ｔｆ１９になると、回転駆動モータは、順方向の回転を停止する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とが特典領域指示配置をとり、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることができる。

【０５３３】

ここで、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）に遊技者が参加する場合の両手参加型の演出の推移について、図３５と共に、図３７（Ａ）及び図３７（Ｂ）を参照して説明する。図３５は、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３５において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０５３４】

また、図３７は、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の演出に遊技者が参加する場合以外における両手参加型の演出の推移を模式的に示す説明図である。図３７（Ａ）及び図３７（Ｂ）は、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出に遊技者が参加する場合であって、図３７（Ａ）が殻割れず演出の開始直後（時刻ｔｄ８の直後）を示し、図３７（Ｂ）が殻割れず演出中（時刻ｔｇ１７）を示す。また、図３７（Ｃ）及び図３７（Ｄ）は、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の殻割り演出に遊技者が参加しない場合であって、図３７（Ｃ）が殻割れず演出の開始直後（時刻ｔｄ８の直後）を示し、図３７（Ｄ）がＶ後告知演出中（時刻ｔｃ１１）を示す。

【０５３５】

オープニング演出（ＯＰ演出）が実行される時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ２において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２と同様の表示演出が、装飾図柄表示装置４７９で実行される。また、両手参加型の殻割り演出が実行される時刻ｔｄ２～時刻ｔｄ８において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８と同様の表示が装飾図柄表示装置４７９で行われる。

【０５３６】
時短予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、連結操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｇ１となった後、遊技者が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を開始すると（時刻ｔｇ４）、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒがオン状態となる。
【０５３７】
時短予定の特別遊技状態においては、連結操作有効フラグがオン状態となっている期間中に、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとの双方がオン状態をとる時間が規定の判定時間ＴＭとなったとしても（時刻ｔｇ１５）、演出選択フラグは、確変予定の特別遊技状態の場合のようにオン状態とはならずオフ状態に維持される。このため、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３（図３４（Ｄ）参照）が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０）が実行される。なお、時短予定の特別遊技状態においては、遊技者が連結操作を行っても、その操作時間の長さによらず殻割れず演出が実行されるため、判定時間ＴＭの計測は行わなくてもよい。
【０５３８】
殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌや右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒは、Ｎ極励磁状態を維持する。このため、確変予定の特別遊技状態の場合には、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲがＳ極励磁状態に変化することで左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されるが（図３４（Ｃ）参照）、時短予定の特別遊技状態の場合には、図３７（Ａ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは連結されない。
【０５３９】
また、殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結を補助するためのレバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの順方向の回転は実行されない。
【０５４０】
殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されると、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報の一種として、連結操作指示情報４８４Ｄに代えて、図３７（Ａ）に示すように、操作終了指示情報４８７Ｄが表示される。
【０５４１】
また、殻割れず演出が開始されると、装飾図柄表示装置４７９において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が失敗に終わったことを示す情報（図３７（Ａ）における「連結失敗！」との文字情報）が表示される。なお、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が失敗に終わったことを示す情報が表示されるが、この情報の表示は必須ではない。
【０５４２】
操作終了指示情報４８７Ｄが表示された後の時刻ｔｇ１７に、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右連結電磁石とが消磁により非励磁状態となり、また、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒが逆方向に回転し、左入力レバー８１０Ｌは左端配置に戻り、また、右入力レバー８１０Ｒは右端配置に戻る（時刻ｔｇ１８）。
【０５４３】
また、時刻ｔｇ１７に、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報の一種として、操作終了指示情報４８７Ｄに代えて、図３７（Ｂ）に示すように、右打ち指示情報４８５が表示される。
【０５４４】
レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒが停止した後の時刻ｔｆ１８に、殻割れず演出に引き続き残念演出が実行される。
【０５４５】
ここで、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加

しない場合における両手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図３６と共に、図３７（Ｃ）及び図３７（Ｄ）を参照して説明する。図３６は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３６において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合（図３４に示す場合）の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０５４６】

確変予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作が行われない場合、連結操作有効フラグがオン状態である期間（連結操作の有効期間ＴＬ）に亘り、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとがオフ状態に維持される。このため、演出選択フラグは、両手参加型の演出に遊技者が参加する場合のようにオン状態とはならず、オフ状態に維持される。したがって、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３（図３４（Ｄ）参照）が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）が実行される。このとき実行される殻割れず演出は、時短予定の特別遊技状態で実行される殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０：図３５参照）と同一の演出である。したがって、両手参加型の殻割り演出が実行される期間に加えて、殻割れず演出が実行される期間においても、遊技者は、装飾図柄表示装置４７９の表示によって、確変予定の特別遊技状態であるのか時短予定の特別遊技状態であるのかを区別することができない。

【０５４７】

また、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとがオフ状態に維持されているため、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒは、両手参加型の殻割り演出が終了しても（時刻ｔｃ８）、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと同極性のＮ極励磁状態に維持される。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されることはない。

【０５４８】

また、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとがオフ状態に維持されているため、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結を補助するための順方向への回転が実行されない。このため、遊技者は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの動作によって、確変予定の特別遊技状態であるのか時短予定の特別遊技状態であるのかを区別することができない。

【０５４９】

殻割れず演出の開始時（時刻ｔｃ８）に、左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとり、かつ、右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとるため、左入力レバー８１０Ｌを左端配置に戻したり、右入力レバー８１０Ｒを右端配置に戻したりするための逆方向への回転も実行されない。また、殻割れず演出の開始時に、左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとり、かつ、右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとるため、図３７（Ｃ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９において、操作終了指示情報４８７Ｄは表示されない。一方、殻割れず演出の開始時に、左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとっていない場合や右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとっていない場合には、装飾図柄表示装置４７９において、操作終了指示情報４８７Ｄが表示され、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの逆方向への回転が実行され、左入力レバー８１０Ｌを左端配置に戻し、右入力レバー８１０Ｒを右端配置に戻す。

【０５５０】

殻割れず演出の終了後であって進入可能期間が開始（時刻ｔ４）された後に、特典領域４０９Ｖに進入した遊技球が特定通路スイッチ４４８で検出されると（時刻ｔｈ１９）、確変遊技状態への移行が確定したことを遊技者に告知するＶ後告知演出（時刻ｔｈ１９～

時刻ｔｃ１２）が実行される。
【０５５１】
Ｖ後告知演出において、回転駆動モータ（図示せず）が順方向の回転を開始し（時刻ｔｈ１９）、また、斜め移動駆動モータ（図示せず）が順方向の回転を開始し（時刻ｔｈ１９）、左可動部材１０と右可動部材２０とが離間姿勢からの移動を開始する。左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了し（時刻ｔｈ２０）、左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了すると（時刻ｔｈ２１）、左可動部材１０及び右可動部材２０とは、図３７（Ｄ）に示すように、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する特典領域指示配置をとる。
【０５５２】
左可動部材１０と右可動部材２０とが特典領域指示配置となった後の時刻ｔｃ１１に、回転駆動モータ（図示せず）が逆方向の回転を開始し、また、斜め移動駆動モータ（図示せず）が逆方向の回転を開始する。左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了し（時刻ｔｃ１２）、左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了すると（時刻ｔｃ１３）、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢に戻る。
【０５５３】
以上で説明したパチンコ機１００であれば、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、左入力操作装置８０１Ｌの一部である左入力レバー８１０Ｌが遊技領域４０９（左流下領域４０９Ｌ）よりも前側に位置する演出が実行でき、右入力操作装置８０１Ｒの一部である右入力レバー８１０Ｒが遊技領域４０９（右流下領域４０９Ｒ）よりも前側に位置する演出が実行できる。これにより、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとによる演出を、遊技領域やその後側に設けられた部材（例えば、左可動部材１０や右可動部材２０）による演出よりも目立たせることが可能になる。したがって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【０５５４】
また、パチンコ機１００であれば、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、左入力操作装置８０１Ｌの一部である左入力レバー８１０Ｌが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する演出が実行でき、右入力操作装置８０１Ｒの一部である右入力レバー８１０Ｒが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する演出が実行できる。これにより、装飾図柄表示装置４７９による演出よりも目立たせることが可能になる。したがって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【０５５５】
また、パチンコ機１００であれば、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、左入力操作装置８０１Ｌの一部である左入力レバー８１０Ｌが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する状態での連結操作による演出が実行でき、右入力操作装置８０１Ｒの一部である右入力レバー８１０Ｒが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する状態での連結操作による演出が実行できる。これにより、装飾図柄表示装置４７９による演出よりも目立たせることが可能になる。したがって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【０５５６】
また、パチンコ機１００であれば、発射操作装置２５０と、右入力レバー８１０Ｒと、左入力レバー８１０Ｌとが設けられ、両手参加型の演出が実行された場合において右入力レバー８１０Ｒを右手で操作し、左入力レバー８１０Ｌを左手で操作した場合に、装飾図柄表示装置４７９によって宝４８３の画像が表示される表示制御が副制御基板９４０の制御によって実行される。このため、発射操作装置２５０から手を離して遊技球が発射されていない状態で、両手を用いた右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとの操作に基づいた演出を遊技者に楽しませることができ、演出への注目度を高めることができる。

【０５５７】
　また、パチンコ機１００であれば、副制御基板９４０が装飾図柄表示装置４７９を制御して、片手参加型の演出実行中には、右入力レバー８１０Ｒに対して片手で操作を行う場合に対応する片手参加型の演出画像を表示し、両手参加型の演出実行中には、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとに対して両手で操作を行う場合に対応する両手参加型の演出画像を表示する制御を行う。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による入力操作手段の操作に基づいた演出を、片手参加型の演出画像とは異なる演出画像を用いた特別な演出として、遊技者に楽しませることができる。
【０５５８】
　また、パチンコ機１００であれば、両手参加型の演出が実行された場合に、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌを両手で操作した場合には、装飾図柄表示装置４７９）によって宝４８３の画像が表示され、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとのいずれか一方を片方の手で操作した場合には、宝４８３の画像が表示されない表示制御が副制御基板９４０の制御によって実行される。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作に基づいた演出を稀少なものとして遊技者に楽しませることができる。
【０５５９】
　また、パチンコ機１００であれば、両手参加型の演出が実行された場合に、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌを両手で操作して、装飾図柄表示装置４７９の正面に近い中央配置側に移動する操作をすることによって宝４８３の画像が表示される。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作によって装飾図柄表示装置４７９への関心が高められた状態で、右入力レバー８１０Ｒ及び左入力レバー８１０Ｌの操作と、装飾図柄表示装置４７９の表示演出とを組み合わせた演出を遊技者に楽しませることができる。
【０５６０】
　また、パチンコ機１００であれば、発射操作装置２５０と、右入力レバー８１０Ｒと、左入力レバー８１０Ｌと、電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌとが設けられ、所定の操作タイミングとしての確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出実行中に、遊技者が右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとを中央配置とした状態にて電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌの励磁が制御され、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置にて連結された状態に維持される制御が行われる。このため、電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌによって右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置の位置に維持される操作感を利用した演出を遊技者に楽しませることができる。
【０５６１】
　また、パチンコ機１００であれば、遊技者側から見て装飾図柄表示装置４７９の表示画面の手前側に右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが重ならない位置から表示画面の中央部分の手前側に重なる位置まで右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとを移動可能に構成されている。このため、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌと、装飾図柄表示装置４７９に表示される画像とを一体的に遊技者が視認し易い演出を実現することができる。このため、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとを、表示画像に組み合わされた表示対象として関連させた演出を実行することができる。よって、装飾図柄表示装置４７９の前側に重なって配置される立体的な可動部材を、遊技者があたかも動作させることができるような演出を実現することができる。
【０５６２】
　次に、確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態で実行される両手参加型の殻割りミッション演出において、図３３～図３７に示す場合とは別の演出の推移を辿る形態について、図３８～図４３を参照して説明する。以下においては、新たな演出を含む両手参加型の殻割りミッション演出の推移の説明に先立ち、当該演出で利用可能な左入力操作装置８０１Ｌや右入力操作装置８０１Ｒの特性について説明する。

【０５６３】
右入力操作装置８０１Ｒは、右入力レバー８１０Ｒを支持する右外側支持腕８２３Ｒに連結された右レバー回転駆動モータ８３１Ｒとして、サーボモータを備えている。このサーボモータは、動力を供給するＡＣモータやＤＣモータやパルスモータ等の動力供給部（図示せず）と、右外側支持腕８２３Ｒの回転方向や回転位置や回転速度を検出可能なエンコーダ等の移動検出部（図示せず）とを備えている。このため、サーボモータの動力供給部の回転制御によって、右入力レバー８１０Ｒを中央配置側や右端配置側に移動させたり、一定の速度で移動させたり、回転移動位置（右端配置の場合に対する右外側支持腕８２３Ｒの回転角度）に基づいて速度を変化させながら移動させたり、時間の経過に基づいて速度を変化させながら移動させたりできる。また、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置をサーボモータの移動検出部で常に検出することができる。
【０５６４】
また、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒとしてサーボモータを用いることで、右入力レバー８１０Ｒが遊技者の操作によって移動する場合であっても、移動検出部は、右外側支持腕８２３Ｒの回転方向や回転角度や回転速度を検出可能である。このため、右入力レバー８１０Ｒが遊技者の操作によって移動する場合に、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置をサーボモータの移動検出部で常に検出しながら、遊技者の操作に対して一定の反力や、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に基づいて変化する反力や、時間の経過に基づき変化する反力を発生させることができる。したがって、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを操作する際に、遊技者に多様な操作感を与えることができる。
【０５６５】
また、左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌを支持する左外側支持腕８２３Ｌに連結された左レバー回転駆動モータ８３１Ｌとして、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの場合と同様のサーボモータを備えている。このため、左入力レバー８１０Ｌについても、右入力レバー８１０Ｒに関して説明したように、多様な形態で移動させたり、多様な操作感を遊技者に与えたりできる。
【０５６６】
左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、前後方向（遊技盤４００に対して近づいたり遠ざかったりする方向）に移動可能に構成されている。ここで、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動可能とする構成について、図３８を参照して説明する。図３８は、図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒの前後方向の動作を模式的に示す説明図である。図３８（Ａ）は、左入力レバー８１０Ｌが一点鎖線で示す左端配置（位置ＸＬＦ）から実線で示す中央配置側（位置ＸＬ７）へ移動し、右入力レバー８１０Ｒが一点鎖線で示す右端配置（位置ＸＲＦ）から実線で示す中央配置側（位置ＸＲ７）へ移動する場合を示す。また、図３８（Ｂ）は、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが、一点鎖線で示す中央配置側へ移動した位置において、実線で示す前後方向へ移動する場合を示している。
【０５６７】
右入力操作装置８０１Ｒは、図３８に示すように、右支持台８２０Ｒに対して右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動可能に連結された前後移動機構（以下において、右レバー前後移動機構８５１Ｒとも称す）と、右レバー前後移動機構８５１Ｒを介して右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動させる駆動力を発生する前後移動駆動モータ（以下において、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒとも称す）とを備えている。また、左入力操作装置８０１Ｌは、右レバー前後移動機構８５１Ｒと同様の前後移動機構（以下において、左レバー前後移動機構８５１Ｌとも称す）と、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒと同様の前後移動駆動モータ（以下において、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌとも称す）を備えている。
【０５６８】
具体的には、右入力操作装置８０１Ｒは、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒとして、ＡＣモータやＤＣモータやパルスモータ等の回転による駆動力を発生する駆動モータを

備え、また、右レバー前後移動機構８５１Ｒとして、例えば、駆動モータの回転軸に接続されたピニオンギアと右入力レバー８１０Ｒに接続されたラックギアとを備えている。このため、駆動モータの回転による駆動力を直線方向の駆動力に変換して右入力レバー８１０Ｒに伝達することができる。左レバー前後移動機構８５１Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒについても同様である。

【０５６９】

例えば、右入力操作装置８０１Ｒは、ピニオンギアやラックギアとして平歯ギア（スパーギア）が用いられ、駆動モータの回転軸の方向が右入力レバー８１０Ｒの移動する前後方向に対して垂直な左右方向となるように駆動モータが配置された構成としてもよい。また、ピニオンギアやラックギアとしてヘリカルギアが用いられ、駆動モータの回転軸の方向が前後方向となるように駆動モータが配置される構成としてもよい。なお、左入力レバーや右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動させる駆動源として、回転による駆動力を発生する駆動モータを備える構成であるが、この構成に限らず、ソレノイド等の直線方向の駆動力を発生する装置を動力源とする構成としてもよい。

【０５７０】

まず、確変予定の遊技状態で実行される両手参加型の殻割りミッション演出において、当該演出に遊技者が参加する場合について、図３９～図４１を参照して説明する。

【０５７１】

図３９は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）の図３３に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３９において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０５７２】

図４０は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが回転移動する場合の動作制御を示す説明図である。図４０（Ａ）及び図４０（Ｂ）は、遊技者の入力操作に基づいて各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動する場合の操作感を発現させる各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御を示すグラフであり、図４０（Ｃ）及び図４０（Ｄ）は、遊技者の入力操作によらずに左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒが回転移動する場合の各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御を示すグラフである。

【０５７３】

図４１は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３４に示す場合とは別の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図である。

【０５７４】

以下においては、図３９～図４１に示す両手参加型の殻割りミッション演出の制御における図３３及び図３４に示す両手参加型の殻割りミッション演出の制御との相違部分について説明する。

【０５７５】

図３９に示すように、確変予定の特別遊技状態が開始される時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、オープニング演出（ＯＰ演出）が開始される。また、時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報として、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを操作する準備として各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒとを掴む動作を指示する操作準備指示情報（図３９における「操作準備」）が表示される。

【０５７６】

オープニング演出において、図４１（Ａ）に示すように、表示部４７９ａの中央の下端から上側に向かって宝卵４８２が出現する表示が開始される。宝卵４８２としては、通常宝卵４８２Ｎ、通常宝卵４８２Ｎよりも殻が硬い硬宝卵４８２Ｈ及び通常宝卵４８２Ｎよりも殻が軟らかい軟宝卵４８２Ｓの３種のいずれかが出現する。

【０５７７】
具体的には、副制御基板９４０は、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタをＲＡＭに備え、乱数カウンタの値と宝卵４８２の種類との対応を示す種類判定情報をＲＯＭに記憶している。このため、種類判定情報を参照することで、選択された乱数カウンタの値に応じて出現する宝卵４８２の種類を決定することができる。また、副制御基板９４０は、選択された宝卵の種類を示す情報（例えば、通常宝卵：１、硬宝卵４８２Ｈ：０、軟宝卵４８２Ｓ：２）が宝卵識別情報としてＲＡＭに記憶されており、宝卵識別情報に基づいて、通常宝卵４８２Ｎ、硬宝卵４８２Ｈ及び軟宝卵４８２Ｓの３種のいずれか１種を出現させる。種類判定情報は、例えば、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタが取り得る値が１００個（例えば、０～９９）である場合に、５０個の値（例えば、０～４９）を通常宝卵４８２Ｎに対応付け、２０個の値を硬宝卵４８２Ｈに対応付け、３０個の値を軟宝卵４８２Ｓに対応付ける情報であり、出現する宝卵４８２の種類が所定の割合（例えば、通常宝卵：硬宝卵４８２Ｈ：軟宝卵４８２Ｓ＝５０：２０：３０）となるように設定されている。

【０５７８】
出現する宝卵４８２は、装飾図柄表示装置４７９において、種類によらず同一の表示で表示される。このため、遊技者は、出現時の表示によっては、宝卵４８２の種類を判別できない。宝卵４８２の種類は、詳細は後述するが、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを、出現した宝卵４８２を挟むかのように中央配置側に遊技者が移動させることで判別できる。

【０５７９】
また、副制御基板９４０は、確変予定の特別遊技状態で参照される種類判定情報（以下において、確変予定時の種類判定情報とも称す）とは別に、時短予定の特別遊技状態で参照される種類判定情報（以下において、時短予定時の種類判定情報とも称す）をＲＯＭに記憶している。時短予定時の種類判定情報は、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタが取り得る値のすべてを、通常宝卵４８２Ｎ又は軟宝卵４８２Ｓに対応付ける情報としている。このため、時短予定の特別遊技状態においては、硬宝卵４８２Ｈは出現しないように設定されている（例えば、通常宝卵：硬宝卵４８２Ｈ：軟宝卵４８２Ｓ＝６５：０：３５）。なお、時短予定の特別遊技状態においては、時短予定時の種類判定情報の設定によって、硬宝卵４８２Ｈが出現しない構成としているが、この構成に限らず、時短予定時の種類判定情報は、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタが取り得る値の一部が硬宝卵４８２Ｈに対応付けられるものの、対応付けられる乱数カウンタの値の個数が確変予定時の種類判定情報の場合よりも少なくなるように設定され、時短予定の特別遊技状態で硬宝卵４８２Ｈが出現する割合（例えば、通常宝卵：硬宝卵４８２Ｈ：軟宝卵４８２Ｓ＝６５：５：３０）が確変予定の特別遊技状態の場合よりも少なくなるように設定された構成としてもよい。

【０５８０】
オープニング演出に引き続き、図３９に示すように、両手参加型の殻割り演出が開始されると（時刻ｔｃ２）、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報として、操作準備指示情報に代えて、出現した宝卵４８２を両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで挟むように、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを中央配置側に移動させる操作（以下において、挟み操作とも称す）を指示する挟み操作指示情報４８８Ｄ（図３９における「挟み操作」が表示される。具体的には、図４１（Ａ）における「左右のレバーで殻を挟め！」との文字情報が表示される。挟み操作指示情報４８８Ｄの表示は、図３９に示すように、所定の時間（例えば、２．０秒）継続され、時刻ｔｉ３に終了する。挟み操作指示情報４８８Ｄは、表示を開始するタイミングや表示を終了するタイミングを指定する時間情報と共に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶されている。

【０５８１】
なお、挟み操作指示情報４８８Ｄは、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが近接する動作を示す画像や、両入力レバー８１０

Ｌ，８１０Ｒを両手で近接させる動作を示す画像などにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作方法を画像で表示する構成としてもよいし、音声により挟み操作を指示する情報を出力する構成としてもよい。また、挟み操作指示情報を出力する構成は必須の構成ではなく、省略してもよい。

【０５８２】

両手参加型の殻割り演出中の時刻ｔｆ１に、遊技者による各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動を有効なものとする有効期間（図３３における連結操作の有効期間ＴＬと同一の期間）であるか無効なものとする無効期間であるかを識別する移動操作有効フラグがオン状態となる。移動操作有効フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。移動操作有効フラグがオン状態となると、副制御基板９４０の演出タイマ（図示せず）に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された所定の値（有効期間ＴＬに相当する値）が初期設定される。移動操作有効フラグは、両手参加型の殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８までオン状態に維持される。

【０５８３】

移動操作有効フラグがオン状態である期間を含み、移動規制ソレノイドがオン状態であって各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動可能な期間において、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの回転移動位置が、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒとしてのサーボモータにおける移動検出部（エンコーダ）によって検出され、レバー位置情報として記憶される。レバー位置情報は、移動検出部によって検出される各外側支持腕８２３Ｌ，８２３Ｒの回転角度（左外側支持腕８２３Ｌの左端配置から中央配置側への回転角度や右外側支持腕８２３Ｒの右端配置から中央配置側への回転角度）に基づき、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置を識別する情報である。レバー位置情報の値は、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶され、遊技者の操作や各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作による各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動に応じて変化する。

【０５８４】

以下において、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置は、理解を容易にするために、右入力レバー８１０Ｒの左端（中央側の端）を基準とする左右方向の位置で特定する。具体的には、図４１（Ａ）や図３９に示すように、右端配置をとる位置を位置ＸＲＦとし、中央配置をとる位置を位置ＸＣとし、位置ＸＣから等間隔で離れた位置を位置ＸＣ側から順に位置ＸＲ１～位置ＸＲ８とする。同様に、左入力レバー８１０Ｌの回転移動位置についても、左入力レバー８１０Ｌの右端の位置を基準とする左右方向の位置で特定し、左端配置をとる位置を位置ＸＬＦ、中央配置をとる位置を位置ＸＣ、位置ＸＣから等間隔で離れた位置を位置ＸＣ側から順に位置ＸＬ１～位置ＸＬ８とする。

【０５８５】

移動操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｆ１に、遊技者の操作を受けて各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが回転移動する場合の各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御（以下において、受動制御Ａと称す：図３９における「受Ａ」）が開始される。受動制御Ａにおいて、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを中央側（位置ＸＣ側）へ移動させる遊技者による操作力に対して、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの回転移動位置に応じた反力を生じさせるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒが制御される。これにより、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの操作感を回転移動位置によって変化させることができる。

【０５８６】

ここで、受動制御Ａにおける各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御について、図４１（Ａ）を参照して説明する。以下において、両レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御は同一であるため、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの動作制御についてのみ具体的に説明する。

【０５８７】

受動制御Ａにおいて、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値である場合、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、遊技者による右入力レバー８１０Ｒ

に対する操作力を打ち消すように、所定の最大値（最大反力ＦＲ０）まで反力を生じさせる。最大反力ＦＲ０は、右入力レバー８１０Ｒの自重による回転移動を阻止可能な値よりも大きな値に設定されている。このため、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを回転移動させる操作を行わなければ、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲＦに維持することができる。また、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値である場合に右入力レバー８１０Ｒが最大反力ＦＲ０以上の操作力で操作されると、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲＦから中央側へ向けて回転移動を開始する。

【０５８８】

レバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値と位置ＸＲ８に対応する値との間である場合に、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒにより生じる最大反力は、位置ＸＲＦに対応する値から離れ位置ＸＲ８に対応する値に近づくにつれて大きくなるように設定されている。このため、右入力レバー８１０Ｒを回転移動させる操作において、回転移動の距離が大きくなるにつれて反力が大きくなり、あたかもコイルバネによる付勢を受けているかのような操作感を遊技者に与えることができる。

【０５８９】

また、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒにより生じる最大反力は、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合に、最大反力ＦＲ１から不連続に増加するように設定されている。このため、右入力レバー８１０Ｒが宝卵４８２の右側に接するように見える位置ＸＲ８まで移動した場合、あたかも右入力レバー８１０Ｒが宝卵４８２に物理的に衝突したかのような操作感を遊技者に与えることができる。

【０５９０】

右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合の最大反力は、宝卵識別情報の値（選択されている宝卵４８２の種類）によって異なる値となるように設定されている。具体的には、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合の最大反力は、宝卵識別情報が通常宝卵４８２Ｎに対応する値である場合、実線で示すように、最大反力ＦＲ１より大きな最大反力ＦＲ２に設定される。また、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合の最大反力は、宝卵識別情報が硬宝卵４８２Ｈに対応する値である場合には、一点鎖線で示すように、最大反力ＦＲ１より大きく最大反力ＦＲ２よりも大きい最大反力ＦＲ２Ｈとなるに設定され、宝卵識別情報が軟宝卵４８２Ｓに対応する値である場合には、二点鎖線で示すように、最大反力ＦＲ１よりも大きいが最大反力ＦＲ２よりも小さい最大反力ＦＲ２Ｓに設定される。このため、右入力レバー８１０Ｒは、硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合には、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも大きな反力を受け、位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に回転移動させ難くなる。また、右入力レバー８１０Ｒは、軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合には、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合より小さな反力しか受けず、位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に回転移動させ易くなる。したがって、遊技者は、装飾図柄表示装置４７９における表示によっては宝卵４８２の種類を判別することができなかったものの、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に更に移動させる際に受ける反力の相違に基づく移動のし易さによっては判別することができる。

【０５９１】

また、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒにより生じる最大反力は、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値から位置ＸＣに対応する値に向かうにつれて、最大反力ＦＲＵまで増加するように設定されている。このため、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に更に回転移動させていく場合、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に向かうにつれて、右入力レバー８１０Ｒを回転移動させ難くなる。したがって、詳細は後述するが、装飾図柄表示装置４７９において実行される右入力レバー８１０Ｒの回転移動に伴い宝卵４８２が右入力レバー８１０Ｒで押圧されて変形していくような表示との連携により、宝卵４８２の変形が進むにつれて更なる変形が難しくなるような操作感を遊技者に与えることができる。

【０５９２】

また、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値と位置ＸＲ８に対応する値との間である場合、最大反力の増加率（最大反力ＦＲＵに到達するまでの傾斜角度）が、宝卵４８２の種類によって異なる値となるように設定されている。

【０５９３】

具体的には、宝卵識別情報が硬宝卵４８２Ｈに対応する値である場合、最大反力の増加率は、宝卵識別情報が通常宝卵４８２Ｎに対応する値である場合よりも大きくなるように設定されている。このため、硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合であって、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８より位置ＸＣ側に回転移動させていく場合、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも、右入力レバー８１０Ｒの移動に伴う反力の増加率が大きくなり、宝卵４８２が更に変形し難くなるような操作感を与えることができる。また、宝卵識別情報が軟宝卵４８２Ｓに対応する値である場合、最大反力の増加率は、宝卵識別情報が通常宝卵４８２Ｎに対応する値である場合よりも小さくなるように設定されている。このため、軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合であって、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８より位置ＸＣ側に回転移動させていく場合、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも、右入力レバー８１０Ｒの移動に伴う反力の増加率が小さく、宝卵４８２が変形し易いような操作感を与えることができる。

【０５９４】

例えば、遊技者が一定の操作力ＦＭで操作している場合には、通常宝卵４８２Ｎが選択されていると、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ７まで移動させることができ、硬宝卵４８２Ｈが選択されていると、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８と位置ＸＲ７の間までしか移動させることはできず、軟宝卵４８２Ｓが選択されていると、位置ＸＲ７を越えて位置ＸＲ６まで移動させることができる。このため、遊技者が最大反力ＦＲ２Ｈより大きな操作力で操作され、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８から移動させる際の反力の違いによって宝卵４８２の種類による違いを判別できなかったとしても、位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側への回転移動のし易さ（宝卵４８２の変形し易さ）によって宝卵４８２の種類を判別できる。

【０５９５】

また、受動制御Ａにおいて、一旦、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを中央配置側へ移動した後に、右入力レバー８１０Ｒから手を離すことで右入力レバー８１０Ｒの自重による右端配置側への回転移動、又は、右端配置側へ移動させる操作による右端配置側への回転移動に対して、図示しないが、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、反力を生じないように制御される。また、右入力レバー８１０Ｒが最下端位置（右外側支持腕８２３Ｒが上下方向を向く位置）に回転移動した場合には、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、図示しないが、最大反力ＦＲ０と同じ大きさの駆動力で、右入力レバー８１０Ｒを右端配置となる位置ＸＲＦまで回転移動させるように制御される。

【０５９６】

また、受動制御Ａにおいて、遊技者が左入力レバー８１０Ｌを左端配置から中央配置側へ回転移動させる場合に、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌは、遊技者による右入力レバー８１０Ｒの右端配置から中央配置側への回転移動の場合と同様の反力が生じるように制御される。このため、遊技者が左入力レバー８１０Ｌを回転移動させる場合に、右入力レバー８１０Ｒの場合と同様の操作感を遊技者に与えることができる。

【０５９７】

以下においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが遊技者によって左右対称に操作力ＦＭで操作され、宝卵４８２として通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合を説明する。

【０５９８】

図３９の説明に戻り、移動操作有効フラグがオン状態となった後の時刻ｔｆ４に、遊技者による左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの挟み操作（中央配置側への回転移動）が開始されると、各レバー位置情報が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作量に応じて変化を開始する。

【０５９９】
各レバー位置情報に基づき、左入力レバー８１０Ｌが宝卵４８２に接触するように見える位置ＸＬ８に移動し、かつ、右入力レバー８１０Ｒが宝卵４８２に接触するように見える位置ＸＲ８に移動したことが検出される時刻ｔｉ１に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく反力が最大反力ＦＲ１から最大反力ＦＲ２に変化する（図４０（Ａ）参照）。このため、遊技者は、あたかも左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが宝卵４８２に物理的に接触したかのような感触を受ける。
【０６００】
各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、時刻ｔｉ１後も回転移動を続け、時刻ｔｉ１後の各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの回転移動に伴い、装飾図柄表示装置４７９において、あたかも、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで宝卵４８２が挟まれ、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒからの圧迫によって変形していくような表示（図４１（Ｂ）参照）が実行される。
【０６０１】
時刻ｔｉ２に、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、図４１（Ａ）に実線で示すように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく反力と操作力ＦＭとが釣り合う位置ＸＬ７，ＸＲ７まで回転移動して停止する。
【０６０２】
ここで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが操作力ＦＭとは異なる操作力で遊技者によって操作された場合について説明する。各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが操作力ＦＭよりも小さく、かつ、最大反力ＦＲ１と最大反力ＦＲ２との間の反力に相当する操作力で挟み操作された場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく反力と操作力とが釣り合う位置ＸＬ８，ＸＲ８まで移動して停止する。装飾図柄表示装置４７９においては、宝卵４８２が変形せずに両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで挟まれているかのような表示が実行される。また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、操作力ＦＭよりも小さいが、最大反力ＦＲ２より大きい操作力で挟み操作された場合には、位置ＸＬ８，ＸＲ８を超えて回転移動するが、位置ＸＬ７，ＸＲ７までは回転移動しない。装飾図柄表示装置４７９においては、操作力ＦＭの場合よりも宝卵４８２が小さい変形量で圧迫された表示が実行される。
【０６０３】
また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが操作力ＦＭよりも大きい操作力で挟み操作された場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、位置ＸＬ７，ＸＲ７よりも位置ＸＣ側まで回転移動し、装飾図柄表示装置４７９においては、操作力ＦＭの場合よりも宝卵４８２が大きい変形量で圧迫された表示が実行される。また、操作力が操作力ＦＭよりも大きいが、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒで発生可能な上限である最大反力ＦＲＵより小さい場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、位置ＸＬ６，ＸＲ６と位置ＸＬ５，ＸＲ５との間の位置を越えて位置ＸＣまで回転移動することはできない。また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが最大反力ＦＲＵより大きい操作力で挟み操作された場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒに基づく反力のみによっては位置ＸＣまで回転移動してしまうことを抑制できない。このため、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが最大反力ＦＲＵより大きい操作力で挟み操作された場合であっても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを同極性で励磁することで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを離間させる磁力を発生させて、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが位置ＸＣまで移動してしまうことを抑制可能にしている。
【０６０４】
なお、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも位置ＸＣ側に回転移動した場合に、宝卵４８２の左半分が変形し、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側に回転移動した場合に、宝卵４８２の右半分が変形する表示が実行される構成であるが、例えば、左入力レバー８１０Ｌが挟み操作されず、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位

置ＸＣ側に回転移動する挟み操作を行った場合に、右入力レバー８１０Ｒの左端に宝卵４８２が接した状態で左側に移動する表示が実行される構成としてもよい。

【０６０５】

また、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの受動制御Ａに基づき、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの個別の位置によって反力を変化させる構成としているが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの相対位置によって反力を変化させる構成としてもよい。例えば、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに対して左右対称でない操作がなされた場合、宝卵４８２に接触して見える位置に先に到達した入力レバーによって宝卵４８２が他方の入力レバー側に移動し、宝卵４８２が中心からずれた位置で両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに挟まれる表示がなされ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの間隔が宝卵４８２の幅に対応する長さよりも小さくなるにつれて各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する反力が大きくなるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御する構成としてもよい。この構成の場合には、例えば、右入力レバー８１０Ｒのみに対して挟み操作を行って左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの間隔を小さくした場合、右入力レバー８１０Ｒに対して反力（感触）が変化すると共に、左入力レバー８１０Ｌに対しても反力（感触）が変化し、一方の入力レバーの操作によって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作感を変化させることができる。このように、一方の入力レバーに対する操作によって、一方の入力レバーに対する操作感に加えて又は代えて、操作されなかった他方の入力レバーに対する操作感を変化させる構成としてもよい。

【０６０６】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣから離れる方向へ移動させる場合に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御による反力を発生させない構成としているが、この構成に限らず、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによって宝卵４８２が挟まれる表示の後に、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも位置ＸＬＦ側へ移動することや、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＲＦ側へ移動することを制限する反力（例えば、逆回転方向の最大反力：－ＦＲＵ）を発生させるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御する構成としてもよい。

【０６０７】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣから離れる方向へ移動させる場合に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御による反力を発生させない構成としているが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとによって宝卵４８２が挟まれる表示の後に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが宝卵４８２に吸着し、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも左端配置側へ移動させたり右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８よりも右端配置側へ移動させたりしようとすると、宝卵４８２が横方向に引っ張られて伸びる表示がなされ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの間隔が大きくなるにつれて反力が大きくなるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御する構成としてもよい。この構成の場合には、一方の入力レバーに対して操作を行うと、操作された入力レバーに対する操作感を変化させると共に、他方の入力レバーに操作が行われなかったとしても、他方の入力レバーに対する操作感を変化させることができ、画像表示による宝卵４８２が両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに吸着しているような操作感を与えることができる。

【０６０８】

挟み操作指示情報の表示が開始される時刻ｔｃ２から所定の時間（例えば、２．０秒）後の時刻ｔｉ３に、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付ける有効期間ＴＮであるか左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付けない無効期間であるかを識別する握り操作有効フラグがオン状態となる。左入力レバー８１０Ｌを握る操作に基づき、左握り操作検出スイッチによって左操作部材８１２Ｌの移動が検出された場合や、右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づき、右握り操作検出スイッチによって右操作部材８１２Ｒの移動が検出され

た場合に、副制御基板９４０は、当該検出を有効なものと判断して受け付ける。
【０６０９】
握り操作有効フラグがオン状態となると、移動操作有効フラグの有効期間ＴＬを計測する演出タイマとは別に副制御基板９４０のＲＡＭに設けられたタイマに、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＮの長さに対応する値が初期設定される。握り操作有効フラグは、有効期間ＴＮに亘ってオン状態に維持された後にオフ状態となる。
【０６１０】
また、握り操作有効フラグがオン状態となった時刻ｔｉ３に、装飾図柄表示装置４７９において、挟み操作指示情報４８８Ｄに代えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを同時に握る操作を指示する両握り操作指示情報４８９Ｄ（図３９における「両握り操作」：図４１（Ｂ）及び図４１（Ｃ）における「左右のレバーを同時に連続して握れ」との文字情報）が表示される。両握り操作指示情報４８９Ｄは、表示を開始するタイミングや表示を終了するタイミングを指定する時間情報と共に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶されている。
【０６１１】
なお、両握り操作指示情報４８９Ｄは、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、左操作部材８１２Ｌや右操作部材８１２Ｒが連続して動作している状態や左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを両手で連続して握る状態を示す画像などにより、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの操作方法を画像で表示する構成としてもよく、音声出力をしてもよく、省略してもよい。
【０６１２】
握り操作有効フラグの有効期間ＴＮにおいて、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行された一部の場合に、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２に亀裂が入ったり亀裂が長くなったりする表示が行われる（図４１（Ｃ）参照）。宝卵４８２の亀裂は、左入力レバー８１０Ｌと接するように見える位置から中央側に向けて、また、右入力レバー８１０Ｒと接するように見える位置からも中央側に向けて進行する。右側から進行する亀裂は、８段階進行すると宝卵４８２の中央（位置ＸＣ）に到達し、宝卵４８２の中央を越えては進行しない。また、左側から進行する亀裂も、８段階進行すると宝卵４８２の中央に到達し、宝卵４８２の中央を越えては進行しない。
【０６１３】
左側から進行した亀裂と右側から進行した亀裂との双方が、確変予定の特別遊技状態においては、宝卵４８２の中央まで到達して繋がる場合が発生するものの、時短予定の特別遊技状態においては、宝卵４８２の中央で繋がる場合は発生しない。このため、亀裂が宝卵４８２の中央で繋がった場合には、その時点で、確変予定の特別遊技状態であって進入可能期間が発生することが確定する。
【０６１４】
左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも位置ＸＣ側に位置し、かつ、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側に位置し、宝卵４８２が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで挟むように表示されている状態で、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行された場合にのみ、宝卵４８２に亀裂が入ったり亀裂が長くなったりする表示が行われる。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作によって、あたかも左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒから宝卵４８２に衝撃が与えられて亀裂が進行したかのような演出を実行できる。
【０６１５】
また、一度の左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づく宝卵４８２の亀裂の進行は、５種の進行量を識別する情報（０～４の数字：以下において、進行識別情報とも称す）の組合せで指定されるパターンによって管理され、亀裂の進行量は、選択されている宝卵４８２の種類によって変化する。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、０から４の数字の組合せで指定される亀裂進行パターン、例えば、［００４０

１００１０２０００３０］や、［００３０００１０００００２００］が複数記憶されている。

【０６１６】

副制御基板９４０は、複数の亀裂進行パターンから左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行パターンと、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行パターンとを選択し、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行されるごとに、選択された亀裂進行パターンの値を先頭から順に進行識別情報として選択する。また、副制御基板９４０のＲＡＭには、亀裂の進行が繰り返された場合の進行量の総量を識別する亀裂進行情報が記憶されている。亀裂進行情報には、亀裂進行パターンから選択された進行識別情報から宝卵の種類を識別する宝卵識別情報（硬宝卵４８２Ｈ：０、通常宝卵：１、軟宝卵４８２Ｓ：２）を減じた値（マイナスとなる場合は「０」）が記憶される。

【０６１７】

例えば、亀裂進行パターンとして［００３０１００１０２００１０４］が選択されると、宝卵４８２として硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合には、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づき、亀裂進行情報として［００３０１００１０２００１０４０…］の順に記憶される。ここで、「…」は以後（１６回目の操作後）０が続くことを意味している。また、宝卵４８２として通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合には、亀裂進行情報として［００２０００００１０００３０…］の順に記憶され、宝卵４８２として軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合には、亀裂進行情報として［００１０００００００００００２０…］の順に記憶される。

【０６１８】

亀裂進行情報が「０」である場合、装飾図柄表示装置４７９において、亀裂が進行しない表示が行われる。また、亀裂進行情報が「１」である場合には１段階、亀裂進行情報が「２」である場合には２段階、亀裂進行情報が「３」である場合には３段階だけ亀裂が進行する表示が装飾図柄表示装置４７９で実行される。また、亀裂進行情報が「４」である場合は、左側から進行する亀裂と右側から進行する亀裂とが宝卵４８２の中央で繋がる表示が実行される。

【０６１９】

亀裂進行情報には、亀裂進行パターンを構成する進行識別情報から宝卵識別情報を減じた値が設定される。宝卵識別情報として通常宝卵４８２Ｎに対して硬宝卵４８２Ｈよりも大きい値が設定されているために、亀裂進行情報として記憶される値は、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合に硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合よりも小さくなる。このため、同一の亀裂進行パターンが選択されたとしても、通常宝卵４８２Ｎに対する亀裂の進行を硬宝卵４８２Ｈよりも遅くすることができ、また、宝卵識別情報として軟宝卵４８２Ｓに対して通常宝卵４８２Ｎよりも大きい値が設定されているために、亀裂進行情報として記憶される値は、硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合に通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも小さくなる。このため、同一の亀裂進行パターンが選択されたとしても、軟宝卵４８２Ｓに対する亀裂の進行を通常宝卵４８２Ｎよりも遅くすることができる。

【０６２０】

副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された複数の亀裂進行パターンには、通常宝卵４８２Ｎが選択された場合であっても、軟宝卵４８２Ｓが選択された場合であっても、亀裂が宝卵４８２の中央まで到達しない表示がなされる第１種のパターンが含まれている。また、複数の亀裂進行パターンには、通常宝卵４８２Ｎが選択された場合には宝卵４８２の中央まで到達するが、軟宝卵４８２Ｓが選択された場合には到達しない表示がなされる第２種のパターンが含まれている。更に、複数の亀裂進行パターンには、通常宝卵４８２Ｎが選択された場合であっても、軟宝卵４８２Ｓが選択された場合であっても、亀裂が宝卵４８２の中央まで到達する表示がなされる第３種のパターンが含まれている。

【０６２１】

副制御基板９４０は、確変予定の特別遊技状態にあっては、各入力レバー８１０Ｌ，８

１０Ｒ用の亀裂進行パターンとして、第１種、第２種及び第３種のパターンのいずれかを選択する。このため、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合であっても、軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合であっても、左側から進行する亀裂と右側から進行する亀裂とが宝卵４８２の中央まで到達して繋がる表示（亀裂貫通表示とも称す）や、それらの亀裂の少なくとも一方が宝卵４８２の中央まで到達せず繋がらない表示（非亀裂貫通表示とも称す）を装飾図柄表示装置４７９で実行することができる。

【０６２２】

一方、副制御基板９４０は、時短予定の特別遊技状態にあっては、少なくとも一方の入力レバー用の亀裂進行パターンとして、第１種類のパターンを選択する。このため、亀裂貫通表示が実行されることを防止できる。これにより、左側から進行する亀裂と右側から進行する亀裂との双方が宝卵４８２の中央まで到達して繋がる表示を実行することで、現時実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態であることを、殻割りミッション演出の最終結果（宝４８３（図３４（Ｄ）参照）の出現の有無）の表示前に、遊技者に知らせることができる。

【０６２３】

副制御基板９４０は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を検出した場合であって、亀裂進行情報の値が「１」以上である場合に（例えば、時刻ｔｉ４，時刻ｔｉ５，時刻ｔｉ６）、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒを制御して、亀裂進行情報の値に応じた移動量で、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを所定の短い時間（例えば、０．０１秒）内に前後に移動させる。これにより、宝卵４８２の亀裂が進行する場合に、亀裂を進行させる撃力を左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが与え、その撃力の反動を受けたかのような感触を左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを通して遊技者に与えることができる。

【０６２４】

具体的には、副制御基板９４０は、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒを駆動するタイミングを指定する情報（以下において、前後移動駆動情報とも称す）をＲＯＭに記憶している。副制御基板９４０は、握り操作有効フラグの有効期間ＴＮを測定するタイマを参照して、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの駆動を切り替える。また、副制御基板９４０は、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの回転方向を指定する情報をＲＡＭに記憶している。

【０６２５】

各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、回転方向を指定する情報（図示せず）に基づいて異なる方向に駆動される。具体的には、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、回転方向を指定する情報が「０」である場合には順方向に駆動され、回転方向を指定する情報が「１」である場合には逆方向に駆動される。各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが順方向で駆動された場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは前方側に移動し、逆方向で駆動された場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは後方側に移動する。

【０６２６】

また、副制御基板９４０は、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの駆動において亀裂進行情報を参照し、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、亀裂進行情報の値に基づいて異なる回転速度で駆動される。各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、亀裂進行情報「０」である場合に、駆動中であれば停止され、駆動中でなければ停止した状態を維持する。また、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、亀裂進行情報「１」である場合には低速で、亀裂進行情報「２」である場合には中速で、亀裂進行情報「３」である場合には高速で駆動される。

【０６２７】

例えば、時刻ｔｉ４において、左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行情報の値が「２」である場合に、図３９に示すように、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌが所定の時間（

例えば０．０５秒）だけ中速で順回転し、その後、所定の時間（例えば、０．０５秒）だけ中速で逆回転する。これにより、左入力レバー８１０Ｌは、図３８（Ｂ）に示すように、基準位置ＺＤから位置ＺＭまで移動し、位置ＺＭで折り返して基準位置ＺＤに戻る。また、時刻ｔｉ４において、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行情報の値が「３」である場合、図３９に示すように、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが所定の時間（例えば０．０５秒）だけ高速で順回転し、その後、所定の時間（例えば、０．０５秒）だけ高速で逆回転する。これにより、右入力レバー８１０Ｒは、図３８（Ｂ）に示すように、基準位置ＺＤから位置ＺＳまで移動し、位置ＺＳで折り返して基準位置ＺＤに戻る。また、図３９には、時刻ｔｉ５において左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行情報の値が「１」であり、かつ、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行情報の値が「２」である場合、時刻ｔｉ６において左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行情報の値が「１」であり、かつ、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行情報の値が「２」である場合の左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの動作が示されている。

【０６２８】

亀裂進行情報の値が「１」以上であり、装飾図柄表示装置４７９に表示された宝卵４８２の亀裂が進行する場合に、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが短時間（０．１秒）に前後に一度だけ移動する。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが、宝卵４８２の亀裂を進行させる撃力の反動（衝撃）を受けたような感触を遊技者に与えることができる。

【０６２９】

また、亀裂進行情報の値が大きくなるにつれ、同一の短時間内で、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが高速で駆動される。このため、宝卵４８２の亀裂が大きく進行する表示がなされる場合に、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの前後方向の移動距離が大きく、大きな衝撃を受けたような感触を遊技者に与えることができる。

【０６３０】

遊技者の握り操作に応じて亀裂が亀裂進行情報に基づいて進行すると、亀裂の進行状態を示す亀裂状態情報が更新される。亀裂状態情報は、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶され、亀裂が進行するごとに、亀裂進行情報の値が加算された値に更新される。

【０６３１】

握り操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｉ７に、受動制御Ａとは異なる操作感を各入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じて生じさせる受動制御Ｂ（図３９における「受Ｂ」）が開始される。受動制御Ｂは、移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｃ８まで継続される。具体的には、各レバー回転駆動モータ８３１，８３１Ｒは、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを中央配置側へ移動させる遊技者による挟み操作に対して、図４０（Ｂ）に示す制御が実行される。受動制御Ｂにおいて、宝卵４８２の種類及び左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じて異なる反力（例えば、図４０（Ａ）に示す場合の２倍）を生じさせるように制御される。

【０６３２】

受動制御Ｂにおいて、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じた最大反力は、宝卵４８２の亀裂の進行の段階（亀裂状態情報の値）によっても変化する。具体的には、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合であって、亀裂の進行が第１段階以上で第４段階以下である場合には、亀裂が発生していない場合（図４０（Ａ））に比べて、図４０（Ｂ）に点線で示すように、最大反力が小さくなるように設定される。このため、操作力ＦＭで操作されている場合には、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ６に、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ６まで移動する。また、通常宝卵４８２Ｎの亀裂の進行が第５段階又は第６段階である場合には、最大反力は、実線で示すように、点線で示す場合より更に小さくなるように設定される。このため、操作力ＦＭで操作されている場合には、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ６に、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ６まで移動

する。また、通常宝卵４８２Ｎの亀裂の進行が第７段階又は第６段系である場合には、最大反力は、破線で示すように、実線で示す場合より更に小さくなるように設定される。このため、操作力ＦＭで操作されている場合には、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ４に、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ４まで移動する。このように、宝卵４８２の亀裂が進行するにつれて最大反力を小さく設定することで、あたかも亀裂が生じたこと、また、亀裂が進行したことによって、宝卵４８２が変形し易くなったかのような感触を遊技者に与えることができる。

【０６３３】

また、握り操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｉ７に、装飾図柄表示装置４７９において、両握り操作指示情報４８９Ｄに代えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させる操作を指示する連結操作指示情報４８４Ｄ（図３９における「連結操作」：図４１（Ｄ）における「左右のレバーを連結して殻を割れ」との文字情報）が表示される。

【０６３４】

連結操作指示情報４８４Ｄが表示された後の時刻ｔｉ８において、操作力ＦＭで操作した場合に最大位置（位置ＸＬ５）まで移動している各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを、操作力ＦＣよりも大きく最大反力ＦＲＵよりも小さい操作力ＦＣで位置ＸＣ側へ移動させると、時刻ｔｉ９に、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ１まで、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ１まで移動する。

【０６３５】

移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｃ８に、時刻ｔｉ７～時刻ｔｃにおける制御（図４０（Ｂ）に示す制御）に代えて、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣに移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ａ」：以下において能動制御Ａとも称す）。能動制御Ａは、時刻ｔｆ１７まで継続される。具体的には、能動制御Ａにおいて、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣ側に向かわせる順方向に最大駆動力（最大反力ＦＲＵと同一の大きさの力）で回転駆動される。

【０６３６】

また、時刻ｔｃ８に、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲがＮ極励磁からＳ極励磁に切り替わり、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを引き付ける磁力が発生する。

【０６３７】

各レバー前後移動駆動モータによる回転移動及び左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを引き付け合う磁力により、時刻ｔｆ１６に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結される。

【０６３８】

レバー位置情報に基づいて両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが位置ＸＣに位置することが検出されると（時刻ｔｆ１６）、装飾図柄表示装置４７９において、連結操作指示情報４８４Ｄに代えて、操作終了指示情報４８７Ｄ（図３９における「操作終了」：図３４（Ｃ）参照）が表示される。

【０６３９】

操作終了指示情報４８７Ｄが表示された後の時刻ｔｉ１０に、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが所定の時間（例えば０．０５秒）だけ高速で順方向に回転し、その後、所定の時間（例えば、０．０５秒）だけ高速で逆方向に回転する動作を繰り返す（図３９においては３回）。これにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、連結状態を保ちながら位置ＺＤと位置ＺＳとの間を繰り返し前後移動させて、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが前後移動する感触を遊技者に伝達可能とする。

【０６４０】

また、移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となってから所定の時間（例えば１

．０秒）後の時刻ｔｆ１７に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦをとり、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦに移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ｂ」：以下において、能動制御Ｂとも称す）。能動制御Ｂは、時刻ｔｆ１８まで継続される。具体的には、能動制御Ｂにおいて、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ側に向かわせ、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲＦ側に向かわせる逆方向に最大駆動力（－ＦＲＵと同一の力）で回転駆動される。これにより、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ（左端配置）に、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＬＦ（右端配置）に戻すことができる。

【０６４１】

ここで、能動制御Ａ及び能動制御Ｂの実行期間中には、遊技者に対して能動制御の実行と、能動制御の種類とが示唆されるように構成することが好ましく、例えば、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの内側に設けられる熱源が発熱することで、遊技者に対して、能動制御の実行が示唆され、その熱源の位置が変化することで能動制御の種類が示唆されるように構成してもよい。具体的には、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの内側に、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとは別に、副制御基板９４０の制御によって、突出した状態と、退避した状態（押し込まれた状態）とが切り替えられ、また、突出方向とは別の方向に移動動作が可能なように、ソレノイドやモータ等の駆動力によって移動動作が可能な動作部分を有する構成とし、更に、動作部分の表面部分（操作面）を熱くする熱源としてのヒータを内蔵する。そして、能動制御Ａの期間中には、動作部分が遊技者の手に接触可能に突出した状態で熱くなり、能動制御Ｂの期間中には、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒの操作面が別の位置で遊技者の手に接触して熱くなるように制御を行う。これにより、遊技者は、能動制御が実行されていることと、能動制御Ａの実行であるか能動制御Ｂの実行であるかを、動作部分の状態によって示唆することができる。なお、能動制御の実行と種類の示唆方法として、必ずしも熱くなる部分の配置位置を変化させる必要はなく、これに代えて、またはこれに加えて、動作部分の突出量が異なるように動作させる構成とし、能動制御Ａの期間中には、動作部分が少し突出した状態となるまで退避した状態との移動を繰り返し、能動制御Ｂの期間中には、能動制御Ａの場合より大きく突出した状態で操作面が移動を繰り返すように制御を行ってもよい。これにより、遊技者に対して、動作部分の出力動作を用いて、具体的には、異なる位置での打突の感触や、異なる位置での熱さの感覚を、遊技者の手に伝達することを用いて、遊技の状況を遊技者に示唆することができる。

【０６４２】

次に、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）に遊技者が参加する場合の両手参加型の演出の推移について、図４２を参照して説明する。図４２は、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図４２において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０６４３】

オープニング演出（ＯＰ演出）が実行される時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ２において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２と同様の表示演出が、装飾図柄表示装置４７９で実行される。オープニング演出において、宝卵４８２が出現する表示が開始されるが、宝卵４８２の種類は時短予定時の種類判定情報に基づいて決定され、確変予定の種類判定情報に基づく場合よりも軟宝卵４８２Ｓの出現率が高く、また、硬宝卵４８２Ｈは出現しない。

【０６４４】

オープニング演出に引き続き両手参加型の殻割り演出が実行される時刻ｔｄ２～時刻ｔｄ８において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８と同様の表示演出が装飾図柄表示装置４７９で行われる。

【０６４５】
時短予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出（時刻ｔｄ２～時刻ｔｇ８）において、移動操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｇ１に、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌや右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、時刻ｔｆ１～時刻ｔｉ７において、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを中央配置側へ移動させる遊技者による操作力に対して、図４１（Ａ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じて異なる反力を生じさせるように制御される（図３９における「受Ａ」）。これにより、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置によって左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの操作感を変化させることができる。
【０６４６】
時短予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、移動操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｇ１となった後、遊技者が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒと挟み操作（中央配置側への移動）が開始されると（時刻ｔｊ１）、レバー位置情報が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作量に応じて変化を開始する。
【０６４７】
時短予定の特別遊技状態においては、移動操作有効フラグがオン状態となっている期間中に、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとの双方がオン状態をとる時間が規定の判定時間ＴＭとなったとしても（時刻ｔｇ１５）、演出選択フラグは、確変予定の特別遊技状態の場合のようにオン状態とはならずオフ状態に維持される。このため、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０）が実行される。なお、時短予定の特別遊技状態においては、遊技者が連結操作を行っても、その操作時間の長さによらず殻割れず演出が実行されるため、判定時間ＴＭの計測は行わなくてもよい。
【０６４８】
両手参加型の殻割り演出後に実行される殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、確変予定の特別遊技状態の殻割れ演出の場合とは異なり、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを位置ＸＣ（中央配置）へ移動させる各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの順方向の回転は実行されない。また、殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌや右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒは、Ｎ極励磁状態を維持する。このため、確変予定の特別遊技状態の場合とは異なり、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは連結されない。
【０６４９】
殻割れず演出において、確変予定の特別遊技状態では左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結された場合に実行される左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの駆動が実行されず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの前後移動は発生しない。
【０６５０】
移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となってから所定の時間（例えば１．０秒）後の時刻ｔｊ１１に、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌや右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦ（左端配置）をとり、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦ（右端配置）をとるように移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ｃ」）。この制御は、時刻ｔｇ１８まで継続される。具体的には、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが、左入力レバー８１０Ｌを左端配置側に向かわせ、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側に向かわせる方向に所定の駆動力（－ＦＲＵより小さい力）で駆動される。これにより、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ（左端配置）に、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＬＦ（右端配置）に、確変予定の特別遊技状態の場合よりも低速で戻すことができる。
【０６５１】
ここで、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加

しない場合における両手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図４３を参照して説明する。図４３は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図４３において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。また、比較のために、両手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合（図３９に示す場合）の制御を破線で示している。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合（図３９に示す場合）の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０６５２】

確変予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの挟み操作が行われない場合、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）が実行される。このとき実行される殻割れず演出は、時短予定の特別遊技状態で実行される殻割れず演出（時刻ｔｇ８～時刻ｔｄ１０：図４２参照）と同一の演出である。

【０６５３】

また、移動操作有効フラグがオン状態となる時間ｔｆ１から所定の時間の経過（例えば、１．５秒）後の時刻ｔｋ７に、各入力レバーの位置を識別するレバー位置情報に基づき、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの移動の有無が判断される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの移動がないと判断されると、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌや右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦ（左端配置）をとり、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦ（右端配置）をとるように移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ｂ」）。この制御は、時刻ｔｋ１１まで継続される。この制御は、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ（左端配置）、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲＦ（右端配置）に確実に戻すための制御であるため、必ずしも必要な制御ではなく、省略してもよい。

【０６５４】

また、各入力レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させる順方向への回転が実行されず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されない。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結された場合の左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの駆動が実行されず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの前後移動が発生しない。

【０６５５】

上記パチンコ機１００において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを備えている。左入力レバー８１０Ｌは、左操作部材８１２Ｌを押圧する握り操作を実行可能であり、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌの制御や遊技者による手動の操作による回転移動が可能である。また、右入力レバーは、右操作部材８１２Ｒを押圧する握り操作を実行可能であり、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの制御や遊技者による手動の操作による回転移動が可能である。確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態で発生する両手参加型の殻割りミッション演出において、左入力レバー８１０Ｌが左端配置から移動した位置ＸＬ８～位置ＸＣの間に位置している場合、かつ、右入力レバー８１０Ｒが右端配置から移動した位置ＸＲ８～位置ＸＣの間に位置している場合に、時刻ｔｉ４，時刻ｔｉ５，時刻ｔｉ６における握り操作に応じて、左入力レバー８１０Ｌは、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌにより前後方向に往復移動し、かつ、右入力レバー８１０Ｒは、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒにより前後方向に往復移動する。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの全体によって、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを操作する手が移動される感触（以下、移動感触ともいう）を出力することができる。また、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒの制御によって、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを操作する手に対して、異なる位置での打突の感触（以下

、打突感触ともいう）や、異なる位置での熱さの感覚（以下、温度感触ともいう）を伝達する出力を行うことができる。

【０６５６】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、入力機能に加えて出力機能を兼ね備えた左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの動作制御により、異なる位置での移動感触、打突感触または温度感触を伝達する出力動作を実行することができる。これにより、遊技者に与える出力の印象を、出力位置の変化を通じて変化させることができる。

【０６５７】

また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを移動させることで遊技者に左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに注目させ、その注目させた場所の近傍で、移動感触等を伝達する出力動作を実行することが可能となり、異なる位置での感触に対しての出力機能による演出効果を高めることも可能になる。

【０６５８】

また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行っている手の感触を異ならせるために、遊技者は微小な感触の相違を感じ取ることが可能になる。このため各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒとして低出力で小型のモータを用いたり、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを前後方向に短い距離だけ移動可能な小型の機構を用いたりでき、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに出力機能を付加したとしても、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの移動性を確保し易くなる。

【０６５９】

なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、移動感触、打突感触、または、温度感触を、異なる位置で伝達する出力動作を可能とする構成であるが、これらの構成は全て備える必要はなく、一部の構成を備えるように構成してもよく、また、これらの構成に限らず、他の構成を含むようにしてもよい。例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが、前後方向に代えて又は加えて左右方向や上下方向に移動可能に設けられ、前後方向とは異なる一方向に移動したり、複数の方向を組み合わせた斜め方向に一直線的に移動したり、移動方向を時間的に変化させて所定の平面内に沿って又は立体的に移動したりすることで移動感触を与える構成としてもよい。この構成の場合、例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握る操作に基づく移動の場合には、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが離間するように左右方向に移動させ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結した場合の移動では、前後方向に移動させるなど、演出の進行に応じて移動形態を変化させることで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動による演出効果を高めることもできる。

【０６６０】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの全体が移動することで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを操作する手に移動感触を与える構成であるが、この構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの一部を移動させること、例えば、右握り壁８１１Ｒが右被覆壁８１３Ｒに対して移動可能に設けられ、右握り壁８１１Ｒが移動することで移動感触を与える構成としてもよい。この場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの全体を移動させる場合に比べて、機構を簡素化したり、移動動作をさせる駆動源として駆動力の小さい小型の動力源を用いたりすることも可能になる。したがって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを回転させることや各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握ることによる入力操作を行う機能に加えて移動感触等を伝達する出力機能を付加したとしても、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作性を更に確保し易くできる。

【０６６１】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの一部を移動させることで出力を行う場合、当該移動する部分は、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの他の部分の移動に伴って、他の部分との相対位置が変化せずに移動する構成としてもよいし、他の部分との相対位置が他の部分の移動に連動して変化しながら移動する構成としてもよい。

【０６６２】
　また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が移動感触等を伝達する出力を行う構成であるが、この構成に限らず、一方の入力レバーが移動感触等を伝達する出力を行う構成としてもよい。
【０６６３】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、温度感触を伝達する出力機能として、上記の構成に代えて、または、上記の構成に加えて、例えば、右握り壁８１１Ｒの表面や内部に発熱装置が設けられ、右握り壁８１１Ｒの温度変化による出力を行う構成を含むようにしてもよい。
【０６６４】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、遊技者が直接に触れる部分を移動させることで、触覚で感じとれる出力を行う構成としているが、この構成に限らず、例えば、右被覆壁８１３Ｒに発熱装置が設けられ、発熱装置からの放熱による出力を行う構成や、右被覆壁８１３Ｒに送風装置が設けられ、送風装置からの送風による出力を行う構成など、遊技者が直接には触れない箇所からの触覚（例えば、腕や顔の触覚）で感じとれる出力を遊技者側に行う構成としてもよい。
【０６６５】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、入力機能に加えて触覚で感じとれる出力動作を実行する構成であるが、この構成に限らず、例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに音響装置が設けられ、聴覚によって感じとれる出力を行う構成や、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに過熱や蒸発により芳香を放つ芳香装置が設けられ、嗅覚で感じ取れる出力を行う構成など、視覚とも触覚とも異なる感覚により識別できる出力を行う構成としてもよい。
【０６６６】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、移動感触を出力可能な位置まで、遊技者の操作によって回転移動する構成としているが、この構成に限らず、左端配置や右端配置から出力可能な位置まで又はその手前までの移動が、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒからの駆動力によって実行される構成としてもよい。この構成の場合、移動感触を出力可能な位置への各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動によって、遊技者に各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを注目させることが可能になる。
【０６６７】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる出力は、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが基準位置（左端配置や右端配置）から移動した移動位置（位置ＸＬ８～位置ＸＣ，位置ＸＲ８～位置ＸＣ）をとる場合にのみ実行される構成としているが、この構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが左端配置や右端配置をとる場合にも実行される構成、例えば、装飾図柄表示装置４７９で操作準備情報が表示される期間（ｔｃ１～ｔｃ２，ｔｄ１～ｔｄ２）の開始前又は開始後の一部の場合に実行される構成としてもよい。この構成の場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する操作（挟み操作）が可能になることを、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる移動によって遊技者に知らせることが可能になる。
【０６６８】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる出力は、特別遊技状態や通常遊技状態において、両手参加型の殻割りミッション演出とは別の演出において、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが左端配置や右端配置をとる場合に実行される構成としてもよい。この場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが基準位置をとる場合と移動位置をとる場合とで同一の出力がなされたとしても、移動位置をとる場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが基準位置をとる場合より顔の近くに移動することで大きな出力として遊技者に感じさせることが可能になる。例えば、送風による出力の場合には各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが遊技者の皮膚が露出した顔に近づくように移動するため強い風と感じさせたり、音響による出力の場合には遊技者の耳に近づくように移動するため大音量と感じさせたり、芳

香による演出の場合には、遊技者の鼻に近づくように移動するため強い芳香と感じさせたりすることが可能になる。このため、両手参加型の殻割りミッション演出における各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる出力を、他の場合に比べて特別な出力とすることができる。

【０６６９】

また、移動可能な各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに入力機能に加えて出力機能を付加する構成について説明したが、入力機能はないが移動可能な部材や装置に出力機能を付加する構成としてもよい。

【０６７０】

また、上記パチンコ機１００において、左入力レバー８１０Ｌは、左端配置から中央配置との間で回転移動が可能であり、右入力レバー８１０Ｒは、右端配置から中央配置との間で回転移動が可能である。各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、上下方向と左右方向とを含む同一平面に沿って回転移動する。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは離間した形態（少なくとも一方が中央配置でない形態）から連結した形態（双方が中央配置である形態）に形態変化が可能である。両手参加型の殻割りミッション演出が発生した場合であって、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結された形態をとる場合の一部で（時刻ｔｉ１０～時刻ｔｆ１７）、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの全体が、離間した形態から連結した形態へと変化する場合の回転移動の動作とは異なり、前後方向へ複数回に亘り往復移動する。

【０６７１】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの全体が可動部として機能し、連結した形態をとる場合に、離間した形態から連結した形態への変化過程の動作とは異なる動作で移動する。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが前後方向に移動する場合と移動しない場合とで各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する操作感を変化させたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動によって演出を実行したりすることが可能になる。また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの全体を高速で移動させることによって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形状は変化しないが、残像現象によって、あたかも各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形状が変化したかのように遊技者に見せることも可能になる。

【０６７２】

なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、離間した形態と連結した形態との間の形態変化を所定の平面内での回転移動で実現し、離間した形態となる場合に当該平面に垂直な方向に直線的に移動（前後移動）する構成であるが、この構成に限らず、当該平面から離れるように直線的又は曲線的に移動する構成としてもよい。

【０６７３】

また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、離間した形態と連結した形態との間の形態変化を所定の平面内での回転移動で実現し、離間した形態をとる場合に当該平面から離れるように移動する構成であるが、この構成に限らず、例えば、連結した形態となる場合に回転移動の移動中心に近づく又は遠ざかるように直線的又は曲線的に移動するなど、当該平面内において回転移動で辿る経路とは異なる経路で移動する構成としてもよい。

【０６７４】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、離間した形態をとる場合に前後方向に同一の動作（左入力レバー８１０Ｌが前側に所定の移動量で移動する場合には、右入力レバー８１０Ｒも前側に同じ移動量で移動する）をする構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一部が接触する状態や接触しているとみなせる程度に近接した状態や離間しているが正面視で接触して見える状態を保ちながら、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが前後方向に異なる動作（例えば、各入力レバー８１０Ｒの前後逆方向への移動や異なる移動量での移動）をする構成としてもよい。

【０６７５】
　また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、連結した形態をとる場合の移動で、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの相対位置が変化せずに移動する構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一部が接触する又は接触しているとみなせる程度に近接した状態を保ちながら相対位置が変化するように移動する構成としてもよい。例えば、左入力レバー８１０Ｌが中央配置よりも更に左端配置から離れる位置まで移動可能に、右入力レバー８１０Ｒが中央配置よりも更に右端配置から離れる位置まで移動可能に設けられ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの上下位置をずらしながら両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを全体として左右に移動させる構成としてもよい。また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、連結した形態をとる場合の移動において、例えば、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが上下方向に対して傾斜可能に設けられ、上下方向に対する傾斜角が変化するように移動する構成や、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが上下方向に対して回転可能に設けられ、上下方向を軸として回転しながら左入力レバー８１０Ｌの左端から右入力レバー８１０Ｒの右端までの幅が小さくなるように両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが更に近づくように移動する構成や、回転移動と前後移動との組み合わせで周回運動したり、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが前後に重なるようにスライド移動したりする構成としてもよい。
【０６７６】
　また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御により連結した形態にできる範囲の位置（位置ＸＬ８や位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側）までは、遊技者の手動による挟み操作で移動させる構成であるが、この構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動可能であるすべての位置から各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御により連結した状態に移動する構成としてもよい。
【０６７７】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、遊技者による挟み操作が有効な期間の終了により、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づいて回転移動して、連結した形態となる構成であるが、この構成に限らず、遊技者による挟み操作が可能な期間の終了後に、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握るなどの別の操作を行うことを条件として、例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握り続ける操作（長押し操作）を行うことを条件として、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づいて回転移動して、連結した形態となる構成としてもよい。
【０６７８】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく回転移動により連結した形態となった後に、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの制御に基づく前後方向に移動する構成であるが、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく回転移動により連結した形態に変化させつつ、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの制御に基づく前後移動を連結した形態となる前から実行する構成としてもよい。
【０６７９】
　また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、連結した形態をとる場合、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの制御により前後移動することで移動感触を出力する構成であるが、この構成に限らず、例えば、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒとしてサーボモータを設けたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが前端又は後端に位置していることを検出するスイッチを設けたりするなど、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの前後移動を検出可能な装置を設け、遊技者が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを前後移動させる操作を行うことにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを回転移動させたり、各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒを押下したりする入力と異なる入力を行える構成としてもよい。この構成の場合、遊技者が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを前後移動させる操

作は、制御により時間的に許容したり禁止したりすることが可能な構成や、例えば、連結した形態をとった場合に各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒを押下するなど、遊技者による他の操作に基づいて可能になる構成としてもよい。また、連結した形態をとる場合にのみ入力が可能になる構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの所定の範囲の位置（例えば、位置ＸＬ８～位置ＸＣ，位置ＸＲ８～位置ＸＣ）への回転移動により、連結した形態となる前から入力が可能になる構成であってもよい。

【０６８０】

また、上記パチンコ機１００において、両手参加型の殻割りミッション演出では、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態であって左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＣ～位置ＸＬ８、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＣ～位置ＸＲ８に配置されている場合（時刻ｔｉ３～時刻ｔｉ７）には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握り操作が有効となり、両入力レバーがその他の位置に配置されている場合には、握り操作が無効となる。

【０６８１】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置によって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握る操作が阻止又は無効化されない状態と、阻止又は無効化される状態とを発現できる。これにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを入力に特化したものとしたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置の変化によって入力に特化した場合とは異なる操作感や操作方向で入力可能なものとしたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置の変化によって各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを演出に特化したものとしたりして、多目的に機能を切り替えることが可能になる。

【０６８２】

なお、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態をとる一部の位置に配置されている場合に握り操作が有効となる構成であるが、この構成に限らず、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態をとるすべての位置に配置されている場合（左入力レバー８１０Ｌについて位置ＸＣ～位置ＸＬＦ、右入力レバー８１０Ｒについて位置ＸＣ～位置ＸＲＦ）に握り操作が有効になる構成としてもよい。この構成の場合には、各遊技者にとって各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する操作がし易い位置で、握り操作を実行することが可能になる。

【０６８３】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、離間した形態をとる１つの連続した範囲の位置に配置されている場合に握り操作が有効になる構成であるが、この構成に限らず、複数に分離する連続した範囲の位置（例えば、左入力レバー８１０Ｌについて位置ＸＬ１～位置ＸＬ５の範囲と位置ＸＬ６～位置ＸＬ８の範囲）に配置されている場合に握り操作が有効になる構成としてもよい。

【０６８４】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、離間した形態をとる連続した範囲に位置する場合に握り操作が有効になる構成であるが、この構成に限らず、特定の位置（例えば、左入力レバー８１０Ｌについて位置ＸＬ８、右入力レバー８１０Ｒについて位置ＸＲ８）に配置されている場合に握り操作が有効になる構成としてもよい。

【０６８５】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、離間した形態をとる場合に握り操作が有効になる構成であるが、この構成に限らず、離間した形態をとる場合に代えて又は加えて、連結した形態をとる場合に握り操作が有効になる構成としてもよい。

【０６８６】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、常に握る操作（各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒの押下）は可能であるが、握り操作有効フラグの制御によって有効又は無効を切り替える構成であるが、この構成に限らず、各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒの押下を許容する位置と阻止する位置とをとることが可能な壁部材を各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに別途に設け、各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒと壁部材との相対位置が変化することで物理的に切り替える構成としてもよい。

【０６８７】
ここで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが動作する条件として、遊技者による継続的な操作を条件とする場合について説明する。上記したように、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態から連結した形態へ変化する場合に、その形態変化の条件として、遊技者による継続的な操作（長押し操作）を条件としてもよい。
【０６８８】
例えば、受動制御Ａと能動制御Ｂの期間中においては、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとを握り続ける操作を行った場合に、能動制御に切り替わるような制御を副制御基板９４０に設けてもよい。この能動制御としては、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づいて回転移動し、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが連結した形態に近づく構成としてもよい。
【０６８９】
具体的には、受動制御Ａと能動制御Ｂの期間中において、副制御基板９４０は、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態から連結した形態へ変化させる制御を行う場合において、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対して握り続ける長押し操作が継続されているか否かを判定する。そして、長押し操作が実行されていれば、その期間中には、離間した形態から連結した形態へと形態変化が進行するように各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを回動させる制御を行う。これにより、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対しての長押し操作を条件として両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形態変化が進行し、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形態変化を進行させるか進行させないかを遊技者の単純な押圧操作によって決定させることができる。この両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形態変化の進行状況は外観だけでなく、遊技者の操作部に対する触感を含めて識別可能とすることができるので、遊技者は、装飾図柄表示装置４７９の表示画面を注視しながら、形態変化の過程を触感によって識別することができる。
【０６９０】
また、能動制御Ｂの期間中において、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対して握り続ける長押し操作が実行されている場合に、単純に長押し操作が継続されているだけで、連結した状態となるだけでは、操作が単純になって遊技者の意識が操作に向かない可能性がある。このため、連結した形態へ形態変化した後に、連結した形態から離間した形態へと形態変化が更に進行するように各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御して両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの動作させる制御を含むように副制御基板９４０を構成してもよい。これにより、単純な長押し操作だけでは、連結した形態を維持できず、連結した状態でタイミングよく、握り操作を解除することを必要条件にして、連結した状態が継続されるように副制御基板９４０の制御を構成することができる。この連結した状態が継続されるのは、タイミングよく、断続的に握り操作を繰り返す（連打する）など、他の操作方法を必要とするようにしてもよい。
【０６９１】
また、遊技者による継続的な操作を条件とする演出の別例としては、例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面に表示された宝卵４８２を一定時間（例えば、１０秒間）、左右の両側から挟んだ（つかんだ）状態とし続けることに成功したら、宝４８３を表示し、宝卵４８２を挟んで潰してしまったり、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの挟む力が弱くて間から下方へ落下したら、宝４８３を表示しないように演出を制御してもよい。この場合においても、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対して握り続ける長押し操作が継続された分、中央側に、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動し、手を離すと、その位置に停止し、連打することで、離間するように、副制御基板９４０で移動制御をしてもよい。そして、宝卵４８２が、回転するなどして向きを代える動作を行うように表示制御を行い、その向きの変化に伴って宝卵４８２の横幅が変化し、その分、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによって圧迫される力が変

化するように制御し、目標値としての両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの距離が変動するようにすることが好ましい。これにより、入力操作を単純にし過ぎることなく、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の内容と、その手前側に配置される両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを組み合わせた演出の興趣を遊技者に提供することができる。

【０６９２】

また、遊技者による継続的な操作が実行された場合に、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒのうち継続的な操作が行われたレバーの外形形態が、その継続的な操作が行われた期間の長さに対応して変化するようにしてもよい。例えば、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが連結した形態において、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの外周部分から外方側に放射状に突出するような可動部材を設けて、長押し操作が実行された場合に、可動部材の突出した数や突出量に応じて、遊技者にとって有利な設定（例えば、出球率の設定）であるか否かを示唆したり、保留されている単位遊技において特別図柄抽選の当選が含まれているか否かを示唆するようにしてもよい。

【０６９３】

なお、上記実施形態においては、特典領域４０９Ｖの近傍（特典領域４０９Ｖそのものや特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入に関与する上大入賞装置４３４）を指し示すことを可能としたり、遊技者の意識を向かわせたりすることが可能な構成として、複数の可動部材１０，２０の動作の組み合わせと、それら可動部材１０，２０に設けられる発光素子１９を発光させる発光演出との両方を実施する構成について説明したが、必ずしも動作の組み合わせと発光演出との両方を実施する必要はなく、いずれか一方のみを実施するように構成してもよく、例えば、１つの可動部材に設けられる発光素子１９を用いて特定の方向を指示（示唆）するようにしてもよい。

【０６９４】

また、上記実施形態において、移行先決定ラウンドで、振分機構４３７が進入可能状態へ移行した後に上進入規制機構４５４が進行可能状態となる構成は必ずしも設ける必要はない。この場合であっても、装飾図柄表示装置４７９が第１ラウンドの開始前に第１の種類の大当りの当選に対応した所定の表示情報としての宝４８３を表示し、左可動部材１０や右可動部材２０が、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状況を遊技者に示し、移行先決定ラウンドでは、遊技球の発射を一旦停止し、宝４８３の表示や可動部材１０，２０の近接姿勢への変化を契機として遊技者に遊技球を発射させることを促すことにより、遊技球を特典領域４０９Ｖへ好適に進入させることを可能とすることができる。

【０６９５】

また、上記実施形態においては、装飾図柄表示装置４７９において大当りに対応する停止図柄の組合せでは、大当りの種類が確変移行の特別遊技状態に移行するか、時短移行の特別遊技状態に移行するかを明示しない場合について説明したが、これに限らず、停止図柄の組合せの表示において、第１の種類の大当りや第２の種類の大当りのいずれに当選したかを表示してもよく、これに代えて又は加えて、大当りの当選の種類を示す特定のキャラクタ等を装飾図柄表示装置４７９に表示してもよい。装飾図柄表示装置４７９において、装飾図柄による停止図柄の組合せとは異なるもので大当りの種類を表示する場合には、その表示を、特別遊技状態が開始される直前ではなく、大当りに当選した単位遊技に対応する装飾図柄の変動期間中や、大当りに当選した単位遊技の実行が保留され、その単位遊技よりも前に実行される単位遊技に対応する装飾図柄の変動期間中に表示する構成としてもよい。更に、この場合には、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出も装飾図柄の変動期間中に開始される構成としてもよい。また、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作より前に実行される表示が、装飾図柄表示装置４７９によって実行される構成であるが、この構成に限らず、その表示は、パチンコ機１００に既存の他の表示装置又は新たに設けられる表示装置によって実行される構成としてもよい。

【０６９６】

また、上記実施形態においては、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出（殻割りミッション演出）を、特別遊技状態の少なくとも一部の期間を含めて実行する構成について

説明したが、この構成に限らず、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出（殻割りミッション演出）を特別遊技状態である期間を含まず、図柄変動期間において実行する構成としてもよい。また、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出を図柄変動期間において実行する場合には、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で所定の当選条件（第１の大当りや第２の大当り）が成立した後に実行される単位遊技（所定の当選条件が成立した始動入賞に基づく単位遊技や当選時に既に保留された単位遊技）に係る図柄変動期間において実行する構成とし、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出によって、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入させることができるか否かを示唆する構成としてもよい。

【０６９７】

また、上記実施形態において、特別遊技状態において特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入させることが可能な進入可能期間が発生するか否かを示唆する演出として、非参加型や参加型（片手参加型及び両手参加型）の演出を実行する構成であるが、この構成に限らず、他の状況が発生または移行するか否かを示唆する演出として、非参加型と片手参加型と両手参加型の演出の少なくとも一部を実行する構成としてもよい。例えば、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で所定の当選条件の成立としての大当りに当選したか否かを示唆する演出として、非参加型や参加型の演出を実行する構成としてもよいし、大当り当選の期待度を示す演出として実行する構成としてもよい。非参加型や参加型の演出を所定の当選条件が成立したか否かを示唆する演出として実行する場合には、当該演出を図柄変動期間において実行する構成としてもよいし、また、始動入賞が成立して図柄変動期間が開始されるまでの期間中に実施してもよいし、特別遊技状態中に特別遊技状態後の図柄変動が待機されている状況において、当該演出を、特別遊技状態の途中（例えば、エンディング期間）で実行してもよいし、特別遊技状態後に実行される単位遊技において実行する構成としてもよい。この場合には、宝４８３の表示として、大当り当選の期待度を示す数値情報（例えば、５０％）の表示をしてもよいし、大当り当選の期待度が一定確率以上であることを示す「激アツ」や大当り当選に対応した「当確」などの文字情報を表示してもよいし、始動入賞を示す画像として色のついた球（例えば、赤色、黄色、虹色の球）を表示することで保留回数を表示する表示部に大当り期待度を示唆する画像を表示する構成としてもよい。

【０６９８】

また、非参加型や参加型の演出は、図柄変動期間において所定の演出（例えば、所定のキャラクタを用いた戦闘の演出）が実行されるか否かを示唆する演出として用いてもよく、この場合には、宝４８３の表示として、特定の演出が実行されることを示唆する「発展」の文字情報を表示してもよいし、複数のキャラクタのいずれかの演出が実行される場合においてキャラクタの種類を表す種別情報（例えば、「兵士」や「小僧」）に対応する文字や、キャラクタの画像を表示してもよい。

【０６９９】

また、非参加型や参加型の演出は、特別遊技状態におけるラウンド数やラウンドが継続されるか否かを示唆する演出として用いてもよく、この場合には、宝４８３の表示としてラウンド数を示す数字を含む「１０Ｒ」等の数値情報や、特別遊技状態が終了しないで継続することを示す「継続」の文字情報を表示してもよい。

【０７００】

また、非参加型や参加型の演出は、遊技の実行を待機する状況（例えば、デモ画面の表示中）において実行される演出として用いてもよく、例えば、今日の運勢を占うおみくじの演出が可能としてもよく、この場合には、宝４８３の表示として、「大吉」や「小吉」といった文字情報を抽選で表示するようにしてもよいし、図柄変動期間中に表示される期待度の異なる演出（例えば、「魚群」や「泡」）等の演出画像が一定の確率で選択されて表示されるようにしてもよい。

【０７０１】

また、上記実施形態における左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの各操作部に対して、移動操作量を検出可能な操作量検出手段（例えば、エンコーダ）と、各操作

部を動作させる動作手段（例えば、モータ）とを設けて、副制御基板９４０の制御によって各操作部を、遊技者の操作なしに動作させたり、動作を容易にするアシスト力を作用させるようにしてもよい。例えば、参加型の演出として、両手参加型の演出を必ずしも両手で操作した場合に限って実行可能とする必要はなく、片手でも参加可能にし、例えば、デモ画面中において遊技者が両手参加型の演出を片手で参加したいことを選択できるように構成し、片手での参加を選択した場合には、両手の操作をしなくても一方のレバーを操作したら、他方のレバーが一方の操作量に追従して同一の操作量で動作するように構成してもよい。

【０７０２】

また、上記実施形態における左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの操作が必要な両手参加型の演出について、片手で参加した場合には、判定時間ＴＭに達することがなく、片手の操作がない場合と同一の演出が限定される場合について説明したが、片手で参加した場合には、両手で参加した場合とは異なる片手操作用の別の演出が実行されるようにしてもよい。また、両手参加型の演出実行中において、片手で参加した場合には、片手の参加もない場合とは異なる画像であって片手で参加した場合に対応する特定の画像（例えば、「両手で操作してください」の文字画像）を表示する構成としてもよい。

【０７０３】

また、上記実施形態における左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの操作が必要な両手参加型の演出と、片手参加型の演出とを同一の操作部を利用する構成について説明したが、片手参加型の演出と両手参加型の演出とが別々の操作部を用いて実行される構成としてもよい。

【０７０４】

また、上記実施形態においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが別々に動作する構成について説明したが、必ずしも別々に動作する必要はなく、ギヤやベルト等の駆動力を伝達する伝達手段を介して２つのレバーを連結しておき、両レバーが連結されて一体的に動作が可能に構成してもよく、この連結状態と連結が解除された状態とを遊技者の操作や副制御基板９４０の制御によって切り替えられるように構成してもよい。

【０７０５】

また、上記実施形態においては、片手参加型と両手参加型との演出のいずれかが実行される場合について説明したが、遊技者の操作を検出して、その操作によって片手参加型の演出が実行されるか、両手参加型の演出が実行されるかが切り替わるように構成してもよい。

【０７０６】

また、上記実施形態においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが左右の端から中央側に移動することで、レバーと装飾図柄表示装置４７９の表示画面とが近づく操作が可能な場合について説明したが、レバーの操作（移動動作）によって各レバーが前後方向においても位置変化するように構成し、レバーと装飾図柄表示装置４７９の表示画面との前後位置が遊技者の操作によって変化するように構成してもよく、この場合には、レバーが中央側へ移動した場合に装飾図柄表示装置４７９の表示画面に近づくような操作が可能に構成してもよい。

【０７０７】

また、上記実施形態においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとがパチンコ機１００の左右両側に設けられる場合について説明したが、２つのレバーのいずれかに代えて、または、２つのレバーに加えて、パチンコ機１００の上部にレバーを設けて、片手参加型の演出や両手参加型の演出を可能にしてもよい。

【０７０８】

＜特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合の演出＞

次に、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に、複数の可動部により実行される演出（以下において、Ｖ入賞演出とも称す）について、図４４～図４８を参照して説明する。図４４は、Ｖ入賞演出で動作する複数の可動部を備えた遊技盤６００の正面図である。

なお、図４４において、遊技盤６００を構成する部材のうち主要な部材のみを示し、また、Ｖ入賞演出で動作する可動部の前側に配置され、前後方向に重なるように配置された部材については一点鎖線で示し、Ｖ入賞演出で動作する可動部や当該可動部と前後方向に重ならない部材については実線で示す。

【０７０９】

パチンコ機１００は、図７に示す遊技盤４００を、図４４に示す別の遊技盤６００に入れ替えることで、別の機種として利用することができ、以下においては、この遊技盤６００を備えたパチンコ機１００の各種の可動部に関連する構成について説明する。遊技盤６００は、演出用の各種の部材や装置に関連する構成が異なること以外は、上記した図７に示す遊技盤４００と同様の構成である。このため、遊技盤６００において、遊技盤４００と同様の役割を果たす部材については、同一参照符号を付して説明を省略し、相違部分についてのみ説明する。

【０７１０】

遊技盤６００には、Ｖ入賞演出で動作する可動部として、図４４に示すように、装飾図柄表示装置４７９の右端側に配置された右前可動部６１０と、装飾図柄表示装置４７９の左端側に配置された左後可動部６２０とが設けられている。また、遊技盤６００には、Ｖ入賞演出で動作する可動部として、右前可動部６１０の後方側に配置された右後可動部６３０と、左後可動部６２０の前方下方側に配置された左前可動部６４０とが設けられている。Ｖ入賞演出で動作する各可動部は、装飾図柄表示装置４７９よりも前方側であって、遊技盤６００の基体４０１や基体４０１に設けられる中央構造体４２０よりも後方側に配置されている。

【０７１１】

右前可動部６１０は、装飾図柄表示装置４７９に対して、左後可動部６２０よりも前後方向で遠い位置（基体４０１に対して近い位置）に配置され、左前可動部６４０よりも前後方向で近い位置（基体４０１に対して遠い位置）に配置されている。また、右後可動部６３０は、装飾図柄表示装置４７９に対して、左後可動部６２０と前後方向でほぼ同じ距離を隔てて配置されている。

【０７１２】

右前可動部６１０と左後可動部６２０と右後可動部６３０と左前可動部６４０とは、確変予定の特別遊技状態の進入可能期間（例えば、図３９等参照）において、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合（Ｖ入賞の場合）に動作し、Ｖ入賞演出を実行する。具体的には、Ｖ入賞演出で動作する各可動部は、Ｖ入賞演出において、図４４に実線で示された配置（以下において、通常配置）から図４４に二点鎖線で示された配置（以下において、出現配置）へ移動し、その後、通常配置に戻る。

【０７１３】

右前可動部６１０は、可動懸垂部材６１１と、可動支持部材６１２と、可動懸垂基体６１９とを備えている。可動支持部材６１２は、後述する駆動機構に移動可能に連結されている。また、可動懸垂基体６１９は、可動支持部材６１２に揺動可能に支持されている。可動懸垂部材６１１は、可動懸垂基体６１９の前面側に設けられ、可動懸垂基体６１９と一体化されている。可動懸垂部材６１１は、移動可能な可動支持部材６１２に揺動可能に支持された可動懸垂基体６１９に一体化して設けられることで、可動支持部材６１２の移動に伴い、可動懸垂基体６１９と共に移動可能であり、可動懸垂基体６１９と共に可動支持部材６１２に対して揺動可能である。このため、可動懸垂部材６１１は、可動支持部材６１２の移動に伴い姿勢の変化が可能となる。また、可動支持部材６１２の移動によって可動懸垂基体６１９が安定姿勢（通常配置でとる姿勢）から変化すると、可動懸垂基体６１９は、可動支持部材６１２に対する揺動による姿勢変化を自重により継続することも可能になる。

【０７１４】

なお、可動懸垂基体６１９は、可動支持部材６１２の移動に伴い可動支持部材６１２に対する姿勢が変化する構成であるが、この構成に限らず、可動支持部材６１２に対して可

動懸垂基体６１９の姿勢を変化させることが可能な駆動機構と駆動源とを別途に設け、駆動源の駆動制御に基づき、可動懸垂基体６１９を所定の角度だけ回転させたり、可動懸垂基体６１９を所定の角度範囲で繰り返し回転させたりして、可動支持部材６１２に対する姿勢を変化させる構成としてもよい。この構成の場合には、可動支持部材６１２の移動の有無や移動の形態（移動の速度や加速度など）に依らず、可動懸垂基体６１９の姿勢を多様に変化させることができる。

【０７１５】

また、可動懸垂基体６１９は、可動支持部材６１２に対して左右方向の揺動が可能に支持された構成であるが、この構成に限らず、左右方向に代えて又は加えて前後方向の揺動が可能に支持される構成としてもよい。

【０７１６】

可動懸垂部材６１１は、水平方向よりも鉛直方向側に長く連続する縦長の形状とされている。このため、揺動による振れ角が小さくても、可動懸垂部材６１１の下端部分の移動量を大きくでき、遊技者に姿勢変化を大きく見せることが可能になる。また、可動懸垂部材６１１には、前面側の全体に凹凸による装飾（図４５参照）が施されている。

【０７１７】

なお、可動懸垂部材６１１に施される装飾は、凹凸によって形成された構成に限らず、可動懸垂部材６１１に対する着色のパターンによって形成される構成や、図形や模様などが描かれたシールを貼着するなど、可動懸垂部材６１１とは別の部材によって形成される構成としてもよい。また、可動懸垂部材６１１は、前面側の全体に装飾が施される構成であるが、この構成に限らず、前面側の一部に装飾が施される構成であってもよく、また、前面側に代えて又は加えて側面側や裏面側の少なくとも一部に装飾が施される構成としてもよい。また、可動懸垂部材６１１に施される装飾について説明した各種の装飾形態は、左後可動部６２０における後述の左後可動部材６２１や、右後可動部６３０における後述の近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３や、左前可動部６４０における後述の中央可動部材６４１などに施される装飾に対して適用してもよい。

【０７１８】

可動懸垂部材６１１は、通常配置において、遊技者側から見て装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに対して右流下領域４０９Ｒに近い側に配置されている。具体的には、可動懸垂部材６１１は、以下のように配置される。

【０７１９】

可動懸垂部材６１１は、通常配置において、遊技者側から見て、表示部４７９ａで装飾図柄の変動表示が行われて変動表示の停止結果が表示される表示領域４７９ｂ（例えば、表示部４７９ａにおける中央側の左右幅の７５％で上下幅の７５％の領域）の右方側において、表示領域４７９ｂの上端よりも上側に対応する高さ位置から表示領域４７９ｂの下端よりも下側に対応する高さ位置までの連続する範囲に亘って配置される。このため、通常配置をとる可動懸垂部材６１１（詳細には、可動懸垂部材６１１の左端部分）によって、表示部４７９ａにおける表示領域４７９ｂと右流下領域４０９Ｒとを左右に区画することが可能になる。

【０７２０】

なお、可動懸垂部材６１１の上端は、遊技者側から見て、表示領域４７９ｂの上端よりも上側に対応する高さ位置に配置される構成であるが、この構成に限らず、表示領域４７９ｂの上端に対応する高さ位置と同一の位置に配置される構成や、表示領域４７９ｂの上端に対応する高さ位置よりも下側で近接する位置（例えば、１ｃｍ以下、好ましくは０．５ｍｍ以下の範囲で下側の位置）に対応する高さ位置に配置される構成としてもよい。同様に、可動懸垂部材６１１の下端は、遊技者側から見て、表示領域４７９ｂの下端よりも下側に対応する高さ位置に配置される構成であるが、この構成に限らず、表示領域４７９ｂの下端に対応する高さ位置と同一の位置に配置される構成や、表示領域４７９ｂの下端に対応する高さ位置よりも上側で近接する位置（例えば、１ｃｍ以下、好ましくは０．５ｍｍ以下の範囲で上側の位置）に対応する高さ位置に配置される構成としてもよい。

【０７２１】
通常配置において、可動懸垂部材６１１の左側の部分は、表示部４７９ａの右端側の前方であって、中央構造体４２０の開口４２０ａの内側部分の後方に配置されている。また、可動懸垂部材６１１の右側の部分は、表示部４７９ａの右端側の前方から、基体４０１の開口や中央構造体４２０の開口４２０ａを跨いで右流下領域４０９Ｒの後方に至る位置に配置されている。このため、表示部４７９ａと可動懸垂部材６１１と右流下領域４０９Ｒとが左右方向に連続するように遊技者に見せることが可能になる。したがって、表示部４７９ａと右流下領域４０９Ｒとの間から遊技盤６００の背面側や遊技盤６００より後方に配置される各種の制御装置や駆動装置や配線などを視認し難くし、表示部４７９ａと右流下領域４０９Ｒとを見栄え良く区画することが可能になる。

【０７２２】
左後可動部６２０は、左後可動部材６２１と、左後可動基体６２９とを備えている。左後可動基体６２９は、後述する駆動機構に移動可能に連結されている。また、左後可動部材６２１は、左後可動基体６２９の前側に一体化して設けられる。このため、左後可動部材６２１は、駆動機構の作動に伴い、左後可動基体６２９と共に移動する。

【０７２３】
左後可動基体６２９は、詳細は後述するが、駆動機構の作動に伴い、左右方向へ概ね直線的な移動が可能であると共に、姿勢の変化が可能となるように駆動機構に支持されている。

【０７２４】
左後可動部材６２１は、水平方向よりも鉛直方向側に長く連続する縦長の形状とされている。また、左後可動部材６２１には、前面側の全体に凹凸による装飾（図４５参照）が施されている。

【０７２５】
左後可動部材６２１は、通常配置において、遊技者側から見て表示部４７９ａに対して左流下領域４０９Ｌに近い側に配置されている。具体的には、可動懸垂部材６１１は、以下のように配置される。

【０７２６】
左後可動部材６２１は、通常配置において、遊技者側から見て、表示部４７９ａの表示領域４７９ｂの左方側において、表示領域４７９ｂの上端よりも上側に対応する高さ位置から表示領域４７９ｂの下端よりも下側に対応する高さ位置までの連続する範囲に亘って配置される。このため、通常配置をとる左後可動部材６２１（詳細には、左後可動部材６２１の右端部分）によって、表示部４７９ａにおける表示領域４７９ｂと左流下領域４０９Ｌとを左右に区画することが可能になる。

【０７２７】
なお、左後可動部材６２１の上端は、遊技者側から見て、表示領域４７９ｂの上端よりも上側に対応する高さ位置に配置される構成であるが、この構成に限らず、表示領域４７９ｂの上端に対応する高さ位置と同一の位置に配置される構成や、表示領域４７９ｂの上端に対応する高さ位置よりも下側で近接する位置（例えば、１ｃｍ以下、好ましくは０．５ｍｍ以下の範囲で下側の位置）に対応する高さ位置に配置される構成としてもよい。同様に、左後可動部材６２１の下端は、遊技者側から見て、表示領域４７９ｂの下端よりも下側に対応する高さ位置に配置される構成であるが、この構成に限らず、表示領域４７９ｂの下端に対応する高さ位置と同一の位置に配置される構成や、表示領域４７９ｂの下端に対応する高さ位置よりも上側で近接する位置（例えば、１ｃｍ以下、好ましくは０．５ｍｍ以下の範囲で上側の位置）に対応する高さ位置に配置される構成としてもよい。

【０７２８】
通常配置において、左後可動部材６２１の一部は、表示部４７９ａの左端側の前方であって、中央構造体４２０の開口４２０ａの内側部分の後方に配置されている。また、左後可動部材６２１の一部は、表示部４７９ａの左端側の前方から、基体４０１の開口や中央構造体４２０の開口４２０ａを跨いで左流下領域４０９Ｌの後方に至る位置に配置されて

いる。このため、表示部４７９ａと左後可動部材６２１と左流下領域４０９Ｌとが左右方向に連続するように遊技者に見せることが可能になる。したがって、表示部４７９ａと右流下領域４０９Ｒとの区画の場合と同様の理由によって、表示部４７９ａと左流下領域４０９Ｌとを見栄え良く区画することが可能になる。

【０７２９】

可動懸垂部材６１１の一部は、基体４０１や中央構造体４２０と前後方向に重なる位置に配置されているが、基体４０１と中央構造体４２０とが無色透明の樹脂で形成され、また、基体４０１や中央構造体４２０において、可動懸垂部材６１１と前後方向に重なる範囲には、光を遮断する部材は設けられていない。このため、可動懸垂部材６１１のほぼ全体が、遊技者によって視認可能となっている。

【０７３０】

また、左後可動部材６２１の一部は、基体４０１や中央構造体４２０と前後方向に重なる位置に配置されているが、基体４０１と中央構造体４２０とが無色透明の樹脂で形成され、また、基体４０１や中央構造体４２０において、可動懸垂部材６１１と前後方向に重なる範囲には、光を遮断する部材は設けられていない。また、左後可動部材６２１の一部は、基体４０１や中央構造体４２０に加えて、後述する左前可動部６４０の可動円盤部材６４９と前後方向に重なる位置に配置されているが、可動円盤部材６４９が無色透明の樹脂で形成され、可動円盤部材６４９において左後可動部材６２１と前後方向に重なる範囲には、光を遮断する装飾は施されていない。このため、左後可動部材６２１のほぼ全体が遊技者によって視認可能となっている。

【０７３１】

なお、基体４０１や中央構造体４２０は、無色透明の樹脂で形成される構成に限らず、有色の光透過性素材で形成される構成としてもよい。この構成であっても、可動懸垂部材６１１や左後可動部材６２１が光透過性素材との混色によって異なる色に見えたとしても、遊技者は可動懸垂部材６１１や左後可動部材６２１を視認することが可能である。

【０７３２】

可動懸垂部材６１１は、光透過性素材で形成されている。また、可動懸垂部材６１１の背後には、可動懸垂基体６１９に設けられ、光を出力可能な発光基板（図示せず）が配置されている。このため、可動懸垂部材６１１は、当該発光基板から出力された光を前方側（遊技者側）に透過させることができ、発光可能となる。

【０７３３】

可動懸垂部材６１１の背後に配置された発光基板は、可動懸垂部材６１１を向く一面側に、可動懸垂部材６１１において装飾が施された範囲に亘って点在させた多数の発光素子を備えている。このため、多数の発光素子からの光によって、可動懸垂部材６１１に施された装飾の全体を発光させることが可能になる。当該発光基板は、副制御基板９４０に電気的に接続され、当該発光基板に設けられた各発光素子は、副制御基板９４０によって発光制御される。

【０７３４】

なお、可動懸垂部材６１１は、前面側の全体に亘って装飾が施され、前面側の全体が発光する構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１の前面側の一部が発光し、装飾の一部が発光したり、可動懸垂部材６１１の前面側の一部に施された装飾が発光したりする構成としてもよい。また、可動懸垂部材６１１は、発光基板からの光によって装飾を発光した状態で遊技者に示すことが可能な構成であるが、この構成に限らず、装飾が施された可動懸垂部材６１１に代えてドット表示装置や液晶表示装置などの表示装置を可動懸垂基体６１９に設け、当該装置によって装飾を表示する構成としてもよい。また、可動懸垂部材６１１について説明した各種の発光形態は、左後可動部材６２１や、右後可動部６３０における後述する近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の各々や、左前可動部６４０における後述する中央可動部材６４１の発光形態として適用してもよい。

【０７３５】

左後可動部材６２１は、光透過性素材で形成されている。また、左後可動部材６２１の背後には、左後可動基体６２９に設けられ、光を出力可能な発光基板（図示せず）が配置されている。このため、左後可動部材６２１は、当該発光基板から放出された光を前方側（遊技者側）に透過させることができ、発光可能となる。

【０７３６】

左後可動部材６２１の背後に配置された発光基板は、左後可動部材６２１を向く一面側に、左後可動基体６２９において装飾が施された範囲に亘って点在させた多数の発光素子を備えている。このため、多数の発光素子からの光によって、左後可動基体６２９の装飾の全体を発光させることが可能になる。当該発光基板は、副制御基板９４０に電気的に接続され、当該発光基板に設けられた各発光素子は、副制御基板９４０によって発光制御される。

【０７３７】

可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態において、通常配置をとり、装飾図柄表示装置４７９で第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選に係る変動表示中に発光する。具体的には、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、各変動表示に対して変動期間に亘って点灯したり、点滅したりする。このため、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とを発光させない場合に比べて、通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態において、可動懸垂部材６１１が発光することで表示部４７９ａと右流下領域４０９Ｒとを明瞭に区画し、また、左後可動部材６２１が発光することで表示部４７９ａと左流下領域４０９Ｌとを明瞭に区画することが可能になる。

【０７３８】

基体４０１には、右流下領域４０９Ｒにおいて表示部４７９ａに対して右方側の部分に、光透過性素材で形成され、絵や模様などの装飾が施された樹脂薄板（図示せず）が設けられている。このため、通常配置をとる可動懸垂部材６１１の発光に基づき、当該樹脂薄板の装飾が後方側から照らされ、遊技者は、右流下領域４０９Ｒの範囲を容易に識別することが可能となる。また、通常配置をとる可動懸垂部材６１１の発光に基づく光であって当該樹脂薄板を透過した光で、右流下領域４０９Ｒを流下する遊技球を照らし、当該遊技球が流下する様子を視認し易くすることが可能になる。

【０７３９】

また、基体４０１には、左流下領域４０９Ｌにおいて表示部４７９ａに対して左方側の部分に、光透過性部材で形成され、絵や模様などの装飾が施された樹脂薄板（図示せず）が設けられている。このため、通常配置をとる左後可動部材６２１の発光に基づき、当該樹脂薄板の装飾が照らされ、遊技者は、左流下領域４０９Ｌの範囲を容易に識別することが可能となる。また、通常配置をとる左後可動部材６２１の発光に基づく光であって当該樹脂薄板を透過した光によって、左流下領域４０９Ｌを流下する遊技球を照らし、当該遊技球が流下する様子を視認し易くすることが可能になる。

【０７４０】

なお、基体４０１に施される右流下領域４０９Ｒに対する装飾と、基体４０１に施される左流下領域４０９Ｌに対する装飾とは、個別の樹脂薄板に形成される構成であるが、この構成に限らず、右流下領域４０９Ｒと左流下領域４０９Ｌとに跨る１つの樹脂薄板に形成される構成としてもよい。また、基体４０１に設けられる樹脂薄板は、右流下領域４０９Ｒや左流下領域４０９Ｌの一部に装飾を施す構成であるが、この構成に限らず、右流下領域４０９Ｒや左流下領域４０９Ｌの全体に装飾を施す構成や、基体４０１の全体に装飾を施す構成としてもよい。

【０７４１】

可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、繰り返し実行される変動表示に伴って頻繁に発光する。このため、遊技者に可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との存在や大まかな形状を印象付ける（刷り込む）ことが可能になる。可動懸垂部材６１１の存在や形状を強く印象付ける観点からは、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との発光色や発光パターンによって、大当りの期待度を示唆するなど遊技者の注目を引く演出を実

行することが好ましい。
【０７４２】
なお、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、すべての変動表示に対する変動期間に亘って発光する構成であるが、この構成に限らず、変動期間の少なくとも一部の期間に発光する構成としてもよいし、例えば、遊技状態において特定の演出（例えば、装飾図柄の変動に加えて、キャラクタが登場してバトルやミッションを行う発展演出）が実行される場合にのみ発光するなど、一部の変動表示に対して発光する構成としてもよい。
【０７４３】
また、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とが変動表示中に発光する構成であるが、この構成に限らず、変動表示中に加えて保留がある場合には後続する変動表示との間においても発光する構成や、変動表示中であるか否かに関わらず遊技者が発射ハンドル２５２（図５参照）を操作している場合に発光する構成や、通常遊技状態においては変動表示中に発光するものの、確変遊技状態や時短遊技状態においては変動表示中であるか否かに関わらず発光する構成としてもよい。この場合、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる確変遊技状態や時短遊技状態において、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる通常遊技状態とは異なる発光形態で発光させる構成、例えば、通常遊技状態では点灯したり点滅したりするが、確変遊技状態や時短遊技状態では上端側から下端側（遊技球の流下方向）に向かって光が流れるように見えるように発光する構成とし、右流下領域４０９Ｒと左流下領域４０９Ｌとのいずれに遊技球を流下させるかを遊技者に知らせることが好ましい。
【０７４４】
右後可動部６３０は、回転可能な可動台座部材６３９と、可動台座部材６３９に対して回転可能に設けられ、通常配置において上下方向に並ぶ３つの可動部材とを備えている。可動台座部材６３９の前面側には、当該３つの可動部材として、可動台座部材６３９の回転軸６８４から近い側（下側）から順に、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３が設けられている。近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３には、前面側の全体に亘り、凹凸による装飾（図４５参照）が施され、また、可動台座部材６３９にも、前面側の一部に凹凸による装飾（図４５参照）が施されている。
【０７４５】
右後可動部６３０は、通常配置において、左前可動部６４０の可動懸垂部材６１１と前後方向に大部分が重なるように、可動懸垂部材６１１の背後に配置されている。このため、通常配置において、右後可動部６３０の大部分が視認できず、僅かな部分しか視認できない。
【０７４６】
可動台座部材６３９、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の各々は、光透過性素材で形成されている。また、可動台座部材６３９の背後には、可動台座部材６３９に設けられ、光を出力可能な発光基板（図示せず）が配置されている。このため、可動台座部材６３９は、当該発光基板から出力された光を前方側（遊技者側）に透過させることができ、発光可能となる。また、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の各々は、可動台座部材６３９を透過した光を前方側（遊技者側）に透過させることができ、発光可能となる。
【０７４７】
可動台座部材６３９の背後に配置された発光基板は、可動台座部材６３９を向く一面側に、近可動部材６３１、中間可動部材６３２、遠可動部材６３３及び可動台座部材６３９において装飾が施された範囲に亘って点在させた多数の発光素子を備えている。当該発光基板は、副制御基板９４０に電気的に接続され、当該発光基板に設けられた各発光素子は、副制御基板９４０によって発光制御される。
【０７４８】
左前可動部６４０は、後述する駆動機構に連結され、回転移動可能な可動円盤部材６４９と、可動円盤部材６４９に設けられ、可動円盤部材６４９に対して回転可能な中央可動

部材６４１とを備えている。このため、中央可動部材６４１は、駆動機構による可動円盤部材６４９の回転移動に伴って回転移動すると共に、可動円盤部材６４９に対して回転する。

【０７４９】

中央可動部材６４１や可動円盤部材６４９の一部は、通常配置において、基体４０１や中央構造体４２０に加えて、一般入賞装置４３９Ａ等の入賞口へ遊技球を向かわせる通路を形成する一般通路部材６０８，６０９と前後方向に重なるように配置されている。一般通路部材６０８，６０９は光透過性部材で形成されている。このため、中央可動部材６４１や可動円盤部材６４９のほぼ全体が視認可能となっている。

【０７５０】

中央可動部材６４１には、光透過性素材で形成され、前面側の全体に亘って、キャラクタの形状に対応する外形形状及び起伏形状による装飾（図４５参照）が施されている。また、中央可動部材６４１において、装飾が施された部分には、キャラクタが描かれたシールが貼着されている。中央可動部材６４１に貼着されるシールも光透過性素材で形成されている。

【０７５１】

可動円盤部材６４９は、無色透明の樹脂で形成されている。可動円盤部材６４９の左上側の周縁部分６４９ａ（２箇所の切り欠き６４９ｂの間の部分であって回転中心に対して約９０°の範囲）には、その背面側に凹凸による装飾（図示せず）が施され、可動円盤部材６４９において左上側の周縁部分６４９ａ以外の周縁部分には、その前面側に凹凸及び凸部の着色による装飾（図４５参照）が施されている。

【０７５２】

可動円盤部材６４９において、左上側の周縁部分６４９ａの装飾は、他の周縁部分（例えば、下側の周縁部分）と比べて、簡素な装飾とされている。具体的には、左上側の周縁部分６４９ａの装飾は、他の周縁部分における装飾（例えば、多数の星形の装飾）と比べて、起伏の深さが浅い凹凸部分によって構成され、また、起伏部分が少ない構成とされており、概ね円周方向に沿った少数（例えば、７本）の細い線状の溝で形成されている。このため、可動円盤部材６４９には、左上側の周縁部分６４９ａを透かした背後の視認性の低下を抑制しつつ装飾の機能を付加することが可能になる。左上側の周縁部分６４９ａの装飾は、詳細は後述するが、可動円盤部材６４９に対する中央可動部材６４１の回転動作による演出に関連する装飾となる。

【０７５３】

中央可動部材６４１の背後には、可動円盤部材６４９に設けられ、光を出力可能な発光基板（図示せず）が配置されている。このため、中央可動部材６４１は、当該発光基板から出力された光であって可動円盤部材６４９を透過した光を、前方側（遊技者側）に透過させることができ、発光可能となる。

【０７５４】

中央可動部材６４１の中央部分の背後に配置された発光基板は、中央可動部材６４１を向く一面側に、中央可動部材６４１において装飾が施された範囲に亘って点在させた多数の発光素子を備えている。当該発光基板は、副制御基板９４０に電気的に接続され、当該発光基板に設けられた多数の発光素子は、副制御基板９４０によって発光制御される。

【０７５５】

可動円盤部材６４９において左後可動部材６２１と前後方向に重なる周縁部分６４９ａが、他の周縁部分と比較して簡素な装飾とされている。このため、周縁部分６４９ａの背後に左後可動部材６２１が配置された状況において、左後可動部材６２１における周縁部分６４９ａに重なる部位を視認し易くすることが可能になる。また、周縁部分６４９ａの背後には、中央可動部材６４１を発光させる発光基板が配置されていない。このため、左後可動部材６２１の下端部分は、周縁部分６４９ａの後側で前後方向に重なるものの、基体４０１や中央構造体４２０と共に周縁部分６４９ａを透かして視認可能となっている。

【０７５６】

周縁部分６４９ａに形成される装飾としての溝は、可動円盤部材６４９の裏面側にのみ形成され、表面側は平坦な面によって構成されている。このため、可動円盤部材６４９の表面側からの光によっては、装飾としての溝部分を目立たないようにすることができる。よって、左後可動部材６２１における周縁部分６４９ａに重なる部分を、より一層視認し易くすることが可能になる。

【０７５７】

可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に出現配置に移動する。出現配置において、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、図４４に二点鎖線で示すように、それらの一部が前後方向に重なって見える近接した配置をとる。このため、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との組み合わせによって、特典領域４０９Ｖ（所謂、Ｖゾーン）を示唆する「Ｖ」の文字を形成することができる。これにより、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入したことを遊技者に知らせることが可能になる。

【０７５８】

可動懸垂部材６１１は、出現配置において、左後可動部材６２１より左流下領域４０９Ｌに近い位置に配置され、また、左後可動部材６２１は、出現配置において、可動懸垂部材６１１より右流下領域４０９Ｒに近い位置に配置される。このため、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とで形成される「Ｖ」の文字の左半分が、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とのうち通常配置で右側（右流下領域４０９Ｒに近い側）に配置されていた部材で形成され、その右半分が、通常配置で左側に配置されていた部材で形成される。これにより、「Ｖ」の文字の左半分が通常配置で左側に配置されていた左後可動部材６２１で形成され、その右半分が通常配置で右側に配置されていた可動懸垂部材６１１によって「Ｖ」の文字が形成される場合に比べて、意外性のある配置によって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入したことを遊技者に知らせることができる。

【０７５９】

右後可動部６３０は、出現配置において、左後可動部材６２１や中央可動部材６４１と通常配置の場合よりも近接した配置をとる。また、右後可動部６３０は、出現配置において、可動懸垂部材６１１と前後方向に重ならず、左後可動部材６２１及び中央可動部材６４１とも前後方向に重ならない位置に移動する。このため、遊技者は、近可動部材６３１、中間可動部材６３２、遠可動部材６３３及び可動台座部材６３９における装飾の全体を視認できるようになる。

【０７６０】

また、出現配置において、遠可動部材６３３における装飾としての「ｉ」の文字と、中間可動部材６３２における装飾としての「ｖ」の文字と、近可動部材６３１における装飾としての「ａ」の文字とが、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とで形成される「Ｖ」の文字に近い側から順に横並びに配置される。これにより、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３は、可動懸垂部材６１１及び左後可動部材６２１と共に、機種を示唆する単語（Ｖｉｖａ）を遊技者に示すことができ、Ｖ入賞演出において、可動懸垂部材６１１及び左後可動部材６２１と関連する一体的な演出を実行できる。

【０７６１】

中央可動部材６４１は、出現配置において、可動懸垂部材６１１や可動台座部材６３９と通常配置の場合よりも近接した配置をとる。中央可動部材６４１は、詳細は後述するが、出現配置の近傍に配置された状態で、出現配置をとる可動懸垂部材６１１や左後可動部材６２１や近可動部材６３１や中間可動部材６３２や遠可動部材６３３の配置に関連した動作を実行し、また、出現配置から通常配置へ戻る可動懸垂部材６１１の移動に関連した動作を実行する。これにより、Ｖ入賞演出において、可動懸垂部材６１１、左後可動部材６２１、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３のいずれとも関連する一体的な演出を実行できる。

【０７６２】

ここで、Ｖ入賞演出における右前可動部６１０や左後可動部６２０や右後可動部６３０

や左前可動部６４０の動作の説明に先立ち、Ｖ入賞演出で動作する各可動部の構造やその駆動機構について、図４５を参照して説明する。図４５は、Ｖ入賞演出で動作する複数の可動部とそれらの動作に関連する構成を示す斜視図である。なお、図４５において、Ｖ入賞演出で動作する各可動部の動作に関連する部材と、当該各可動部との関連を明確にするために、一部の部材を取り外した状態で示している。

【０７６３】

遊技盤６００には、右前可動部６１０を動作させる駆動機構が設けられている。右前可動部６１０を動作させる駆動機構は、図４５に示すように、装飾図柄表示装置４７９の前方の上方側に設けられ、右前可動部６１０の移動において可動支持部材６１２を誘導する誘導レール６６１と、可動支持部材６１２を移動させる付勢力を与える移動付勢部材６６２とを備えている。

【０７６４】

誘導レール６６１は、装飾図柄表示装置４７９の上方側において左右方向に一直線に連続する棒状体であり、右前可動部６１０を動作させる駆動機構を取り付ける基体（図示せず：以下において、右前駆動機構取付基体）に設けられている。誘導レール６６１には、可動支持部材６１２に形成され、誘導レール６６１の長手方向の一部の周縁を覆う筒形状の連結部６１２ａが摺動可能に連結されている。このため、可動支持部材６１２は、誘導レール６６１に沿って左右方向に直線移動が可能となる。

【０７６５】

移動付勢部材６６２は、弾性変形が可能なコイルバネで形成され、一部が誘導レール６６１に沿って左右方向に連続し、一部が上下方向に連続する状態で配置される。なお、移動付勢部材６６２は、図４５において、円形の断面形状が連続する柱状に模式的に示している。また、移動付勢部材６６２は、コイルバネを用いる構成に限らず、ゴム等の弾性変形によって付勢力を発生させる他の部材を用いる構成としてもよい。

【０７６６】

移動付勢部材６６２の一端は、可動支持部材６１２に接続され、他端は、左前可動部６４０を動作させる駆動機構を取り付ける図示しない基体（図示せず）に接続され、装飾図柄表示装置４７９の左上隅の前方において曲げられている。可動支持部材６１２が通常配置をとる場合、移動付勢部材６６２は、自然長よりも伸ばされた状態をとり、また、可動支持部材６１２が出現配置（図４６（Ｂ）参照）をとる場合であっても、通常配置の場合よりも縮んだ状態となるものの、自然長よりも伸ばされた状態をとる。このため、移動付勢部材６６２は、可動支持部材６１２を左側へ移動させる方向に付勢することが可能であり、また、可動支持部材６１２が通常配置に対応する位置から出現配置に対応する位置への移動を完了するまで、可動支持部材６１２に付勢力を与え続けることが可能になる。

【０７６７】

右前可動部６１０を動作させる駆動機構は、装飾図柄表示装置４７９の左上隅の前方に設けられた回転ローラ６６３を備えている。回転ローラ６６３は、誘導レール６６１の左端近傍で図示しない右前駆動機構取付基体に設けられている。移動付勢部材６６２は、回転ローラ６６３の外円周の一部に接触することで、曲げられた状態を維持している。

【０７６８】

回転ローラ６６３は、前後方向を回転軸として回転可能に設けられている。このため、移動付勢部材６６２が曲げられた状態であっても、移動付勢部材６６２の弾性変形による伸縮に伴い回転ローラ６６３が回転することで、移動付勢部材６６２の弾性変形による伸縮を円滑に行えるようにすることが可能になる。したがって、移動付勢部材６６２の縮小によって可動支持部材６１２を左側へ円滑に移動させることが可能になる。

【０７６９】

なお、移動付勢部材６６６は、回転可能な回転ローラ６６３によって曲げられた状態で配置される構成であるが、この構成に限らず、右前駆動機構取付基体に前方側に突出する円形状や円弧状や折れ線状の回転不能な突出壁を設けて、当該突出壁との接触によって曲げられた状態に維持される構成としてもよい。

【０７７０】
移動付勢部材６６２が曲げられた状態で配置されていることで、可動支持部材６１２が通常配置をとる場合の自然長からの伸長量を長く確保することが可能になり、可動支持部材６１２に強い付勢を与えることが可能になり、また、可動支持部材６１２を長い距離に亘り移動させることが可能になる。これにより、可動支持部材６１２や可動支持部材６１２に追従して移動する可動懸垂部材６１１を長距離に亘り高速で移動させることが可能になる。したがって、出現配置となった場合に「Ｖ」の文字を形成する可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とのうち、通常配置において右側に配置される可動懸垂部材６１１を、左後可動部材６２１よりも長い距離に亘り高速で移動させることが可能になる。
【０７７１】
また、移動付勢部材６６２は、誘導レール６６１の左端近傍においてほぼ直角に曲げられて下方向に連続するように配置され、移動付勢部材６６２において下方向に連続する部分は、可動体（例えば、開閉シャッタや開閉羽根）を有する入賞装置等の複雑な装置が設けられていない左流下領域４０９Ｌの背後に配置されている。このため、移動付勢部材６６２において下方向に連続する部分を配置する空間を確保し易く、移動付勢部材６６２の長さや太さなどに対する選択の自由度を高めることができ、可動支持部材６１２を移動させる速度を高速化し易くすることが可能になる。
【０７７２】
なお、移動付勢部材６６２は、水平方向に連続する部分に対して、ほぼ垂直に曲げられた状態で配置される構成について例示したが、この構成に限らず、水平方向に連続する部分に対して傾斜する方向（例えば、８０°や１００°）に曲げられた状態で配置される構成とするなど、他の方向側に曲げられる構成としてもよい。また、移動付勢部材６６２は、水平方向から上下方向に曲げられた状態で配置される構成としているが、この構成に限らず、例えば、前後方向に連続する部分を有するように曲げられた状態で配置される構成としてもよい。また、移動付勢部材６６２は、１箇所で曲げられた状態で配置される構成としているが、この構成に限らず、例えば、２箇所で曲げられた折れ線状で配置されるなど、複数個所で曲げられた状態で配置される構成としてもよい。
【０７７３】
また、右前可動部６１０を動作させる駆動機構は、可動支持部材６１２と接触可能な位置に配置された駆動スライダ６６４と、駆動スライダ６６４を移動させる駆動軸部材６６５とを備えている。
【０７７４】
駆動軸部材６６５は、図示しない右前駆動機構用の基体に回転可能に設けられ、誘導レール６６１の前方側において誘導レール６６１と並行に配置された棒状体である。駆動軸部材６６５の表面には、螺旋溝６６５ａが形成されている。
【０７７５】
駆動軸部材６６５は、複数の連動するギア６６８を介して連結された駆動モータ６５１によって駆動される。駆動モータ６５１は、副制御基板９４０に電気的に接続され、副制御基板９４０によって駆動制御される。
【０７７６】
駆動スライダ６６４には、駆動軸部材６６５に連結される連結部分６６４ａが形成されている。連結部分６６４ａは、駆動軸部材６６５の長手方向の一部の周縁を囲む筒形状とされている。連結部分６６４ａには、内側中空部分において駆動軸部材６６５に向かって突出し、駆動軸部材６６５の螺旋溝６６５ａに挿入される係合突起（図示せず）が設けられている。これにより、駆動軸部材６６５の回転に伴い、螺旋溝６６５ａが連結部分６６４ａの係合突起を押圧し、駆動スライダ６６４を駆動軸部材６６５に沿って移動させることができる。
【０７７７】
駆動スライダ６６４には、連結部分６６４ａから誘導レール６６１に向かう前側に突出する突出部分６６４ｂが形成されている。突出部分６６４ｂは、可動支持部材６１２にお

いて連結部６１２ａの左側に突出した移動被圧部６１２ｄの左側であって、移動被圧部６１２ｄと接触可能な位置に配置されている。このため、駆動スライダ６６４の右側（出現配置から通常配置に向かう側）への移動により移動被圧部６１２ｄを押圧し、可動支持部材６１２を右側へ移動させることが可能になる。したがって、可動懸垂部材６１１を出現配置側から通常配置側へ移動させることが可能になる。

【０７７８】

また、右前可動部６１０を動作させる駆動機構は、可動支持部材６１２の移動を規制可能な規制部材６６６ａと、回転軸６６６ｂ周りに規制部材６６６ａを回転させることが可能な回転部材６６６ｃと、回転部材６６６ｃを付勢する規制付勢部材６６６ｄとを備えている。

【０７７９】

回転部材６６６ｃは、図示しない右前駆動機構取付基体に設けられた上下方向に連続する回転軸６６６ｂに連結され、回転軸６６６ｂ周りに回転可能に設けられている。規制付勢部材６６６ｄは、長手方向の一端において右前駆動機構取付基体と連結され、長手方向の他端において回転部材６６６ｃと連結されている。

【０７８０】

規制部材６６６ａは、回転軸６６６ｂ周りに回転可能な回転部材６６６ｃから下方に突出して設けられ、回転部材６６６ｃの回転に伴って、回転軸６６６ｂを中心として回転移動する。これにより、規制部材６６６ａは、可動支持部材６１２において連結部６１２ａから上側に突出する規制被圧部６１２ｃに対して左側（移動付勢部材６６２からの付勢による可動支持部材６１２の移動方向側）に対向して位置し、規制被圧部６１２ｃと接触可能な規制配置と、規制配置の場合よりも後方側に回転移動し、規制被圧部６１２ｃと左右方向で対向せず、規制被圧部６１２ｃと接触しない規制解除配置とをとることが可能になる。

【０７８１】

回転部材６６６ｃは、規制付勢部材６６６ｄによって、上面視で右回転させる方向の付勢を受ける。このため、回転部材６６６ｃに連結された規制部材６６６ａも、規制付勢部材６６６ｄから付勢を受け、規制解除配置側から規制配置側に移動させる付勢を受ける。

【０７８２】

また、規制部材６６６ａは、規制配置において、回転部材６６６ｃの回転軸６６６ｂよりも前方側に位置するように設けられる。このため、規制部材６６６ａは、規制配置をとる場合、移動付勢部材６６２から付勢を受けている可動支持部材６１２からの押圧によって、規制配置を維持させる付勢を受ける。したがって、規制付勢部材６６６ｄに基づく付勢に加えて移動付勢部材６６２に基づく付勢によって、規制部材６６６ａを規制配置に強固に維持することができる。

【０７８３】

規制部材６６６ａは、円筒形状であり、当該円筒の中心軸を回転中心として回転可能に回転部材６６６ｃに設けられている。このため、規制部材６６６ａを規制配置から規制解除配置に移動させる場合に、規制部材６６６ａと規制被圧部６１２ｃと間の摩擦抵抗を低減させることができる。したがって、規制部材６６６ａが移動付勢部材６６２から強い付勢を受けていたとしても、移動付勢部材６６２からの付勢に抗して可動支持部材６１２を右側に、かつ、可動支持部材６１２よりも後方側に、規制部材６６６ａを円滑に移動させ、規制部材６６６ａによる可動支持部材６１２に対する移動規制を円滑に解除することが可能になる。

【０７８４】

また、右前可動部６１０を動作させる駆動機構は、駆動軸部材６６５の左端近傍において駆動スライダ６６４と接触可能な位置に配置された被押圧部材６６７ａと、被押圧部材６６７ａと連結され、回転軸６６７ｃ周りに回転可能な回転部材６６７ｂとを備えている。また、当該駆動機構は、回転部材６６７ｂの回転に連動してスライド移動が可能なスライド部材６６７ｄと、スライド部材６６７ｄと規制部材６６６ａが設けられた回転部材６

６６ｃとを連結する連結軸６６７ｅとを備えている。
【０７８５】
回転部材６６７ｂは、上下方向に連続する回転軸６６７ｃを中心として回転可能に、図示しない右前駆動機構取付基体に設けられている。
【０７８６】
被押圧部材６６７ａは、回転部材６６７ｂにおいて回転軸６６７ｃが設けられた一端側とは反対側の一端に設けられている。このため、被押圧部材６６７ａは、回転部材６６７ｂと共に、回転軸６６７ｃを中心とした回転移動が可能となる。
【０７８７】
被押圧部材６６７ａの一部は、回転部材６６７ｂから駆動軸部材６６５に向けて下方に突出するように配置される。これにより、被押圧部材６６７ａは、駆動モータ６５１の駆動により移動してきた駆動スライダ６６４と接触可能となる。
【０７８８】
被押圧部材６６７ａが駆動モータ６５１の駆動により移動してきた駆動スライダ６６４によって左側へ押圧された場合、回転部材６６７ｂは、回転軸６６６ｂを中心として回転移動する。
【０７８９】
被押圧部材６６７ａの一部は、回転部材６６７ｂからスライド部材６６７ｄとは反対側に向かって上方に突出するように配置されている。被押圧部材６６７ａにおいて上方に突出した部分は、スライド部材６６７ｄの左端側に形成された前後方向に連続する長方形状の開口に挿入されている。このため、回転部材６６７ｂが上面視で左回転すると、被押圧部材６６７ａにおいて上方に突出した部分が、スライド部材６６７ｄを左側に押圧する。これにより、被押圧部材６６７ａと駆動スライダ６６４との接触によって回転部材６６７ｂが回転した場合、スライド部材６６７ｄは、左側にスライド移動する。
【０７９０】
連結軸６６７ｅは、規制部材６６６ａが設けられた回転部材６６６ｃからスライド部材６６７ｄに向かって下方に突出するように、回転部材６６６ｃに設けられている。連結軸６６７ｅは、スライド部材６６７ｄに形成された前後方向に連続する長方形状の開口に挿入されている。このため、スライド部材６６７ｄが左側へスライド移動した場合、スライド部材６６７ｄが連結軸６６７ｅを押圧し、回転部材６６６ｃが上面視で左回転する。これにより、規制部材６６６ａは、回転部材６６６ｃの左回転に伴い、規制配置側から規制解除配置側へ回転移動する。したがって、駆動スライダ６６４の移動によって、規制部材６６６ａによる可動支持部材６１２の移動規制を解除することが可能になる。
【０７９１】
遊技盤６００には、左後可動部６２０を動作させる駆動機構が設けられている。左後可動部６２０を動作させる駆動機構は、左前可動部６４０の後方側に配置された左後基体６７９に対して左後可動基体６２９をその上端部分で支持する上端支持腕６７１と、上端支持腕６７１と左後可動基体６２９とを回転可能に連結する可動連結軸６７３と、上端支持腕６７１と左後基体６７９とを回転可能に連結する固定回転軸６７４とを備えている。
【０７９２】
また、左後可動部６２０を動作させる駆動機構は、左後基体６７９に対して左後可動基体６２９をその中央部分で支持する中央支持腕６７２と、中央支持腕６７２と左後可動基体６２９とを回転可能に連結する可動連結軸６７５と、中央支持腕６７２と左後基体６７９とを回転可能に連結する固定回転軸６７６とを備えている。
【０７９３】
また、左後可動部６２０を動作させる駆動機構は、上端支持腕６７１に形成された長方形状の開口６７１ａに挿入され、上端支持腕６７１を回転移動させる作動軸６７７と、作動軸６７７を移動させる回転可能な作動盤６７８と、駆動モータ（図示せず）の動力を作動盤６７８に伝達する複数の連動するギア（図示せず）とを備えている。
【０７９４】

左後可動部材６２１は、駆動モータの駆動による作動盤６７８の回転に基づき、上端支持腕６７１が作動軸６７７で押圧されることで固定回転軸６７４周りに回転移動する。左後可動部材６２１を駆動する駆動モータは、副制御基板９４０に電気的に接続されており、副制御基板９４０によって駆動制御される。また、駆動モータからの動力に基づく上端支持腕６７１の回転移動に伴い、中央支持腕６７２も回転移動する。

【０７９５】

遊技盤６００には、右後可動部６３０を動作させる駆動機構が設けられている。右後可動部６３０を動作させる駆動機構は、左後基体６８９に設けられ、右後可動部６３０の可動台座部材６３９を回転可能に支持する回転軸６８４と、可動台座部材６３９を回転させる動力を与える作動軸６８５と、駆動モータ６５３からの動力を作動軸６８５に伝達する複数の連動するギア６８８とを備えている。

【０７９６】

作動軸６８５は、左後基体６８９に回転移動可能に設けられ、可動台座部材６３９に形成された長方形状の開口に挿入されている。また、作動軸６８５は、駆動モータ６５３からの複数の連動するギア６８８を介した動力に基づき、正面視で左回転方向に回転移動し、可動台座部材６３９を押圧することが可能である。このため、可動台座部材６３９は、駆動モータ６５３からの動力に基づき、回転軸６８４周りに回転移動可能となる。

【０７９７】

右後可動部６３０を動作させる駆動機構は、可動台座部材６３９に設けられ、近可動部材６３１を回転可能に支持する回転軸（図示せず）と、可動台座部材６３９を回転移動させるギアに連結され、近可動部材６３１を回転させる動力を伝達する複数の連動するギア（図示せず）とを備えている。このため、近可動部材６３１は、駆動モータ６５３からの動力に基づき、可動台座部材６３９と共に回転移動可能となり、また、可動台座部材６３９に対して回転可能となる。駆動モータ６５３は、副制御基板９４０に電気的に接続されており、副制御基板９４０によって駆動制御される。

【０７９８】

右後可動部６３０を動作させる駆動機構は、可動台座部材６３９に設けられ、中間可動部材６３２を回転可能に支持する回転軸（図示せず）と、近可動部材６３１を回転させる複数の連動するギアを介して可動台座部材６３９を回転移動させる複数の連動するギア６８８に連結され、中間可動部材６３２を回転させる動力を伝達する複数の連動するギア（図示せず）とを備えている。このため、中間可動部材６３２は、駆動モータ６５３からの動力に基づき、可動台座部材６３９と共に回転移動可能となり、また、可動台座部材６３９に対して回転可能となる。また、中間可動部材６３２は、近可動部材６３１と連動して回転する。

【０７９９】

右後可動部６３０を動作させる駆動機構は、可動台座部材６３９に設けられ、遠可動部材６３３を回転可能に支持する回転軸（図示せず）と、近可動部材６３１や中間可動部材６３２を回転させる複数の連動するギアを介して可動台座部材６３９を回転移動させるギアに連結され、遠可動部材６３３を回転させる動力を伝達する複数の連動するギア（図示せず）とを備えている。このため、遠可動部材６３３は、駆動モータ６５３からの動力に基づき、可動台座部材６３９と共に回転移動可能となり、また、可動台座部材６３９に対して回転可能となる。また、遠可動部材６３３は、近可動部材６３１及び中間可動部材６３２と連動して回転する。

【０８００】

中間可動部材６３２は、近可動部材６３１や遠可動部材６３３よりも可動台座部材６３９から離れる前方側であって、右前可動部６１０の可動懸垂部材６１１の背後に近接して配置される。これにより、右後可動部６３０と右前可動部６１０とが通常配置である場合に、右前可動部６１０に施された装飾を中間可動部材６３２と可動懸垂部材６１１との隙間から視認させ難くすることが可能になる。

【０８０１】

中間可動部材６３２は、近可動部材６３１や遠可動部材６３３の少なくとも一部と前後方向に重なるように配置される。これにより、右後可動部６３０と右前可動部６１０とが通常配置である場合に、近可動部材６３１や遠可動部材６３３と可動懸垂部材６１１との隙間が大きくなったとしても、近可動部材６３１や遠可動部材６３３に施された装飾を視認させ難くすることが可能になる。

【０８０２】

遊技盤６００には、左前可動部６４０を動作させる駆動機構が設けられている。左前可動部６４０を動作させる駆動機構は、左前基体（図示せず）に設けられ、可動円盤部材６４９の右上側の部分を回転移動可能に支持する回転軸６９１と、可動円盤部材６４９を回転移動させる動力を与えるスライド移動可能な作動板６９２とを備えている。また、左前可動部６４０を動作させる駆動機構は、作動板６９２をスライド移動させる動力を与える回転移動可能な作動軸６９３と、作動軸６９３を回転移動させる回転可能な回転腕６９４と、駆動モータ６５４の動力を回転腕６９４に伝達する複数の連動するギア６９５（一部のみ図示）とを備えている。

【０８０３】

左前可動部６４０を駆動する駆動モータ６５４は、副制御基板９４０に電気的に接続されており、副制御基板９４０によって駆動制御される。

【０８０４】

作動板６９２は、可動円盤部材６４９の後方側において、左前基体に、上下方向のスライド移動が可能に設けられている。作動板６９２には、左右方向を長手方向とする長方形状の開口（図示せず）が形成されており、当該開口には、可動円盤部材６４９に形成された作動突起（図示せず）が挿入されている。作動突起は、可動円盤部材６４９において、回転軸６９１よりも左側の部分の背面から後方側に突出するように形成されている。

【０８０５】

作動板６９２が上側へスライド移動した場合、作動突起が作動板６９２によって上側へ押圧され、可動円盤部材６４９は、回転軸６９１周りに右回転する。また、作動板６９２が下側へスライド移動した場合、作動突起が作動板６９２によって下側へ押圧され、可動円盤部材６４９は、回転軸６９１周りに左回転する。

【０８０６】

作動板６９２には、左右方向を長手方向とする長方形状の開口が形成されており、当該開口に作動軸６９３が挿入されている。作動軸６９３は、回転腕６９４の回転中心から半径方向に突出する端部に設けられ、複数の連動するギア６９５を介して伝達される駆動モータ６５４からの動力に基づく回転腕６９４の回転に伴い回転移動する。このため、作動軸６９３の回転移動によって作動軸６９３が作動板６９２を押圧し、作動板６９２は、上側や下側へスライド移動する。したがって、作動板６９２のスライド移動に伴って動作する可動円盤部材６４９は、駆動モータ６５４の駆動に基づいて、回転軸６９１周りに回転移動可能となる。

【０８０７】

左前可動部６４０を動作させる駆動機構は、可動円盤部材６４９の中央近傍に設けられ、中央可動部材６４１を回転可能に支持する中央回転軸（図示せず）と、可動円盤部材６４９の回転移動に伴い動作する複数の連動するギア（図示せず）とを備えている。このため、中央可動部材６４１は、可動円盤部材６４９と共に回転軸６９１周りに回転移動可能となり、また、可動円盤部材６４９に対して中央回転軸周りに回転可能となる。

【０８０８】

ここで、右前可動部６１０の動作形態について、図４６を参照して説明する。図４６は、Ｖ入賞演出で動作する右前可動部６１０の動作形態を模式的に示す説明図である。図４６（Ａ）が右前可動部６１０に対して移動規制された状態を示し、図４６（Ｂ）が右前可動部６１０に対して移動規制が解除された状態を示す。

【０８０９】

図４６（Ａ）に示すように、通常配置において、移動付勢部材６６２からの付勢を受け

ている右前可動部６１０の可動支持部材６１２の移動は、規制配置をとる規制部材６６６ａと、可動支持部材６１２の規制被圧部６１２ｃとの接触によって規制されている。このため、右前可動部６１０の可動懸垂部材６１１は、装飾図柄表示装置４７９の右端側に位置する通常配置に維持される。

【０８１０】

進入可能期間の開始前に、駆動モータ６５１が駆動されて駆動軸部材６６５が順方向に回転し、駆動スライダ６６４が位置Ｘａから被押圧部材６６７ａに接触する位置Ｘａ１まで移動する。これにより、右前可動部６１０に対する移動規制が解除された場合に、移動付勢部材６６２からの付勢によって、右前可動部６１０を出現配置まで一気に極めて短い時間（例えば、０．０２秒）で移動させることが可能になる。なお、駆動スライダ６６４が位置Ｘａから被押圧部材６６７ａに接触する位置Ｘａ１まで移動するタイミングとしては、進入可能期間の開始前であればよく、規制部材６６６ａによって可動支持部材６１２の移動が規制された直後であってもよい。

【０８１１】

進入可能期間において特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合、駆動モータ６５１が駆動されて駆動軸部材６６５が順方向に回転し、図４６（Ｂ）に示すように、駆動スライダ６６４が位置Ｘａ１から位置Ｘａ２まで移動する。この移動によって、駆動スライダ６６４が被押圧部材６６７ａを押圧し、被押圧部材６６７ａが回転軸６６７ｃ周りに回転移動する。被押圧部材６６７ａの回転移動に基づき、規制部材６６６ａが規制配置から規制解除配置に変化し、規制被圧部６１２ｃの左側に配置されていた規制部材６６６ａが規制被圧部６１２ｃに対して後方側へ移動する。これにより、可動支持部材６１２に対する移動規制が解除され、右前可動部６１０が図４６（Ｂ）に示す出現配置に向けて移動を開始する。

【０８１２】

可動支持部材６１２は、図４６（Ｂ）に示すように、通常配置に対応する位置Ｘｂから、出現配置に対応する位置Ｘｂ２まで移動する。可動支持部材６１２が位置Ｘｂ２まで移動すると、規制被圧部６１２ｃが右前可動部６１０を動作させる駆動機構の上側を覆うカバー基体（図示せず）に設けられた上停止部材６５７に接触することで停止する。また、可動懸垂部材６１１は、可動懸垂基体６１９の下端に設けられた左ローラ６１８Ｌが装飾図柄表示装置４７９の下側の前方に配置された中央下基体６５９の左端に設けられた下停止部材６５８に接触することで停止する。

【０８１３】

なお、可動支持部材６１２が位置Ｘｂ２まで移動する直前の一定区間（例えば、移動可能範囲の残り１０％の区間）において、コイルバネとダンパーとを組み合わせたブレーキ機構によって可動支持部材６１２が減速し易くするように構成してもよい。これにより、可動支持部材６１２を高速で移動可能としつつ、停止直前で効率良く可動支持部材６１２の速度を減速することができ、停止位置にて跳ね返ったりするような動作を抑制することができる。

【０８１４】

出現配置に対応する位置Ｘｂ２に一定の時間、可動支持部材６１２が配置された後に、可動支持部材６１２は、通常配置に対応する位置Ｘｂに戻るように移動動作を開始する。具体的には、進入可能期間の開始から所定の時間（例えば、３．０秒）が経過した場合、駆動軸部材６６５の逆回転（順回転と逆方向の回転）が開始され、駆動スライダ６６４が右側への移動を開始する。

【０８１５】

駆動スライダ６６４が右側へ移動し、可動支持部材６１２の移動被圧部６１２ｄと接触すると、可動支持部材６１２は、駆動スライダ６６４からの押圧によって、駆動スライダ６６４と共に右側へ移動する。

【０８１６】

駆動スライダ６６４の右側への移動に伴い、回転部材６６６ｃ及びスライド部材６６７

ｄを介して規制付勢部材６６６ｄからの付勢を受けている被押圧部材６６７ａは、駆動スライダ６６４に追従して、回転軸６６７ｃ周りに上面視で右回転移動する。この駆動スライダ６６４の右側への移動に伴う回転部材６６６ｃの右回転移動により、規制部材６６６ａが規制解除配置から規制配置側へ回転移動する。駆動スライダ６６４が被押圧部材６６７ａと離間する位置まで移動すると、規制部材６６６ａは規制配置をとる。

【０８１７】

駆動スライダ６６４の右側への移動が進行し、駆動スライダ６６４と共に右側に移動する可動支持部材６１２が規制被圧部６１２ｃにおいて規制部材６６６ａと接触すると、規制被圧部６１２ｃの右端面が規制部材６６６ａを押圧して、規制部材６６６ａを規制配置から規制解除配置側へ回転移動させる。規制被圧部６１２ｃの左端面が規制部材６６６ａの右側に移動すると、規制部材６６６ａが右回転移動して規制配置に戻る。

【０８１８】

ここで、可動懸垂部材６１１の移動中の姿勢について説明する。図４６（Ａ）において、通常配置から出現配置への移動中の可動懸垂部材６１１を一点鎖線で示し、出現配置から通常配置への移動中の可動懸垂部材６１１を２点鎖線で示している。

【０８１９】

可動懸垂部材６１１は、可動支持部材６１２において連結部６１２ａの下方側に突出する支持部６１２ｂに揺動可能に支持されているため、可動支持部材６１２の通常配置から出現配置側への移動において、可動懸垂部材６１１の下端が上端よりも遅れて移動を開始する。

【０８２０】

可動懸垂基体６１９には、左ローラ６１８Ｌよりも右側において、右ローラ６１８Ｒが後方に突出して設けられている。また、中央下基体６５９には、前方側に突出するように形成され、右ローラ６１８Ｒの上側に配置された規制壁６５９ａが設けられている。このため、可動懸垂基体６１９の移動中において、右ローラ６１８Ｒが規制壁６５９ａに接触し、可動懸垂部材６１１の下端に対する上端の遅れ（傾斜角度）が規制される。可動懸垂部材６１１の移動において、可動支持部材６１２が移動付勢部材６６２からの強い付勢によって高速で移動するため、図４６（Ａ）に一点鎖線で示すように、可動懸垂部材６１１は、右ローラ６１８Ｒが規制壁６５９ａに接触した状態の姿勢に維持される。

【０８２１】

可動懸垂部材６１１は、出現配置から通常配置側への移動において、可動支持部材６１２の右側への移動に伴い、左ローラ６１８Ｌと下停止部材６５８との接触を保ちながら、接点を中心にして回転し、可動懸垂部材６１１の下端側がほぼ移動せずに上端側は移動する。このため、可動懸垂部材６１１は、通常配置における姿勢（自重による安定姿勢）に戻るように姿勢変化する。この姿勢変化によって、左ローラ６１８Ｌが下停止部材６５８から離間する際、可動懸垂部材６１１の下端側が回転中心６１１Ｃに対して右回転している状態で右側への移動を開始する。また、可動懸垂部材６１１は、駆動モータ６５１からの駆動力に基づいて、移動付勢部材６６２からの強い付勢に抗して低速で移動する。このため、回転中心６１１Ｃに対して右回転している状態で右側への移動を開始した可動懸垂部材６１１は、揺動を維持しながら出現配置側から通常配置側へ移動する。

【０８２２】

以下において、Ｖ入賞演出の推移について、図４７及び図４８を参照して説明する。図４７は、Ｖ入賞演出において複数の可動部が通常配置から出現配置に移動するまでの推移を模式的に示す説明図である。図４７（Ａ）は、複数の可動部が通常配置から出現配置への移動を開始した直後の状態を示し、図４７（Ｂ）は、右前可動部６１０と左後可動部６２０とがすれ違う状態を示し、図４７（Ｃ）は、複数の可動部が出現配置をとる状態を示している。また、図４８は、Ｖ入賞演出において複数の可動部が出現配置から通常配置に戻るまでの推移を模式的に示す説明図である。図４８（Ａ）は、複数の可動部が出現配置から通常配置への移動を開始する直前の状態を示し、図４８（Ｂ）は、左後可動部６２０と右後可動部６３０とが通常配置に戻った直後の状態を示し、図４８（Ｃ）は、右前可動

部６１０が揺動しながら通常配置へ向かう状態を示している。
【０８２３】
進入可能期間が開始され、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入すると、右前可動部６１０の可動支持部材６１２に対する規制部材６６６ａによる移動規制が解除される。これにより、可動支持部材６１２は、移動付勢部材６６２からの付勢によって、図４７（Ａ）に破線で示す通常配置から左側（出現配置側）へ向けて移動を開始する。このとき、可動支持部材６１２は、移動規制の解除により移動付勢部材６６２からの強い付勢を一気に受け、極めて短時間（例えば、０．０２秒）に通常配置から出現配置まで高速で移動する。これにより、可動懸垂部材６１１を、可動支持部材６１２の移動に追従して高速で移動させることが可能になる。
【０８２４】
可動懸垂部材６１１は、可動支持部材６１２において連結部６１２ａの下方側に突出する支持部６１２ｂに揺動可能に支持されているために、可動懸垂部材６１１の下端が上端よりも遅れて移動を開始し、図４７（Ａ）に示すように、移動中も通常配置の姿勢（自重により安定した姿勢）よりも下端が上端よりも右側に位置する姿勢（以下において、右振れ姿勢とも称す）を保ちながら移動する。可動懸垂部材６１１は、移動開始の直後から通常配置での姿勢とは異なる姿勢で移動するため、通常配置での姿勢と同じ姿勢で移動する場合に比べ、可動懸垂部材６１１の移動に遊技者が気付き難くすることが可能になる。また、通常遊技状態などにおける変動表示中の発光によって、可動懸垂部材６１１の通常配置での姿勢が印象付けられているため、通常配置での姿勢と異なる姿勢で移動した場合には、同じ姿勢で移動する場合に比べて、可動懸垂部材６１１の移動に遊技者が気付き難くすることが可能になる。
【０８２５】
可動懸垂部材６１１は、通常配置から出現配置への移動中において、右ローラ６１８Ｒ（図４５及び図４６参照）と中央下基体６５９の規制壁６５９ａ（図４５及び図４６参照）との接触によって振れ角に制限を受け、一定の振れ角（例えば、２５°）で傾斜する姿勢に維持される。このため、可動懸垂部材６１１が振れ角を変化させて揺動しながら移動する場合に比べて、可動懸垂部材６１１の移動に遊技者が気付き難くすることが可能になる。
【０８２６】
可動懸垂部材６１１の発光は、通常配置からの移動を開始する直前に停止され、出現配置への移動の完了まで停止状態を維持する。このため、可動懸垂部材６１１を通常配置から出現配置となるまで消灯した状態で移動でき、発光した状態で移動させる場合よりも可動懸垂部材６１１の移動を視認し難くすることが可能になる。
【０８２７】
表示部４７９ａの上端側（図４４に示す中央構造体４２０の開口４２０ａの上端の近傍から上側）の前方には、表示部４７９ａの左右幅に亘って他の可動部材（図示せず）が設けられ、可動支持部材６１２は、通常配置においても通常配置から出現配置へ移動する過程においても別の可動部材の背後に位置する。このため、可動支持部材６１２は、ほぼ視認できず、可動支持部材６１２に追従して移動する可動懸垂部材６１１（右前可動部６１０）の移動に、可動支持部材６１２の移動によって遊技者が気付いてしまうことを防止することができる。
【０８２８】
また、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入すると、左後可動部材６２１が移動を開始する。左後可動部材６２１は、図（Ｂ）に示すように、右側に向けて概ね直線的に移動しつつ、その上端が下端よりも通常配置の場合に比べて右側に突出するように姿勢を変化させながら移動する。
【０８２９】
可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、装飾図柄表示装置４７９からの前後方向の距離が異なる位置に設けられている。このため、出現配置に移動する過程で、可動懸

垂部材６１１と左後可動部材６２１とを前後方向にずれた状態ですれ違わせることが可能になる。また、可動懸垂部材６１１を直線的に移動させることができ、非直線的に移動させる場合に比べて、通常配置から出現配置まで移動距離を低減し短時間に移動させることが可能になる。

【０８３０】

また、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入すると、右後可動部６３０の可動台座部材６３９が回転移動を開始する。また、可動台座部材６３９の回転移動に伴い、近可動部材６３１や中間可動部材６３２や遠可動部材６３３が、可動台座部材６３９に対しても回転を開始する。

【０８３１】

具体的には、近可動部材６３１は、可動台座部材６３９の回転（左回転）による回転移動に伴い、可動台座部材６３９に対して、回転中心６３９Ｃを中心として可動台座部材６３９の回転角度と同じ角度だけ逆の方向に回転（右回転）する。このため、右後可動部６３０の移動過程において、近可動部材６３１は、姿勢が変化せずに移動する。

【０８３２】

近可動部材６３１は、装飾図柄表示装置４７９の右下隅の表示部４７９ａと正面視で重ならない位置であって、可動台座部材６３９の回転中心６３９Ｃに対して右側に配置されている。このため、近可動部材６３１は、一旦左上側へ移動した後に左下側に移動し、表示部４７９ａの前面側に配置される。

【０８３３】

中間可動部材６３２は、可動台座部材６３９の回転による回転移動に伴い、可動台座部材６３９に対して、回転中心６３２Ｃを中心として可動台座部材６３９の回転角度と同じ角度だけ同一の方向に回転（左回転）する。このため、右後可動部６３０の移動過程において、中間可動部材６３２は、可動台座部材６３９の回転角度の２倍の角度で姿勢が変化しながら移動する。このため、中間可動部材６３２の装飾（図中の「ｖ」の文字）を遊技者に認識させ難くすることが可能になる。

【０８３４】

遠可動部材６３３は、可動台座部材６３９の回転（左回転）による回転移動に伴い、可動台座部材６３９に対して、回転中心６３３Ｃを中心として可動台座部材６３９の回転角度と同じ角度だけ逆の方向に回転（右回転）する。このため、右後可動部６３０の移動過程において、遠可動部材６３３は、姿勢が変化せずに移動する。遠可動部材６３３は、可動台座部材６３９の回転によって、中間可動部材６３２よりも速い速度で長い距離を移動するため、遠可動部材６３３の姿勢を変化させながら移動させなくても、遠可動部材６３３の装飾（図中の「ｉ」の文字）を容易には認識できなくすることが可能になる。

【０８３５】

なお、通常配置から出現配置への移動において、近可動部材６３１及び遠可動部材６３３は、中間可動部材６３２よりも少ない回転量で移動する構成であるが、この構成に限らず、中間可動部材６３２よりも近可動部材６３１及び遠可動部材６３３の一方又は両方が多い回転量で移動する構成としてもよいし、中間可動部材６３２とも近可動部材６３１及び遠可動部材６３３の一方又は両方が同一量の回転量で移動する構成としてもよい。

【０８３６】

可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、出現配置において、特典領域４０９Ｖ（所謂、Ｖゾーン）を示唆する「Ｖ」の文字を、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との形状の組合せで形成する。これにより、遊技者は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入したことを、遊技球の流下を見なくても、可動懸垂部材６１１と左前可動部６４０との動作によって知ることができる。また、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入したことを、可動懸垂部材６１１と左前可動部６４０との動作で知らせるため、装飾図柄表示装置４７９の表示によって知らせる場合よりも目立つ形態で知らせることが可能になる。また、可動懸垂部材６１１と左前可動部６４０とは、装飾図柄表示装置４７９よりも遊技者に近い前側で動作するため、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入したことを装飾図柄表示装置４７９

で表示する場合よりも迫力のある形態で知らせることが可能になる。
【０８３７】
「Ｖ」の文字の一部を形成する可動懸垂部材６１１は、視認が容易でない高速で通常配置から出現配置まで移動する。このため、「Ｖ」の文字が突然出現したかのような印象を遊技者に与える意表を突く可動演出を実行することが可能になる。
【０８３８】
出現配置において、可動懸垂部材６１１の少なくとも一部は、遊技者側から見て左後可動部材６２１の移動軌跡内に配置される。具体的には、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、通常配置から出現配置への移動過程で、左右逆方向に移動して前後にずれた状態ですれ違い、一部の前後方向に重なる部分を除き左右の配置が入れ替わる。このため、通常配置において左後可動部材６２１よりも右側に配置されていた可動懸垂部材６１１が、出現配置においては、左後可動部材６２１の左側に配置される。
【０８３９】
右前可動部６１０の可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１は、概ね左右対称な形状とされている。また、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とに概ね左右対称な装飾（図４５参照）が施されている。このため、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とで形成された「Ｖ」の文字を見ても、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との配置が通常配置と出現配置とで左右入れ替わっていることに遊技者が気付き難くすることが可能になる。詳細は後述するが、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とが出現配置から通常配置に戻る場合に、それらの配置の左右入れ替わりに遊技者が気付き易い形態で、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは移動する。
【０８４０】
なお、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とが概ね左右対称な形状され、出現配置において「Ｖ」の文字を形成する可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との配置を容易には判別できない構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１と可動懸垂部材６１１と左右対称でない形状とし、出現配置において可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との配置を判別できる構成としてもよい。例えば、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とが左右対称でない形状である場合としては、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とが、異なる多角形状（台形と三角形など）である場合や、異なる曲線形状である場合や、同様の多角形状であるものの一方の部材の各辺が直線で構成される角張った形状であるのに対して他方の部材の各辺が湾曲した曲線で構成される丸みを帯びた形状である場合や、上下方向の長さや左右方向の幅の異なる形状である場合などが挙げられる。
【０８４１】
また、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とに概ね左右対称な装飾が施され、出現配置において「Ｖ」の文字を形成する可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との配置を容易には判別できない構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１の装飾と左右対称でない装飾が施され、出現配置において可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との配置を判別できる構成としてもよい。例えば、可動懸垂部材６１１の装飾と左後可動部材６２１の装飾とが左右対称でない場合としては、それらの装飾において、模様が異なる場合や、配色が異なる場合や、凹凸の起伏量が異なる場合などが挙げられる。
【０８４２】
特典領域４０９Ｖに遊技球が進入してから所定の時間（例えば、１．０秒）の後に、図４７（Ｃ）に示すように、可動円盤部材６４９が、回転中心６４９Ｃを中心として回転移動を開始する。また、中央可動部材６４１が、可動円盤部材６４９に回転移動に伴って回転中心６４９Ｃを中心とする回転移動を開始すると共に、可動台座部材６３９に対しても、回転中心６４１Ｃを中心とする回転を開始する。
【０８４３】
可動円盤部材６４９は、所定の最大回転角度（例えば、９０°）で回転移動し、一点鎖線で示す通常配置から実線で示す出現配置となる。通常配置から出現配置への移動におい

て、中央可動部材６４１の移動の距離（例えば、１０ｃｍ）は、近可動部材６３１と略同一の移動距離に設定され、中間可動部材６３２の移動の距離（例えば、２０ｃｍ）及び遠可動部材６３３の移動の距離（例えば、３０ｃｍ）よりも短く設定されている。また、中央可動部材６４１の移動速度は、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の移動速度よりも低速に設定され、例えば、中間可動部材６３２の移動速度の略１／２の速度に設定されている。

【０８４４】

また、通常配置から出現配置への移動において、中央可動部材６４１の回転量は、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の回転量よりも多い回転量となるように設定され、例えば、中間可動部材６３２の回転量が略０．５回転に設定されるのに対して、略４．５回転となるように設定されている。このため、通常配置から出現配置への移動において、中央可動部材６４１は、例えば、中間可動部材６３２よりも移動距離が小さく低速で移動するものの、中間可動部材６３２よりも回転量が多く、中間可動部材６３２に施された装飾の場合と同様に、回転移動中に中央可動部材６４１に施された装飾を容易には視認できなくすることが可能になる。したがって、中央可動部材６４１は、後述するように出現配置へ移動した後に、可動懸垂部材６１１や左後可動部材６２１や中間可動部材６３２などと関連して動作するが、通常配置から出現配置への移動中においては、出現配置における中間可動部材６３２の姿勢を推測し難くし、可動懸垂部材６１１や左後可動部材６２１や中間可動部材６３２などとの関連性を推測し難くすることが可能になる。

【０８４５】

なお、中央可動部材６４１は、通常配置から出現配置への移動において、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３よりも多い回転量で移動距離が小さく低速で移動する構成であるが、この構成に限らず、例えば、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の少なくとも一部よりも少ない回転量で移動する構成や、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の少なくとも一部よりも移動距離が大きい構成や、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３の少なくとも一部よりも移動速度が速い構成としてもよい。また、中央可動部材６４１、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３は、円弧状に移動する構成であるが、この構成に限らず、少なくとも一部の部材が直線的に移動又は円弧とは異なる曲線や折れ線に沿って移動する構成としてもよい。

【０８４６】

出現配置となった後、可動円盤部材６４９は、最大回転角度よりも小さい角度範囲（例えば、５°）で往復する回転移動を繰り返す。この可動円盤部材６４９の往復回転移動によって、中央可動部材６４１は、回転中心６３１Ｃの位置を大幅には変化させずに、可動円盤部材６４９に対して所定の角度範囲（例えば、８５°）で往復回転を繰り返す。

【０８４７】

中央可動部材６４１には、キャラクタが所持品を所持した様子（例えば、カメラを構えた様子）の装飾が施されおり、中央可動部材６４１が往復回転移動することで、可動懸垂部材６１１、左後可動部材６２１、近可動部材６３１、中間可動部材６３２及び遠可動部材６３３で形成される装飾（「Ｖｉｂａ」の文字列）の全体を見渡すような仕草が実行される。

【０８４８】

中央可動部材６４１に形成された周縁部分６４９ａは、通常配置（図４８（Ｃ）の一点鎖線で示す配置）における左上側から移動して、出現配置においては右上側に位置する。周縁部分６４９ａには、概ね円周方向に沿った少数の細い線状の溝により形成される装飾（図示せず）が施されており、中央可動部材６４１において中心から周縁近傍まで突出し、周縁部分で矩形状をなす所定の突出部分６４１ａ（キャラクタが持つカメラに対応する部分）は、周縁部分６４９ａの前側において溝に沿って往復する回転移動を繰り返す。このため、概ね円周方向に沿った溝による装飾が突出部分６４１ａの移動による残像を示す

ように遊技者に見せることが可能になる。したがって、周縁部分６４９ａに施される装飾は、通常配置において周縁部分６４９ａの背後に重なるように配置される左後可動部材６２１の下端部分の視認性の低下を抑制するために簡素な装飾に留めているものの、周縁部分６４９ａの装飾によって中央可動部材６４１の往復する回転移動を効果的に装飾することが可能になる。

【０８４９】

また、周縁部分６４９ａは、出現配置において、可動懸垂部材６１１と前後方向に重なる位置に位置する。このため、周縁部分６４９ａは、左後可動部材６２１や表示部４７９ａよりも前方に配置される可動懸垂部材６１１の発光に基づく光で照らすことが可能になり、通常配置の場合のように左後可動部材６２１や表示部４７９ａの発光に基づく光で照らされる場合よりも、周縁部分６４９ａの装飾を目立たせることが可能になる。

【０８５０】

進入可能期間が開始されてから所定の時間（例えば、６．０秒）の後に、図４８（Ａ）に示すように、可動支持部材６１２と左後可動部材６２１と可動台座部材６３９とは、出現配置から通常配置側への移動を開始する。左後可動部材６２１と可動台座部材６３９とは、通常配置から出現配置への移動の場合よりも遅い速度（例えば、通常配置から出現配置への速度の１／５の速度）で移動し、所定の時間（例えば、０．５秒）で出現配置まで戻る。また、可動支持部材６１２は、通常配置から出現配置への移動の場合に比べて遅い速度であって、大幅に遅い速度（例えば、通常配置から出現配置への平均速度の１／２５０の速度）で移動し、所定の長い時間（例えば、５．０秒）をかけて出現配置まで戻る。可動支持部材６１２や左後可動部材６２１や可動台座部材６３９を通常配置から出現配置への移動の場合よりも遅い速度で移動させることで、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入し、確変遊技状態に移行することが確定したことへの満足感に余韻を与えることが可能になる。

【０８５１】

可動懸垂部材６１１は、可動支持部材６１２の出現配置から通常配置側への移動に伴い、左ローラ６１８Ｌと下停止部材６５８との接点を中心にして回転し、下端側はほぼ移動せずに上端側のみが移動する。このため、可動支持部材６１２の出現配置側への移動が開始した直後において、可動懸垂部材６１１が右側へ移動するのではなく所定の時間（例えば、１．０秒）の間は、可動懸垂部材６１１の姿勢のみ変化しているように見える。

【０８５２】

左後可動部材６２１は、可動懸垂部材６１１が姿勢のみ変化しているように見えている間に、可動懸垂部材６１１の背後を通過して移動する。このため、出現配置において可動懸垂部材６１１と左前可動部６４０とが左右入れ替わって配置されていたことを遊技者に知らせることが可能になる。

【０８５３】

また、左後可動部材６２１は、可動懸垂部材６１１が姿勢のみ変化しているように見えている間に、通常配置に戻る。これにより、右前可動部６１０が装飾図柄表示装置４７９の前方側に取り残され、装飾図柄表示装置４７９の左右方向の中央を超えて遠い位置まで可動懸垂部材６１１が移動していたことを遊技者に知らせることが可能になる。また、可動懸垂部材６１１の通常配置から出現配置への移動においてその移動を視認し難くし、また、出現配置への移動後において可動懸垂部材６１１の配置を特定し難くしているため、取り残された可動懸垂部材６１１によって、可動懸垂部材６１１が遊技者に気付かれないように長い距離を高速で移動していたことへの驚きを遊技者に与えることが可能になる。

【０８５４】

また、可動懸垂部材６１１の通常配置側への移動が開始されると、装飾図柄表示装置４７９において、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入して確変遊技状態に移行することが確定したことを祝う打上花火６０３が打ち上げられる表示が実行される。また、中央可動部材６４１は、上記往復回転移動において、左回転は低速で右回転は高速で回転する。これにより、中央可動部材６４１によって、装飾図柄表示装置４７９に表示されている打上花火

６０３が打ち上がる様子をカメラで追いかける仕草を実行することが可能になる。
【０８５５】
左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とが通常配置に戻った後であって、右前可動部６１０の姿勢が通常配置と同じ姿勢（自重による安定姿勢）になると、可動懸垂部材６１１は、通常配置側への移動において左右の揺動を開始する。この後、右前可動部６１０の移動において、図４８（Ｂ）に示すように、可動懸垂部材６１１は、左右の揺動を維持しつつ通常配置側へ移動する。可動懸垂部材６１１の揺動は、通常配置に戻るまで継続される。
【０８５６】
可動懸垂部材６１１の揺動が開始されると、可動懸垂部材６１１は、装飾図柄表示装置４７９における表示と同種の態様に構成される態様で発光する。具体的には、可動懸垂部材６１１は、下端側から上端側へ光が流れるように見える態様（発光パターン）で発光し、打上花火６０３の上昇速度と略同一の速度で上方側へ発光部分が上昇する態様の演出が実行される。これにより、可動懸垂部材６１１による発光演出を、装飾図柄表示装置４７９で表示されている打上花火６０３と同期して打上花火６０３を装飾する演出とできる。したがって、可動懸垂部材６１１と装飾図柄表示装置４７９とで一体感のある発光演出を実行でき、また、当該一体感のある発光演出を、可動懸垂部材６１１を低速で移動させることで長く楽しませることが可能になる。
【０８５７】
また、可動懸垂部材６１１の揺動が開始されると、装飾図柄表示装置４７９において、画像で表示されたキャラクタが可動懸垂部材６１１の下端部分を抱えて、バランスをとるように左右にふらつきながら右側に移動していく表示が実行される。これにより、画像で表示されたキャラクタが移動しながら花火を打ち上げているかのように見せる演出を実行でき、可動懸垂部材６１１の揺動と装飾図柄表示装置４７９の表示とで一体感のある演出を実行することが可能になる。
【０８５８】
また、右前可動部６１０の揺動が開始された後において、中央可動部材６４１は、左回転は低速で、右回転は高速で実行される往復回転において、その回転角度が時間の経過に伴って減少するように動作する。時間の経過に伴って、中央可動部材６４１から可動懸垂部材６１１が遠ざかっていき、キャラクタが可動懸垂部材６１１の下端から上端までを見上げる角度は小さくなる。このため、左後可動部材６２１によって、可動懸垂部材６１１による発光で模した花火が遠ざかっていき、当該花火の打ち上がる様子をカメラで追っているかのように見せる演出を実行することが可能になる。したがって、左後可動部材６２１の往復回転と可動懸垂部材６１１の通常配置側への移動とで一体感のある演出を実行することが可能になる。
【０８５９】
右前可動部６１０が通常配置に戻ると、装飾図柄表示装置４７９においける打上花火６０３の表示が終了する。
【０８６０】
また、可動懸垂部材６１１が通常配置に戻ると、中央可動部材６４１が所定の最大回転角度（例えば、９０°）で回転移動し、図４８（Ｃ）に示すように、一点鎖線で示す出現配置から実線で示す通常配置に戻る。
【０８６１】
なお、上記実施形態においては、通常配置と出現配置とにおいて、Ｖ出現演出で動作する各可動部材（可動懸垂部材６１１、左後可動部材６２１、近可動部材６３１、中間可動部材６３２、遠可動部材６３３、中央可動部材６４１）は、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａと前後方向に重なる位置をとる構成としているが、この構成に限らず、通常配置や出現配置において、Ｖ出現演出で動作する各可動部材の少なくとも１つが表示部４７９ａと前後方向に重ならない位置をとる構成としてもよい。
【０８６２】

また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、通常配置において、遊技者から見て、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａと右流下領域４０９Ｒとの双方に重なる位置に配置された構成としているが、この構成に限らず、表示部４７９ａと右流下領域４０９Ｒとの少なくとも一方に重なる位置に配置される構成としてもよいし、いずれとも重ならない位置に配置される構成としてもよい。

【０８６３】

また、上記実施形態においては、左後可動部材６２１は、通常配置において、遊技者から見て、装飾図柄表示装置４７９と左流下領域４０９Ｌとの双方に重なる位置に配置された構成としているが、この構成に限らず、装飾図柄表示装置４７９と左流下領域４０９Ｌとの少なくとも一方に重なる位置に配置される構成としてもよいし、いずれとも重ならない位置に配置される構成としてもよい。

【０８６４】

また、上記実施形態においては、規制部材６６６ａによる通常配置における可動懸垂部材６１１の移動規制が、駆動スライダ６６４の移動によって解除される構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１の移動を規制する規制部材６６６ａを移動規制配置から移動規制解除配置へ移動させる駆動源及び駆動機構を別途に設ける構成としてもよい。この構成の場合、駆動スライダ６６４を位置Ｘａ２よりも位置Ｘａ側に近い位置（例えば、出現配置をとる左後可動部材６２１の位置付近）まで移動させた状態で、規制部材６６６ａによる移動規制を解除することで、可動懸垂部材６１１を通常配置から出現配置までの移動距離よりも短い距離だけ離れた中途配置をとるように移動させることが可能になる。このように、可動懸垂部材６１１を中途配置までしか移動しない動作による演出を変動表示が行われる遊技状態で実行することで、その中途配置までしか可動懸垂部材６１１が移動しないかのように遊技者に刷り込むことが可能になり、可動懸垂部材６１１がＶ入賞演出で出現配置に移動した場合に、「Ｖ」の文字の左側を構成していると遊技者に気付かれ難くすることができる。

【０８６５】

また、別途に規制部材６６６ａを移動規制配置から移動規制解除配置へ移動させる駆動源と駆動機構を設けた場合、駆動スライダ６６４の右側への移動（通常配置から出現配置側への移動）に追従して可動支持部材６１２を移動させることで、出現配置から通常配置へ移動させる場合と同じ速度、遅い速度又は少し速い速度（移動付勢部材６６２による付勢があるため少しだけ速く移動させることができる）で可動懸垂部材６１１を移動させることが可能になる。このような動作による演出を変動表示が行われる遊技状態で実行することで、可動懸垂部材６１１が容易には視認できない高速で移動可能であることを遊技者に推測され難くすることが可能になる。

【０８６６】

また、上記実施形態においては、通常配置から出現配置への移動において、可動懸垂部材６１１が発光せずに移動する構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１を装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける表示色と同色系の発光色で発光させたり、表示部４７９ａにおける配色に類似させるように移動に伴い発光色を変化させたりする構成としてもよい。この構成であれば、通常配置から出現配置への移動において可動懸垂部材６１１を発光させたとしても、可動懸垂部材６１１の移動を認識し難くすることが可能になる。

【０８６７】

また、上記実施形態においては、通常配置から出現配置への移動において、可動懸垂部材６１１を発光させずに移動させる構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１を容易には視認できない速さで移動させつつ、例えば、可動懸垂部材６１１の発光箇所を上下に往復させることで残像によって「Ｖ」の文字を浮かび出させるなど、可動懸垂部材６１１の発光箇所を移動に伴い変化させながら発光させ、残像によって特定の文字や言葉や図形や紋章などを浮かび上がらせる構成としてもよい。

【０８６８】

また、上記実施形態においては、通常配置から出現配置への移動において、可動懸垂部材６１１を容易には視認できない速さで移動させる構成であるが、この構成に限らず、可動懸垂部材６１１を容易に視認できる速さで移動させる構成としてもよい。

【０８６９】

また、上記実施形態においては、通常配置から出現配置への移動において、Ｖ出現演出で動作する各可動部材は、装飾図柄表示装置４７９と前後方向に重なる位置を移動する構成としているが、この構成に限らず、移動中の少なくとも一部の期間において、装飾図柄表示装置４７９と前後方向に重ならない位置をとる構成としてもよい。

【０８７０】

また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、前後方向にずれた位置に設けられ、それらの一部が正面視で前後方向に重なるようにすれ違った後に、可動懸垂部材６１１が左後可動部材６２１の移動軌跡内に移動する構成としているが、この構成に限らず、例えば、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とが左右方向からみて重なる位置に設けられ、左後可動部材６２１が一旦出現配置の場合よりも大きく傾斜し、可動懸垂部材６１１が左後可動部材６２１の上方を通過した後に、左後可動部材６２１が出現配置をとる構成など、正面視で前後方向には重ならずにすれ違い、可動懸垂部材６１１が左後可動部材６２１の移動軌跡内に移動する構成としてもよいし、移動軌跡内には移動しないで移動軌跡外で移動するようにしてもよい。

【０８７１】

また、上記実施形態においては、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とは、出現配置において全体形状で「Ｖ」の文字を形成する構成としているが、この構成に限らず、他の文字や記号や図形や紋章やキャラクタが所持する武器などを形成する構成としてもよい。

【０８７２】

また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、進入可能期間が開始された後であって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に動作する構成であるが、この構成に限らず、進入可能期間前に動作させ、進入可能期間が発生することを知らせる演出において動作する構成や、時短予定の特別遊技状態であるか確変予定の特別遊技状態であるかが判別できていない状態で確変予定の特別遊技状態であることを知らせる昇格演出において動作する構成としてもよい。

【０８７３】

また、上記実施形態においては、可動支持部材６１２が、通常配置から出現配置への移動にあっては移動付勢部材６６２からの付勢によって、一方、出現配置から通常配置への移動にあっては駆動モータ６５１からの動力によって移動し、移動方向によって移動速度を異ならせる構成であるが、この構成に限らず、例えば、単一のモータを用いて、通常配置から出現配置の移動と逆の移動とでモータの制御によって移動速度を異ならせて、可動支持部材６１２を移動させる構成としてもよい。

【０８７４】

また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、出現配置から通常配置への移動において、通常配置から出現配置への移動の場合よりも遅い速度で移動する構成であるが、この構成に限らず、通常配置から出現配置への移動の場合と同一の速度、または、通常配置から出現配置への移動の場合よりも速い速度で移動する構成としてもよい。例えば、規制部材６６６ａ、被押圧部材６６７ａ（図４５参照）などの可動支持部材６１２の左側への移動の規制やその解除に関与する部材を設けず、また、移動付勢部材６６２（図４５参照）を設けない構造であって、駆動スライダ６６４と可動支持部材６１２とが連結され、駆動スライダ６６４の左右の移動に追従して可動支持部材６１２が左右に移動する構造とし、通常配置から出現配置への移動においてもその逆の移動においても、駆動モータ６５１の回転方向は異なるものの出力（電流値）は同一である動力によって可動支持部材６１２を移動させ、通常配置から出現配置への移動にあっては駆動モータ６５１を最大出力よりも低い出力の動力によって、出現配置から通常配置への移動にあっては駆動モータ

６５１を最大出力の動力によって可動支持部材６１２を移動させる。
【０８７５】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、通常配置から出現配置への移動にあってはほぼ一定の姿勢（一定の振れ角の状態）を保ちながら、出現配置から通常配置への移動にあっては時間と伴に変化する姿勢をとる構成であるが、この構成に限らず、通常配置から出現配置の移動とその逆の移動とで、振れ角の異なる一定の姿勢をとる構成や、時間と共に姿勢が変化するものの振れ幅を異ならせた変化や振れ幅は同じで振れ角の範囲を異ならせる構成としてもよい。
【０８７６】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、出現配置から通常配置への移動中の全期間において、通常配置から出現配置への移動の際の姿勢と異なる姿勢をとる（通常配置から出現配置への移動の際の振れ角を含まない範囲の振れ角をとる）構成であるが、この構成に限らず、一部の期間においては同一の姿勢（同一の振れ角）をとる構成としてもよい。
【０８７７】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、可動支持部材６１２に対する姿勢変化が可能（揺動可能）な形態で設けられ、出現配置から通常配置への移動中の全期間において通常配置から出現配置への移動の際の姿勢と異なる姿勢をとる構成であるが、この構成に限らず、例えば、可動懸垂部材６１１が可動支持部材６１２に対して姿勢変化できない形態で設けられる場合など、通常配置から出現配置への移動であってもその逆の移動であっても移動中の全期間で同一の姿勢をとる構成としてもよい。
【０８７８】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、装飾図柄表示装置４７９に表示される打上花火６０３の上昇方向（下端側から上端側）と略同一の方向に、打上花火６０３の上昇速度と略同一の速度で上方側へ発光部分が上昇する発光パターンの態様で発光することで、装飾図柄表示装置４７９の表示の態様と可動懸垂部材６１１の発光の態様とを同種の態様で行う構成であるが、この構成に限らず、上昇方向は同一の態様であるが上昇速度を異ならせた態様としてもよい。
【０８７９】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、装飾図柄表示装置４７９に表示される打上花火６０３の上昇方向と略同一方向に光が下側から上側へ流れるような態様で発光する構成であるが、この構成に限らず、例えば、装飾図柄表示装置４７９において上側から下側に多数の花びらが落ちる表示の態様とされ、可動懸垂部材６１１において光が上側から下側へ流れるような発光の態様としてもよく、または、装飾図柄表示装置４７９において斜め下側に流れ星が流れる表示が実行され、可動懸垂部材６１１において光が斜め下側へ流れるような発光の態様とするなど、下側から上側へ向かう方向とは別方向へ光が流れるような発光を実行することで、装飾図柄表示装置４７９の表示と可動懸垂部材６１１の発光とを同種の態様で行う構成としてもよい。
【０８８０】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、装飾図柄表示装置４７９に表示される打上花火６０３の動きと同様の動きに見せる発光を行う構成であるが、この構成に限らず、例えば、装飾図柄表示装置４７９において多数の泡が下側から上側へ移動する表示が実行され、可動懸垂部材６１１において丸い形状の発光をさせる態様としたり、その丸い形状の発光箇所を下側から上側へ移動させる態様とするなど、装飾図柄表示装置４７９において表示される表示物の動きと同様の動きに見せる発光に代えて又は加えて、装飾図柄表示装置４７９において表示される表示物の形状と同一又は類似する形状に見せる発光形態での発光の態様とすることで、装飾図柄表示装置４７９の表示と可動懸垂部材６１１の発光とを同種の態様で行う構成としてもよい。
【０８８１】
　また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１は、装飾図柄表示装置４７９に表

示される打上花火６０３の動きと同様の動きに見せる発光を行うことで、装飾図柄表示装置４７９の表示と可動懸垂部材６１１の発光とを同種の態様で行う構成であるが、この構成に限らず、装飾図柄表示装置４７９において紅白の垂れ幕が表示される態様とし、可動懸垂部材６１１は、紅色の部分の前を通過する場合には紅色に発光し、白色の部分の前を通過する場合には白色で発光する態様とするなど、装飾図柄表示装置４７９における表示に合わせた色で発光する態様とすることで、装飾図柄表示装置４７９の表示と同種の態様で行う構成としてもよい。

【０８８２】

また、上記実施形態においては、中間可動部材６３２と遠可動部材６３３とは、可動台座部材６３９の回転に連動して移動する構成であるが、この構成に限らず、個別に移動する構成としてもよい。また、中間可動部材６３２と遠可動部材６３３とは連動して回転する構成であるが、この構成に限らず、個別に回転する構成としてもよい。

【０８８３】

また、上記実施形態においては、近可動部材６３１や中間可動部材６３２や遠可動部材６３３は、可動円盤部材６４９の回転移動に伴い円弧に沿って移動する構成であるが、この構成に限らず、直線的に移動又は円弧とは異なる曲線に沿って移動する構成としてもよい。

【０８８４】

また、上記実施形態においては、近可動部材６３１や中間可動部材６３２や遠可動部材６３３の各々ついて、通常配置から出現配置への移動中において、近可動部材６３１や中間可動部材６３２や遠可動部材６３３に施された各装飾が容易には視認できないように、それらの部材の移動距離や移動速度や回転量が設定されている構成であるが、この構成に限らず、それらの少なくとも１つの部材に施された装飾が、通常配置から出現配置への移動中において容易に視認できるように、移動距離や移動速度や回転量が設定される構成としてもよい。

【０８８５】

また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、確変予定の特別遊技状態において動作する構成であるが、この構成に限らず、確変予定の特別遊技状態に加えて時短予定の特別遊技状態において動作する構成としてもよい。例えば、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは一気に「Ｖ」の文字を形成せず、可動懸垂部材６１１が出現配置をとる状態で左後可動部材６２１が通常配置と出現配置との間を往復移動し、最終的に、確変予定の特別遊技状態においては「Ｖ」の文字を形成するが時短予定の特別遊技状態においては「Ｘ」の文字を形成する配置をとることで、進入可能期間の発生を示唆する演出を実行する構成としてもよい。

【０８８６】

また、上記実施形態においては、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とは、特別遊技状態において動作する構成であるが、この構成に限らず、この構成に代えて又は加えて、例えば、第１図柄抽選や第２図柄抽選において大当りに当選したことを知らせる又は示唆する演出など、通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態で発生する演出において動作する構成としてもよい。

【０８８７】

上記パチンコ機１００において、互いに離間する通常配置と通常配置と比べて近接する出現配置との間で移動可能に設けられた左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とを備える構成としている。また、上記パチンコ機１００において、通常配置から出現配置に移動する場合に、左後可動部材６２１が右方側へ移動すると共に、可動懸垂部材６１１が左後可動部材６２１より長い距離を左方側（別の方向）へ移動し、可動懸垂部材６１１の少なくとも一部が遊技者側から見て左後可動部材６２１の移動軌跡内に配置される構成としている。

【０８８８】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、可動懸垂部材６１１が左後可動部材６２

１の移動軌跡内に可動懸垂部材６１１が配置されない場合（「Ｖ」の文字の左側が左後可動部材６２１で「Ｖ」の文字の右側が可動懸垂部材６１１となる配置）に比べて、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とを意外性のある配置で「Ｖ」の文字を形成し、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入したことを知らせることができる。

【０８８９】

また、出現配置において、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１との全体によって、遊技者側から見て左後可動部材６２１や可動懸垂部材６１１の個別の形状とは異なるＶ形状を形成することが可能になり、遊技者が通常配置での個別の形状を知り得たとしても、出現配置をとる左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１との全体形状で形成される「Ｖ」の文字やその配置箇所を出現配置となるまで遊技者に悟られ難くすることが可能になる。したがって、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１との移動によって、意外性のある演出を実行することが可能になる。

【０８９０】

また、可動懸垂部材６１１が視認し難い程度に速い速度で移動することで、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１との配置が突然入れ替わったかのように遊技者に見せることや、注意して見てようやく入れ替わりを認識可能にすることもできる。この場合、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１との移動によって、遊技者の意表を突く演出を実行することが可能になる。

【０８９１】

上記パチンコ機１００において、通常配置と出現配置との間で移動可能に設けられ、発光可能な装飾が施された左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とを備えている。通常配置において、遊技者側から見て、装飾図柄表示装置４７９に対して、左後可動部材６２１が左流下領域４０９Ｌに近い側に、可動懸垂部材６１１が右流下領域４０９Ｒに近い側に配置される。また、出現配置において、可動懸垂部材６１１が他方より左流下領域４０９Ｌに近く、左後可動部材６２１が他方のより右流下領域４０９Ｒに近い位置に配置される。また、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１との双方の装飾部が装飾図柄表示装置４７９における変動表示中に、通常配置において点灯したり点滅したりする。

【０８９２】

上記パチンコ機１００であれば、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とが離間して配置された通常配置において、変動表示中に、装飾図柄表示装置４７９に対して左流下領域４０９Ｌに近い側に配置された左後可動部材６２１の装飾と、装飾図柄表示装置４７９に対して右流下領域４０９Ｒに近い側に配置された可動懸垂部材６１１の装飾とが発光する。このため、中央構造体４２０に別途の発光装置を設けなくても、可動懸垂部材６１１と左後可動部材６２１とによって、装飾図柄表示装置４７９によって演出が実行される領域と、遊技球が流下する左流下領域４０９Ｌや右流下領域４０９Ｒとを区画することが可能になる。

【０８９３】

また、左流下領域４０９Ｌや右流下領域４０９Ｒやその領域を流下する遊技球を照明したり、変動表示に合わせた発光演出を実行したりすることが可能になる。また、遊技者が意図するか意図しないかに依らず、遊技者に左後可動部材６２１を可動懸垂部材６１１の存在や形状を印象付ける（刷り込む）ことが可能になる。

【０８９４】

また、通常配置において右流下領域４０９Ｒに近い側に配置されていた左後可動部材６２１を可動懸垂部材６１１よりも左流下領域４０９Ｌに近い位置に移動させ、また、通常配置において右流下領域４０９Ｒに近い側に配置されていた可動懸垂部材６１１を左後可動部材６２１よりも右流下領域４０９Ｒに近い位置に移動させる。このため、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とを、各可動部材６１１，６１２が移動前後で他方の可動部材より同じ領域に近い側に配置される一般的な場合とは異なり遊技者の意表を突く配置に移動させることが可能になる。したがって、出現配置において、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１とで形成される「Ｖ」の文字が一般的な配置ない配置で形成されてい

ることを、左後可動部材６２１と可動懸垂部材６１１との存在や形状を印象付けた上で通常配置から出現配置へ移動させることで、遊技者に気付かせ易くすることが可能になる。

【０８９５】

また、左後可動部材６２１及び可動懸垂部材６１１の少なくとも一方を視認し難い程度に速い速度で移動させることによって、当該移動では一般的な配置との相違には気付き難いものの、左後可動部材６２１を第２可動部材の存在や形状の印象付けで一般的な配置との相違に遊技者が気付き易くすることも可能になる。この場合、一般的な配置との相違に気が付いた遊技者には驚きを与えることになる。

【０８９６】

上記パチンコ機１００において、可動懸垂部材６１１は、発光可能な装飾が施され、出現配置から通常配置へ移動する場合に、通常配置から出現配置へ移動する場合より遅い速度で、前後方向において装飾図柄表示装置４７９に重なる位置を移動し、当該移動中に、光が下側から上側に流れる態様で可動懸垂部材６１１の前面装飾が発光し、花火が下側から上側に打ち上げられる表示が表示される構成としている。

【０８９７】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、可動懸垂部材６１１が出現配置から通常配置へ移動する場合に、通常配置から出現配置への移動よりも遅く移動させることで、可動懸垂部材６１１を装飾図柄表示装置４７９に重なる位置に長く配置することが可能になる。また、可動懸垂部材６１１を装飾図柄表示装置４７９が重なる位置に配置される場合に、可動懸垂部材６１１が所定の光が下側から上側に流れる態様で発光し、装飾図柄表示装置４７９において花火が下側から上側に打ち上げられる表示が実行されることで、可動懸垂部材６１１と装飾図柄表示装置４７９とが連携して一体感のある演出を実行することが可能になる。したがって、可動懸垂部材６１１と装飾図柄表示装置４７９とが連携して一体感のある演出を遊技者に長く楽しませることができる。

【０８９８】

上記パチンコ機１００において、可動懸垂部材６１１が、出現配置から通常配置へ移動する場合に、通常配置から出現配置へ移動する場合より遅い速度で移動し、可動懸垂部材６１１の姿勢は、通常配置から出現配置へ移動する場合にほぼ一定の振れ角の姿勢を保つのに対して、出現配置から通常配置へ移動する場合に時間経過に伴って振れ角が変化することで姿勢が変化する。

【０８９９】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、同一速度や同一姿勢で移行する場合に比べて、可動懸垂部材６１１の動作を多様化することが可能になる。また、速度変化可能部材の移動速度が遅い出現配置から通常配置へ移行において、可動懸垂部材６１１の姿勢を複雑に変化させることで、複雑な姿勢の変化を遊技者に長く楽しませることが可能になる。

【０９００】

上記パチンコ機１００において、通常配置と出現配置との間で移動可能に設けられ、所定の文字を示す装飾が設けられた中間可動部材６３２と遠可動部材６３３とが設けられている。通常配置から出現配置へ移動する場合に、中間可動部材６３２は、可動台座部材６３９に対して所定の回転量で回転しながら、可動台座部材６３９と共に回転移動し、遠可動部材６３３は、可動台座部材６３９に対して中間可動部材６３２よりも少ない回転量で回転しながら、可動台座部材６３９と共に中間可動部材６３２よりも長距離を高速で移動する。

【０９０１】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、中間可動部材６３２と同様に回転を伴って移動する遠可動部材６３３を中間可動部材６３２より移動距離が大きく高速で移動し、また、中間可動部材６３２より少ない回転量で回転させることで、遠可動部材６３３の装飾部における表示対象の視認性を、遠可動部材６３３の移動によっては中間可動部材６３２の装飾部における表示対象よりも低下させるものの、回転によっては中間可動部材６３

２よりも向上させることができる。このため、通常配置から出現配置への変化過程での中間可動部材６３２や遠可動部材６３３の視認可能性は、回転による影響と移動による影響との双方で決まるため、通常配置から出現配置への移行において、中間可動部材６３２の装飾における「ｖ」の文字を視認可能とすると共に遠可動部材６３３の装飾における「ｉ」の文字も視認可能とすることが可能になる。なお、通常配置から出現配置への移行において、中間可動部材６３２の装飾における「ｖ」の文字を視認不能とすると共に遠可動部材６３３の装飾における「ｉ」の文字も視認不能とすることも可能になる。

【０９０２】

＜進展情報付き発展型演出＞

次に、進展情報付き発展型演出について、図４９～５６を参照して説明する。進展情報付き発展型演出は、所定の演出（以下において、先行演出とも称す）の後に実行され得る複数種類の演出（以下において、後続演出とも称す）から１の演出が選択され、先行演出が実行された後に後続演出が実行され、先行演出から後続演出へと発展する発展型演出であって、演出の展開や進行状況を示唆する情報（以下において、進展情報とも称す）を表示しつつ進行する演出である。例えば、進展情報として、先行演出から後続演出への分岐時期を示唆可能な情報や、選択可能な後続演出の種類数や各後続演出の内容を示唆する情報が挙げられる。この進展情報は、先行演出の実行中（分岐時期よりも前）に表示可能とされる。

【０９０３】

図４９は、進展情報付き発展型演出における進展情報の表示場所を示す説明図である。図４９（Ａ）が、進展情報付き発展型演出であって左可動部材１０と右可動部材２０とが動作可能な演出において、進展情報を表示する場合を示す。また、図４９（Ｂ）及び図４９（Ｃ）が、進展情報付き発展型演出であって左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが動作可能な演出において、進展情報を表示する場合を示す。

【０９０４】

進展情報は、遊技者が視認可能な位置に表示される。具体的には、主たる演出（演出の一部：以下において、主演出とも称す）を視認可能に表示する装飾図柄表示装置４７９とは別体で構成され、装飾図柄表示装置４７９の前方に移動可能な可動表示装置４８０に表示される。

【０９０５】

可動表示装置４８０は、外枠１０１に設けられた支持機構（図示せず）によって支持され、装飾図柄表示装置４７９の前方側において移動可能に設けられる。また、可動表示装置４８０は、進展情報付き発展型演出で動作可能な左可動部材１０や右可動部材２０よりも前方側に配置される。また、可動表示装置４８０は、進展情報付き発展型演出で動作可能な左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒよりも前方側に配置される。このため、可動表示装置４８０に表示される進展情報が、左右の可動部材や左右の入力レバーの移動によって隠されてしまうことを防止できる。以下において、左可動部材１０と右可動部材２０とを識別する必要がない場合には、それらを「左右の可動部材」と称し、また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒとを個別に識別する必要がない場合には、それらを「左右の入力レバー」と称す。

【０９０６】

なお、進展情報は、移動可能に設けられた可動表示装置４８０に表示される構成であるが、この構成に限らず、所定の位置（例えば、近接配置をとる位置）に固定された（移動不能に）表示装置に表示される構成としてもよい。

【０９０７】

可動表示装置４８０は、図４９（Ｂ）に示すように、正面視で装飾図柄表示装置４７９から離間して位置する配置（以下において、離間配置とも称す）と、図４９（Ｃ）（図４９（Ａ）も参照）に示すように、離間配置の場合よりも、正面視で装飾図柄表示装置４７９の近くに位置する配置（以下において、近接配置とも称す）との間を移動可能とされる。可動表示装置４８０の移動は、副制御基板９４０による支持機構の駆動制御によって実

行される。
【０９０８】
可動表示装置４８０における進展情報は、可動表示装置４８０が近接配置をとる状態で表示される。このため、可動表示装置４８０における進展情報を、表示部４７９ａで実行される主演出に近い位置に表示できる。これにより、遊技者は、少ない目の動きで目線を主演出から進展情報に切り替え、進展情報を確認することが可能になる。
【０９０９】
なお、可動表示装置４８０は、近接配置をとる場合に限らず離間配置をとる場合であっても、可動表示装置４８０における表示を遊技者が視認可能に配置されるが、この構成に限らず、近接配置をとる場合には視認可能であるが、離間配置をとる場合には視認不能となる位置に配置される構成としてもよい。例えば、可動表示装置４８０は、装飾図柄表示装置４７９よりも前方側であって中央構造体４２０よりも後方側において移動可能とされ、離間配置をとる場合に、中央構造体４２０の背後に隠れることで、可動表示装置４８０における表示が視認不能となる構成としてもよい。
【０９１０】
可動表示装置４８０は、近接配置をとる場合、可動表示装置４８０の下端側の一部が表示部４７９ａと正面視で重なる位置に配置される。このため、可動表示装置４８０における進展情報を、表示部４７９ａにおける主演出と一体的な表示に見せることが可能になる。
【０９１１】
なお、可動表示装置４８０は、近接配置において、その一部が表示部４７９ａと正面視で重なる位置に配置される構成であるが、この構成に限らず、近接配置において、その全部が表示部４７９ａと正面視で重なる位置や、離間配置の場合よりも表示部４７９ａに近づくものの、表示部４７９ａとは重ならない位置に配置される構成としてもよい。
【０９１２】
可動表示装置４８０は、進展情報の表示を開始する場合に、離間配置から近接配置に移動する。このため、可動表示装置４８０に遊技者の目を向けさせることが可能になる。また、可動表示装置４８０が離間配置から近接配置に移動する間に所定の進展情報の表示を行ってもよい。詳細には、進展情報の全体の概略が理解できるような表示や今後の進展情報が行われる回数等が確認できる表示があげられる。
【０９１３】
進展情報は、複数の場所に表示可能とされる。具体的には、進展情報は、図４９（Ａ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの右下側に割り当てられた右下表示領域４７９Ｄや、図４９（Ｂ）及び図４９（Ｃ）に示すように、表示部４７９ａの右上側に割り当てられた右上表示領域４７９Ｕにおいても表示される。このため、進展情報付き発展型演出に対する進展情報を、以下のように、相補的に役割を分割して示すことが可能になる。
【０９１４】
例えば、一方の進展情報によって演出の全体の概略を示し、かつ、他方の進展情報によって演出の一部を一方の進展情報よりも詳細に示したり、また、一方の進展情報によっては、主として、分岐形態（分岐数や分岐条件等）に係る情報を表示し、かつ、主として、他方の進展情報によって分岐時期（分岐タイミング）に係る情報を表示したりする。また、例えば、進展情報付き発展型演出において演出の結果に応じた特典に加えて、演出の進行過程でポイントを付与する特典が付加的に与えられる場合、一方の進展情報として結果に応じた主たる特典に関する情報を示し、他方の進展情報としてポイントを付与する付加的な特典に関する情報を示すなど、一方の進展情報と他方の進展情報とが異なる種類の情報を表示する構成としてもよい。また、一方の進展情報と他方の進展情報とが同じ種類の情報を表示するものであり、その内容として遊技者に付与される特典や演出結果に対する期待度が異なるものを表示し、その後いずれかの進展情報を選択する選択演出を実行してもよい。また、一方の進展情報と他方の進展情報は、連動して表示されなくてもよい。よ

り詳細には、一方の進展情報は進行表示されるが、他方の進展情報は停止表示される等があげられる。

【０９１５】

なお、進展情報は、複数の場所で時間的に重複して実行される構成に限らず、例えば、表示場所を切り替えて時間的に連続して示される構成や、進展情報の表示を維持しつつ時間の経過によって異なる場所に移動して示される構成としてもよい。また、表示領域を拡大または縮小するなどしてもよい。

【０９１６】

進展情報は、進展情報付き発展型演出の種類によって異なる場所に表示可能とされる。具体的には、進展情報付き発展型演出の種類として、左可動部材１０と右可動部材２０とが動作可能な演出と、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが動作可能な演出と、左右の可動部材も左右の入力レバーも動作しない演出が設定されている。進展情報は、左右の可動部材が動作する演出の場合に、可動表示装置４８０に加えて右下表示領域４７９Ｄに表示され、一方、左右の入力レバーが動作する演出の場合には、可動表示装置４８０に加えて右上表示領域４７９Ｕに表示される。また、進展情報付き発展型演出で左右の可動部材も左右の入力レバーも動作しない場合には、可動表示装置４８０のみに、又は、可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕとに表示される。

【０９１７】

なお、進展情報は、可動表示装置４８０に加えて表示部４７９ａにおいて表示可能な構成としているが、この構成に限らず、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとの一方における複数の場所に表示される構成や、可動表示装置４８０とも表示部４７９ａとも異なる他の表示装置を設け、当該表示装置と可動表示装置４８０又は表示部４７９ａとに表示可能な構成としてもよい。

【０９１８】

また、可動表示装置４８０は、左可動部材１０や右可動部材２０よりも前方側に配置される構成であるが、この構成に限らず、左右の可動部材の後方側に配置される構成や、左右の可動部材の可動位置によっては干渉可能な位置に配置される構成としてもよい。可動表示装置４８０が左右の可動部材と干渉可能な位置に配置される場合、例えば、左右の可動部材の可動範囲を制限することや、可動表示装置４８０を離間配置側へ一時的に移動させることによって、左右の可動部材の移動に伴う干渉を避ける構成とする。

【０９１９】

また、可動表示装置４８０は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの可動位置によっては左右の入力レバーと干渉可能な位置に配置される構成であるが、この構成に限らず、左右の入力レバーよりも前方側又は後方側であって左右の入力レバーと干渉しない位置に配置される構成としてもよい。また、可動表示装置４８０が近接配置されている場合に、左右の可動部材や左右の入力レバーの可動範囲を制限することで、可動表示装置４８０とそれらの入力レバーとが干渉しない構成としてもよい。

【０９２０】

ここで、進展情報付き発展型演出ごとの進展情報の具体的な説明に先立ち、進展情報の表示の概要について説明する。図５０は、進展情報付き発展型演出の進展情報の表示形態の概要を模式的に示す説明図である。図５０（Ａ）が、特別遊技状態を挟む単位遊技の進行に伴う表示部４７９ａ及び可動表示装置４８０での装飾図柄や疑似図柄の変動表示の推移を示し、図５０（Ｂ）が、可動表示装置４８０での進展情報の推移を示し、図５０（Ｃ）が、右上表示領域４７９Ｕでの進展情報の推移を示す。

【０９２１】

なお、図５０（Ａ）等において、白抜きの矢印で区分され、左右方向に２列に分け、各列で上下方向に多段階に分けて示された各図を、列と段数によって識別して呼称する。例えば、左側の列の上から１段目の図（表示部４７９ａを示す枠内に「２２２」のみが示された図）を左１段図と称し、また、右側の列の上から３段目（表示部４７９ａを示す枠内に「２２２」と共に「一瞬だけ拡大表示」との文字が示された図）を右３段図と称す。ま

た、表示部４７９ａを示す枠内に示された、装飾図柄４７９Ｚに対応する数字や文字（？）以外の文字は、説明の理解を容易とするための文言であり、表示部４７９ａに実際に表示されるものではない。

【０９２２】

特別遊技状態において実行される各種の演出には、始動入賞に基づいて実行される変動表示の演出の一部を含んでもよい。変動表示は、所定の図柄が、停止している状態から循環的に変化する状態となり、最終的に始動入賞に基づく所定の抽選（例えば、上述の第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選）の結果に応じた図柄で停止する状態となる一連の表示を意味する。また、変動表示の演出には、所定の図柄の変動表示と、当該変動表示中又は変動表示後に付随して実行される演出（主に表示部４７９ａで実行される演出）とを含めてもよく、進展情報付き発展型演出（進展情報の表示を含む）は、始動入賞に基づく抽選結果に対応して実行内容が決定される変動表示の演出の一部として実行してもよい。

【０９２３】

特別遊技状態は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の停止後に開始される。具体的には、図５０（Ａ）の左１段図に示すように、表示部４７９ａにおいて、装飾図柄４７９Ｚとして大当りに対応する図柄の組合せ（図中の「２２２」）が最終結果として表示（確定表示）されると、大当りの種類に応じた特別遊技状態が開始される。特別遊技状態において、下大入賞装置４３３（図１８参照）や上大入賞装置４３４へ遊技球が進入可能となるラウンドが複数回実行される。各ラウンドは、既定の最大継続時間（例えば、２９．５秒）内に、規定数の遊技球（例えば、１０球）が各種の大入賞装置に入賞するか、既定の最大継続時間が経過した場合に終了する。また、特別遊技状態において、第１ラウンドの前に、各種の大入賞装置へ遊技球が進入可能とはならないオープニングが実行され、最終ラウンドの後にも遊技球が進入可能とはならないエンディングとが実行される。

【０９２４】

特別遊技状態において、装飾図柄４７９Ｚとは異なる図柄による変動表示が行われる。具体的には、以下で説明するように、装飾図柄４７９Ｚと類似する形状の疑似図柄４８０Ｚによる変動表示が行われる。この疑似図柄４８０Ｚの変動表示は、遊技者が得られる特別遊技状態の遊技価値を示すために行われるものである。

【０９２５】

特別遊技状態が開始されると、図５０（Ａ）の左２段図に示すように、装飾図柄４７９Ｚが縮小表示され、表示部４７９ａの上端側へ移動する。装飾図柄４７９Ｚが上端側で縮小表示された後、図５０（Ａ）に左３段図に示すように、可動表示装置４８０が、表示部４７９ａよりも上側に配置された一点鎖線で示す離間配置から下方側へ移動して実線で示す近接配置をとる。この移動において、可動表示装置４８０が表示部４７９ａの一部と正面視で重なるように移動し、縮小表示された装飾図柄４７９Ｚが、可動表示装置４８０の背後に隠される。

【０９２６】

装飾図柄４７９Ｚが可動表示装置４８０の背後に隠されると、可動表示装置４８０において、装飾図柄４７９Ｚと類似する形状の疑似図柄４８０Ｚ（図中では斜体で示す）が、正面視で装飾図柄４７９Ｚと略同じ位置に、装飾図柄４７９Ｚと同じ組合せ（斜体の「２２２」）で表示される。このため、可動表示装置４８０において装飾図柄４７９Ｚが表示されたかのように見せることが可能になる。

【０９２７】

特別遊技状態の開始後に、役連作動装置４３５（図４９（Ａ）参照）を遊技球が通過すると、図５０（Ａ）の左４段図に示すように、オープニングが開始され、可動表示装置４８０において、３つの疑似図柄４８０Ｚの各々が高速回転する表示が行われ、疑似図柄４８０Ｚによる変動表示が開始される。なお、図５０（Ａ）等において、回転中の各疑似図柄４８０Ｚは、「？」で示している。

【０９２８】

各疑似図柄４８０Ｚは、所定の順序（例えば、左図柄、右図柄、中図柄の順序）で停止

する。このとき、各疑似図柄４８０Ｚは、回転の停止によって図柄の選択は停止するものの、図柄の動きが完全に停止するのではなく、例えば、左右に傾斜して揺れたり、上下方向に伸縮したりするなど、仮停止状態で停止される。

【０９２９】

例えば、オープニングで変動を開始した疑似図柄４８０Ｚは、図５０（Ａ）の左５段図に示すように、第１番目に実行される進展情報付き発展型演出（図中における「殻割りミッション後」）の終了後において、左図柄の回転の停止（第１停止）によって、左図柄の回転は停止しているものの右図柄と中図柄とは回転している状態で表示される。当該左図柄としては、変動開始前と同じ図柄（斜体の「２」）が表示される。

【０９３０】

また、疑似図柄４８０Ｚは、図５０（Ａ）の左６段図に示すように、第２番目に実行される進展情報付き発展型演出の終了後（図中における「旗替えミッション後」）において、右図柄の回転の停止（第２停止）によって、左図柄と右図柄の回転は停止しているが中図柄は回転している状態で表示される。当該右図柄としては、変動開始前と同じ図柄（斜体の「２」）が表示される。

【０９３１】

また、疑似図柄４８０Ｚは、図５０（Ａ）の左６段図に示すように、第３番目に実行される進展情報付き発展型演出の終了後（図中における「バトルミッション後」）において、中図柄の回転の停止（第３停止）によって、疑似図柄４８０Ｚを構成する全ての図柄の回転が停止している状態で表示される。当該中図柄としては、変動開始前と同じ図柄（斜体の「２」）が表示される。このとき、疑似図柄４８０Ｚの組み合わせは、特別遊技状態に移行する際の装飾図柄４７９Ｚと同じ組合せと同じである。

【０９３２】

最終ラウンドの後に実行されるエンディングにおいて、エンディングの終了直前に、図５０（Ａ）の右２段図に示すように、可動表示装置４８０が一点鎖線で示す近接配置から実線で示す離間配置に移動する。この移動によって、可動表示装置４８０の背後に隠れていた装飾図柄４７９Ｚが視認可能となる。

【０９３３】

装飾図柄４７９Ｚが視認可能となるのと略同時に、表示部４７９ａの上端側に縮小表示されている装飾図柄４７９Ｚが、図５０（Ａ）の右３段図に示すように、表示部４７９ａの中央に拡大表示される。この装飾図柄４７９Ｚの拡大表示の完了に伴って、特別遊技状態が終了する。

【０９３４】

特別遊技状態が終了すると、特別遊技状態前又は特別遊技状態中の始動入賞に基づき保留されている単位遊技のうち最先の単位遊技に対する変動表示（図中における第１保留変動）が実行される。この変動表示は、装飾図柄４７９Ｚが拡大表示に変更された直後に開始され、図５０（Ａ）の右４段図に示すように、装飾図柄４７９Ｚの変動表示が開始される。特別遊技状態の直前の単位遊技の結果を示す装飾図柄４７９Ｚの停止表示は、可動表示装置４８０の移動によって縮小表示の装飾図柄４７９Ｚが表示されてから拡大表示を経て変動表示を開始するまでを瞬時（例えば、０．０１秒）に行う。このため、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の開始を、仮停止状態であった疑似図柄４８０Ｚが再始動したかのように見せ、特別遊技状態の直後に実行される装飾図柄４７９Ｚの変動表示が、特別遊技状態の開始直後から開始したかのように見せることが可能になる。

【０９３５】

特別遊技状態の直後に実行される装飾図柄４７９Ｚの変動表示において、図５０（Ａ）の右５段図に示すように、装飾図柄４７９Ｚのうち最後に停止する図柄の種類によっては大当りに対応する組合せとなる状態（所謂、リーチ状態）の表示が行われる。これにより、装飾図柄４７９Ｚが一旦大当り図柄の組合せで仮停止状態となった後に再始動したかのように見せることで遊技者に期待感を抱かせたにも関わらず、装飾図柄４７９Ｚのうち最後に停止する図柄が停止する前に大当りの可能性のない図柄の組合せが停止することによ

って期待感を短期間で削いでしまうことを抑制できる。

【０９３６】

なお、疑似図柄４８０Ｚの変動表示を特別遊技状態において１度だけ実行する構成であるが、この構成に限らず、特別遊技状態において複数回の変動表示を実行する構成としてもよい。例えば、オープニングと各ラウンドとエンディングとにおいて変動表示及び停止表示とを実行したり、オープニングから第１ラウンドに亘り１回の変動表示及び停止表示を、第２ラウンドから最終ラウンド前のラウンドにおいて１回の変動表示及び停止表示を、最終ラウンドからエンディングに亘り変動表示との１回の変動表示及び停止表示を実行したり、オープニングやエンディングでは変動表示を行わずラウンド毎に変動表示及び停止表示を実行したりする構成としてもよい。

【０９３７】

特別遊技状態において、疑似図柄４８０Ｚの変動表示の演出として、各種の進展情報付き発展型演出が実行され、その種類に応じた進展情報の表示が行われる。具体的には、進展情報付き発展型演出として、確変予定の特別遊技状態であるか時短予定の特別遊技状態であるかの示唆や報知行う演出や、特別遊技状態における継続ラウンドに関する示唆や報知を行う演出や、進展情報付き発展型演出が実行される。また、特別遊技状態後に実行される変動表示の演出の変化（例えば、プレミアム演出の出現率を高める）に関する示唆や報知を行う演出が実行される。

【０９３８】

特別遊技状態が開始されて可動表示装置４８０が離間配置から近接配置に移動すると（図５０（Ａ）の左３段図参照）、可動表示装置４８０における表示が開始される。当該表示は、進展情報付き発展型演出が実行される期間を含め特別遊技状態が実行される期間の全体に亘って継続して実行される。このため、可動表示装置４８０における表示によって、進展情報付き発展型演出の進行状況のみならず、特別遊技状態における演出全体の進行状況を示すことが可能になる。なお、可動表示装置４８０における表示の開始は、可動表示装置４８０移動中に開始してもよい。この場合には、可動表示装置４８０が近接配置への移動完了後進展情報付き発展型演出を進行させるように表示する。

【０９３９】

なお、可動表示装置４８０が特別遊技状態である期間の全体に亘って近接配置をとる構成であるが、この構成に限らず、例えば、進展情報付き発展型演出の開始に伴い離間配置から近接配置に移動し、その終了に伴い近接配置から離間配置に戻るなど、進展情報付き発展型演出が実行される期間の全部又は一部においては近接配置をとり、その他の期間においては離間配置をとる構成としてもよい。

【０９４０】

また、可動表示装置４８０において、進展情報付き発展型演出の進展を含む特別遊技状態の演出全体の進行状況が表示される構成であるが、この構成に限らず、進展情報付き発展型演出が実行される期間内において演出の進行状況を示す表示が行われるものの、その他の期間においては演出の進行状況を示す表示が行われない構成としてもよい。

【０９４１】

特別遊技状態において、右上表示領域４７９Ｕにおける表示は、進展情報付き発展型演出が実行される期間内において実行される。なお、この構成に限らず、例えば、進展情報付き発展型演出が実行される期間の全部又は一部においては演出の進行状況の表示を実行し、その他の期間においては特別遊技状態の演出全体の進行状況の表示を実行したり、演出の進行状況の表示とは異なる表示を実行したりするなど、右上表示領域４７９Ｕが特別遊技状態である期間の全体に亘って継続して実行される構成としてもよい。

【０９４２】

ここで、進展情報付き発展型演出において可動表示装置４８０に示される進展情報の表示について概要を説明する。

【０９４３】

先行演出の実行中において、複数種類の後続演出のうちいずれか１つの後続演出が実行

される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段が設けられている。具体的には、分岐示唆手段として、進展情報付き発展型演出における先行演出の実行中において、当該先行演出から後続演出への分岐時期を示唆する表示を、進展情報の一部の表示によって行う可動表示装置４８０が設けられている。可動表示装置４８０は、副制御基板９４０によって制御され、進展情報の表示に関するプログラムやそのプログラムで参照されるデータは副制御基板９４０に記憶されている。

【０９４４】

可動表示装置４８０において、現時点を示す進行中情報が表示される。具体的には、進行中情報として、図５０（Ｂ）の第１段図等に示すように、遊技機のモチーフである主人公を模したキャラクタ（以下において、「主人公キャラクタ８６１」とも称す）が表示される。図中では、簡易的に、頭を白抜きの丸印、胴体及び四肢を線分で示している。

【０９４５】

また、可動表示装置４８０において、先行演出から後続演出への分岐を示唆可能な情報が表示される。具体的には、当該分岐を示唆可能な情報として、特別遊技状態中に主人公キャラクタ８６１が進行可能な通路（以下において、進行可能通路８７０とも称す）であって、先行演出から後続演出への分岐に対応して分岐する通路が表示される。このため、主人公キャラクタ８６１の位置と進行可能通路８７０の分岐の位置との相対位置を示すことが可能になる。

【０９４６】

進行可能通路８７０は、複数種類の表示形態で表示可能としている。具体的には、分岐時期までの時間が長い場合など、分岐を示さなくてもよい場合に、図５０（Ｂ）の第１段図に示すように、左右方向の線分（地表面を表す幅の）で示され、進展情報付き発展型演出が実行される場合など、分岐を詳細に示したい場合には、図５０（Ｂ）の第２段図に示すように、奥行き方向に幅のある通路で示される。

【０９４７】

可動表示装置４８０において、先行演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、後続演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報が所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示が実行される。具体的には、進行中情報としての主人公キャラクタ８６１が、時間の経過に応じて、先行演出から後続演出への分岐に対応する進行可能通路８７０の分岐に向けて進行する様子が表示される。これにより、遊技者は、進行可能通路８７０の分岐の位置に対する主人公キャラクタ８６１の位置によって、先行演出から後続演出へ分岐時期に近づいていることを知ることが可能になる。したがって、遊技者は、先行演出から後続演出へ切り替わる注目すべき時期（分岐時期）を把握し易くなり、切り替わり前後の演出を見逃さずに楽しむことが可能になる。

【０９４８】

進行可能通路８７０に対する主人公キャラクタ８６１の進行は、可動表示装置４８０に対して固定された位置に主人公キャラクタ８６１を表示し、進行可能通路８７０を移動させる形態で表示可能としている。また、その進行は、可動表示装置４８０に対して固定された位置に進行可能通路８７０を表示し、主人公キャラクタ８６１を移動させる形態や、主人公キャラクタ８６１と進行可能通路８７０とを移動させる形態で表示可能としている。

【０９４９】

主人公キャラクタ８６１の進行は、時間の経過に応じて、連続的に進行する形態や、断続的に進行する形態で表示可能としている。連続的に進行する形態で示される場合に、主人公キャラクタ８６１の進行速度は、連続する進行期間に亘って一定とする速度設定や、当該期間内で変化する速度設定で設定可能としている。また、断続的に進行する形態で示される場合、主人公キャラクタ８６１の進行速度は、離間した全ての進行期間で一定とする速度設定や、一部又は全ての進行期間で変化する速度設定や、一部又は全ての進行期間内で変化する速度設定で設定可能としている。先行演出から後続演出へ分岐時期までの時間を遊技者に好適に知らせる観点からは、主人公キャラクタ８６１が、例えば、連続的に

進行する形態の場合、主人公キャラクタ８６１の一定の速度で進行し、断続的に進行する場合、各進行期間内に一定の距離だけ進行する表示が好ましい。

【０９５０】

主人公キャラクタ８６１が進行する場合に、常に先行演出から後続演出への分岐に対応する進行可能通路８７０の分岐に向けて進行するように、また、進行可能通路８７０の分岐から一時的に遠ざかる進行を挟んで、進行可能通路８７０の分岐に向けて進行するように表示可能としている。一時的に遠ざかる進行を挟む場合には、主人公キャラクタ８６１の表示形態（例えば、大きさ、色、表情、携帯物）を変化させたり、主人公キャラクタ８６１に作用を及ぼす表示（例えば、主人公とは異なるキャラクタが登場して主人公キャラクタ８６１の位置を変化させるなど）を行ったりすることが好ましい。この場合、主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０の分岐から遠ざかることで、分岐時期がずれることを、表示形態の変化や主人公キャラクタ８６１に作用を及ぼす表示のような目立つ表示によって、遊技者に知らせることが可能になる。また、主人公キャラクタ８６１が、急激に、進行可能通路８７０の分岐に近づく場合も、遠ざかる場合と同様の表示を行うことが好ましい。

【０９５１】

主人公キャラクタ８６１は、時間経過に応じて進行する。具体的には、時間の経過そのものによって連続的に進行するように、また、時間の変化に伴う所定の条件の成立（例えば、上大入賞装置４３４等の所定の領域に進入した遊技球の検出）によって断続的に進行するように表示可能としている。

【０９５２】

可動表示装置４８０において、特別遊技状態の進行を示唆可能な情報が表示される。具体的には、図５０（Ｂ）の第１段図等に示すように、進行可能通路８７０上に、オープニングに対応付けられたＳ字（Ｓｔａｒｔの頭文字）が記された旗で示され、オープニングの開始時点を示すオープニング識別情報８６２や、各ラウンドを識別する数字が記された旗で示され、各ラウンドの開始時点を示すラウンド識別情報（図中では第１ラウンド識別情報８６３ａ～第４ラウンド識別情報８６３ｄ）が表示される。また、オープニング識別情報８６２においては、疑似図柄４８０Ｚは「２２２」が停止した状態にて表示されており、各ラウンドが進行することにより疑似図柄４８０Ｚは図柄変動を開始し、左・中・右と順に停止するようになっている。これにより、遊技者は、主人公キャラクタ８６１の位置によって現在実行中のラウンドを知るなど、特別遊技状態の進行状況や疑似図柄４８０Ｚの変動状態を把握することが可能になる。

【０９５３】

進展情報付き発展型演出の開始時には、５ラウンド以上継続する特別遊技状態であっても、第４ラウンド（継続ラウンド数が最も少ない特別遊技状態の最終ラウンド）以降のラウンドに対応する識別情報（図中では一点鎖線で示す第５ラウンド識別情報８６３ｅ）やエンディングに対応する識別情報（図中ではエンディング識別情報８６４）は表示されず、主人公キャラクタ８６１の進行に伴って第４ラウンド以降に対応する識別情報が順次表示される。これにより、遊技者は、特別遊技状態が長く続くことへの期待感を抱きつつ遊技を行うことができる。

【０９５４】

なお、進展情報付き発展型演出の開始時に、実行中の特別遊技状態を構成する全てのラウンドのうちの一部に対応する識別情報を示す構成であるが、この構成に限らず、全てのラウンドに対応する識別情報を示す構成としてもよい。また、表示されていないラウンドにおける進行可能通路８７０に今後表示されるかもしれない分岐の数を事前に示唆するような識別情報を表示するようにしてもよい。

【０９５５】

以下において、進行可能通路８７０に沿った主人公キャラクタ８６１の進行の一例を時系列に沿って説明する。

【０９５６】

オープニングが開始されると、主人公キャラクタ８６１は、図５０（Ａ）に示す左端位置から、オープニング識別情報８６２が設けられた位置（以下において、オープニングの開始位置）に移動し、時間の経過に応じて、オープニングの開始位置から第１ラウンド識別情報８６３ａが設けられた第１ラウンドの開始位置に近づくように移動する表示が行われる。このように、主人公キャラクタ８６１がラウンドを識別する数字が大きくなる右側に向かって移動する表示によって、特別遊技状態の終了に近づく表示が行え、特別遊技状態の進行状況を示すことが可能になる。これにより、遊技者は、進行可能通路８７０上の主人公キャラクタ８６１の位置によって、特別遊技状態の進行状況を知ることが可能になる。

【０９５７】

また、オープニングが開始されると、進展情報付き発展型演出が開始され、主人公キャラクタ８６１が先行演出から後続演出への分岐時期へ近づく表示が開始される。具体的には、進行可能通路８７０が、図５０（Ｂ）の第１段図に示すように奥行き方向が表示されない表示形態（以下において、基本表示形態とも称す）から、図５０（Ｂ）の第２段図に示すように奥行き方向が表示される表示形態（以下において、拡張表示形態とも称す）に変化し、先行演出の実行中に主人公キャラクタ８６１が進行する分岐元通路８８１と、分岐元通路８８１から分岐し、後続演出の実行中に主人公キャラクタ８６１が進行可能な３つの通路（図中における分岐先通路８８２、分岐先通路８８３及び分岐先通路８８４）が表示される。先行演出から後続演出への分岐に対応して分岐する部分（以下において、分岐部分）が表示される。これにより、その分岐する通路部分に向かって進行する主人公キャラクタ８６１が表示される。この表示態様の変化によって、遊技者に、先行演出から後続演出への分岐時期を示唆する表示が開始されたことを知らせることが可能になる。また、基本表示よりも複雑な拡張表示へと表示形態を変化させることで、その変化を遊技者の目に留まり易くすることが可能になる。また、主人公キャラクタ８６１が進行可能な３つの通路のいずれの分岐先通路８８２、８８３、８８４を通過するかについて期待感をもって表示演出に注目することが可能となる。

【０９５８】

この進展情報付き発展型演出は当該演出の開始と伴に先行演出が開始される設定とされ、先行演出の開始時に進行可能通路８７０の表示形態が変化する。なお、この構成に限らず、先行演出の開始前や、先行演出の開始後であって先行演出から後続演出への分岐時期より前に表示形態を変化させる構成としてもよい。

【０９５９】

進行可能通路８７０の分岐部分が先行演出の開始時に表示されることで、遊技者は、先行演出からの後続演出への分岐時期を前もって確認でき、好展開を期待しながら、装飾図柄表示装置４７９の中央部分で実行される主演出に注目したり、先行演出中に遊技者による操作が必要となる場合には余裕をもってその操作を実行したりすることが可能になる。特に、進行可能通路８７０の分岐部分が何回実行されるかを先行演出の開始時に表示するようにすれば、遊技者は、期待感をもって表示演出に注目することができる。

【０９６０】

可動表示装置４８０は、左右方向の長さが上下方向の長さよりも長い形状とされ、主人公キャラクタ８６１は、長さの長い左右方向に進行する設定している。このため、進行可能通路８７０の表示において、主人公キャラクタ８６１の進行先に対応する部分を長い範囲で表示することが可能になる。

【０９６１】

オープニングの開始位置から第１ラウンドの開始位置まで、主人公キャラクタ８６１は、可動表示装置４８０における上下方向の位置は変化させないが、左右方向の位置を一点鎖線の矢印で示すように右方向へ変化させながら、進行可能通路８７０に沿って進行する形態で表示される。この進行において、主人公キャラクタ８６１が分岐元通路８８１を移動している場合には、図５０（Ｂ）の第２段図に一点鎖線で示すように、主人公キャラクタ８６１の右方向への移動に加えて、進行可能通路８７０を右斜め上方向や左斜め下方向

に移動する表示が行われる。この進行可能通路８７０の移動によって、主人公キャラクタ８６１を分岐先通路８８２の傾斜する幅方向に沿って、例えば、手前側の分岐先通路８８２の延長上に位置する一点鎖線で示す主人公キャラクタ８６１を、最も奥側の分岐先通路８８４の延長上に位置する二点鎖線で示す主人公キャラクタ８６１の位置に進行させることができる。これにより、主人公キャラクタ８６１が３つの分岐先通路のいずれか１つの通路を選択して進行する表示を、主人公キャラクタ８６１の上下方向の位置を変化させることなく行うことが可能になる。また、主人公キャラクタ８６１の上下方向の位置が変化しないことによって、遊技者は、表示部４７９ａにおける主演出の表示部分から可動表示装置４８０に目を移した場合に、左右方向の位置と共に上下方向の位置も変化させる場合に比べて主人公キャラクタ８６１を探す範囲を絞り込め、主人公キャラクタ８６１（現時点）を見つけ易くなる。

【０９６２】

主人公キャラクタ８６１は、第１ラウンドの開始位置に対応する可動表示装置４８０の中央部分に移動した後は、進行可能通路８７０を移動させることによって、可動表示装置４８０における上下方向の位置及び左右方向の位置を変化させることなく、進行可能通路８７０に沿って進行する態様で表示される。これにより、主人公キャラクタ８６１の可動表示装置４８０における上下方向の位置に加えて左右方向の位置も変化しないので、遊技者は、上下方向や左右方向の位置の一方だけを変化させない場合に比べても、主人公キャラクタ８６１を探す範囲を更に絞り込め、可動表示装置４８０内での主人公キャラクタ８６１の位置を更に見つけ易くなる。

【０９６３】

なお、主人公キャラクタ８６１の可動表示装置４８０における位置を一部の期間（オープニングの実行期間）では変化させ、その位置を他の期間（第１ラウンドの実行時間）では変化させず、主人公キャラクタ８６１の進行を表示する構成であるが、この構成に限らず、その位置を進展情報付き発展型演出の全ての期間で変化させない形態で表示する構成としてもよく、また、全ての期間で変化させる形態で表示する構成としてもよい。これは、他の進展情報付き発展型演出についても同様であり、進展情報付き発展型演出の種類によって異ならせることができる。

【０９６４】

また、主人公キャラクタ８６１は、オープニングの実行期間において、横長の可動表示装置４８０における上下方向の位置を変化させずに進行する構成であるが、この構成に限らず、可動表示装置４８０を縦長の配置とし、縦長の可動表示装置４８０における左右方向の位置を変化させずに進行する構成や、主人公キャラクタ８６１を予め可動表示装置４８０の中央部分に出現させ、可動表示装置４８０における上下方向の位置を変化させずに進行する構成としてもよい。

【０９６５】

また、オープニングと第１ラウンドとを跨いで進展情報付き発展型演出が実行され、その演出において可動表示装置４８０左端側から中央部分まで主人公キャラクタ８６１が位置を変化させながら進行する構成であるが、この構成に限らず、進展情報付き発展型演出が実行されない期間において、例えば、オープニングと第１ラウンドとで進展情報付き発展型演出が実行されない設定とし、図５０（Ｂ）の第１段図に示す第２ラウンドの開始位置（中央部分）まで、主人公キャラクタ８６１が位置を変化させながら進行する構成としてもよい。

【０９６６】

進展情報付き発展型演出が終了して第２ラウンドが開始されると、可動表示装置４８０の表示が、図５０（Ｂ）の第３段図に示すように、拡張表示形態から基本表示形態に戻る。基本形態に戻った後においても、主人公キャラクタ８６１が上下方向及び左右方向における位置を変化させることなく進行可能通路８７０を進行する進行形態で継続して表示される。

【０９６７】

基本表示形態の表示において、主人公キャラクタ８６１は、時間の変化に伴い上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３に進入した遊技球が検出された場合に、断続的に進行する。具体的には、主人公キャラクタ８６１は、当該遊技球が検出されると、進行可能通路８７０においてラウンド間に対応する距離の１／１０（例えば、現在実行中のラウンドの開始位置と次に実行されるラウンドの開始位置との間隔をラウンドにおける規定数の１０で割った距離）だけ進行し、次の遊技球が検出されるまで停止する。このため、主人公キャラクタ８６１の位置によって、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３に進入した遊技球の個数を示すことが可能になり、また、主人公キャラクタ８６１の進行状況によって、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３への進入状況を知らせることが可能になる。これにより、遊技者は、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３への実際の遊技球の流下を見なくても、遊技球が順調に進入していることや、規定数の遊技球が進入したことなどを確認することが可能になる。

【０９６８】

遊技球の検出に基づく主人公キャラクタ８６１の進行において、進行可能通路８７０が移動すると共に、現在実行中のラウンドに対応する識別情報（図中では第２ラウンド識別情報８６３ｂ）と、後続のラウンドに対応する識別情報（図中では第３ラウンド識別情報８６３ｃや第４ラウンド識別情報８６３ｄ）とが間隔を保ちながら移動する。

【０９６９】

また、遊技球の検出に基づく主人公キャラクタ８６１の進行が進むと、現在表示されているラウンド以降に対応する識別情報（図中では、一点鎖線で示すエンディング識別情報や第５ラウンド識別情報８６３ｅ）が順次に表示される。

【０９７０】

一方、遊技球の検出に基づく主人公キャラクタ８６１の進行において、オープニング識別情報８６２の位置は変化せず、また、実行が完了したラウンドに対応する識別情報（図中では第１ラウンド識別情報８６３ａ）は、実行中又は実行前のラウンドに対応する識別情報の間隔（例えば、第２ラウンド識別情報８６３ｂと第３ラウンド識別情報８６３ｃとの間隔）よりも狭い間隔に短縮し、オープニング識別情報８６２の右側に並べて表示される。これにより、特別遊技状態の経過を残すことが可能になり、また、詳細は後述するが、特別遊技状態において獲得した特典の履歴を残すことも可能になる。

【０９７１】

なお、実行が完了したラウンドの間隔を詰めてそのラウンドに対応する識別情報を残す構成であるが、オープニング識別情報８６２や実行が完了したラウンドに対応する識別情報を、実行中又は実行前のラウンドに対応する識別情報と同様に移動させて、表示域の左端を超えるとそれらの識別情報は表示されなくなる構成としてもよい。

【０９７２】

特別遊技状態の演出が進行すると、可動表示装置４８０において、図５０（Ｂ）の第４段図に示すように、進行可能通路８７０が移動することで、表示域の右端から今まで表示されていなかった識別情報（図中ではエンディング識別情報８６４）が順次に表示される。

【０９７３】

ここで、進展情報付き発展型演出において表示部４７９ａ（図５０（Ａ）及び図４９（Ｃ）参照）に示される進展情報の表示について概要を説明する。

【０９７４】

表示部４７９ａにおける進展情報の表示は、左可動部材１０及び右可動部材２０（図４９（Ａ）参照）が動作しない進展情報付き発展型演出に対して、右上表示領域４７９Ｕで行われ、左可動部材１０及び右可動部材２０が動作する進展情報付き発展型演出に対して、右下表示領域４７９Ｄ（図４９（Ａ）参照）で行われる。右上表示領域４７９Ｕや右下表示領域４７９Ｄにおける進展情報は、同様の表示形態で表示されるため、以下においては、それらを代表して、右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報の表示について説明する。

【０９７５】
右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報の表示では、可動表示装置４８０における表示の場合よりも詳細に分岐を表示したり、可動表示装置４８０における表示の場合よりも狭い範囲を拡大して表示したり、時間の経過に伴って、連続して又は複数回に分けて分岐を表示したりする。例えば、進展情報付き発展型演出において先行演出に引き続き実行される後続演出が後続演出内で更なる分岐を伴うように、進展情報付き発展型演出が多段階で分岐する場合に、右上表示領域４７９Ｕにおける表示を段階別に切り替えたり、右上表示領域４７９Ｕにおける表示を段階別に発生及び消滅を繰り返したりして、当該分岐を段階別に表示する。
【０９７６】
進展情報付き発展型演出が実行されると、右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報の表示が開始され、右上表示領域４７９Ｕにおいて、進展情報として、図５０（Ｃ）の第１段図に示すように、進展情報付き発展型演出における演出の分岐に対応して分岐する進行可能経路８６９と、進行可能経路８６９に沿って進行し、現時点を示す進行位置印８６７とが表示される。また、進展情報として、進展情報付き発展型演出に含まれる各種の演出（図中では第１演出８９０ａ～第７演出８９０ｇ）を示す情報や、当該各種の演出の区切りを示す情報などが表示される。
【０９７７】
右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報の表示が開始された時点では、進展情報付き発展型演出における演出の分岐に対応して分岐する通路（図中の実線で示す部分と一点鎖線で示す部分との全体）を有する進行可能経路８６９の一部（図中の実線部分）が表示される。進行可能経路８６９のうち進展情報の表示が開始された時点で表示されない部分は、進行位置印８６７が進行可能経路８６９を進行するにつれて徐々に表示される。
【０９７８】
また、右上表示領域４７９Ｕにおいては、可動表示装置４８０における表示よりも先行演出から後続演出への分岐時期を把握し易い形態で、進展情報が表示される。具体的には、図５０（Ｃ）の各図に示すように、進行可能経路８６９は、進行可能通路８７０よりも簡素な形状である矩形線や線分で示され、現時点を示す進行位置印８６７は、主人公キャラクタ８６１よりも簡素な形状である黒丸で示される。このため、遊技者は、進行位置印８６７の位置や、進行位置印８６７から分岐までの距離を、可動表示装置４８０における表示（進行可能通路８７０に沿った主人公キャラクタ８６１の進行の表示）に基づく場合に比べて、精度よく把握することが可能になる。
【０９７９】
進展情報付き発展型演出において、図５０（Ｃ）の第１段図に示すように、右上表示領域４７９Ｕにおける進行位置印８６７の上下方向の位置を変化させることで、進行位置印８６７が進行可能経路８６９に沿って下側に進行する表示が開始される。また、進行位置印８６７が右上表示領域４７９Ｕにおける所定の位置（図中では第２演出８９０ｂの下端）まで移動すると、図５０（Ｃ）の第２段図に示すように、進行可能経路８６９を左右方向に、下方に進行する場合よりも高速（例えば、１０倍速）で移動させる。これにより、右上表示領域４７９Ｕにおける進行位置印８６７の位置を変化させずに、進行位置印８６７が進行可能経路８６９に沿って進行する表示が行われる。
【０９８０】
進行可能経路８６９の移動速度は、一定速度に設定されている。このため、進行位置印８６７が第２演出８９０ｂから第３演出８９０ｃ又は第５演出８９０ｅへの分岐点に到達するまでの時間（分岐時期までの時間）を示唆することが可能になる。また、進行位置印８６７の進行速度と、進行位置印８６７の現在位置から分岐点（分岐時期）までの距離とを、可動表示装置４８０における主人公キャラクタ８６１の進行の表示に基づく場合よりも、精度よく示唆することが可能になる。これにより、遊技者は、進行位置印８６７の進行の表示に基づいて、可動表示装置４８０の表示に基づく場合よりも分岐時期までの時間を精度よく推測することが可能になる。

【０９８１】
なお、進行位置印８６７が進行可能経路８６９の全体に亘って下方側に一定速度で進行する構成であるが、この構成に限らず、分岐点に向かう経路（例えば、第２演出８９０ｂから第３演出８９０ｃと第５演出８９０ｅに向かう経路）上では下方側に一定速度で進行するものの、分岐点に向かわない経路（例えば、第３演出８９０ｃから第４演出８９０ｄに向かう経路）上では、分岐点向かう場合の速度とは異なる一定速度や可変速度で進行する構成としてもよい。
【０９８２】
進展情報付き発展型演出において、進行位置印８６７が直近の分岐に向かう経路の進行を開始する場合、後続の分岐は表示されず、その後の進行位置印８６７の進行に伴って、後続の分岐が徐々に表示される構成としている。具体的には、図５０（Ｃ）の第２段図に示すように、第２演出８９０ｂから第３演出８９０ｃ又は第５演出８９０ｅへの進行位置印８６７の進行が開始される時には、第６演出８９０ｆから第７演出８９０ｇ又は第８演出８９０ｈへの分岐は表示されておらず、進行可能経路８６９の移動によって進行位置印８６７が進行するにつれて、第６演出８９０ｆから第７演出８９０ｇ又は第８演出８９０ｈへ向かう経路や分岐が順次に表示される。また、第５演出が選択された場合には、図５０（Ｃ）の第３段図に示すように、第６演出後に更に分岐があり、当該分岐の分岐先として第７演出と第８演出が表示されている状態となる。
【０９８３】
なお、直近の分岐に向かう過程で後続の分岐が徐々に表示される構成であるが、この構成に限らず、直近の分岐に対する分岐先が決定するまでは進行位置印８６７が進行したとしても後続の分岐は表示されず、直近の分岐に対する分岐先が決定されると、右上表示領域４７９Ｕにおける表示を一旦終了させた後に再度表示を開始したり、表示内容を切り替えたりして、後続の分岐を表示する構成としてもよい。
【０９８４】
右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５０（Ｃ）の第３段図に示すように、表示域を超える表示（例えば、図中の一点鎖線で示す第１演出８９０ａ）は順次表示されなくなるように表示される。このため、可動表示装置４８０において履歴等を残す場合に比べて、今後発生する演出の分岐を広い範囲に表示し易くすることが可能になる。
【０９８５】
なお、分岐の分岐先が決定された後において、選択されなかった選択肢やそれに引き続く演出の表示、例えば、第５演出８９０ｅが選択された場合に第３演出８９０ｃやそれに引き続き実行される第４演出８９０ｄの表示が残る構成であるが、それらの表示を消すなど、選択されなかった選択肢やそれに引き続く演出の表示を行わない構成としてもよい。
【０９８６】
また、進展情報が可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕとによる相補的な表示によって表示される構成であるが、この構成に限らず、可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕとの一方による表示によって進展情報を表示する構成としてもよい。また、可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕとの相補的な表示における役割を入れ替えた構成としてもよい。
【０９８７】
また、進展情報が可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕとの２箇所に表示される構成であるが、例えば、可動表示装置４８０にて多段階の分岐の全体を表示し、右上表示領域４７９Ｕにて第１段階の分岐の詳細を表示し、右下表示領域４７９Ｄにて第２段階の分岐の詳細を表示するなど、３箇所以上の場所に分けて表示する構成としてもよい。
【０９８８】
また、進展情報が可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕを含む装飾図柄表示装置４７９との別体の装置に分けて表示される構成であるが、一方の装置において進展情報が１の箇所に又は複数の箇所に分けて表示される構成としてもよい。
【０９８９】

可動表示装置４８０において、主として進展情報付き発展型演出における演出の分岐に対応する分岐やその分岐時期を把握し易くする表示が行われ、一方、右上表示領域４７９Ｕにおいて、主として分岐時期までの時間を推測し易くする表示が行われる。このように、可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕとで相補的に進展情報を表示することによって、遊技者は、進展情報付き発展型演出の展開を把握し、遊技者にとって好ましい分岐結果を期待しつつ、分岐時期を迎えることが可能になる。

【０９９０】

可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕにて行われる発展型演出は、連動した表示として行われるものであったが、一方の発展型演出を進行させ、他方の発展型演出の進行を所定時間停止させたり、一方の発展型演出をゆっくり進行させ、他方の発展型演出の進行を早く進行させるようにする等、所定期間において連動した演出表示を行わないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、発展型演出の進行状況を推測しながら楽しむことができ、発展型演出に対して一喜一憂することができる。

【０９９１】

ここで、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける特別遊技状態の開始時の演出について説明する。

【０９９２】

表示部４７９ａにおいて大当りに対応する装飾図柄の組合せが確定表示（図５０（Ａ）の左１段図参照）された後、特別遊技状態への移行を主人公が祝う演出（図示せず）が実行される。

【０９９３】

大当りを祝福する演出の開始に伴い、装飾図柄４７９Ｚが縮小されて表示部４７９ａの上側に移動する表示が行われる（図４９（Ｂ）の参照）。また、表示部４７９ａにおいて、第１ラウンドで実行される演出で用いる宝卵４８２が出現する表示が行われる（図４９（Ｂ）参照）。

【０９９４】

宝卵４８２の出現後に、可動表示装置４８０が離間配置から近接配置に移動する。このとき、可動表示装置４８０の移動の開始に先立ち、表示部４７９ａにおいて、その上端近傍に味方キャラクタ８６５が出現し、味方キャラクタ８６５が可動表示装置４８０を引っ張り出すような動作が表示される。その後、味方キャラクタ８６５が右上表示領域４７９Ｕに対応する位置に移動する表示が行われる（図４９（Ｂ）参照）。

【０９９５】

また、表示部４７９ａにおいて、図４９（Ｂ）に示すように、第１ラウンドで実行可能な演出の選択肢を示す情報と共に、右打ち遊技手法で遊技を開始することで、選択が開始されることを示す情報が表示される。

【０９９６】

また、表示部４７９ａにおいて、左下隅部分に、装飾図柄の変動表示（第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示）の実行が保留されている回数を示す装飾保留表示４７９Ｈ（図４９参照）が、特別遊技状態以外の場合よりも縮小されて表示される。装飾保留表示４７９Ｈは、表示部４７９ａにおいて、近接配置の可動表示装置４８０や右上表示領域４７９Ｕや右下表示領域４７９Ｄと重ならない領域に表示される。このため、主演出や進展情報を見つつ、変動表示の保留を適宜に確認することが可能になる。

【０９９７】

また、装飾図柄の変動表示の実行が保留されている回数は、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が腰からぶら下げた携帯物で示す疑似保留表示４８０Ｈ（図５１参照）によっても行われる。疑似保留表示４８０Ｈは、主人公キャラクタ８６１の近隣に表示され、また、主人公キャラクタ８６１と共に進行するように表示される。このため、主人公キャラクタ８６１を見た場合に、疑似保留表示４８０Ｈも同時に確認することが可能になる。したがって、遊技者は、装飾保留表示４７９Ｈによって変動表示の保留を確認する場合よりも簡便に、変動表示の保留を主演出や進展情報を見つつ確認することが

可能になる。また、ここでは疑似保留表示４８０Ｈは、装飾図柄の変動表示の実行が保留されている回数としたが、進展情報にて表示される分岐発生に対応した数でもよい。このようにすれば、主人公キャラクタ８６１を見た場合に、今後発生するであろう分岐発生回数を簡単に認識することができ期待感をもって遊技することができる。

【０９９８】

なお、上記においては、進展情報付き発展型演出が特別遊技状態において実行される構成であるが、この構成に限らず、通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技時状態などの他の遊技状態における変動表示の演出として実行する構成としてもよい。また、通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態などの他の遊技状態における変動表示の演出として実行する場合には、複数回の変動表示演出に跨るようにして進展情報付き発展型演出が実行されるようにしてもよい。この場合には、主人公キャラクタ８６１を見た場合に、疑似保留表示４８０Ｈも同時に確認することが可能となるため、遊技者はあと何回変動表示が実行されるか簡単に注目することができる。

【０９９９】

また、上記においては、進展情報付き発展型演出において進展情報が表示される構成としているが、この構成に限らず、進展情報の表示又は非表示を遊技者によって選択可能な構成としてもよい。

【１０００】

ここで、特別遊技状態中に実行される第１の進展情報付き発展型演出について、図５１及び図５２を参照して説明する。図５１は、進展情報付き発展型演出であって演出の発展先を遊技者によって選択可能な演出の推移を示す説明図である。図５１（Ａ）、図５１（Ｂ）、図５１（Ｄ）及び図（Ｆ）が、可動表示装置４８０における進展情報を示し、図５１（Ｃ）、図５１（Ｅ）及び図５１（Ｇ）が、右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報を示す。なお、図５１（Ｂ）と図５１（Ｃ）とは同一タイミングでの表示を示し、図５１（Ｄ）と図５１（Ｅ）とは同一タイミングでの表示を示し、図５１（Ｆ）と図５１（Ｇ）とは同一タイミングでの表示を示している。また、図５２は、進展情報付き発展型演出であって演出の発展先を遊技者の操作によって変化可能な演出（両手参加型演出）の推移を示す説明図である。図５２（Ａ）及び図５２（Ｂ）が、両手参加型演出の一部を構成する発色演出の実行中を示し、図５２（Ｃ）及び図５２（Ｄ）が、両手参加型演出の一部を構成する色昇格演出の実行中を示し、図５２（Ｅ）及び図５２（Ｆ）が、両手参加型演出の一部を構成する殻割り演出の実行中を示す。図５２（Ａ）、図５２（Ｃ）及び図５２（Ｅ）が、可動表示装置４８０において実行される表示を示し、図５２（Ｂ）、図５２（Ｄ）及び図５２（Ｆ）が、右上表示領域４７９Ｕにおいて実行される表示を示す。

【１００１】

第１の進展情報付き発展型演出は、実行中の特別遊技状態が、特別遊技状態後に確変遊技状態に移行可能な確変予定の特別遊技状態であるか、時短遊技状態に移行可能な時短予定の特別遊技状態であるかを遊技者に知らせる演出として用いられる。

【１００２】

確変予定の特別遊技状態において特典領域４０９Ｖ（図４９参照）に遊技球が進入した場合に、確変遊技状態に移行する設定とされ、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドが第１ラウンドに設定されている。したがって、第１の進展情報付き発展型演出は、第１ラウンドと、それよりも前のオープニングとにおいて実行される。

【１００３】

第１の進展情報付き発展型演出は、特別遊技状態後の遊技状態を３種類の演出によって報知可能に設定され、いずれの種類の演出で報知するかを遊技者が選択可能な構成としている。具体的には、３種類の演出として、右入力レバー８１０Ｒが操作可能となり、遊技者による右入力レバー８１０Ｒの操作に基づいて展開が変化する演出（以下において、片手参加型演出とも称す）が設定されている。また、左右の入力レバー（左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒ）が操作可能とり、左右の入力レバーの操作に基づいて展開が変化する演出（以下において、両手参加型演出とも称す）が設定されている。また、左

入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が操作不能で、遊技者の操作に依らず自動的に演出が進行する演出（以下において、自動進行演出とも称す）が設定されている。また、自動進行演出と片手参加型演出と両手参加型演出とのいずれによって特別遊技状態の種類を報知させるかは、押圧操作装置２６１と回転操作装置２６２の操作に基づいて遊技者が選択可能に設定されている。自動進行演出や片手参加型演出や両手参加型演出において、表示部４７９ａに出現した宝卵４８２が割れるか否かによって、特別遊技状態の種類が報知される。

【１００４】

自動進行演出が選択された場合は、左右の可動部材（左可動部材１０と右可動部材２０）が動作し（図４９（Ａ）参照）、宝卵４８２を割ろうとする演出が遊技者の操作によらず自動で実行される。具体的には、左右の可動部材が離間姿勢（一点鎖線で示す姿勢）から宝卵４８２を挟む姿勢（実線で示す姿勢）へ移動した後、宝卵４８２を挟む姿勢と宝卵４８２を圧迫する姿勢（２点鎖線で示す姿勢）との間で変化する動作が実行される。また、左可動部材１０や右可動部材２０の動作に応じて宝卵４８２が変形する表示が表示部４７９ａにおける主演出として実行される。この自動進行演出は、宝卵４８２が出現するタイミングと、左可動部材１０と右可動部材２０とが作動するタイミングが異なるものの、図２５を参照して説明した上述の殻割りミッション演出と同様の動作であるため、その詳細についての重複する説明は省略する。

【１００５】

片手参加型演出が選択された場合は、左右の可動部材が宝卵４８２を挟む姿勢と宝卵４８２を圧迫する姿勢との間で変化する動作が実行可能であるが、自動進行演出の場合と異なり、当該動作が右入力レバー８１０Ｒに対する遊技者の握り操作に基づいて実行される。この片手参加型演出は、宝卵４８２が出現するタイミングと、左右の可動部材が動作するタイミングが異なるものの、図２８を参照して説明した上述の片手参加型の殻割りミッション演出と同様の動作であるため、その詳細についての重複する説明は省略する。

【１００６】

両手参加型演出が選択された場合は、左右の入力レバーに対して、宝卵４８２を変形させる挟み操作と、宝卵４８２にひび割れを発生させる握り操作と、宝卵４８２を割る連結操作とが実行可能になる。この両手参加型演出における左右の入力レバーの構造や動作や操作については、上述の図５、図３２、図３８及び図３９を参照して説明した両手参加型の殻割りミッション演出と同様であるため、その詳細についての重複する説明は省略する。

【１００７】

第１の進展情報付き発展型演出において、進展情報は、図５１に示すように、可動表示装置４８０と、右上表示領域４７９Ｕとに表示される。なお、この構成に限らず、進展情報が可動表示装置４８０と右上表示領域４７９Ｕの一方のみに表示される構成など、上述の進展情報の表示の概要で説明したような各種の形態で表示される構成としてもよい。

【１００８】

第１の進展情報付き発展型演出に付随して示される進展情報についての可動表示装置４８０での表示は、可動表示装置４８０が当該演出の開始前（オープニング前）に予め移動して近接配置とる状態で行われる。また、当該進展情報についての右上表示領域４７９Ｕでの表示は、当該演出の開始時に発生する。

【１００９】

先行演出から複数種類の後続演出のいずれかへの分岐時期に近づいていることを遊技者が視認可能な表示が行われる。具体的には、先行演出から後続演出への分岐時期として、先行演出としての特別遊技状態の種類を報知する演出の種類（演出自動進行演出、片手参加型演出又は両手参加型演出：以下において、参加種類とも称す）を選択させる演出から後続演出としての選択結果を示す演出への分岐時期、先行演出としての宝卵４８２を発色させる演出から後続演出としての発色の結果を示す演出への分岐時期や、先行演出としての発色した宝卵４８２の色が変化するか否かを示す演出から後続演出としての色変化の結

果を示す演出への分岐時期や、先行演出としての宝卵４８２が割れるか否かを示す演出から後続演出としての宝卵４８２の形状変化の結果を示す演出への分岐時期が例示される。また、この各種の分岐時期へ近づいていることを、可動表示装置４８０において、図５１（Ｂ）や図５２（Ａ）等に示すように、現時点を示す主人公キャラクタ８６１が、第１の進展情報付き発展型演出における演出の分岐（分岐時期）に対応して分岐する進行可能通路８７０を進行することよって表示する。また、この各種の分岐時期へ近づいていることを、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５１（Ｃ）や図５２（Ｂ）等に示すように、現時点を示す進行位置印８６７が、第１の進展情報付き発展型演出における演出の分岐（分岐時期）に対応して分岐する進行可能経路８６９を進行することよって表示する。

【１０１０】

なお、第１の進展情報付き発展型演出における各演出の分岐に対して、分岐前に実行された演出を先行演出とし、分岐後において実行される演出を後続演出としている。このため、分岐の直後に実行される演出に対して、当該分岐の直前に実行される演出を先行演出とすることができ、また、分岐の直前に実行される演出よりも前に連続して実行される１又は複数の演出をも加えて先行演出とすることもできる。同様に、分岐の直前に実行される演出に対して、分岐の直後に実行される演出を後続演出とすることができ、また、分岐の直後に実行される演出よりも後に連続して実行される１又は複数の演出をも加えて後続演出とすることができる。具体的には、発色した宝卵４８２の色が変化するか否かを示す演出から色変化の結果を示す演出への分岐に対して、分岐前に直近に実行される発色した宝卵４８２の色が変化するか否かを示す演出を先行演出とする場合に限らず、また、特別遊技状態の種類を報知する演出の種類を選択させる演出と、その選択結果を示す演出とを加えて後続演出とすることができる。また、当該分岐に対して、分岐直後に実行される色変化の結果を示す演出を後続演出とする場合に限らず、発色した宝卵４８２の色が変化するか否かを示す演出を加えて後続演出したり、色変化の結果を示す演出と宝卵４８２が割れるか否かを示す演出と宝卵４８２の形状変化の結果を示す演出とを更に加えて後続演出としたりすることができる。

【１０１１】

第１の進展情報付き発展型演出が開始されると、オープニングにおいて、演出自動進行演出、片手参加型演出及び両手参加型演出から１つを遊技者に選択させる演出が実行され、可動表示装置４８０における表示形態が、図５１（Ａ）に示すような奥行き方向が表示されない基本表示形態から、図５１（Ｂ）に示すような奥行き方向が表示される拡張表示形態に変化し、拡張表示形態で示された進行可能通路８７０によって、演出自動進行演出、片手参加型演出及び両手参加型演出の選択に対応して分岐する通路が表示される。具体的には、拡張表示形態への表示形態の変化によって、進行可能通路８７０の一部として、オープニングの開始位置から右側に延びる選択準備通路８７１ａと、選択準備通路８７１ａから右側に延び、奥行き方向の幅が広い参加形態選択通路８７１ｂと、参加形態選択通路８７１ｂから右側に延びる参加形態決定後通路８７１ｃとが表示される。また、進行可能通路８７０の一部として、参加形態決定後通路８７１ｃから分岐して並行に延びる自動進行演出通路８７２と、片手参加型演出通路８７３と、両手参加型演出通路８７４とが表示される。これにより、可動表示装置４８０における表示に遊技者の注目を引きつつ、当該分岐を遊技者に示すことが可能になる。

【１０１２】

また、拡張表示形態の表示において、進行可能通路８７０に沿って進行していく主人公キャラクタ８６１が拡大して表示される。これにより、主人公キャラクタ８６１を見つけ易くし、現時点を確認し易くすることが可能になる。

【１０１３】

拡張表示形態の表示において、進行可能通路８７０における直近の分岐と、それ以降の分岐とを異なる形態で表示可能としている。具体的には、可動表示装置４８０における拡張表示形態の表示では、参加形態決定後通路８７１ｃからの直近の分岐は明確に示しつつ、片手参加型演出通路８７３や両手参加型演出通路８７４における更なる分岐は、直近の

分岐よりも幅の狭い通路によって、何らかの更なる分岐があると遊技者が理解できる程度に簡素化して示している。このように、片手参加型演出通路８７３や両手参加型演出通路８７４における更なる分岐を簡素化して示すものの、当該更なる分岐を表示することで、遊技者は、参加種類の選択に際して、多彩な展開を期待できる演出を推測すること、例えば、片手参加型演出は自動進行演出よりも分岐が多く多彩な展開が期待でき、両手参加型演出は片手参加型演出よりも分岐が多く更に多彩な展開が期待できると推測することが可能になる。

【１０１４】

進展情報の表示の発生（開始）において、進展情報の表示に作用を及ぼす表示を伴う形態で表示可能としている。具体的には、第１の進展情報付き発展型演出が開始されると、右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報の表示を発生させる際、右上表示領域４７９Ｕに対応する場所に位置している味方キャラクタ８６５（図４９（Ｂ）参照）が派手な動作をし、右上表示領域４７９Ｕに示される進展情報を引っ張り出すような仕草をする表示が行われる。これにより、右上表示領域４７９Ｕにおける進展情報の発生を目立たせ、その表示に遊技者の注目を引き易くすることが可能になる。

【１０１５】

右上表示領域４７９Ｕには、オープニング開始情報８９０から途中で分岐して各選択肢に至る経路を含む進行可能経路８６９と、進行可能経路８６９に沿って進行していく進行位置印８６７（図中における黒塗りの丸印）が表示される。

【１０１６】

右上表示領域４７９Ｕの表示において、進行可能経路８６９は、線分の組合せで、進行位置印８６７は、単純な図形で表示され、可動表示装置４８０における進行可能通路８７０や主人公キャラクタ８６１よりも簡素な表示とされている。このため、可動表示装置４８０における表示に比べて、現時点の位置や、分岐時期に対応する分岐点の位置を明確に示すことが可能になり、分岐時期までの時間を把握し易くすることが可能になる。

【１０１７】

右上表示領域４７９Ｕにおいて、進展情報の一部として、主演出との対応を示す情報が表示される。具体的には、主演主との対応を示す情報として、オープニングの開始に対応する位置を示すオープニング開始情報８９０（図中の「オープニング開始」との文字情報）が示される。また、進展情報の一部として、主演出との対応を示す情報や演出の内容を示す情報が表示される。演出の内容を示す情報として、自動進行演出を示す自動進行演出情報８９２（図中の「自動進行」）と、片手参加型演出を示す片手参加型演出情報８９３（図中の「自動進行」との文字情報）と、両手参加型演出を示す両手参加型演出情報８９４とが表示される。このため、可動表示装置４８０における表示に比べて、演出や表示の始期や終期を遊技者にとって認識し易くすることが可能になる。

【１０１８】

右上表示領域４７９Ｕにおいて、進展情報の一部として、選択する演出の参加種類によって、付与可能な特典の種類が異なることや、その特典の大小についての情報が示される。これにより、遊技者は、参加種類の選択に先立ち、選択可能な演出が操作性の違いだけではなく特典にも違いがあることを知ることができ、好みの後続演出を選択することが可能になる。

【１０１９】

表示部４７９ａにおいて、第１の進展情報付き発展型演出が開始されると、演出の選択を開始するための条件を示す情報（図４９（Ｂ）における「右打ちで選択開始！」との文字情報）の表示が消え、主演出の一部として、参加種類を選択する際の操作についての情報（図４９（Ｂ）における「中央ボタンの左右回転で選び押して決定」との文字情報）が表示される。この情報の表示は、可動表示装置４８０や右上表示領域４７９Ｕにおける表示よりも広い範囲に大きく示される。このため、当該表示を目立たせ、遊技者が操作方法に戸惑うことを抑制することができる。

【１０２０】

右上表示領域４７９Ｕにおいて、進展情報の一部として、操作可能となる装置に対する遊技者による操作が可能な期間についての情報が、当該装置への操作が可能となる前に表示される。具体的には、遊技者による押圧操作装置２６１（図５参照）に対する押圧操作や回転操作装置２６２（図５参照）に対する回転操作が可能となる期間の開始時期を表す情報（図中の「選択開始」との文字情報）や終了時期を表す情報（図中の「選択終了」との文字情報）が示される。これにより、遊技者は、参加種類の選択が可能となる時期や、後続演出の選択が可能な時間を推定することが可能になる。

【１０２１】

なお、参加種類を選択する際の操作についての情報が文字情報で示される構成としているが、この構成に限らず、押圧操作装置２６１と回転操作装置２６２とを画像で表示し、その具体的な操作方法をアニメーションで示す構成としてもよく、また、押圧操作装置２６１や回転操作装置２６２を指し示す矢印等を示すと共に、その操作方法を押圧操作装置２６１と回転操作装置２６２とを動作させて示す構成としてもよい。

【１０２２】

第１の進展情報付き発展型演出が開始されると、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が、オープニングの開始位置（オープニング識別情報８６２が設けられた位置）から第１ラウンドの開始位置（第１ラウンド識別情報が設けられた位置）に向けて進行を開始する。主人公キャラクタ８６１は、その上下方向の位置を位置ＹＴから変化させることなく連続的に進行する。具体的には、主人公キャラクタ８６１の選択準備通路８７１ａの進行において、進行可能通路８７０の位置が固定された状態で、主人公キャラクタ８６１が右側に向けて一定速度で移動する。

【１０２３】

また、進行位置印８６７がオープニング開始情報８９０から各種の選択肢に向けて進行する表示が開始される。この進行において、右上表示領域４７９Ｕにおける進行可能経路８６９の位置を上方に一定速度で連続的に移動させることで、進行位置印８６７は、上下方向の位置を右上表示領域４７９Ｕに対して固定された位置ＹＵ１及び左右方向の位置を右上表示領域４７９Ｕに対して固定された位置ＸＵ１から変化することなく連続的に進行する。

【１０２４】

主人公キャラクタ８６１が選択準備通路８７１ａを通過して参加形態選択通路８７１ｂの進行を開始すると、遊技者による押圧操作装置２６１（図５参照）に対する押圧操作と回転操作装置２６２（図５参照）に対する回転操作とが可能となる。回転操作装置２６２の左回転に応じて、進行可能通路８７０が、図５１（Ｂ）に一点鎖線の矢印で示す自動進行演出通路８７２側から両手参加型演出通路８７４側に向かう斜視に基づく傾斜方向に沿って右斜め上側に移動する表示が行われる。また、回転操作装置２６２の右回転に応じて、進行可能通路８７０が、当該傾斜方向に沿った図５１（Ｂ）に一点鎖線の矢印で示す左斜め下側に移動する表示が行われる。これにより、主人公キャラクタ８６１の上下方向の位置を位置ＹＴから変化させることなく主人公キャラクタ８６１を右側に移動させつつ、例えば、片手参加型演出通路８７３よりも手前側に設けられた自動進行演出通路８７２や奥側に設けられた両手参加型演出通路８７４の延長上の位置など、進行可能通路８７０の奥行き方向の位置を変化させながら主人公キャラクタ８６１を進行させることができる。

【１０２５】

参加形態選択通路８７１ｂにおいて片手参加型演出通路８７３の延長上を進行している場合に、回転操作装置２６２に対する左回転操作が実行されると、図５１（Ｄ）に示すように、主人公キャラクタ８６１の右側への移動に加えて、進行可能通路８７０が右斜め上側に移動し（一点鎖線で示す状態から実線で示す状態への移動）、主人公キャラクタ８６１は、自動進行演出通路８７２の延長上を進行する。また、参加形態選択通路８７１ｂにおいて片手参加型演出通路８７３の延長上を進行している場合に、回転操作装置２６２に対する右回転操作が実行されると、図５１（Ｆ）に示すように、主人公キャラクタ８６１の右側への移動に加えて、進行可能通路８７０が左斜め下側に移動し、主人公キャラクタ

８６１は、両手参加型演出通路８７４の延長上を進行する。
【１０２６】
オープニングの開始位置から各演出通路の分岐位置までの選択準備通路８７１ａや参加形態選択通路８７１ｂにおいて主人公キャラクタ８６１が左右方向に進行する速度は、同一速度に設定している。このため、後続演出を選択可能な期間の始期に対応する分岐位置に到達するまでの時間や選択可能な期間の終期に対応する位置に到達するまでの時間を、選択準備通路８７１ａや参加形態選択通路８７１ｂにおいて進行の速度を変化させる場合に比べて、遊技者にとって推定し易くすることが可能になる。
【１０２７】
右上表示領域４７９Ｕの表示において、進行位置印８６７が演出選択の開始時期に対応する位置（図中の選択開始で示す位置：以下において選択開始位置とも称す）に進行すると、遊技者による回転操作装置２６２に対する回転操作や押圧操作装置２６１に対する押圧操作が可能となる。
【１０２８】
回転操作装置２６２に対する操作に応じて、進行可能経路８６９が、下側への移動に加えて、回転操作装置２６２の左回転によって左側に、回転操作装置２６２の右回転によって右側に移動する表示が行われる。これにより、進行位置印８６７の上下方向の位置及び左右方向の位置を位置ＹＵ１及び位置ＸＵ１から移動させることなく、自動進行演出通路８７２、片手参加型演出通路８７３及び両手参加型演出通路８７４のいずれかに向かう線分に沿って進行位置印８６７を進行させることができる。
【１０２９】
具体的には、片手参加型演出情報８９３に向かう経路の延長上を進行している場合に、回転操作装置２６２の左回転操作が実行されると、図５１（Ｅ）に示すように、進行位置印８６７の下側への移動に加えて、進行可能通路８７０が右側に移動し、進行位置印８６７は、自動進行演出情報８９２に向かう線分上を進行する。また、片手参加型演出通路８７３の延長上を進行している場合に、回転操作装置２６２の右回転操作が実行されると、進行位置印８６７の下側への移動に加えて、進行可能経路８６９が左側に移動し、進行位置印８６７は、両手参加型演出情報８９４に向かう線分上を進行する。
【１０３０】
また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、選択開始位置から演出選択の終了時期に対応する位置（図中の選択終了で示す位置：以下において選択開始位置とも称す）までの進行位置印８６７の進行に伴って、オープニング開始情報８９０から片手参加型演出情報８９３を繋ぐ線分の途中から左右に分岐して自動進行演出情報８９２や両手参加型演出情報８９４に至る折れ線分の分岐位置を変化させる表示を行う。これにより、例えば、参加種類の選択の終了時期に対応する位置を分岐位置とする表示を行う場合に比べて、現時点で３種類の選択が可能であることを経路の線分形状によっても明確に示すことが可能になる。
【１０３１】
オープニングの開始位置から選択開始位置までの進行位置印８６７の進行及び選択開始位置から選択終了位置までの進行位置印８６７の進行において、進行位置印８６７の上下方向の進行速度は、同一速度に設定されている。このため、進行位置印８６７の上下方向の進行状況から、選択開始位置や選択終了位置に到達するまでの時間を、進行位置印８６７の上下方向の進行速度を変化させる場合に比べて推定し易くできる。これにより、遊技者は、選択可能な期間の終了時期（分岐時期）を推測し易くなる。
【１０３２】
回転操作装置２６２の回転操作や押圧操作装置２６１の押圧操作の可能期間が終了した場合や、その期間の満了前に押圧操作装置２６１の押圧操作がされた場合には、後続演出の選択が決定される。これにより、可動表示装置４８０においては、主人公キャラクタ８６１が参加形態決定後通路８７１ｃに進入する表示が行われ、右上表示領域４７９Ｕにおいては、進行位置印８６７が選択終了位置に到達する表示が行われる。その後、可動表示装置４８０において、図５１（Ｆ）に示すように、主人公キャラクタ８６１が自動進行演

出通路８７２、片手参加型演出通路８７３及び両手参加型演出通路８７４のいずれか（図中では両手参加型演出通路８７４）に進入する表示が行われる。また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５１（Ｇ）に示すように、進行位置印８６７が自動進行演出情報８９２、片手参加型演出情報８９３及び両手参加型演出情報８９４のいずれか（図中では両手参加型演出情報８９４）に到達して停止する表示が行われる。

【１０３３】

可動表示装置４８０において主人公キャラクタ８６１が自動進行演出通路８７２、片手参加型演出通路８７３又は両手参加型演出通路８７４のいずれかに沿って第１ラウンドの開始位置に進行するまでの間に、選択された後続演出の準備が実行される。

【１０３４】

後続演出の準備として、両手参加型演出が選択され、主人公キャラクタ８６１が両手参加型演出通路８７４を進行する場合、左右の入力レバー（左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）が中央側に移動し、あたかも表示部４７９ａに表示された宝卵４８２を両側から挟んで接触するかのように見える配置（図４９（Ｃ）参照：三点鎖線で示す左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８に位置し、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８に位置する配置：以下において挟持配置とも称す）をとる。

【１０３５】

また、左右の入力レバーが、挟持配置と、挟持配置よりも中央側に位置する配置（図４９（Ｃ）参照：実線で示す左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ６、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ６に位置する配置：以下において圧迫配置とも称す）との間で移動可能となる。左右の入力レバーの挟持配置と圧迫配置との間の移動において、宝卵４８２は、表示部４７９ａにおいて、左右の入力レバーによって圧迫されて変形したかのように表示される（図４９（Ｃ）参照）。左右の入力レバーを圧迫配置から更に中央側や挟持配置から更に端側に向けて、遊技者が移動させようとした場合には、元の配置に戻す方向に最大反力で反力を発生させる設定とされている。

【１０３６】

一方、自動進行演出や片手参加型演出が選択された場合には、左可動部材１０と右可動部材２０とが、離間姿勢（図４９（Ａ）参照：一点鎖線で示す配置）から宝卵４８２に接触して挟むように見える姿勢（図４９（Ａ）参照：実線で示す配置：以下において挟み姿勢とも称す）に変化する。また、自動進行演出や片手参加型演出が選択された場合には、更に、挟み姿勢と、挟み姿勢よりも更に近接する姿勢（図４９（Ａ）参照：二点鎖線で示す配置：以下において挟み姿勢とも称す）との間で、遊技者の操作に応じて又は自動で繰り返し変化する。左可動部材１０及び右可動部材２０の挟み姿勢と圧迫姿勢との間の移動によって、宝卵４８２は、表示部４７９ａにおいて、左可動部材１０と右可動部材２０とによって圧迫されて変形したかのように表示される。

【１０３７】

可動表示装置４８０において主人公キャラクタ８６１が自動進行演出通路８７２、片手参加型演出通路８７３又は両手参加型演出通路８７４に対する第１ラウンドの開始位置に進行すると、選択された演出（自動進行演出、片手参加型演出又は両手参加型演出）が開始される。以下において、両手参加型演出が選択された場合について説明する。

【１０３８】

第１ラウンドが開始されると、可動表示装置４８０において、図５２（Ａ）の上段図に示すように、主人公キャラクタ８６１が第１ラウンドの開始位置からの進行を開始する。この進行の開始に伴い、図５２（Ａ）の下段図に示すように、進行可能通路８７０において両手参加型演出通路８７４に続く通路部分の奥行き方向が拡大されて表示される。これにより、両手参加型演出における演出の分岐に対応する分岐を表示することが可能になる。また、表示形態を変化させることで、可動表示装置４８０における表示に遊技者の目を向けさせることも可能になる。

【１０３９】

なお、第１ラウンドが開始された場合に、オープニングの開始時においては明確に表示

されていなかった分岐を表示形態の変更により明確に表示する構成であるが、この構成に限らず、オープニングの開始時において両手参加型演出における分岐も明確に表示し、主人公キャラクタ８６１の進行過程で表示形態を変更しない構成としてもよい。また、第１ラウンドが開始された場合に、参加種類が選択される前に、選択可能な後続演出における分岐の繰り返し数や分岐数の差を遊技者が大まかに判別できる程度に表示する構成としているが、この構成に限らず、例えば、直近の分岐以外の分岐について、枝分かれしない単一の通路として表示するなど、参加種類の選択に係る直近の分岐は表示するものの後続の分岐は表示しない構成としてもよい。

【１０４０】

可動表示装置４８０において進行可能通路８７０のうち選択された参加種類に対応する部分が拡大して表示された場合、例えば、両手参加型演出が選択された場合の自動進行演出通路８７２やそれに続く通路と片手参加型演出通路８７３やそれに続く通路のように、進行可能通路８７０のうち選択されなかった参加種類に対応する部分であって主人公キャラクタ８６１が進行する可能性がなくなった部分は表示されない。これにより、両手参加型演出における更なる分岐を大きな領域で表示し、その分岐を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、進行可能通路８７０のうち主人公キャラクタ８６１が進行する可能性がなくなった部分を表示しない構成であるが、その部分の少なくとも一部の表示を残す、又は、簡略化して表示する構成としてもよい。

【１０４１】

また、図５２（Ａ）の下段図には両手参加型演出が選択された場合を示したが、自動進行演出や片手参加型演出が選択された場合であっても、進行可能通路８７０のうち選択された参加種類に対応する部分の拡大表示や、選択されなかった参加種類に対応する部分の非表示は実行される。なお、自動進行演出や片手参加型演出の場合、両手参加型演出の場合よりも分岐が簡素に設定されているため、それらの参加種類が選択された場合としても、選択された参加種類に対応する部分の拡大表示を行わない構成や、選択されなかった参加種類に対応する部分を非表示とはせずに表示を残す構成としてもよい。

【１０４２】

また、第１ラウンドが開始されると、右上表示領域４７９Ｕにおいて、オープニング時の表示に代えて、選択された両手参加型演出に対応する分岐が、図５２（Ｃ）に示すように新たに表示される。この表示の切り替えにおいて、右上表示領域４７９Ｕの近傍に位置する味方キャラクタ（図４９（Ｂ）参照）が、第１の進展情報付き発展型演出の開始時に発生した表示を表示部４７９ａの表示域外に押し込んで、新たな表示を引っ張り出すような動作を行う。このため、右上表示領域４７９Ｕの表示が切り替えられたことに遊技者が気付き易くすることが可能になる。

【１０４３】

右上表示領域４７９Ｕの新たな表示において、両手参加型演出の全体に対応する分岐が示され、また、第１ラウンドの開始に対応する第１ラウンド開始情報８９１ａが示す位置に進行位置印８６７が示され、進行位置印８６７が第１ラウンド開始情報８９１ａから下方側への進行を開始する。

【１０４４】

また、右上表示領域４７９Ｕの新たな表示において、両手参加型演出では、左右の入力レバー（左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）に対する挟み操作が可能となる演出と、それらに対する握り操作が可能となる演出と、それらに対する連結操作が可能となる演出とが実行されることが示される。また、それらの演出を経て最終的に、宝卵４８２が割れた表示、割れずに振動する表示、又は、割れることなく静止する表示が行われることが示される。また、宝卵４８２の色によって分岐先が異なることが示される。

【１０４５】

挟み操作が可能となる演出は、挟み操作に基づいて、表示部４７９ａに示された宝卵４８２が、白色から青色、緑色又は赤色に発色可能であり、発色によって現在実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態である期待度を示す演出（以下において、発色演出と

も称す）である。
【１０４６】
発色演出において、遊技者が左右の入力レバーを所定の圧迫配置（位置ＸＬ６及び位置ＸＲ６）まで移動させる挟み操作を行った場合に、宝卵が青色、緑色又は赤色に発色する。確変予定の特別遊技状態である期待度は、宝卵４８２が青色である場合（例えば、３０％）よりも緑色（６０％）である場合の方が高く、緑色である場合よりも赤色である場合（８０％）の方が高く設定されている。
【１０４７】
また、発色演出において、左右の入力レバーを挟持配置から所定の圧迫配置までの間に遊技者が移動させようとした場合に、それらを挟持配置に戻す方向の反力が遊技者によって操作可能となる前の反力（最大反力）よりも小さくなる。このとき発生させる反力は、青色の発色が予定されている場合よりも緑色の発色が予定されている場合の方が大きく、緑色の発色が予定されている場合よりも赤色の発色が予定されている場合の方が大きく設定されている。このため、遊技者は、挟み操作の操作感の違いによって、予定されている色や確変予定の特別遊技状態である期待度を知ることも可能になる。また、挟み込み操作は行うものの発色させるために必要な所定の圧迫配置までは移動させないことで、遊技者は、近隣の遊技者を知られることなく、確変予定の特別遊技状態である期待度を確認することも可能になる。
【１０４８】
また、発色演出において、挟み操作を行わない場合や、挟み操作は行うものの所定の圧迫配置までは移動させない場合には、宝卵４８２が白色に維持され、発色演出後に実行予定であった握り操作が可能な演出や挟み操作が可能な演出は実行されなくなる。
【１０４９】
また、発色演出において、左右の入力レバーを所定の圧迫配置から更に中央側に遊技者が移動させた場合に、それらを所定の圧迫配置に戻す方向の反力が最大反力に設定されている。このため、遊技者が、勢い余って意図せずに、所定の圧迫配置を超えて中央側にまで左右の入力レバーを移動させてしまうことを抑制できる。
【１０５０】
また、発色演出において、左右の入力レバーが圧迫配置よりも中央側の所定の配置（位置ＸＬ５及び位置ＸＲ５：以下において割れ可能配置）まで、遊技者によって最大反力に抗して移動させられると、現在実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態である場合には、宝卵４８２が割れる表示が行われ、時短予定の特別遊技状態である場合には宝卵は割れずに振動する表示が行われる。これにより、左右の入力レバーを意図的に割れ可能配置まで移動させることで、特別遊技状態の種類を早期に知ることも可能になる。遊技者が左右の入力レバーを割れ可能配置まで移動させた場合には、発色演出後に実行予定であった握り操作が可能な演出や挟み操作が可能な演出は実行されなくなる。
【１０５１】
また、発色演出において、左右の入力レバーの間隔を挟持配置の場合よりも広げようとした場合、挟持配置の場合の間隔に戻す方向の反力が遊技者によって操作可能となる前の反力（最大反力）よりも小さくなる。このとき発生させる反力は、宝卵４８２の発色の種類によらず同一の大きさに設定されている。
【１０５２】
また、発色演出において、左右の入力レバーの挟持配置から挟持配置よりも端側の所定の配置（例えば、位置ＸＬ８と位置ＸＲ８との間隔の１．２５倍の間隔を隔てた配置：以下において、展張配置とも称す）との間の移動において、宝卵４８２は、表示部４７９ａにおいて、宝卵４８２が双方の入力レバーに接触しているかのような状態を保つように、左右の入力レバーによって左右に引っ張られて変形したかのように表示される。
【１０５３】
また、発色演出において、左右の入力レバーを展張配置から更に端側に向けて、遊技者が移動させようとした場合には、展張配置に戻す方向に最大反力で反力を発生させる設定

とされている。このため、遊技者が、勢い余って意図せずに、所定の展張配置を超えて端側にまで移動させてしまうことを抑制できる。

【１０５４】

また、発色演出において、左右の入力レバーが展張配置よりも端側の所定の配置（以下において、離別配置とも称す）まで、遊技者によって最大反力に抗して移動させられると、宝卵４８２が左右の入力レバーから離れたかのように表示されると共に、宝卵４８２が下側に落下する表示が行われる。

【１０５５】

また、発色演出において、遊技者が左右の入力レバーを離別配置まで移動させた場合には、左入力レバー８１０Ｌを左端配置ＸＬＦに、右入力レバー８１０Ｒを右端配置ＸＲＦに戻すように各入力レバーに駆動力を発生させ、発色演出と共に後続演出の全体を終了させる。

【１０５６】

左右の入力レバーの挟み操作に関して、既定の操作として双方を両手で対照的に操作する場合について説明したが、それらの一方のみを片手で操作した場合には、宝卵４８２が双方の入力レバーに接触しているかのような状態を保ちつつ、操作された入力レバーの移動に伴って、宝卵４８２が移動する表示が行われると共に、操作していない入力レバーが、操作された入力レバーとの間隔を宝卵４８２の横幅と同一の間隔に維持した状態で移動する。また、左右の入力レバーを非対称に操作した場合には、宝卵４８２が双方の入力レバーに接触しているかのような状態を保ちつつ、宝卵４８２が双方の入力レバーの間隔に応じて変形する表示が行われる。

【１０５７】

発色演出後に実行される握り操作が可能となる演出は、握り操作に基づいて、発色した宝卵４８２の色が変化可能であり、色変化によって確変予定の特別遊技状態であるかの期待度を上昇させる演出（以下において、色昇格演出とも称す）である。

【１０５８】

色昇格演出において、左右の入力レバーに対する握り操作を繰り返して実行することで、宝卵４８２の色が、握り操作の開始前の色よりも確変予定の特別遊技状態の期待度が高い色に変化する表示が出現可能に設定されている。

【１０５９】

具体的には、宝卵４８２の色が、握り操作の開始前に青色である場合には赤色まで、握り操作の開始前に緑色や赤色である場合には赤色よりも期待度が高く確変予定の特別遊技状態であることが確定する虹色まで、確変予定の特別遊技状態の期待度が大きくなるように順次に変化可能に設定されている。

【１０６０】

発色演出と色昇格演出とで２段階で確変予定の特別遊技状態の期待度を遊技者に知らせることで、その期待度を知らせる表示が単調となることを抑制することが可能になる。また、第１段階と第２段階とで操作を異ならせることで、その期待度を知らせる操作が単調となることを抑制することが可能になり、また、第２段階の握り操作によって自力で確変予定の特別遊技状態の期待度を高めたかのような満足感を遊技者に与えることが可能になる。

【１０６１】

なお、確変予定の特別遊技状態の期待度を示す第２段階の色昇格演出において、その期待度を第１段階の発色演出の場合と同様に宝卵４８２の色で示す構成であるが、この構成に限らず、例えば、色（色相）ではなく鮮やかさ（彩度）や明るさ（明度）を変化させたり、模様を変化させたり、全体的な大きさを変化させたり、宝卵４８２にヒビ割れを発生させたり色以外の変化と組み合わせるなど、第１段階とは異なる表示形態の変化で確変予定の特別遊技状態の期待度を示す構成としてもよい。また、確変予定の特別遊技状態の期待度を２段階で示す構成であるが、この構成に限らず、その期待度を１段階のみや３段階以上で示す構成としてもよい。

【１０６２】
各入力レバーに対する握り操作は、発色演出で宝卵４８２が白色以外に発色した場合であって、左右の入力レバーと宝卵４８２とが接触するように表示される配置をとる場合に実行可能となる。宝卵４８２を発色させる挟み操作が可能な期間が終了すると、各入力レバーには挟持配置へ戻すように駆動力が発生し、各入力レバーを挟持配置から中央側や端側へ遊技者が移動させようとした場合に、挟持配置へ戻す方向に最大反力で反力が発生する。このため、各入力レバーが挟持配置で安定的に配置された状態において、遊技者が握り操作を行えるようにすることができる。
【１０６３】
色昇格演出において、宝卵４８２が発色演出では出現しない虹色で表示される場合がある。宝卵の色が虹色となった場合は、確変予定の特別遊技状態であることが確定し、また、色昇格演出後に実行される連結操作が可能な演出において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を行えば、必ず宝卵４８２が割れる表示が行われる。このため、色昇格演出においても、連結操作が可能になる演出前に、確変予定の特別遊技状態であることを一定の割合で遊技者に知らせることができる。
【１０６４】
連結操作が可能となる演出は、連結操作に基づいて、発色している宝卵４８２が割れた状態となるか割れずに縦横に伸縮するように振動した状態となることで現在実行中の特別遊技状態の種類を示すと共に、特典を付与する表示を行う演出（以下において、特典付与演出とも称す）である。
【１０６５】
現在実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態であった場合、遊技者が左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬ５及び右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ５まで移動させると、宝卵４８２が割れる又は上下左右に伸縮する表示が行われる。更に、双方の入力レバーを位置ＸＣまで移動させると、遊技者による操作力に依らずに双方の入力レバーが固定される連結状態となる。双方の入力レバーの連結状態が解除されて、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦに、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦに戻る過程で、割れた宝卵４８２から特典ポイントを示すと共に現在の確率設定を示唆する宝４８３（図３４参照）が出現する。
【１０６６】
出現する宝４８３の大きさによって特典ポイントが示され、宝４８３の色によって確率設定が示唆される。例えば、宝４８３の大きさは、抽選によって決定され、特大であれば１０００ポイント、大きければ５００ポイント、小さければ３００ポイントを獲得できる。また、宝４８３の色は、青色、緑色、赤色及び虹色から現在の確率設定ごとの抽選によって決定され、虹色の宝４８３の出現率が中間設定の場合（例えば、０．１％）や低設定（例えば、０．００１％）の場合よりも高設定の場合（例えば、２％）が高く、青色の宝４８３の出現率は、高設定の場合（１０％）や中間設定の場合（３５％）よりも低設定の場合（例えば、６０％）が高く設定されている。
【１０６７】
また、宝卵４８２の出現後に、左可動部材１０と右可動部材２０とが動作するＶを狙え演出が発生し、その後、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合には、それらの部材によるＶ入賞演出が実行される。
【１０６８】
一方、現在実行中の特別遊技状態が時短予定の特別遊技状態であった場合、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬ５及び右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ５まで遊技者が移動させても宝卵４８２は割れず、上下左右に伸縮する表示が行われる。その後、双方の入力レバーを位置ＸＣまで遊技者が移動させたとしても双方の入力レバーが連結状態とはならず、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦに、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦに戻る過程で、伸縮する宝卵４８２の表面に特典ポイントを示す情報が出現する。
【１０６９】
また、発色演出において挟み操作を実行しない又は左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬ６

及び右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ６まで移動させなかった場合や、特典付与演出において連結操作をしない又は左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬ５及び右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ５まで移動させなかった場合には、宝卵４８２は割れず、上下左右に伸縮もせずに、静止した表示が行われる。また、特典ポイントを示す情報や確率設定を示唆する情報は出現しない。このため、例えば、遊技を続行する時間を長く確保できず、特典ポイントを多量に残して遊技を止めなければならない状況や、確率設定が高いと判断できたにも関わらず遊技を止めなければならない状態や、近隣の遊技者に覗き見られて確率設定の高いことが他の遊技者に知られた状態で遊技を止めなければならない状況となることを抑制することができる。

【１０７０】

また、特典ポイントを示す情報や確率設定を示唆する情報を出現させない場合、Ｖを狙え演出は実行されず、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した後の所定のタイミング（例えば、進入直後や第１ラウンドの終了時やエンディング中）で、左可動部材１０と右可動部材２０とが離間姿勢から近接姿勢への移動が実行される。このため、宝卵４８２が割れるか否かによってではなく、左可動部材１０と右可動部材２０との突然の動作によって現在実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態であることを遊技者に知らせることができる。これにより、確変予定の特別遊技状態であることを段階的に進展する演出によって知るか、突発的な演出によって知るかを、遊技者が選択することも可能になり、遊技者の多様な好みに適応した演出を実現することが可能になる。

【１０７１】

発色演出の開始に伴い、可動表示装置４８０において、図５２（Ａ）の下段図に示すように、進行可能通路８７０を拡大した表示が行われる。この拡大された表示において、発色演出の実行期間に主人公キャラクタ８６１が滞在する発色演出通路８７４ａと、発色演出通路８７４ａから分岐し、色昇格演出の実行期間に主人公キャラクタ８６１が進行可能な４つの通路が表示される。この４つの通路は、発色演出において宝卵４８２が白色である場合に主人公キャラクタ８６１が進行する宝卵白色時通路８７４Ｗと、宝卵４８２が青色となった場合に進行する宝卵青色時通路８７４Ｂと、宝卵４８２が緑色となった場合に進行する宝卵緑色時通路８７４Ｇと、宝卵４８２が赤色となった場合に進行する宝卵赤色時通路８７４Ｒとで構成されている。

【１０７２】

また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、宝卵青色時通路８７４Ｂの途中から宝卵青色時通路８７４ＢよりもＶ入賞期待度（確変予定の特別遊技状態である期待度）が高い宝卵緑色時通路８７４Ｇへ分岐したり、宝卵緑色時通路８７４Ｇの途中から宝卵緑色時通路８７４ＧよりもＶ入賞期待度の高い宝卵赤色時通路８７４Ｒへ分岐したりする色昇格演出通路８７４ｂが表示される。

【１０７３】

また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、色昇格演出通路８７４ｂは、斜視に基づく傾斜よりも緩い傾斜で、宝卵青色時通路８７４Ｂと宝卵緑色時通路８７４Ｇとを接続し、また、宝卵緑色時通路８７４Ｇと宝卵赤色時通路８７４Ｒとを接続するように表示される。これにより、宝卵青色時通路８７４Ｂから宝卵緑色時通路８７４Ｇへの一方向、また、宝卵青色時通路８７４Ｂから宝卵緑色時通路８７４Ｇへの一方向へは進行するが、その逆へは進行しないことを示すことが可能となり、宝卵４８２の色がＶ入賞期待度の低い色へ降格しないことを示すことが可能になる。

【１０７４】

また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、宝卵緑色時通路８７４Ｇから宝卵赤色時通路８７４Ｒへの色昇格演出通路８７４ｂの分岐位置が、宝卵青色時通路８７４Ｂから宝卵緑色時通路８７４Ｇへの色昇格演出通路８７４ｂの接続位置よりも、主人公キャラクタ８６１の進行方向の前方側に位置するように表示される。これにより、宝卵４８２が青色から緑色へ、更に、緑色から赤色へと、Ｖ入賞期待度が高まるように順次に変化する可能性があることを示すことが可能になる。

【１０７５】
　また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、宝卵青色時通路８７４Ｂと宝卵緑色時通路８７４Ｇと宝卵赤色時通路８７４Ｒとに接続され、殻割り演出の実行期間であって連結操作が可能な期間において主人公キャラクタ８６１が滞在する殻割り演出通路８７４ｃと、殻割り演出通路８７４ｃから分岐し、殻割り演出の結果に対応する３つの通路とが表示される。この３つの通路は、宝卵４８２が割れる表示が行われる場合に主人公キャラクタ８６１が進行する殻割れ通路８７４Ｋと、宝卵４８２は割れないが上下左右に伸縮する表示が行われる場合に主人公キャラクタ８６１が進行する殻割れず通路８７４Ｊと、宝卵４８２の割れも伸縮もなく静止した表示が行われる場合に主人公キャラクタ８６１が進行する殻割れなし通路８７４Ｌとで構成されている。
【１０７６】
　また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、殻割れず通路８７４Ｊ上には、特典ポイントを獲得できる特典が与えられることを示す情報（図中の黒塗り星印）が表示され、また、殻割り演出通路８７４ｃ上には、特典ポイントを獲得できる特典と確率設定を示唆する情報を獲得できる特典との二重特典が与えられることを示す情報（図中の白抜き星印）が表示される。一方、殻割れなし通路８７４Ｌ上には、特典が与えられることを示す情報は表示されず、主人公キャラクタ８６１が殻割れなし通路８７４Ｌを進行した場合には、特典は与えられない。このように、特典に関する情報を識別可能に示すことで、殻割り演出の進行形態によって特典に優劣があることを、殻割り演出の開始前に遊技者に知らせることが可能になる。
【１０７７】
　殻割り演出により与えられる特典の相違が星印の塗りの相違で示される構成であるが、この構成に限らず、例えば、一重の星印と二重の星印とを用いたり、大きさの異なる星印を用いたりするなど、特典の差異を推測させ易い形態で示す構成としてもよい。また、特典ポイントを獲得できる情報に丸印を用い、確率設定を示唆する情報に三角印を用い、二重特典が与えられる場合には丸印と三角印とを重ねて又は並べて表示するなど、特典の差異を推測させ易い形態で示す構成としてもよい。
【１０７８】
　また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、主人公キャラクタ８６１は、実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態である場合には、主人公キャラクタ８６１が殻割れず通路８７４Ｊを進行することはなく、時短予定の特別遊技状態である場合には、殻割れ通路８７４Ｋを進行することはない。一方、主人公キャラクタ８６１は、確変予定の特別遊技状態であっても時短予定の特別遊技状態であっても殻割れ通路８７４Ｋを進行可能である。
【１０７９】
　また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、殻割れなし通路８７４Ｌには、発色演出通路８７４ａと殻割れなし通路８７４Ｌとを接続し、宝卵４８２が白色から変化しない場合に主人公キャラクタ８６１が進行する宝卵白色時通路８７４Ｗが表示される。発色演出において遊技者が宝卵４８２を発色させる操作（左右の入力レバーを操作しない又は所定の圧迫配置まで移動させない場合）を行わなかった場合に、主人公キャラクタ８６１は、宝卵白色時通路８７４Ｗを進行する。
【１０８０】
　また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、発色演出において遊技者が左右の入力レバーを所定の圧迫配置よりも中央側の割れ可能配置まで移動させると、主人公キャラクタ８６１は、実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態である場合には、ジャンプして殻割れ通路８７４Ｋに進入する表示が行われる。一方、主人公キャラクタ８６１は、実行中の特別遊技状態が時短予定の特別遊技状態である場合には、ジャンプして殻割れず通路８７４Ｊに進入する表示が行われる。
【１０８１】
　また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、可動表示装置４８０にお

いて、殻割れ通路８７４Ｋに接続され、Ｖを狙え演出及びＶ入賞演出の実行期間において主人公キャラクタ８６１が滞在し、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入によって特別遊技状態後に確変遊技状態へ移行することが確定したことを知らせる確変告知通路８７４Ｖと、殻割れず通路８７４Ｊと殻割れなし通路８７４Ｌに接続され、確変予定の特別遊技状態であってもその旨を知らせない確変非告知通路８７４Ｘとが表示される。

【１０８２】

また、可動表示装置４８０における拡大された表示において、発色演出において遊技者が左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを所定の展張配置よりも端側の離別配置まで移動させると、主人公キャラクタ８６１は、実行中の特別遊技状態の種類によらず、殻割れ通路８７４Ｋや殻割れず通路８７４Ｊを超えてジャンプして、非分岐通路８７５における第２ラウンドの開始位置の手前の位置まで進行する表示が行われる。その後、第１ラウンドが終了するまで主人公キャラクタ８６１の進行を停止する表示が行われる。このため、可動表示装置４８０における表示によっては、実行中の特別遊技状態の種類は告知されず、遊技者は、第１の進展情報付き発展型演出の後に実行されるＶを狙え演出やＶ入賞演出（表示部４７９ａの主演出の表示や左可動部材１０や右可動部材２０の動作）の発生の有無によって、実行中の特別遊技状態の種類を知ることができる。

【１０８３】

発色演出の開始に伴い、可動表示装置４８０において進行可能通路８７０が拡大されて表示されると共に、右上表示領域４７９Ｕにおける表示が参加種類の選択を示す表示（図５１（Ｇ）参照）から、発色演出を含む殻割りミッション演出を示す新たな表示に切り替わる。右上表示領域４７９Ｕの新たな表示において、図５２（Ｂ）に示すように、第１ラウンド開始情報８９１ａ（図中では「１Ｒ開始」との囲み文字）と、宝卵４８２が変化可能な進行位置印８６７と、進行位置印８６７の進行可能経路８６９と、発色演出において宝卵４８２が発色可能な色の分岐を示唆する発色演出情報８９５ａと、色昇格演出において宝卵４８２が色の分岐を示す色昇格演出情報８９５ｂとが表示される。

【１０８４】

発色演出情報８９５ａとして、白色に対応する情報（図中では「白」との囲み文字）と発色可能な色に対応する情報（図中では「青緑赤」との囲み文字）が示される。発色可能な色に対応する情報は、白色に対応する情報を左側へ押し出そうとするかのように、発色演出情報８９５ａを囲む枠内に対して左右に揺動する表示とされる。これにより、宝卵４８２が白色から青色、緑色又は赤色に変化可能な分岐を示唆することが可能になる。

【１０８５】

また、発色演出情報８９５ａとして、宝卵４８２の色によるＶ入賞期待度（確変予定の特別遊技状態である期待度）が示される。これにより、遊技者は、宝卵４８２がどのような色に発色可能で、Ｖ入賞期待度の高い色がどの色であるかを知ることが可能になる。

【１０８６】

色昇格演出情報として、白色に対応する情報と共に、発色可能な各色に対応する情報（図中では「青」や「緑」や「赤」との囲み文字）が示される。色昇格演出情報において、各色に対応する情報は分岐する線分で順次に接続されている。これにより、遊技者は、宝卵４８２の色が所定の順序（Ｖ入賞期待度が上昇する順序）で変化可能なことを知ることが可能になる。

【１０８７】

また、右上表示領域４７９Ｕの新たな表示において、発色演出情報８９５ａや色昇格演出情報８９５ｂに加えて、殻割り演出の結果に対応する情報として、宝卵４８２の殻が割れる表示が行われる場合に対応する殻割れ情報８９７Ｋ（図中では「割れる」との囲み文字）と、宝卵４８２の殻が割れずに伸縮する表示が行われる場合に対応する殻割れず情報８９７Ｊ（図中では「割れずに伸縮」との囲み文字）と、宝卵４８２の殻が割られずに静止した表示が行われる場合に対応する殻割れなし情報８９７Ｌ（図中では「割れなし静止」との囲み文字）とが示される。

【１０８８】

進行可能経路８６９の一部として、発色可能な各色に対応する情報と殻割り演出の各結果とを接続する分岐した線分が示される。これにより、遊技者は、宝卵４８２が発色したとしても３つの殻割り演出の結果のいずれも取り得ることを知ることが可能になる。

【１０８９】

また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒに対する挟み操作と握り操作と連結操作とが順次に可能となることやそれらの操作が可能となる期間を示す情報（図中では期間を示す矢印）とが表示される。このため、遊技者に予め必要な操作やそのタイミングを知らせことが可能になる。これにより、遊技者は、慌てることなく、適宜に操作を切り替えながらタイミングを逃さずに各操作を実行することが可能になる。

【１０９０】

また、右上表示領域４７９Ｕの新たな表示において、殻割り演出の結果に応じた特典の有無やその内容を示す特典情報が表示される。具体的には、特典情報として、宝卵４８２が割られずに静止した表示が行われる場合には特典が付与されないことを示す情報（図中では「特典なし」との囲み文字）と、宝卵４８２が割れずに伸縮する表示が行われる場合にはポイントが与えられることを示す情報（図中では「ポイント付与」との囲み文字）と、宝卵４８２が割れる表示が行われる場合には、ポイントと共に現在の確率設定を推測可能とする示唆が与えられることを示す情報（図中では「ポイント＆設定示唆付与」との囲み文字）とが表示される。このため、殻割り演出の結果に応じた特典の有無やその差異を右上表示領域４７９Ｕに具体的に示すことで、可動表示装置４８０の表示を簡素な表示に留めることができる。

【１０９１】

また、右上表示領域４７９Ｕの新たな表示において、進行可能経路８６９の一部として、発色演出情報８９５ａと色昇格演出情報８９５ｂとを接続する線分の途中から分岐し、色昇格演出情報８９５ｂを経由せずに殻割れなし情報８９７Ｌに接続される経路が表示される。これにより、実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態であるか時短予定の特別遊技状態であるかを確定させずに、第１の進展情報付き発展型演出を終了することも可能であることを遊技者に知らせることができる。

【１０９２】

発色演出が開始されると、挟み操作の可能期間の開始に先立ち、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが挟持配置に移動すると共に、表示部４７９ａにおいて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとで宝卵４８２を圧迫する挟み操作を遊技者に促す情報（図４９（Ｃ）参照：「左右のレバーで宝卵を挟め！」との文字）が表示される。

【１０９３】

また、発色演出が開始されると、可動表示装置４８０において、図５２（Ｃ）の上段図に示すように、主人公キャラクタ８６１が発色演出通路８７４ａを進行する。主人公キャラクタ８６１は、進行可能通路８７０上を進行するように表示されるが、進行可能通路８７０が移動することで、可動表示装置４８０に対する主人公キャラクタ８６１の上下位置は位置ＹＴ２に、主人公キャラクタ８６１の左右位置は位置ＸＴに維持される。

【１０９４】

発色演出における挟み操作の可能期間が開始され、遊技者が各入力レバーを所定の圧迫位置まで移動すると、宝卵４８２が発色し、主人公キャラクタ８６１が宝卵白色時通路８７４Ｗよりも奥側に進行する。

【１０９５】

例えば、宝卵４８２が緑色に発色した場合には、図５２（Ｃ）の下段図に示すように、進行可能通路８７０を左斜め下側に移動させることで、主人公キャラクタ８６１の位置は、一点鎖線で示すように、発色演出通路８７４ａにおいて宝卵緑色時通路８７４Ｇの延長上に対応する位置に変化する。また、主人公キャラクタ８６１の位置は、宝卵４８２が青色に発色した場合には、発色演出通路８７４ａにおいて宝卵青色時通路８７４Ｂの延長上

に対応する位置に変化し、宝卵４８２が赤色に発色した場合には、発色演出通路８７４ａにおいて宝卵赤色時通路８７４Ｒの延長上に対応する位置に変化する。

【１０９６】

宝卵４８２が発色した場合、主人公キャラクタ８６１が、宝卵４８２と同一の色に変化する表示が行われる。具体的には、主人公キャラクタ８６１は、宝卵４８２が緑色に発色した場合には、宝卵４８２の発色と同色の緑色に変化させて表示される。同様に、主人公キャラクタの色は、宝卵４８２が青色に発色した場合には青色に、宝卵４８２が赤色に発色した場合には赤色に変化させて表示される。これにより、主人公キャラクタ８６１の色によってもＶ入賞期待度を遊技者に知らせることが可能になる。

【１０９７】

なお、主人公キャラクタ８６１の色を宝卵４８２の発色に応じた色に変化する構成であるが、この構成に限らず、宝卵青色時通路８７４Ｂを青色で、宝卵緑色時通路８７４Ｇを緑色で、宝卵赤色時通路８７４Ｒを赤色で表示する構成としてもよい。この構成とした場合、主人公キャラクタ８６１が進入した通路の色でＶ入賞期待度を遊技者に知らせることが可能になる。

【１０９８】

宝卵４８２が緑色又赤色に発色した場合には、進行可能経路８６９の一部として、宝卵赤色時通路８７４Ｒから分岐し、殻割れ通路８７４Ｋと殻割れなし通路８７４Ｌとに接続される新たな通路が追加で表示される（図５２（Ｅ）の上段図参照）。具体的には、新たな通路として、宝卵赤色時通路８７４Ｒよりも奥側に位置する確変確定演出通路８７４ｄと、宝卵緑色時通路８７４Ｇから宝卵赤色時通路８７４Ｒへの色昇格演出通路８７４ｂよりも右側において宝卵赤色時通路８７４Ｒから分岐する色昇格演出通路８７４ｂとが表示される。また、新たな通路として、確変確定演出通路８７４ｄに接続され、殻割り演出通路８７４ｃに対応する殻割り連絡通路８７４ｅと、殻割り連絡通路８７４ｅから分岐して殻割れ通路８７４Ｋに接続される殻割れ連絡通路８７４ｆと、殻割り連絡通路８７４ｅから分岐して殻割れなし通路８７４Ｌに接続される殻割れなし連絡通路８７４ｇとが表示される。この新たな通路は、宝卵４８２が虹色に発色した場合に、主人公キャラクタ８６１が進行可能となる通路である。宝卵４８２が虹色に発色した場合は、赤色よりもＶ入賞期待度が高く確変予定の特別遊技状態であることが確定する設定としているため、進行可能通路８７０に新たな分岐を追加するように表示を変更することで、更なるチャンスアップ演出を実行することが可能になる。

【１０９９】

主人公キャラクタ８６１が確変確定演出通路８７４ｄに進入した場合（宝卵４８２が虹色に発色した場合）、主人公キャラクタ８６１が殻割れず通路８７４Ｊに進入することはなく、殻割り演出において遊技者が連結操作を行った場合には主人公キャラクタ８６１が殻割れ通路８７４Ｋに進入する表示が行われ、連結操作を行わなかった場合には殻割れなし通路８７４Ｌに進入する表示が行われる。

【１１００】

なお、発色演出において宝卵４８２が所定以上のＶ入賞期待度に対応する複数の色（緑色又は赤色）に発色した場合に進行可能通路８７０の一部として新たな分岐を追加する構成であるが、宝卵４８２が発色演出において発色可能な色のうちＶ入賞期待度が最も高い色（赤色）に発色した場合に、進行可能通路８７０の一部として新たな分岐を追加する構成としてもよい。また、発色演出中に進行可能通路８７０の一部として新たな分岐を追加する構成であるが、発色演出後、例えば、色昇格演出の開始時や色昇格演出中に進行可能通路８７０の一部として新たな分岐を追加する構成としてもよい。

【１１０１】

なお、宝卵４８２が所定以上のＶ入賞期待度に対応する複数の色（緑色又は赤色）に発色した場合に新たな分岐を追加する構成であるが、宝卵４８２が発色演出において発色可能な色のうちＶ入賞期待度が最も高い色（赤色）に発色した場合に、新たな分岐を追加する構成としてもよい。また、発色演出中に進行可能通路８７０の一部として新たな分岐を

追加する構成であるが、発色演出後、例えば、色昇格演出の開始時や色昇格演出中に新たな分岐を追加する構成としてもよい。

【１１０２】

また、発色演出が開始されると、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５２（Ｄ）に示すように、第１ラウンド開始情報８９１ａから発色演出情報８９５ａに向けて進行位置印８６７が進行する表示が行われる。進行位置印８６７は、進行可能経路８６９上を進行するように表示されるが、進行可能経路８６９を移動させることで、進行位置印８６７の上下位置は位置ＹＵ２に、進行位置印の左右位置は位置ＸＵ２に維持される。

【１１０３】

進行位置印８６７は、進行可能経路８６９上を一定の速度で下方側へ進行する。これにより、挟み操作や握り操作や連結操作の可能期間の開始時期や終了時期を遊技者にとって推測し易くすることが可能になる。

【１１０４】

進行位置印８６７が発色演出情報８９５ａを囲む枠内を進行する場合、図５２（Ｄ）に示すように、進行位置印８６７の進行に伴って、宝卵４８２の色に関する情報（「白」との囲み文字や「青緑赤」との囲み文字）が枠内で下方側へ移動する。また、宝卵４８２の色に関する情報が移動を開始すると、Ｖ入賞期待度に関する情報は表示されなくなる。

【１１０５】

宝卵４８２が発色すると、発色前の白色に対応する情報が表示されなくなり、その情報が表示されていた位置に、発色後の宝卵４８２の色に対応する情報が表示される（図５２（Ｆ）参照）。また、宝卵４８２が緑色又は赤色に発色した場合には、図５２（Ｄ）に一点鎖線で示すように、色昇格演出情報８９５ｂにおいて昇格可能な色として虹色に対応する情報（図中の「虹」との囲み文字）と、進行可能経路８６９の一部として赤色に対応する情報からの分岐する新たな経路とが追加で表示される。これにより、進行可能経路８６９の一部として新たな分岐を追加するように表示を変更することで、進行可能経路８６９の一部として新たな通路を追加する場合について説明したのと同様に、右上表示領域４７９Ｕにおいてもチャンスアップを示す演出を実行することが可能になる。なお、右上表示領域４７９Ｕにおける進行可能経路８６９の一部として新たな分岐を追加するように表示を変更する条件や時期については、可動表示装置４８０において進行可能経路８６９の一部として新たな分岐を追加するように表示を変更する場合で説明した各種の変化形態を適用することができる。

【１１０６】

挟み操作の可能期間が終了すると、色昇格演出情報８９５ｂにおける発色した宝卵４８２の色に対応する情報が進行位置印８６７の下方に位置するように、色昇格演出情報８９５ｂの位置が調整される。例えば、宝卵４８２が緑色に発色した場合には、緑色に対応する情報（「緑」との囲み文字）が進行位置印８６７の下方に位置するように、色昇格演出情報８９５ｂが枠ごと左側に移動する。また、宝卵４８２が青色に発色した場合には、色昇格演出情報８９５ｂの位置は変化せず、赤色に発色した場合には、色昇格演出情報８９５ｂが緑色に発色した場合よりも左側に移動する。

【１１０７】

色昇格演出が開始されると、握り操作の可能期間の開始に先立ち、表示部４７９ａにおいて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとに対する握り操作を遊技者に促す情報（図４９（Ｃ）参照：「左右のレバーを握れ！」との文字）が表示される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの握り操作について、図４１（Ｃ）等を参照して説明した殻割りミッション演出における握り操作と同じ操作であるため、重複する説明は省略する。

【１１０８】

また、色昇格演出が開始されると、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が、発色演出において発色した宝卵４８２の色に対応して、宝卵青色時通路８７４Ｂ、宝卵緑色時通路８７４Ｇ又は宝卵赤色時通路８７４Ｒを進行する。例えば、発色演出に

おいて宝卵４８２が緑色に発色した場合には、図５２（Ｅ）の上段図に示すように、宝卵緑色時通路８７４Ｇを進行する。

【１１０９】

主人公キャラクタ８６１が宝卵青色時通路８７４Ｂ、宝卵緑色時通路８７４Ｇ又は宝卵赤色時通路８７４Ｒの進行を開始する場合に、主人公キャラクタ８６１の表示が、発色演出通路８７４ａを進行する場合に比べて巨大化した表示に変更される。このため、主人公キャラクタ８６１の歩幅が大きく、進行速度が速くなることを遊技者に示唆することが可能になる。これにより、色昇格演出において主人公キャラクタ８６１が進行する通路（宝卵緑色時通路８７４Ｇ等）の左右方向の長さが発色演出通路８７４ａの約３倍に表示されているものの、色昇格演出が実行される時間（概ね握り操作の可能期間）が発色演出の実行された時間（概ね挟み操作の可能期間）の約３倍（通路の長さに比例する倍数）よりも短くなるであろうと遊技者に推測させ、握り操作の可能期間の開始時期や継続時間を把握し易く表示している右上表示領域４７９Ｕの表示に遊技者の注意を向け易くすることが可能になる。

【１１１０】

握り操作の可能期間が開始され、遊技者による握り操作に基づいて宝卵４８２の色の昇格が発生した場合、主人公キャラクタ８６１が色昇格演出通路８７４ｂを通して奥側の通路に進入し、進入した通路に沿って進行を続ける表示が行われる。例えば、緑色から赤色に変化した場合には、図５２（Ｅ）の上段図に示すように、宝卵緑色時通路８７４Ｇと宝卵赤色時通路８７４Ｒとを接続する色昇格演出通路８７４ｂを通して、宝卵緑色時通路８７４Ｇに沿って進行していた実線で示す主人公キャラクタ８６１が、一点鎖線で示すように、宝卵赤色時通路８７４Ｒに進入し、その後、宝卵赤色時通路８７４Ｒに沿って進行する表示が行われる。

【１１１１】

色昇格演出の開始時に宝卵４８２の色が緑色又は赤色である場合には、虹色まで昇格する可能性がある設定とされている。宝卵４８２の色が虹色まで昇格した場合には、宝卵赤色時通路８７４Ｒの途中から更に奥側へ分岐する色昇格演出通路８７４ｂを通して、主人公キャラクタ８６１が宝卵虹色時通路８７４Ｓに進入する表示が行われる。

【１１１２】

また、色昇格演出が開始されると、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５２（Ｆ）に示すように、進行位置印８６７が色昇格演出情報８９５ｂを囲む枠内における進行可能経路８６９を進行する。進行位置印８６７は、進行可能経路８６９を進行するように表示されるが、進行可能経路８６９を移動させることで、進行位置印８６７の上下位置は位置ＹＵ２に、進行位置印８６７の左右位置は位置ＸＵ２に維持される。

【１１１３】

色昇格演出情報８９５ｂの枠内における進行位置印８６７の進行に伴って、宝卵４８２の色に関する情報（「青」や「緑」や「赤」との囲み文字：表示されている場合には「虹」との囲み文字も）が色昇格演出情報８９５ｂを囲む枠内で下方側へ移動する。

【１１１４】

殻割り演出が開始されると、連結操作の可能期間の開始前に、表示部４７９ａにおいて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を遊技者に促す情報（「左右のレバーを連結しろ！」との文字：図示せず）が表示される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作について、図４１（Ｄ）を参照して説明した殻割りミッション演出における連結操作と同様の操作であるため、重複する説明は省略する。

【１１１５】

また、殻割り演出が開始されると、可動表示装置４８０において、色昇格演出後の宝卵４８２の色が青色、緑色又は赤色である場合には、図５２（Ｅ）の下段図に示すように、主人公キャラクタ８６１が殻割り演出通路８７４ｃを進行する表示が行われる。一方、色昇格演出後の宝卵４８２の色が虹色である場合には、主人公キャラクタ８６１が確変確定演出通路８７４ｄ（図５２（Ｅ）上段図参照）を進行する表示が行われる。主人公キャラ

クタ８６１は、進行可能通路８７０上を進行するように表示されるが、進行可能通路８７０を移動させることで、主人公キャラクタ８６１の上下方向の位置は位置ＹＵ２に、主人公キャラクタ８６１の左右方向の位置は位置ＸＵ２に維持される。

【１１１６】

また、殻割り演出が開始されると、主人公キャラクタ８６１が殻割り演出通路８７４ｃや確変確定演出通路８７４ｄの進行を開始する場合に、主人公キャラクタ８６１の表示が矮小化されて元の表示に変更される。これにより、主人公キャラクタ８６１の進行速度も発色演出通路８７４ａを進行する場合と同一の速度に戻る。

【１１１７】

また、殻割り演出が開始されると、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５２（Ｆ）に二点鎖線で示すように、進行位置印８６７が色昇格演出情報８９５ｂの下端から下方側へ進行する表示が行われる。進行位置印８６７は、連結操作の可能期間が終了した後に、色昇格演出情報８９５ｂからの分岐先である殻割れ情報８９７Ｋ、殻割れず情報８９７Ｊ又は殻割れなし情報８９７Ｌに到達する。進行位置印８６７は、進行可能経路８６９上を進行するように表示されるが、進行可能経路８６９を移動させることで、進行位置印８６７の上下位置は位置ＹＵ２に、進行位置印８６７の左右位置は位置ＸＵ２に維持される。

【１１１８】

上記のパチンコ機１００であれば、色昇格演出における宝卵４８２が発色する否かを示す演出（握り操作が可能な期間）から宝卵４８２の最終的な色を示す複数種類の結果演出（青、緑色、赤色、虹色）への演出の分岐に関して、当該演出の分岐に対応する分岐を含む色昇格演出通路８７４ｂに沿って現時点を示す主人公キャラクタ８６１を進行させる表示を、可動表示装置４８０で実行することによって、宝卵４８２の最終色が判明する時期を遊技者に推測させ易くすることが可能になる。なお、他の演出の分岐についても同様である。

【１１１９】

また、主人公キャラクタ８６１が、宝卵４８２の最終的な色が示される分岐時期（握り操作が可能な期間の終了タイミング）へ近づく表示において、主人公キャラクタ８６１の上下方向及び左右方向における位置を変化させないことで、注目すべき箇所を絞り、分岐可能な演出の進行を遊技者に把握させ易くすることが可能になる。なお、他の演出の分岐についても同様である。

【１１２０】

また、主人公キャラクタ８６１を遊技者にとって有利な結果となる期待度が異なる複数種類の大きさで表示することで、主人公キャラクタ８６１の大きさの相違によって、遊技者にとって有利な結果（宝卵４８２が虹色や赤色）となる期待度を遊技者に示唆することが可能になると共に、色昇格演出通路８７４ｂの長さが時間に比例する長さに設定されていないことによる分岐時期のずれに遊技者の注意を惹くことが可能になる。これにより、遊技者は、バトル演出中に期待度の変化も楽しみつつ宝卵４８２の最終的な色が判明するタイミングを迎え、宝卵４８２の色の変化を見逃すことなく見守ることが可能になる。

【１１２１】

ここで、遊技球の所定の領域への進入に伴って進行する演出について、図５３を参照して説明する。以下において、所定の領域としての上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３へ遊技球が進入（以下において、大入賞とも称す）した場合を一例として説明する。図５３は、所定の条件の成立（大入賞）に応じて進行する演出の推移を示す説明図である。図５３（Ａ）及び図５３（Ｂ）が、各ラウンドにおける規定数の最後に対応する遊技球の大入賞に伴う演出を示し、図５３（Ｃ）が、発展型演出が発生しないラウンド（例えば、第２ラウンド）における遊技球の大入賞に伴う演出を示す。

【１１２２】

第１ラウンドにおいて、規定数（例えば、１０球）の最後に対応する遊技球の大入賞（以下において、規定最終大入賞とも称す）は、可動表示装置４８０において主人公キャラクタ８６１が確変告知通路８７４Ｖ又は確変非告知通路８７４Ｘを進行している場合に発

生する。
【１１２３】
規定最終大入賞が発生すると、可動表示装置４８０において、図５３（Ａ）に示すように、主人公キャラクタ８６１がジャンプして第２ラウンドの開始位置まで進行する表示が行われる。これにより、遊技者は、第１ラウンドにおいて既定数の遊技球が上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３に入賞したことを知ることが可能になる。
【１１２４】
主人公キャラクタ８６１がジャンプして進行する表示において、進行可能通路８７０や各ラウンドの識別情報が左側に移動しながら一旦下側に移動した後に上側に移動することで、主人公キャラクタ８６１の上下方向の位置も左右方向の位置も変化しない。主人公キャラクタ８６１が通常の歩行姿勢とは異なるジャンプ姿勢をとることで、姿勢を変化させない場合に比べて、規定最終大入賞に伴う主人公キャラクタ８６１の進行を目立たせることが可能になる。
【１１２５】
また、規定最終大入賞が発生すると、可動表示装置４８０において拡張表示が行われている場合には、可動表示装置４８０の表示が基本表示に変更される。具体的には、可動表示装置４８０の表示が拡張表示で実行されている第１ラウンドにおいて、規定最終大入賞の発生後に、図５３（Ｂ）に示すように、可動表示装置４８０の表示が基本表示による表示に戻る。
【１１２６】
可動表示装置４８０において、ラウンド識別情報は、遊技球の流下に伴う所定の条件の成立によって表示形態を変化可能に設定されている。具体的には、各ラウンドにおいて規定数を超えて大入賞が発生すると、ラウンド識別情報を示す旗が、はためく表示に変更される。例えば、第１ラウンドにおいて規定数を超えて大入賞が発生した場合、図５３（Ａ）に一点鎖線で示すように、第１ラウンド識別情報８６３ａを示す旗が、はためく表示に変更される。これにより、規定数を超える遊技球の大入賞がなされたこと（予定数よりも多くの遊技球を獲得できたこと）を履歴として残すことが可能になる。
【１１２７】
進展情報付き発展型演出が実行されないラウンド、例えば、図５３（Ｂ）及び（Ｃ）に示す第２ラウンドにおいて、当該ラウンドの実行期間に亘って、可動表示装置４８０における進展情報は、基本表示形態で表示される。図５３（Ｃ）においては、図５３（Ｂ）に示す第２ラウンドの開始から５球の遊技球が大入賞した場合が示されている。当該ラウンドでは、遊技球の大入賞ごとに、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が進行していく表示が行われる。具体的には、遊技球の大入賞ごとに、図５３（Ｃ）に示すように、第１ラウンド識別情報８６３ａと第２ラウンド識別情報８６３ｂとの間隔を規定数（１０球）で割った距離（短い小矢印の長さ）だけ、進行可能通路８７０が左側に移動する表示が行われる。このため、主人公キャラクタ８６１は、第２ラウンドにおいて、上下方向及び左右方向の位置を変化させることなく、進行可能通路８７０に沿って断続的に進行する形態で表示される。
【１１２８】
基本表示形態で表示される第２ラウンドで規定最終大入賞が発生すると、拡張表示形態で表示される第１ラウンドの場合と同様に、進行可能通路８７０等が左側に移動しながら一旦下側に移動した後に上側に移動する表示が行われる。これにより、可動表示装置４８０に対する主人公キャラクタ８６１の上下方向及び左右方向の位置を変化させることなく、主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０に対して上方にジャンプして進行する表示を実行できる。
【１１２９】
なお、主人公キャラクタ８６１の進行状況によって上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３への遊技球の入賞数を遊技者に知らせることが可能な構成であるが、この構成に限らず、これに代えて又は加えて、主人公キャラクタ８６１の表示形態を変化させてラウン

ドの残り時間や最大継続時間に対する残り時間の割合を知らせる構成としてもよい。例えば、主人公キャラクタ８６１の色や模様を変化させる構成や、焦りを感じているかのように主人公キャラクタ８６１が周りを見わたすなどの動作の頻度を変化させる構成や、主人公キャラクタ８６１が残り時間を記したプラカードを掲げるなど主人公キャラクタ８６１の所持物を変化させる構成としてもよい。

【１１３０】

次に、第２の進展情報付き発展型演出について、図５４を参照して詳細に説明する。第２の進展情報付き発展型演出は、演出の発展先を遊技者の操作に依らずにプログラムに基づいて自動で選択する発展型演出に対して、進展情報を追加した演出である。第２の進展情報付き発展型演出は、全ての種類の特別遊技状態で発生する第４ラウンド（最短の継続ラウンド数の特別遊技状態における最終ラウンドが４ラウンドに設定されている）において実行される。図５４は、進展情報付き発展型演出であって演出の発展先を遊技者の操作に依らずに選択する演出の推移を示す説明図である。図５４（Ａ）が、第４ラウンドにおいて５球目の遊技球の大入賞が発生した場合を示し、図５４（Ｂ）が、第４ラウンドにおいて上大入賞装置４３４に９球目の遊技球の大入賞が発生するまでの待機状態を示し、図５４（Ｃ）及び（Ｄ）が、規定最終大入賞が発生した場合を示している。

【１１３１】

第２の進展情報付き発展型演出は、５ラウンド以上継続の特別遊技状態である場合に、あたかも４ラウンド継続の特別遊技状態から昇格したかのように見せるラウンド延長演出として実行される。

【１１３２】

第２の進展情報付き発展型演出は、遊技球の流下に基づく所定の条件が成立した場合に実行される。具体的には、遊技球の流下に基づく所定の条件は、第４ラウンドにおける５球目の遊技球の大入賞することとされ、この条件（以下において、開始条件とも称す）が満たされた場合に、第２の進展情報付き発展型演出が開始される。

【１１３３】

第２の進展情報付き発展型演出において、ラウンドの延長可否を告知するパターンとして、１０球目の遊技球が大入賞（規定最終大入賞）した場合に、遊技者による左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとに対する連結操作に基づきラウンドの延長を告知するパターン（以下において、操作後告知パターンとも称す）が設定されている。また、６球目、７球目又は８球目の遊技球が大入賞した場合に、遊技者による連結操作を要求せずにラウンドの延長可否を告知するパターン（以下において、非操作告知パターンとも称す）が設定されている。また、操作後告知パターンでは、連結操作に成功してラウンドの延長が告知される場合と、連結操作に一旦失敗するがその後にラウンドの延長が告知される場合とが設定されている。すなわち、複数の告知パターンが設定されている。

【１１３４】

第２の進展情報付き発展型演出が開始されると、可動表示装置４８０において、図５４（Ａ）に示すように、主人公キャラクタ８６１とは異なる味方キャラクタ８６５が右端から登場し、図５４（Ｂ）に示すように、エンディング識別情報８６４が設けられた位置まで移動する表示が行われる。

【１１３５】

味方キャラクタ８６５は、進行可能通路８７０において第４ラウンド識別情報８６３ｄの右側（未来側）にエンディング識別情報８６４が設けられているものの、エンディング識別情報よりも右側にはラウンド識別情報が設けられておらず、第４ラウンドに引き続きエンディングが実行される予定であることを示す表示がなされている状態で登場する。

【１１３６】

味方キャラクタ８６５は、第５ラウンドに対応するラウンド識別情報（以下において、第５ラウンド識別情報８６３ｅとも称す）を掲げて登場する。このため、第４ラウンドの次にエンディングではなく、第５ラウンドが実行される可能性を示唆することが可能になる。これにより、遊技者は、第４ラウンドの終了時を分岐時期として、第４ラウンドで終

了するか第５ラウンド以上に延長されるかの分岐があることを知ることが可能になる。
【１１３７】
登場した味方キャラクタ８６５は、エンディング識別情報８６４が設けられた位置まで移動する。その後は、進行可能通路８７０やエンディング識別情報８６４と共に、大入賞ごとに、主人公キャラクタ８６１に近づくように移動する。
【１１３８】
エンディング識別情報８６４が設けられた位置に味方キャラクタ８６５が到達すると、図５４（Ｃ）に示すように、右上表示領域４７９Ｕにおける表示が開始される。右上表示領域４７９Ｕにおいて、エンディング識別情報８６４が設けられた開始予定位置で味方キャラクタ８６５が待機していることを示す情報（図中の「味方待機」との文字：以下において、味方待機情報とも称す）が表示される。また、遊技者による左右の入力レバーに対する連結操作の準備として各入力レバーが表示部４７９ａの前方側の所定の配置（例えば、位置ＸＬ８及び位置ＸＲ８：以下において、準備配置とも称す）に自動的に移動することを示す連結準備情報（図中の「レバー移動」との文字）が表示される。
【１１３９】
主演出にての演出の分岐の時期に近づくことを遊技者が視認可能な表示が行われる。具体的には、進行可能経路８６９を下方側へ移動させることで、進行位置印８６７を進行可能経路８６９に沿って進行させる表示が行われる。また、進行可能経路８６９上の各種の分岐点では、進行位置印８６７が、下方側へ進行しつつ左右方向へ進行する表示が行われる。これにより、遊技者は、進行可能経路８６９上での進行位置印８６７の上下方向の位置の変化によって、各種の分岐に近づいていることを知ることが可能になる。
【１１４０】
また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、連結準備情報８９９Ｐから下方に延びる経路（進行可能経路８６９の一部）と、準備配置に移動させた左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを両端配置（位置ＸＬＦ及び位置ＸＲＦ）に戻し、各入力レバーの準備を解消することを示す情報（図中の「レバー復帰」との文字：以下において、準備解消情報８９９Ｒとも称す）とが表示される。
【１１４１】
右上表示領域４７９Ｕにおいて、右上表示領域４７９Ｕの表示が開始された直後は、第２の進展情報付き発展型演出の分岐形態の一部しか表示されず、破線で示す残りの分岐は表示されない。また、進行位置印８６７の進行は、進行可能経路８６９の下方や左右方向の移動によって、上下方向及び左右方向の位置を移動することなく、進行可能経路８６９に沿って進行する形態で表示される。このため、進行位置印８６７の進行に伴って、開始直後には表示されていない分岐であっても徐々に表示することができ、開始直後から全ての分岐を表示する場合に比べて、各分岐を広い範囲で表示することが可能になる。これにより、直近の分岐に関する時期や分岐を大きく表示してそれらを遊技者に把握させ易くすることが可能になる。
【１１４２】
また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、遊技者による左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作の開始時期を示す連結開始情報８９９Ｃ（図中の「連結開始」との囲み文字）は、右上表示領域４７９Ｕの表示が開始された直後には表示されないが、各入力レバーが所定の準備配置に移動し、進行位置印８６７が連結準備情報８９９Ｐの下端に到達した場合には、連結開始情報８９９Ｃの全体が表示される。このため、右上表示領域４７９Ｕの表示が開始された直後に直近の分岐に関する分岐先の一部分しか表示されていなかったとしても、その分岐先の全体を分岐時期よりも前に知らせることができる。
【１１４３】
なお、進行位置印８６７が連結準備情報８９９Ｐ下端に到達した場合に、連結開始情報８９９Ｃの全体が表示される構成であるが、この構成に限らず、連結開始情報８９９Ｃから下方に延びる経路における最初の分岐点に到達する前に、連結開始情報８９９Ｃの全体が表示される構成としてもよい。

【１１４４】
６球目の遊技球が大入賞した場合、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５４（Ｃ）に一点鎖線で示すように、進行位置印８６７が第１番目の分岐点に進行する表示が行われる。進行位置印８６７は、操作後告知パターンが選択されている場合には、７球目の遊技球が入賞するまで第１番目の分岐点に留まるとともに分岐点に達してことを遊技者に対して認識させるために進行位置印８６７の表示が黒丸点灯表示から黒丸点滅表示に切り替えられ、６球目の大入賞に伴う非操作告知パターンが選択されている場合には、更に準備解消情報８９９Ｒまで進行する表示が行われる。同様に、進行位置印８６７が分岐点に停留している状態で７球目や８球目の遊技球が大入賞した場合、進行位置印８６７が次の分岐点に進行し、分岐点に達した場合には遊技者に対して分岐点に達したことを認識させるために進行位置印８６７の表示が黒丸点灯表示から黒丸点滅表示に切り替えられ、また、７球目や８球目の入賞に伴う非操作告知パターンが選択されている場合には、更に準備解消情報８９９Ｒが付された経路上に進行位置印８６７が進行する表示が行われる。なお、分岐点に達したことを遊技者に対して認識させる表示態様として、進行位置印８６７の表示態様を黒丸点灯表示から黒丸点滅表示に切り替えるように構成していたが、進行位置印８６７の表示を拡大する、黒丸を赤丸にする、丸形状を星形に変更する等するようにしてもよい。また、分岐点に達した場合にそれまでとは異なる音楽としてもよいし、分岐点に達したタイミングにて音声を出力するようにしてもよい。

【１１４５】
非操作告知パターンが選択されており、進行位置印８６７が準備解消情報８９９Ｒに到達すると、左右の入力レバーが準備配置から両端配置に移動する。左右の入力レバー８１０が両端配置に戻ると、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１がエンディング識別情報８６４と第６ラウンド識別情報８６３ｆとを交互に上げ下げして、最終的に、いずれか一方の識別情報を掲げて表示領域外へ消え去る動作が表示される。このとき、エンディング識別情報８６４が設けられていた位置に、第６ラウンド識別情報８６３ｆが残されることで、実行中の特別遊技状態が５ラウンド以上継続する特別遊技状態であることが告知され、エンディング識別情報８６４が残されることで、４ラウンド継続する特別遊技状態であることが告知される。

【１１４６】
操作後告知パターンが選択されている場合に、上大入賞装置４３４に９球目の遊技球が入賞すると、図５４（Ｃ）に二点鎖線で示すように、進行位置印８６７が第３番目の分岐点から所定の間隔（分岐点の間隔と同一の間隔）だけ連結開始情報８９９Ｃに近づいた位置に進行する表示が行われる。その後、上大入賞装置４３４に１０球目の遊技球が入賞すると、進行位置印８６７が連結開始情報８９９Ｃに到達し、表示部４７９ａの主演出の表示部分に、左右の入力レバー８１０に対する連結操作を促す情報（図示せず）が表示される。

【１１４７】
上大入賞装置４３４に１０球目の遊技球が入賞してから所定の時間（例えば、０．５秒）後に、遊技者による連結操作が所定の期間（例えば、２．０秒）に亘り可能となる。

【１１４８】
連結操作の可能期間の長さは、第２の進展情報付き発展型演出の開始（５球目の入賞）に基づいて味方キャラクタ８６５が出現してから連結操作が開始（１０球目の入賞）されるまでの時間（遊技球の発射間隔の５倍）よりも短く設定されている。

【１１４９】
遊技者による連結操作によって左右の入力レバー８１０が中央配置に移動すると、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が味方キャラクタ８６５の補助を受けて、進行可能通路８７０に対してジャンプして進行する動作が表示される。このとき、進行可能通路８７０が左側に移動しながら、一旦、図５４（Ｄ）に示すように下側に移動した後に、図５４（Ｅ）に示すように上側に移動することで、主人公キャラクタ８６１の上下左右方向の位置を変化させずに、主人公キャラクタ８６１がジャンプしてエンディング

識別情報８６４が設けられた位置まで進行する表示が行われる。
【１１５０】
自動発展型演出の開始（５球目の大入賞）に基づいて味方キャラクタ８６５が出現してから連結操作が開始（１０球目の大入賞）されるまでの演出時間ＹＵｂは、連結操作が要求されないことが確定する左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの両端配置への復帰が開始（８球目の大入賞）されるまでの演出時間ＹＵａよりも長く設定されている。
【１１５１】
また、両入力レバーが中央配置に移動すると、右上表示領域４７９Ｕにおいて、進行位置印８６７が、左右の入力レバー８１０が磁気的に吸着された連結状態となることを示す成功情報８９７Ｓ（図中の「成功」との囲み文字）、又は、左右の入力レバー８１０が連結状態とならないことを示す失敗情報８９７Ｆ（図中の「失敗」との囲み文字）に進行する。
【１１５２】
主人公キャラクタ８６１は、実行中の特別遊技状態が５ラウンド以上継続する特別遊技状態である場合に、所定の割合（例えば、２０％）で発展型演出の実行されないラウンドでの規定最終大入賞に伴うジャンプの場合と同じ高さＹＣｂでジャンプし、残りの割合（例えば、８０％）で高さＹＣｂよりも高い高さＹＣａでジャンプする。一方、実行中の特別遊技状態が４ラウンド継続の特別遊技状態である場合には、主人公キャラクタ８６１は、必ず高さＹＣｂでジャンプする。これにより、主人公キャラクタ８６１が高さＹＣａでジャンプすることで、実行中の特別遊技状態が５ラウンド以上継続する特別遊技状態であることが告知される。一方、主人公キャラクタ８６１が高さＹＣａでジャンプした場合には、このジャンプによっては、５ラウンド以上継続する特別遊技状態であるか４ラウンド継続の特別遊技状態であるかの判別ができず、ジャンプ後の味方キャラクタ８６５の動作によって判別が可能になる。
【１１５３】
主人公キャラクタ８６１が高さＹＣａでジャンプした場合、進行可能通路８７０やエンディング識別情報８６４等の各種の識別情報は、一時的に表示領域外に移動して表示されなくなった後に再度表示される。それらが再度表示された場合、右上表示領域４７９Ｕにおいて、エンディング識別情報８６４が設けられていた位置には、エンディング識別情報８６４に代えて第５ラウンド識別情報８６３ｅが設けられ、味方キャラクタ８６５がエンディング識別情報８６４を掲げて右側に移動し、表示領域内に表示されなくなる表示が行われる。また、味方キャラクタ８６５が通りすぎると、第５ラウンド以降の一部のラウンドに対応する識別情報（図中においては一点鎖線で示す第６ラウンド識別情報８６３ｆ及び第７ラウンド識別情報８６３ｇ）が新たに表示される。
【１１５４】
主人公キャラクタ８６１が高さＹＣｂでジャンプした場合、ジャンプ後に、右上表示領域４７９Ｕにおいて、味方キャラクタ８６５が第５ラウンド識別情報８６３ｅを掲げて左側への移動を開始する表示が行われる。４ラウンド継続の特別遊技状態である場合には、味方キャラクタ８６５がそのまま表示領域外に移動して表示されなくなる表示が行われる。一方、５ラウンド以上継続の特別遊技状態である場合には、味方キャラクタ８６５が左側へ移動するものの右側へ引き返し、図５４（Ｅ）に示すように、エンディング識別情報８６４を第５ラウンド識別情報に取り替え、また、後続のラウンドに対応する識別情報（図中では、第６ラウンド識別情報８６３ｆ及び第７ラウンド識別情報８６３ｇ）を設けた後に、表示領域外に移動して表示されなくなる表示が行われる。
【１１５５】
第２の進展情報付き発展型演出では、主人公キャラクタ８６１が分岐時期に到達した場合に、主人公キャラクタ８６１のジャンプの高さにより表示されなくなる表示が行われるものであったが、これに代えて主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０から離れるように表示領域がへ移動して所定の表示態様となった後に表示されなくなるようにしても

よい。
【１１５６】
次に、第３の進展情報付き発展型演出について、図５５～図６０を参照して説明する。第３の進展情報付き発展型演出は、所定の図柄（例えば、装飾図柄や第１特別図柄や第２特別図柄）に対する変動表示の保留状態を先読みし、当該保留状態に応じて実行される演出である。この演出を、以下において「保留先読み発展型演出」とも称す。ここで、変動表示とは、所定の図柄が、停止している状態から循環的に変化する状態となり、最終的に所定の抽選（例えば、上述の第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選）の結果に応じた図柄で停止する状態となる一連の表示である。また、変動表示の保留状態とは、例えば、実行が保留された変動表示の回数（保留回数）や、保留された各変動表示に対応する抽選結果などで特定される状態である。
【１１５７】
変動表示の演出において変動表示と共に変動表示に付随する演出が実行され、変動表示に付随する演出として特定の演出（例えば、プレミアム演出）が出現可能に設定とされている。また、特定の演出が出現する出現率は変更可能に構成されており、保留先読み発展型演出は、特定の演出の出現率が変更された否かを遊技者に知らせる演出として用いられる。
【１１５８】
具体的には、大当りとなる変動表示に付随する演出としてプレミアム演出が出現する場合の出現率は、２種類（例えば、０．０１％と０．１％）設定されている。また、特別遊技状態においてプレミアム演出の出現率を高めるか否かが抽選によって決定され、保留先読み発展型演出は、この抽選に基づきプレミアム演出の出現率が高まる特典（以下において、プレミアム率アップ特典とも称す）を獲得したか否かを遊技者に知らせる。
【１１５９】
プレミアム率アップ特典の対象となる変動表示は、特別遊技状態の終了時に保留されている変動表示であって、大当りとなる変動表示としている。なお、プレミアム率アップ特典の対象となる変動表示は、特別遊技状態の終了時に保留されている変動表示であるが、これに限らず、一定時間（例えば、１０分）内に実行される変動表示や、特別遊技状態の終了から一定回数（例えば、５０回）までの変動表示や、次回の大当りまでの変動表示や、特別遊技状態の終了時に移行した時短遊技状態や確変遊技状態が終了するまでの期間内に実行される変動表示を当該特典の対象とする構成としてもよい。
【１１６０】
保留先読み発展型演出は、特別遊技状態の開始時に変動表示の保留がある場合に、抽選によって決定されたラウンドにおいて実行される。また、保留先読み発展型演出は、単一のラウンドで又は連続する複数のラウンドを跨いで実行される。
【１１６１】
保留先読み発展型演出を開始するラウンドは、特別遊技状態の継続ラウンド数と、特別遊技状態の開始時に保留されている変動表示の保留状態とに基づいて決定される。具体的には、特別遊技状態の開始時に保留されている変動表示として確変大当りや時短大当りとなる変動表示が含まれている場合には、保留先読み発展型演出を開始するラウンドとして遅いラウンドが選択され易く設定されている。このため、保留先読み発展型演出がいずれのラウンドで開始されるかによって、特別遊技の開始時に保留されている変動表示として大当りとなる変動表示が含まれているか否かを示唆することが可能になる。
【１１６２】
なお、保留先読み発展型演出が開始されるラウンドが継続ラウンド数に加えて変動表示の保留状態に依存して決定される構成であるが、この構成に限らず、開始されるラウンドに代えて又は加えて、保留先読み発展型演出の内容を変動表示の保留状態に応じた選択条件によって決定される構成としてもよい。保留先読み発展型演出が開始されるラウンドは、変動表示の保留状態に依存せず、継続ラウンド数のみに基づいて依存して決定される構成としてもよい。また、変動表示の保留状態に、代えて又は加えて、他の条件（例えば、

特別遊技状態の後に移行する遊技状態や、前回の特別遊技状態から今回の特別遊技状態となるまでの変動表示の回数など）に依存して決定される構成としてもよい。

【１１６３】

保留先読み発展型演出は、優先度が高く設定された演出が実行されるラウンド以外のラウンドにおいて実行可能としている。例えば、優先度が高く設定された演出としては、実行特別遊技状態の種類を示唆又は告知する演出（第１の進展情報付き発展型演出）やラウンドの延長可否に関する演出（第２の進展情報付き発展型演出）が挙げられる。具体的には、保留先読み発展型演出は、第１の進展情報付き発展型演出が実行される第１ラウンドと第２の進展情報付き発展型演出が実行される第４ラウンド以外のラウンドにおいて実行される。保留先読み発展型演出が開始されるラウンドの選択方法の詳細については、保留先読み発展型演出の説明後に説明する。

【１１６４】

保留先読み発展型演出には、演出時間の長さが異なる複数種類の継続タイプが設定されており、保留先読み発展型演出を開始するラウンドとして優先演出ラウンドの直前のラウンドが選択された場合には、演出時間の短い継続タイプが選択される。

【１１６５】

保留先読み発展型演出は、特別遊技状態の開始時に変動表示の保留がない場合であっても、特別遊技状態において変動表示の保留が生じた場合には、保留が生じた際に実行中のラウンドよりも後のラウンドで実行可能としている。具体的には、実行中の特別遊技状態の最終ラウンドにおいて実行される。

【１１６６】

また、保留先読み発展型演出は、特別遊技状態において一度保留先読み発展型演出が実行された後に変動表示の保留が増加した場合にも、保留が増加した際に実行中のラウンドよりも後のラウンドにて追加で実行可能としている。具体的には、実行中の特別遊技状態の最終ラウンドで実行される。

【１１６７】

なお、追加で実行される保留先読み発展型演出が最終ラウンドで実行される構成であるが、この構成に限らず、エンディングで実行される構成や、保留が増加した際に実行中のラウンドの次のラウンドで実行される構成としてもよい。また、追加で実行される保留先読み発展型演出が特別遊技状態内で実行される構成であるが、特別遊技状態の後（例えば、次回に実行される変動表示）に実行される構成としてもよい。

【１１６８】

また、追加で実行される保留先読み発展型演出は、変動表示の保留が２回以上増加した場合であっても追加で一度のみ実行される構成としている。なお、追加で実行される保留先読み発展型演出が一度のみ実行される構成であるが、保留の増加ごとに実行される構成としてもよい。

【１１６９】

保留先読み発展型演出は、保留先読み発展型演出に先立ち実行される前兆演出を伴って実行される。この前兆演出は、保留先読み発展型演出の発生を示唆する演出であり、保留先読み発展型演出が開始されるラウンド（以下において、発展ラウンドとも称す）よりも前に実行される１又は複数のラウンドで実行可能とされている。

【１１７０】

具体的には、前兆演出は、特別遊技状態の開始時に変動表示の保留がある場合に、発展ラウンドの直前のラウンド（以下において、発展直前ラウンドとも称す）において実行される。また、前兆演出は、特別遊技状態の開始時における変動表示の保留回数を最大回数として、発展直前ラウンドにおいて連続して実行可能とし、また、発展直前ラウンドより前のラウンド（以下において、非発展ラウンドとも称す）に分けて実行可能としている。

【１１７１】

ここで、保留先読み発展型演出の説明に先立って、その前兆演出について、図５５を参照して説明する。図５５は、進展情報付き発展型演出であって始動条件の成立に基づく保

留の先読みで発生する保留先読み発展型演出に対する前兆演出の推移を示す説明図である。図５５（Ａ）には、非発展ラウンドで実行される前兆演出において、保留先読み発展型演出への発展を示唆する表示を示し、図５５（Ｂ）には、保留先読み発展型演出への発展の期待度を示唆する表示を示し、図５５（Ｃ）には、保留先読み発展型演出へ発展しない場合の表示を示す。また、図５５（Ｄ）には、発展直前ラウンドで実行される１回目の前兆演出を示し、図５５（Ｅ）には、発展直前ラウンドで実行される２回目の前兆演出を示す。

【１１７２】

図５５には、保留先読み発展型演出が第６ラウンドで開始される場合であって、特別遊技状態の開始時の変動表示の保留回数が３個で、第２ラウンドに１回、第５ラウンドに２回の前兆演出が実行される場合が例示されている。

【１１７３】

保留先読み発展型演出の前兆演出において、表示部４７９ａで実行される主演出として、図示しないが、正体不明の状態の人物が登場し、主人公に所定の距離まで近づくと、登場人物の正体が判明する表示が行われる。この主演出において、登場人物が敵である場合に、保留先読み発展型演出に発展する。

【１１７４】

登場人物は、所定の遊技球の大入賞（例えば、ラウンド内で８球目の大入賞）に応じて出現し、その後の大入賞（例えば、ラウンド内で１０球目の大入賞）に応じて正体が判明する。具体的には、非発展ラウンドである第２ラウンドで実行される前兆演出において、８球目の大入賞に応じて、敵ではない人物が正体不明の状態で登場する。その後、１０球目の大入賞に応じて、登場人物が敵でないことが判明する。また、発展直前ラウンドである第５ラウンドで実行される前兆演出において、６球目の大入賞に応じて、敵ではない人物が正体不明の状態で登場し、８球目の大入賞に応じて、登場人物が敵でないことが判明すると共に、敵が正体不明の状態で登場し、１０球目の遊技球の入賞に応じて、二人目の登場人物が敵であることが判明する。

【１１７５】

前兆演出において、変動表示に関連する表示（例えば、変動図柄の表示や変動表示の保留の表示）に対して、主人公キャラクタ８６１が作用を及ぼす表示が行われる。

【１１７６】

具体的には、可動表示装置４８０において、図５５（Ａ）に示すように、変動表示に関連する表示として、疑似保留表示４８０Ｈを示す腰に結びつけられた携帯物（図中では連結された３つの丸印）が表示されている。この携帯物から主人公キャラクタ８６１が黒丸で示された魔法玉を１つ取り出して手に持ち、進行可能通路８７０上で次のラウンドに対応する部分（第３ラウンド識別情報８６３ｃと第４ラウンド識別情報８６３ｄとの間）に投げる動作が表示される。これにより、遊技者は、変動表示やその保留に関連する演出であるだろうと推測することが可能になる。また、遊技者は、主人公キャラクタ８６１の携帯物の個数（変動表示の保留回数）が多いほど有利であるだろうと推測することも可能になる。

【１１７７】

変動表示に関連する表示に対する主人公キャラクタ８６１による動作は、主演出で登場した人物の正体が判明する前に行われる。具体的には、主人公キャラクタ８６１が魔法玉を取り出す表示は、主演出で正体不明の人物が６球目の大入賞に応じて登場した場合、正体が判明する前（８球目の大入賞前）の７球目の大入賞に応じて開始される。また、８球目の大入賞に応じて登場した場合、正体が判明する前（１０球目の大入賞の前）の９球目の大入賞に応じて開始される。なお、主人公キャラクタ８６１の動作は、遊技球の大入賞に応じて開始される構成であるが、この構成に限らず、主演出で正体不明の人物が登場してからの経過時間に基づいて開始される構成としてもよい。

【１１７８】

前兆演出において、前兆演出が実行される可能性のある最大の回数（残り回数）が表示

される。具体的には、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が魔法玉を１つ取り出すと、携帯物の１つが黒丸から白丸に変化する表示が行われる。このため、前兆演出の最大の残り回数を黒丸で示された携帯物の個数を表示することが可能になる。また、携帯物の個数を減らさない表示とすることで、現在の変動表示の保留回数（第１特別図柄及び第２特別図柄に係る変動表示の保留回数）を黒丸と白丸との総個数によって示しを続けることが可能になる。

【１１７９】

前兆演出において、保留先読み発展型演出への発展を示唆する表示が行われる。具体的には、可動表示装置４８０において、魔法玉を投げる動作が表示された後に、主人公キャラクタ８６１によって投げられた魔法玉が破裂して光を放ち、保留先読み発展型演出の分岐形態に対応して分岐する通路（以下において、前兆時出現通路８７７Ｗとも称す）が照らし出される表示が行われる。拡張表示の形態（奥行きをもった表示形態）で照らし出される表示が行われる。このため、前兆時出現通路８７７Ｗの分岐が示されることで、次のラウンドで実行される可能性のある演出が、遊技者にとって有利さの度合いが異なる結果をもたらす演出であると示唆することが可能になる。これにより、遊技者は、保留先読み発展型演出への発展を期待しつつ遊技を継続することが可能になる。

【１１８０】

前兆演出において、前兆時出現通路８７７Ｗは、追って実行される保留先読み発展型演出で出現する場合（バトル演出通路８７７：図５６（Ｂ）参照）とは異なる表示態様で表示される。例えば、図５５（Ｂ）に示すように、前兆時出現通路８７７Ｗは、保留先読み発展型演出で出現する場合よりも不鮮明で薄っすらと見える低い明度の表示形態（図５５（Ｂ）等において一点鎖線で示す）で表示される。このため、前兆演出が発生した場合に、次のラウンドにて保留先読み発展型演出に必ず発展すると遊技者に勘違いさせてしまうことを抑制可能となる。

【１１８１】

前兆演出において、次のラウンドで保留先読み発展型演出へ発展する期待度を示唆する表示が行われる。具体的には、可動表示装置４８０において、前兆時出現通路８７７Ｗは、図５５（Ｂ）に示すように、保留先読み発展型演出で出現する場合と同一幅である完全幅ＹＣｆ、完全幅ＹＣｆよりも狭い３段階の縮小幅（第１段階の縮小幅ＹＣｃ、第２段階の縮小幅ＹＣｄ、第３段階の縮小幅ＹＣｅ）のうちのいずれかの縮小幅で表示される。また、前兆時出現通路８７７Ｗの縮小幅が小さいほど、次のラウンドで保留先読み発展型演出へ発展する期待度が低く設定されている。このため、前兆時出現通路８７７Ｗの幅によって、保留先読み発展型演出へ発展する期待度を示唆することが可能になる。また、前兆時出現通路８７７Ｗは、主演出で登場する人物の正体が判明する前に出現するため、遊技者は、主演出で登場する人物が敵である期待度（保留先読み発展型演出へ発展する期待度）を推測することが可能になる。

【１１８２】

前兆演出が非発展ラウンドで実行される場合、例えば、図５５（Ｂ）に示すように、非発展ラウンドである第２ラウンドでは、前兆時出現通路８７７Ｗが、第１段階の縮小幅ＹＣｃ、第２段階の縮小幅ＹＣｄ又は第３段階の縮小幅ＹＣｅのいずれか（図中では第２段階の縮小幅ＹＣｄ）で表示される。一方、発展直前ラウンドで実行される場合には、３段階の縮小幅のいずれかで表示される場合（図５５（Ｅ）参照）に加えて、前兆時出現通路８７７Ｗが完全幅ＹＣｆで表示される場合がある（図５５（Ｅ）参照）。完全幅ＹＣｆで表示された場合、次のラウンドにて保留先読み発展型演出へ発展することが確定する設定としている。

【１１８３】

主演出で登場した正体不明の人物が敵でないと判明した場合、可動表示装置４８０において、前兆時出現通路８７７Ｗが消失する表示が行われる。例えば、８球目の大入賞に応じて正体不明の人物が登場していた場合、可動表示装置４８０において、前兆時出現通路８７７Ｗは、図５５（Ｃ）に示すように、１０球目の大入賞に応じて主人公キャラクタ８

６１が第３ラウンドの開始位置に進行した場合に、前兆時出現通路８７７Ｗを表示する明度が低下して、表示されなくなる。これにより、主演出で登場した正体不明の人物が敵であるか敵でないかを識別できない遊技者であっても、前兆時出現通路８７７Ｗが消失することで、今回の前兆演出によっては保留先読み発展型演出へ発展しないことを知ることが可能になる。

【１１８４】

一方、主演出で登場した正体不明の人物が敵であると判明した場合、前兆時出現通路８７７Ｗの表示は消えず、発展ラウンドの開始まで継続される。

【１１８５】

前兆演出は、ラウンド内で複数回実行可能としている。具体的には、非発展ラウンドであっても発展直前ラウンドであっても、前兆演出が２回まで実行可能に設定されている。例えば、図５５（Ｄ）に示すように、第５ラウンドにおいて、６球目の大入賞に応じて１回目の前兆演出が開始され、図５５（Ｅ）に示すように、８球目の大入賞に応じて２回目の前兆演出が実行される。前兆演出がラウンド内で２回実行される場合に、主演出において、８球目の大入賞に応じて、１回目の前兆演出で出現した人物の正体が判明すると共に、２回目の前兆演出として新たな人物が正体不明の状態で登場する。なお、前兆演出がラウンド内で最大で２回実行される構成であるが、この構成に限らず、３回以上実行される構成や、１回しか実行されない構成としてもよい。

【１１８６】

前兆演出がラウンド内で複数回実行される場合、当該ラウンドにおける７球目の大入賞に応じて、図５５（Ｄ）に示すように、可動表示装置４８０において、前兆時出現通路８７７Ｗが、３段階の縮小幅のうちのいずれかの縮小幅（図中では第３段階の縮小幅ＹＣｅ）で表示される。また、９球目の大入賞に応じて、図５５（Ｅ）に示すように、前兆時出現通路８７７Ｗが、完全幅又は３段階の縮小幅のうちのいずれかの幅（図中では完全幅ＹＣｆ）で表示される。

【１１８７】

また、前兆演出がラウンド内で複数回実行される場合、２回目の前兆演出において、前回の前兆演出の場合と同一幅、又は、それよりも１段階以上広い幅で表示される。これにより、次のラウンドで保留先読み発展型演出へ発展する期待度が上昇したように遊技者に見せることが可能になる。

【１１８８】

また、前兆演出がラウンド内で複数回実行される場合、可動表示装置４８０において、１回目の前兆演出で出現した前兆時出現通路８７７Ｗは、正体不明の人物が敵であると判明（８球目の大入賞）したとしても消失せず（ラウンド内で１回しか前兆演出が行われない場合は消失する）、第２回目の前兆演出は、１回目の前兆演出で出現した前兆時出現通路８７７Ｗが表示されている状態で開始される。これにより、次のラウンドで保留先読み発展型演出へ発展する期待度が高い表示に昇格する可能性を示唆することが可能になる。

【１１８９】

なお、前兆演出がラウンド内で複数回実行される場合に、先行（１回目）の前兆演出に引き続き連続して後続（２回目）の前兆演出が実行され、各前兆演出の実行期間は時間的に重複しない構成であるが、この構成に限らず、複数の前兆演出の実行期間が一部で重複する構成としてもよい。また、各前兆演出の実行期間が連続して実行される構成であるが、この構成に限らず、先行（１回目）の前兆演出と後続（２回目）の前兆演出とを時間的に離間させて実行する構成としてもよい。

【１１９０】

また、前兆演出は、第１ラウンドや第４ラウンドで実行される他の優先演出と重複して実行される構成であるが、この構成に限らず、優先ラウンドを避けて実行する構成や、優先ラウンドと重複する場合には実行しない構成としてもよい。

【１１９１】

また、前兆演出を繰り返す回数によって前兆時出現通路８７７Ｗの幅を変化可能とする

ことで、次のラウンドで保留先読み発展型演出へ発展する期待度の変化を示唆する構成であるが、この構成に限らず、１回の前兆演出において１以上の魔法玉を用い、一度に投げる魔法玉の個数が多い場合に幅の広い前兆時出現通路８７７Ｗを出現し易くする設定として、一度に投げる魔法玉の個数によって期待度の変化を示唆する構成としてもよい。

【１１９２】

また、前兆演出が遊技球の大入賞に応じて進行する構成について説明したが、この構成に限らず、前兆演出が実行されるラウンドの開始からの時間管理によって進行する構成としてもよい。この構成の場合、ラウンド内で前兆演出を１回だけ実行したとしても、ラウンドの開始から遅いタイミングで前兆演出が開始された場合に幅の広い前兆時出現通路８７７Ｗが出現し易い設定とすることで、前兆演出が開始されるタイミングによって前兆時出現通路８７７Ｗの幅を示唆することが可能になる。

【１１９３】

ここで、保留先読み発展型演出について、図５６を参照して説明する。図５６は、保留先読み発展型演出の推移を示す説明図である。図５６（Ａ）が、表示部４７９ａで主演出として実行される発展型演出の展開を示す説明図であり、図５６（Ｂ）が、主演出に付随して可動表示装置４８０で表示される進展情報を示す説明図であり、図５６（Ｃ）が、主演出に付随して右上表示領域４７９Ｕで表示される進展情報を示す説明図である。なお、図５６（Ａ）において表示部４７９ａ内に丸括弧付きで記載された文字（例えば、片側攻撃演出）は、説明の理解を容易とするための文言であり、表示部４７９ａに実際に表示されるものではない。

【１１９４】

保留先読み発展型演出において、特別遊技状態の終了後に実行される変動表示の演出として、プレミアム率アップ特典を獲得したか否かが遊技者に報知される。保留先読み発展型演出は、保留先読み発展型演出の開始を知らせる開始演出と、開始演出に引き続き実行され、主人公と敵とがバトルを行うバトル演出と、バトルの結果を示す結果演出と、バトル演出の結果に応じて実行される特典演出とで構成される。

【１１９５】

保留先読み発展型演出が開始されると、表示部４７９ａの主演出として、図５６（Ａ）に示すように、開始演出が実行される。開始演出において、保留先読み発展型演出にて獲得可能な特典が表示される。具体的には、「バトルミッション」や「敵を倒せ！」との文字情報に加えて、「勝利でプレミアム演出の出現率ＵＰ」との特典内容についての文字情報が表示される。

【１１９６】

開始演出の後に実行されるバトル演出は、片側攻撃演出や双方攻撃演出や復活攻撃演出の１又は複数の組合せで構成される。バトル演出は、最終的に、主人公が勝利する又は主人公が敗北する結果となる。バトル演出の推移（いずれの攻撃演出を経て最終結果となるか）は、抽選によって決定される。具体的には、攻撃演出の種類や組合せ等で識別され、バトル演出の推移を指定する多数のシナリオが設定され、この多数のシナリオから１つのシナリオが選択される。

【１１９７】

バトル演出の推移を指定するシナリオの抽選は、開始演出の開始時（保留先読み発展型演出の開始時）に実行される。なお、この抽選は、開始演出の開始時に実行する構成に限らず、それよりも早いタイミング（例えば、特別遊技状態の開始時）や、それよりも遅いタイミング（例えば、バトル演出の開始時）で実行する構成としてもよい。

【１１９８】

バトル演出で勝利結果となった場合に、結果演出として勝利結果を示す勝利演出が実行され、バトル演出で敗北結果となった場合に、結果演出として敗北結果を示す敗北演出が実行される。

【１１９９】

バトル演出の後に勝利演出が実行された場合に、バトル演出の勝利時に受ける特典を示

す演出（以下において、勝利時特典演出とも称す）が実行される。勝利時特典演出において、プレミアム演出が出現し易い状態となることを示す情報（図中における「プレミアム率ＵＰ」との文字：以下において出現率変化情報とも称す）と、後述する特典ポイントに関する情報が表示される。

【１２００】

一方、バトル演出の後に敗北演出が実行された場合には、バトル演出の敗北時に受ける特典を示す演出（以下において、敗北時特典演出とも称す）が実行される。敗北時特典演出において、出現率変化情報は表示されず、後述する特典ポイントに関する情報が表示される。

【１２０１】

バトル演出において、主人公又は敵の一方が攻撃する片側攻撃演出や、それらの双方が攻撃する双方攻撃演出が実行可能とされる。片側攻撃演出におけるバトルの結果として、主人公が勝利する場合と主人公が敗北する場合に加えて、勝敗がつかず継続する場合とが設定されている。一方、双方攻撃演出におけるバトルの結果としては、勝敗がつかない場合は設定されておらず、主人公が勝利する場合と敗北する場合とが設定されている。

【１２０２】

バトル演出の推移を指定するシナリオとして、図５６（Ａ）に実線の矢印で推移を示すように、開始演出に引き続き片側攻撃演出が実行される場合であって、片側攻撃演出のバトルで勝利結果となるシナリオと、そのバトルで敗北結果となるシナリオとが設定されている。また、開始演出に引き続き片側攻撃演出が実行されるものの片側攻撃演出によっては勝敗が決まらず、引き続き双方攻撃演出が実行される場合であって、双方攻撃演出におけるバトルで勝利結果となるシナリオと、そのバトルで敗北結果となるシナリオとが設定されている。また、片側攻撃演出が実行されず、開始演出に引き続き双方攻撃演出が実行される場合であって、双方攻撃演出におけるバトルで勝利結果となるシナリオと、そのバトルで敗北結果となるシナリオとが設定されている。

【１２０３】

また、バトル演出において、双方攻撃演出が実行された場合に、主人公が一旦敗北した後に復活して攻撃する復活攻撃演出が実行可能とされる。この復活攻撃演出が実行された場合には、主人公の勝利が確定する。具体的には、バトル演出の推移を指定するシナリオとして、図５６（Ａ）に一点鎖線で示すように、双方攻撃演出に引き続き復活攻撃演出が実行され、復活攻撃演出によって勝利結果となるシナリオが設定されている。

【１２０４】

また、バトル演出において、片側攻撃演出を複数回実行可能としている。具体的には、バトル演出において、図５６（Ａ）に二点鎖線の矢印で推移を示すように、片側攻撃演出が一度のみ繰り返して実行可能とされる。片側攻撃演出に引き続き、再度、片側攻撃演出が実行され、再度の片側攻撃演出を経て勝利結果となるシナリオと、再度の片側攻撃演出を経て敗北結果となるシナリオとが設定されている。

【１２０５】

再度の片側攻撃演出は、特別遊技状態の開始後であってバトル演出が開始される前までに、変動表示の保留回数が増加した場合に実行される。また、変動表示の保留回数が２以上増加したとしても、再度の片側攻撃演出は一度しか実行されない構成としている。なお、変動表示の保留回数が増加した場合に、増加数に依らず一度のみ片側攻撃演出を追加する構成としているが、この構成に限らず、変動表示の保留回数が増加するごとに繰り返し片側攻撃演出を追加する構成としてもよい。

【１２０６】

また、再度の片側攻撃演出は、保留先読み発展型演出が一度実行された後に、変動表示の保留が複数増加した場合に、追加で実行される保留先読み発展型演出においても実行される。また、追加で実行される保留先読み発展型演出においても、再度の片側攻撃演出は一度しか実行されない構成としている。なお、この構成に限らず、変動表示の保留回数が増加に応じて２回以上繰り返し片側攻撃演出を実行する構成としてもよい。

【１２０７】
片側攻撃演出や双方攻撃演出や復活攻撃演出の継続時間は、略同一に設定されている。保留先読み発展型演出の継続時間は、実行される攻撃演出の回数によって変化する。なお、片側攻撃演出や双方攻撃演出や復活攻撃演出の継続時間は、これに限らず、いずれかの攻撃演出で異ならせてもよいし、全ての攻撃演出で異ならせてもよい。
【１２０８】
バトル演出の推移を指定するシナリオは、バトル演出が継続する継続時間の観点から、いずれかの攻撃演出が２回実行されるパターン（以下において、標準継続パターンとも称す）と、いずれかの攻撃演出が１回しか実行されず標準継続パターンよりも継続時間が短いパターン（以下において、短継続パターンとも称す）と、いずれかの攻撃演出が３回実行され標準継続パターンよりも継続時間が長いパターン（以下において、長継続パターンとも称す）と、いずれかの攻撃演出が４回実行され長継続パターンよりも継続時間が長いバターン（以下において、最長継続パターンとも称す）とに分類できる。短継続パターンで実行される継続時間は、遊技球の発射間隔（０．６秒）にラウンド内の大入賞の規定数（１０）を乗じた時間にラウンド間のインターバル時間（０．５秒）を加えた時間（６．５秒：以下において、標準ラウンド継続時間とも称す）に設定されている。このため、短継続パターンが選択された場合、保留先読み発展型演出を概ね発展ラウンド内で実行することが可能になる。また、最長継続パターンで実行される継続時間は、短継続パターンの継続時間にエンディングが実行される時間（１５．０秒）を加えた時間（２１．５秒）よりも短い時間（２０．０秒）設定されている。このため、最長継続パターンが選択された保留先読み発展型演出が最終ラウンドで開始されたとしても、エンディングの終了前（特別遊技状態の終了前）に保留先読み発展型演出を終えることができ、エンディングの終了後に実行される変動表示の演出に対して、保留先読み発展型演出の結果に伴う特典（プレミアム演出の出現率が高まる特典）を反映することが可能になる。
【１２０９】
また、保留先読み発展型演出において、特典ポイントを獲得できる複数回の機会が設定されている。具体的には、バトル演出の結果に応じて特典ポイントが（勝利時には５０ポイント：継続毎に１０ポイント：敗北時には０ポイント）が獲得可能に設定されている。また、バトル演出中の片側攻撃演出（勝利時の追加ポイント：１～１０ポイント；継続時の追加ポイント：０～９ポイント；敗北時の追加ポイント：０～１ポイント）や双方攻撃演出（勝利時の追加ポイント：０～５ポイント；敗北時の追加ポイント：０～３ポイント）のいずれの攻撃演出においても特典ポイントが獲得可能に設定されている。このため、攻撃演出の実行回数が多いほど、特典ポイントを多く獲得することが可能になり、バトル演出の結果のみならず、バトル演出中の展開にも注目させることが可能になる。これにより、遊技者は、バトル演出の実行期間に亘って特典ポイントの獲得を期待しつつ遊技を行うことが可能になる。
【１２１０】
勝利時特典演出において、出現率変化情報（「プレミアム率ＵＰ」との文字）に加えて、バトル演出中に獲得した特典ポイントの総数を知らせる総ポイント情報（図中における「＋５７Ｐ」との文字情報）が表示される。一方、敗北時特典演出において、出現率変化情報は表示されず、総ポイント情報（図中における「＋２Ｐ」との文字情報）は表示される。
【１２１１】
バトル演出で主人公が勝利する場合に獲得可能な特典ポイントの下限値は、主人公が敗北する場合に獲得可能なポイントの上限値よりも高く設定されている。例えば、主人公が勝利する場合に獲得可能な特典ポイントの下限値は、双方攻撃演出が一度だけ実行されて、当該攻撃演出で主人公が敵よりも下位種別の攻撃技を繰り出すものの勝利する場合に獲得する５０ポイント（勝利ポイントのみ）である。また、主人公が敗北する場合に獲得可能なポイントの上限値は、片側攻撃演出において主人公が繰り出した秘技（＋５Ｐ）を敵が防御（＋４Ｐ）して継続（＋１０Ｐ）し、片側攻撃演出が繰り返され（＋１９Ｐ）た後

に、双方攻撃演出において主人公が敵よりも上位種別の攻撃技（＋３Ｐ）を繰り出すものの敗北する場合に獲得する４１ポイントである。

【１２１２】

保留先読み発展型演出で獲得した特典ポイントは、出現率が高められる対象となるプレミアム演出として、当該出現率が高められていない場合には出現しないプレミアム演出を含めるか否かの決定に用いられる。

【１２１３】

具体的には、プレミアム演出として、バトル演出の勝利結果によって出現率が高められる場合であっても、バトル演出の敗北結果によって出現率が高められない場合であっても出現可能なプレミアム演出と、出現率が高められる場合にのみ出現可能なプレミアム演出（以下において、特典専用プレミアム演出）が設定されている。また、バトル演出で獲得した特典ポイントが、敗北時の上限値（４１ポイント）よりも高い所定の値（例えば、７０ポイント：以下において、付加特典閾値とも称す）以上である場合に、特典専用プレミアム演出を含むプレミアム演出の出現率が高められる設定としている。一方、バトル演出で主人公が勝利したが、当該バトル演出で獲得した特典ポイントが付加特典閾値未満である場合に、特典専用プレミアム演出を含まないプレミアム演出の出現率が高められる設定としている。このため、特典専用プレミアム演出を見たいと希望する遊技者に対して、バトル演出に基づく結果の分岐のみならず、特典ポイントが付加される各分岐に注目させることが可能になる。

【１２１４】

なお、付加特典閾値ポイント以上の特典ポイントを獲得した場合（出現対象として特典専用プレミアム演出を含む場合）に、付加特典閾値ポイント未満の特典ポイントしか獲得できなかった場合（出現対象として特典専用プレミアム演出を含まない場合）よりも、出現率を高く設定する構成としてもよい。また、獲得した特典ポイントが付加特典閾値以上である場合に特典専用プレミアム演出を出現対象に含ませ、その値未満である場合には特典専用プレミアム演出を出現対象に含ませない構成としているが、この構成に限らず、獲得した特典ポイントが付加特典閾値以上であるかその値未満とで、出現対象は変化させないものの出現対象ごとの出現率を異ならせる構成としてもよい。例えば、プレミアム演出として第１種類のプレミアム演出（特別なキャラクタの出現に関するプレミアム演出）と第２種類のプレミアム演出（表示の実写映像化に関するプレミアム演出）を含む場合に、獲得した特典ポイントが付加特典閾値以上となる場合に第１種類のプレミアム演出の出現率は高めるが第２種類の出現率は高めず、付加特典閾値未満となる場合に第１種類の出現率は高めず第２種類の出現率を高める等、出現率を高める種類を変化させる構成としてもよい。また、複数種類のプレミアム演出に対する種類ごとの出現率の上昇率を変化させる構成としてもよい。

【１２１５】

また、付加特典閾値以上の特典ポイントを獲得した場合のプレミアム演出の出現率は、付加特典閾値ポイント以上の特典ポイントを獲得できなかった場合のプレミアム演出と同一であってもよいし、異ならせてもよい。また、付加特典閾値は、主人公が勝利する場合に獲得可能なポイントの下限値（５０ポイント）よりも高く、その上限値（９３ポイント）よりも低い値（７０ポイント）に設定されている。このため、特典専用プレミアム演出の希少価値を高めることが可能になり、遊技者に繰り返しの遊技機会を促すことが可能になる。

【１２１６】

なお、プレミアム演出の出現率を高める特典に対する付加特典を付与するか否かは、１回のバトル演出において獲得された特典ポイントに基づいて決定される構成であるが、この構成に限らず、１回の特別遊技状態において実行される全てのバトル演出で獲得した特典ポイントの総ポイントで決定される構成や、１回の特別遊技状態で獲得された特典ポイントを次回以降の特別遊技状態に持ち越し可能とし、複数回の特別遊技状態を跨いで獲得した特典ポイントの総ポイントで決定される構成としてもよい。

【１２１７】
バトル演出の推移を指定する多数のシナリオに含まれる各シナリオは、各種の攻撃演出の組合せやバトルの結果に加えて、攻撃演出内での攻撃者や攻撃技やダメージの組合せも識別可能とされている。このため、バトル演出で獲得可能な特典ポイントの総ポイント数は、実行タイミングで結果が決まる抽選によって選択されたシナリオに応じて決まる。
【１２１８】
なお、バトル演出のシナリオは、実行タイミングで結果が決まる抽選によって決定される構成に限らず、抽選時の遊技進行の状態によって特定のシナリオが選択され易くなる構成、例えば、変動表示の保留回数が多い場合にバトル演出で勝利結果となる演出や、変動表示の保留に大当りとなる保留が含まれている場合に、攻撃演出の実行回数が多いシナリオが選択され易くなる構成としてもよい。
【１２１９】
また、今回の特別遊技状態に移行するまでの遊技履歴によって特定のシナリオが選択され易くなる構成、例えば、前回の特別遊技状態から今回の特別遊技状態までに実行されてた変動表示の回数が多ければバトル演出で勝利結果となるシナリオが選択され易くなる構成や、通常遊技状態から確変遊技状態又は時短遊技状態へ移行する特別遊技状態から通常遊技状態に戻ることなく実行された特別遊技状態の回数が多ければ主人公が秘技で攻撃するシナリオが選択され易くなる構成としてもよい。
【１２２０】
保留先読み発展型演出に対する可動表示装置４８０における表示について説明する。保留先読み発展演出において、先行演出から複数種類の後続演出のいずれかへの分岐時期に近づいていることを遊技者が視認可能な表示が行われる。
【１２２１】
具体的には、保留先読み発展型演出を構成するバトル演出における主人公と敵とのバトルの勝敗が決するまでの演出（先行演出）から、バトル演出において主人公の勝利となった場合に実行される演出（後続演出の１つ）又は主人公の敗北となった場合に実行される演出（後続演出の１つ）への分岐の時期（勝敗が判明する時期）に近づく表示が、この演出の分岐に対応して分岐する通路を備えた図５６（Ｂ）に実線及び一点鎖線の拡張表示形態（奥行きのある表示形態）で示すバトル演出通路８７７に沿って、現時点を表す主人公キャラクタ８６１が進行する表示によって行われる。
【１２２２】
バトル演出通路８７７は、主演出にて開始演出が実行されている場合に主人公キャラクタ８６１が進行する開始演出通路８７７Ｐを備えている。主人公キャラクタ８６１は、保留先読み発展型演出の開始時において、開始演出通路８７７Ｐの左端（バトル演出通路８７７の左端）に位置する表示が行われる。また、バトル演出通路８７７は、開始演出通路８７７Ｐに連続して、主演出にて片側攻撃演出が実行されている場合に主人公キャラクタ８６１が進行する片側攻撃演出通路８７７Ｓを備えている。
【１２２３】
また、バトル演出通路８７７は、片側攻撃演出通路８７７Ｓの右端側に形成された幅が広い部分に連続して、片側攻撃演出におけるバトルの結果（勝利、継続、敗北）に対応して分岐する３つの通路を備えている。主人公キャラクタ８６１は、片側攻撃演出におけるバトルで勝敗が決さずバトルが継続する場合に、３つの通路のうち中央の通路（以下において、継続演出通路８７７Ｚとも称す）を進行し、当該バトルで勝利した場合には、継続演出通路８７７Ｚよりも奥側（上側）に位置する通路（以下において、勝利演出通路８７７Ｙとも称す）を進行し、当該バトルに敗北した場合には、継続演出通路８７７Ｚよりも手前側（下側）に位置する通路（以下において、敗北演出通路８７７Ｘとも称す）を進行する。
【１２２４】
また、バトル演出通路８７７は、継続演出通路８７７Ｚに連続し、主演出にて双方攻撃演出が実行されている場合に主人公キャラクタ８６１が進行する双方攻撃演出通路８７７

Ｔを備えている。
【１２２５】
　また、バトル演出通路８７７は、双方攻撃演出通路８７７Ｔに連続して、双方攻撃演出におけるバトルの結果（勝利、敗北）に対応して分岐する２つの通路を備えている。主人公キャラクタ８６１は、主演出にての双方攻撃演出でバトルに勝利して勝利演出が実行されている場合に、奥側に位置する勝利演出通路８７７Ｙを進行し、一方、バトルに敗北して敗北演出が実行されている場合に、手前側に位置する敗北演出通路８７７Ｘを進行する。
【１２２６】
　また、バトル演出通路８７７は、勝利演出通路８７７Ｙに連続して、主演出にて勝利時特典演出が実行されている場合に主人公キャラクタ８６１が進行する勝利時特典演出通路８７７Ｖと、敗北演出通路８７７Ｘに連続して、主演出にて敗北時特典演出が実行されている場合に主人公キャラクタ８６１が進行する敗北時特典演出通路８７７Ｄとを備えている。
【１２２７】
　また、バトル演出通路８７７は、双方攻撃演出通路８７７Ｔにおける２つに分岐する部分の奥側の通路に連続する箇所にも一点鎖線で示す勝利時特典演出通路８７７Ｖを備えている。また、バトル演出通路８７７は、双方攻撃演出通路８７７Ｔにおける２つに分岐する部分の手前側の通路に連続する箇所にも一点鎖線で示す敗北時特典演出通路８７７Ｄを備えている。
【１２２８】
　保留先読み発展型演出の開始時において、開始演出通路８７７Ｐと、バトル演出通路８７７のうち実線で示された部分（主に、片側攻撃演出通路８７７Ｓ）とが表示される。
【１２２９】
　バトル演出通路８７７は、発展直前ラウンドから表示されている前兆時出現通路８７７Ｗ（図５５（Ｅ）参照）よりも視認性が高い形態で表示される。具体的には、保留先読み発展型演出の開始時において、前兆時出現通路８７７Ｗよりも高い明度に変更されて表示される。また、発展直前ラウンドの終了時に前兆時出現通路８７７Ｗがいずれかの縮小幅で表示されていた場合には、保留先読み発展型演出の開始時において、完全幅ＹＣｆに拡大されて表示される。
【１２３０】
　保留先読み発展型演出が開始されると、主人公キャラクタ８６１がバトル演出通路８７７に沿って進行する表示が開始される。この表示において、主人公キャラクタ８６１の上下左右方向の位置が変化しない状態（上下方向は位置ＹＴ及び左右方向は位置ＸＴに固定）で進行可能通路８７０等を移動させることで、進行可能通路８７０に対する主人公キャラクタ８６１の位置を変化させる。これにより、遊技者は、主演出から可動表示装置４８０の表示に目を移した際に主人公キャラクタ８６１を見つけ易くなり、現時点を把握し易くなる。また、保留先読み発展型演出の開始時において、バトル演出通路８７７は一部（実線で示された部分）しか表示されないが、残りの部分（一点鎖線で示された部分）を主人公キャラクタ８６１の進行に応じて表示することが可能になる。
【１２３１】
　保留先読み発展型演出の実行中において、主人公キャラクタ８６１が歩行姿勢である場合には、バトル演出通路８７７を一定速度で左側に移動させることで、主人公キャラクタ８６１を一定速度でバトル演出通路８７７に対して右側に進行させる表示が行われる。
【１２３２】
　バトル演出通路８７７上には、第６ラウンド識別情報８６３ｆが設けられた位置から所定の時間（６．５秒：上述の標準ラウンド継続時間）に対応する間隔を隔てた位置に、第７ラウンド識別情報８６３ｇが設けられている。第７ラウンド識別情報８６３ｇは、第６ラウンド（他のラウンドも同様）において規定数の遊技球が大入賞するまでの時間は一定ではないため、第７ラウンドの開始位置の目安として表示されており、第７ラウンド識別

情報８６３ｇとしての旗の形状を正方形（図５５（Ｅ）参照）から菱形に代えて表示している。

【１２３３】

主演出における保留先読み発展型演出の先行演出から後続演出への分岐が、可動表示装置４８０において当該分岐前に表示される。具体的には、主演出にての片側攻撃演出におけるバトルの結果による分岐に対応して３つに分岐する片側攻撃演出通路８７７Ｓが、保留先読み発展型演出の開始時（片側攻撃演出の開始前）に表示される。このため、片側攻撃演出におけるバトル演出の結果が３種類あることを、片側攻撃演出の開始前に、遊技者に知らせることが可能になる。これにより、遊技者は、これから実行される主演出において、バトルの結果が３種類ある演出が実行されることを知ることができる。

【１２３４】

なお、先行演出から後続演出への分岐が、先行演出の開始時から表示される構成であるが、この構成に限らず、先行演出の途中から表示される構成、具体的には、片側攻撃演出の開始時（バトル演出の開始時から）や、片側攻撃演出の開始後であってバトルの結果が判明する前（バトル演出の途中から）までに、片側攻撃演出通路８７７Ｓにおける３つに分岐する部分が表示される構成としてもよい。また、先行演出から後続演出への分岐が先行演出の開始前から表示される構成としてもよい。

【１２３５】

また、先行演出の開始時（バトル演出の開始前）に、バトル演出通路８７７における一部の分岐が表示される構成、具体的には、片側攻撃演出通路８７７Ｓにおける３つに分岐する部分は表示されるが双方攻撃演出通路８７７Ｔにおける２つに分岐する部分は表示されない構成としているが、この構成に限らず、先行演出の開始時に、バトル演出通路８７７の全体を表示するなど、バトル演出通路８７７におけるすべての分岐が表示される構成としてもよい。

【１２３６】

保留先読み発展型演出に対する右上表示領域４７９Ｕにおける表示について説明する。右上表示領域４７９Ｕにおける表示は、保留先読み発展型演出の開始に応じて開始される。また、保留先読み発展型演出における演出の分岐について、後述するように、可動表示装置４８０における表示よりも詳しい表示が行われる。

【１２３７】

右上表示領域４７９Ｕにおいて、現時点を示す進行位置印８６７が保留先読み発展型演出の分岐に対応して分岐する経路を備えた図５６（Ｂ）に実線及び一点鎖線で示す進行可能経路８６９に沿って進行する表示が行われる。この進行位置印８６７が進行する表示において、主人公キャラクタ８６１の上下左右方向の位置が変化しない状態（上下方向は位置ＹＵ４及び左右方向は位置ＸＵ４に固定）で進行可能経路８６９を移動させることで、進行可能経路８６９に対する進行位置印８６７の位置を変化させる。

【１２３８】

進行可能経路８６９は、図５６（Ｃ）に実線で示す部分と一点鎖線で示す部分とで示す全体で構成され、保留先読み発展型演出の分岐形態を、保留先読み発展型演出における演出の分岐に対応して枝分かれする線分によって示している。保留先読み演出の開始時には、進行可能経路８６９のうち実線で示された部分が表示される。時間の経過に伴う進行可能通路８７０の移動（進行位置印８６７の進行）に応じて、一点鎖線で示された部分が順次表示される。

【１２３９】

保留先読み発展型演出の開始時に、進行可能経路８６９上の位置であって、主演出にてのバトル演出の開始時期に対応する位置を示す情報（図中の「バトル開始」との文字及びバトル開始位置を指し示す線分：以下においてバトル開始情報とも称す）が表示される。

【１２４０】

また、保留先読み発展型演出の開始時に、進行位置印８６７が、その下端をバトル開始情報が示す位置（上下方向は位置ＹＵ４：左右方向は位置ＸＵ４）に、点滅状態（図中で

は白抜きの丸印で表す）で表示される。進行位置印８６７の点滅表示は、開始演出が実行される期間に亘って継続される。進行位置印８６７は、点滅表示している間は進行せず、バトル演出が開始された場合に、進行位置印８６７が点灯表示に変化し、進行を開始する。

【１２４１】

右上表示領域４７９Ｕにおいても、主演出にての演出の分岐の時期に近づくことを遊技者が視認可能な表示が行われる。具体的には、バトル演出の実行中において、進行可能経路８６９を下方側へ移動させることで、進行位置印８６７を進行可能経路８６９に沿って進行させる表示が行われる。また、進行可能経路８６９上の各種の分岐点では、進行位置印８６７が、下方側へ進行しつつ左右方向へ進行する表示が行われる。これにより、遊技者は、進行可能経路８６９上での進行位置印８６７の上下方向の位置の変化によって、各種の分岐に近づいていることを知ることが可能になる。

【１２４２】

また、進行位置印８６７は、バトル演出の実行中において、下方側へ一定速度で進行する設定とされ、左右方向へは、下方側への進行の場合よりも高速（例えば、１０倍の速度）で行われる。進行位置印８６７の下方側への進行速度と、進行位置印８６７の位置から各種の分岐点までの上下方向の距離とによって、各種の分岐時期を知ることが可能になる。

【１２４３】

また、保留先読み発展型演出の演出の分岐に対応する経路の表示に加えて、分岐に対する分岐条件を示す情報が、分岐時期に到達する前に、遊技者が識別可能に表示される。具体的には、保留先読み発展型演出の開始時（片側攻撃演出の開始前）に、片側攻撃演出における分岐条件を示す情報として、片側攻撃演出におけるバトルの結果を示す情報（図中における「勝利」、「継続」及び「敗北」との文字）が表示される。これにより、遊技者は、片側攻撃演出におけるバトルの結果をすべて（３種類）知ることができる。また、遊技者は、主演出にて敵が攻撃する演出が実行されたとしても、この演出では勝敗が付かず、主人公が勝利する可能性が残されていることを知ることができ、期待感を維持しつつ主演出にての展開を見守ることができる。

【１２４４】

また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、保留先読み発展型演出の演出の分岐に対応する経路の表示に加えて、分岐先を示す情報を、分岐時期に到達する前に遊技者が識別可能に表示する。

【１２４５】

具体的には、保留先読み発展型演出の開始時（片側攻撃演出の開始前）に、片側攻撃演出からの分岐先を識別する情報として、バトル演出（片側攻撃演出）におけるバトルで主人公が勝利した場合の特典を示す情報（図中における「プレミアム率アップ」との囲み文字：以下において、勝利時特典情報８９８Ｖとも称す）と、当該バトルで主人公が敗北した場合の特典を示す情報（図中における「プレミアム率変化なし」との囲み文字：以下において、敗北時特典情報８９８Ｄとも称す）が表示される。また、当該バトルで勝敗が決さず継続する場合に実行される双方攻撃演出における攻撃者に関連する情報（図中における「双攻撃体勢」との囲み文字：以下において、双攻撃体勢情報８９７ｅとも称す）が表示される。このため、片側攻撃演出によって特典を得られる可能性や特典を得られない可能性があることを、主演出にての片側攻撃演出の開始前や片側攻撃演出中に、遊技者に知らせることが可能になる。また、片側攻撃演出によっては特典を得られないが、特典の付与が先送りされるだけで特典を得られる可能性が残されていることを遊技者に知らせることが可能になる。これにより、遊技者は、主演出にてのバトルで主人公が攻撃した場合に、主人公が勝利して特典が付与される場合と、勝敗が先送りされる場合とがあり、一方、敵が攻撃した場合に、主人公が敗北して特典が得られない場合と、勝敗が先送りされる場合とがあることを知ることが可能になり、主人公が攻撃することを期待しつつ主演出にてのバトルを見守ることが可能になる。また、遊技者は、敵が攻撃したとしても特典を得ら

れる可能性が残されているであろうと推測することが可能になる。
【１２４６】
双方攻撃演出におけるバトルに対する分岐条件や分岐先を示す情報は保留先読み発展型演出の開始時には表示されないが、図５７（Ｄ）を参照して後述するように、双方攻撃演出の開始時には表示される。双方攻撃演出におけるバトルに対する分岐条件や分岐先を示す情報としては、当該バトルの結果を示す情報（図中における「勝利」及び「敗北」との白抜き文字）や、当該バトルの結果に基づく特典を示す一点鎖線で示す勝利時特典情報８９８Ｖ及び敗北時特典情報８９８Ｄが表示される。
【１２４７】
なお、勝利時特典情報や敗北時特典情報として、特典内容を文字で表示する構成としているが、この構成に限らず、例えば、プレミアム演出の出現率が高まることが推測できる上向きの矢印等の図形やプレミアム演出の出現率が維持されることが推測できる水平の矢印等の図形で、それの特典情報の差異を識別できる情報を表示する構成としてもよい。
【１２４８】
また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、保留先読み発展型演出で最初に実行される演出の分岐に対応する全ての分岐先を、当該演出の分岐前に遊技者が識別可能に表示する。
【１２４９】
具体的には、保留先読み発展型演出の開始時（バトル演出の開始前）に、右上表示領域４７９Ｕにおいて、片側攻撃演出における攻撃者を識別する情報（以下において、攻撃者識別情報８９７ａとも称す）として、主人公が攻撃する場合に対応する主攻撃体勢情報（図中において「主攻撃体勢」との囲み文字）が表示される。また、攻撃者識別情報８９７ａとして、敵が攻撃する場合に対応する敵攻撃体勢情報（図中において「主攻撃体勢」との囲み文字）が表示される。更に、双方攻撃演出における攻撃者が主人公と敵との双方であることを示す情報（図中において「双攻撃体勢」との囲み文字：以下において双攻撃体勢情報８９７ｅとも称す）が表示される。また、進行可能経路８６９には、最初に進行位置印８６７が到達する分岐点（図中において最も上側に位置する分岐点：以下において、直近の分岐点とも称す）から左側に分岐し、主演出にて片側攻撃演出が実行されて主人公が攻撃する場合に進行位置印８６７が進行する経路と、最初の分岐点から右側に分岐し、主演出にて片側攻撃演出が実行されて敵が攻撃する場合に進行位置印８６７が進行する経路と、最初の分岐点から下方に分岐し、主演出にて双方攻撃演出が実行されて主人公と敵との双方が攻撃する場合に進行位置印８６７が進行する経路とを備えている。これにより、遊技者は、主演出にてのバトル演出において、主人公が攻撃する場合と、敵が攻撃する場合と、主人公と敵の双方が攻撃する場合との３種類の場合があることを知ることができる。
【１２５０】
また、進行可能経路８６９には、双攻撃体勢情報８９７ｅの付された箇所に到達する経路として、片側攻撃演出を経由する場合の経路（主攻撃体勢情報又は敵攻撃体勢情報の付された箇所に進行した後に双攻撃体勢情報８９７ｅの付された箇所に到達する経路）と、片側攻撃演出を経由しない場合（攻撃者識別情報８９７ａの付された経路に進行せず双攻撃体勢情報８９７ｅの付された通路に到達する経路）の経路を備えている。これにより、遊技者は、バトル演出において主人公と敵との攻防が複数回実行されることがあることも知ることが可能になる。
【１２５１】
また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、遊技者にとって好ましさに優劣（例えば、何らかの特典を得られるか否か、与えられる特典の数や種類の差）がある演出の分岐について、分岐に係る優劣を遊技者が識別可能に表示する。
【１２５２】
具体的には、バトル演出におけるバトルに主人公が勝利する期待度の高低を示す情報（図中における上端側に示された白抜きの右矢印と、その矢印内の文字：以下において、勝利期待度とも称す）が表示される。このため、進行位置印８６７が分岐点から分岐する複

数の経路のうち右側に位置する経路に進行するほど勝利期待度が高いことを遊技者に知らせることが可能になる。

【１２５３】

例えば、バトル演出における攻撃者の選択に関する演出の分岐において、主人公が単独で攻撃した場合に、この単独の攻撃によって勝利する割合が３０％、この単独の攻撃では勝敗が付かず双方の攻撃を経て勝利する割合が３５％（継続する割合７０％の半分）であって、それらを総合して主人公が勝利する結果となる割合は６５％に設定されている。また、敵が単独で攻撃した場合に、この単独の攻撃で主人公が勝利することはなく（８０％で継続）、この単独の攻撃では勝敗が付かず双方の攻撃を経て勝利する結果となる割合が４０％（継続する割合の半分）に設定されている。また、主人公と敵との双方が攻撃した場合に、主人公が勝利する結果となる割合が５０％に設定されている。このため、進行可能経路８６９における最も上側に位置する経路の分岐（直近の演出の分岐に対応）に対して、分岐点よりも右側に位置する経路が、主人公が単独で攻撃する場合であって勝利期待度が最も高い場合に対応する経路に割り当てられ、この右側の経路に主攻撃体勢情報が付されている。また、分岐点よりも左側に位置する経路が、敵が単独で攻撃する場合であって勝利期待度が最も低い場合に対応する経路に割り当てられ、左側の経路に敵攻撃体勢情報が付されている。また、分岐点の下側に位置する中央の経路が、主人公と敵との双方が攻撃する場合であって、勝利期待度が敵の攻撃の場合よりも高く主人公の攻撃の場合より低い場合に対応する経路に割り当てられ、この中央の経路に双攻撃体勢情報８９７ｅが付されている。これにより、バトル演出開始後の直近の演出の分岐である攻撃者の選択に関して、遊技者は、敵が単独で攻撃するよりも、敵と主人公との双方が攻撃することを期待し、更に、双方が攻撃するよりも主人公が単独で攻撃することを期待しつつ主演出における遊技者の選択（演出の分岐）を見守ることが可能になる。また、遊技者は、主演出における攻撃者が主人公であるか敵であるかを判別できなくても、進行位置印８６７が進行した経路によって勝利期待度の高い演出が展開されているか勝利期待度の低い演出が展開されているかを知ることが可能になり、進行中の演出の勝利期待度の高低を知った上で主演出におけるその後の展開を見守ることが可能になる。

【１２５４】

なお、保留先読み発展型演出において、主人公が敵と闘う演出において攻防の種類を変化させる演出を実行する構成であるが、この構成に限らず、得意さの異なる複数種類の課題から選択された課題に挑む演出、具体的には、強さの異なる複数種類の敵（勝利期待度が異なる）のいずれかと闘う演出や、幅の異なる複数の亀裂（飛び越えの達成の期待度が異なる）のいずれかが出現して亀裂の飛び越えに挑戦する演出等を実行する構成としてもよい。

【１２５５】

また、右上表示領域４７９Ｕにおいて、保留先読み発展型演出における結果（最終の演出の分岐）に至るまでの演出の分岐（途中の演出の分岐）を遊技者が推測可能に表示する。進行可能経路８６９には、主演出にての片側攻撃演出や双方攻撃演出の結果を示す演出の分岐に対応して分岐する経路に加えて、片側攻撃演出内や双方攻撃演出内での演出の分岐に対応して分岐する経路も備えている。片側攻撃演出や双方攻撃演出は、攻撃構え演出、攻撃演出、ダメージ演出及び結果演出が順次実行される構成とされ、進行可能経路８６９には、各演出内における演出の分岐に対応して分岐する経路が示され、また、分岐する各経路に分岐先を識別可能な情報が付される。

【１２５６】

具体的には、片側攻撃演出に関して、攻撃構え演出における攻撃者の種類による分岐や、攻撃演出において繰り出される攻撃技の種類による分岐や、ダメージ演出におけるダメージの受け方の種類による分岐が、主演出にての実行順序に下方側（進行位置印８６７の進行方向側）に並べて示される。また、攻撃者の種類による分岐に対して、攻撃者を識別可能な攻撃者識別情報８９７ａ（図中における「主攻撃体勢」、「敵攻撃体勢」、「双方攻撃体勢」との囲み文字）が付される。また、攻撃技の種類による分岐に対して、攻撃技

を識別可能な技識別情報８９７ｂ（図中における「弱技」、「強技」、「秘技」との囲み文字）が付される。また、ダメージの受け方の種類による分岐に対して、ダメージの種類を識別可能なダメージ識別情報８９７ｃ（図中における「直撃」、「防御」、「回避」との囲み文字）が付される。

【１２５７】

攻撃演出等の各種の演出における分岐に対して、分岐先ごとに勝利期待度に差が設けられており、攻撃者識別情報８９７ａ等の各種の分岐先を識別可能な情報は、勝利期待度情報が示す期待度順（右側ほど高勝利期待度）に左右方向に並べて表示される。具体的には、主人公が攻撃する攻撃演出（進行位置印最初の分岐点で右側の経路に進行した場合）における各種の攻撃技には、勝利期待度に差が設けられており、技識別情報８９７ｂとしての弱技（低勝利期待度）や強技（中勝利期待度）や秘技（高勝利期待度）との囲み文字が、勝利期待度が高い順に右から左に並べて表示される。また、敵人公が攻撃する攻撃演出に対しては、技識別情報８９７ｂとしての敵が繰り出す弱技と強技と秘技と主人公が繰り出す場合とは逆順の勝利期待度が設定されており、弱技や強技や秘技との囲み文字が、主人公が攻撃する場合とは逆順に並べて表示される。

【１２５８】

ダメージ演出等の片側攻撃演出や双方攻撃演出を構成する他の演出における各経路の分岐についても同様に、勝利期待度情報が示す期待度順に左右方向に並べて表示される。これにより、攻撃者の種類についての経路の分岐に関して説明したのと同様に、勝利期待度の高い分岐先が選択されることを期待しつつ主演出における演出の分岐を見守ることが可能になる。また、遊技者は、主演出にて実行されている演出の勝利期待度の高低を知ることができ、勝利期待度を知った上で主演出におけるその後の展開を見守ることが可能になる。

【１２５９】

上下方向に並んで表示される経路の分岐と、攻撃者識別情報８９７ａや技識別情報８９７ｂなどの分岐先を識別可能な情報によって、遊技者は、片側攻撃演出や双方攻撃演出の開始時又はその前に、それらの攻撃演出の展開、主人公キャラクタ又や敵キャラクタが攻撃する場合があり、攻撃者が攻撃を繰り出し、一方がダメージを受け、被ダメージ者が耐える又は耐え切れない表示が進行して、最終的に主人公キャラクタが勝利したり敗北したりする場合があると推測することが可能になる。

【１２６０】

また、双方攻撃演出に関して、攻撃技の組合せの種類による分岐や、被ダメージ者の種類による分岐に対応する経路の分岐が、主演出にての実行順序に即して下方側に並べられて表示される。また、攻撃技の組合せの種類による分岐に対して、攻撃技の組合せを識別可能な技組合せ識別情報８９７ｆ（図中における「主＜敵」、「主＝敵」、「主敵秘技」、「主＞敵」との囲み文字）が付される。ここで、「主＜敵」が主人公の攻撃技が敵の攻撃技よりも弱い組合せを、「主＝敵」が主人公の攻撃技と敵の攻撃技とが対等（双方が秘技である場合を除く）である組合せを、「主敵秘技」が主人公の攻撃技と敵の攻撃技との双方が秘技である組合せを、「主＞敵」が主人公の攻撃技が敵の攻撃技よりも強い組合せに対応している。

【１２６１】

保留先読み発展型演出において、主人公キャラクタ８６１が異なる姿勢をとる場合があり、異なる姿勢をとる場合に、主演出にての展開が異なると共に、主演出にての結果に対応する演出の分岐までの時間（継続時間）が異なる演出が実行される。

【１２６２】

具体的には、バトル演出において、主人公キャラクタ８６１が、図５７（Ｃ）に示す腕を下げた歩行姿勢（以下において、通常の歩行姿勢とも称す）で進行する場合と、腕を下げた歩行姿勢の場合よりも腕を高く上げた図５７（Ａ）に示す歩行姿勢（以下において、中段構えの歩行姿勢とも称す）で進行する場合と、中段構えの歩行姿勢の場合よりも腕を高く上げた図５７（Ｂ）に示す歩行姿勢（以下において、上段構えの歩行姿勢とも称す）

で進行する場合が設定されている。また、通常の歩行姿勢をとる場合には、バトル演出として双方攻撃演出が一度だけ実行され、上段構えの歩行姿勢で進行する場合には、バトル演出として片側攻撃演出と双方攻撃演出とが必ず実行される設定としている。

【１２６３】

ここで、バトル演出における主人公キャラクタ８６１の歩行姿勢と、バトル演出の展開及び継続時間との相関について、図５７を参照して説明する。図５７は、保留先読み発展型演出の継続時間に応じて変化する進展情報を示す説明図である。図５７（Ａ）が、主人公キャラクタ８６１が中段構えの歩行姿勢をとる場合を示し、図５７（Ｂ）が、上段構えの歩行姿勢をとる場合を示し、図５７（Ｃ）が、通常の歩行姿勢をとる場合を示している。

【１２６４】

バトル演出に対して、上述のように、演出の結果が判明するまでに実行される攻撃演出の種類や実行回数が異なる複数種類のシナリオに従って実行される演出が設定されている。その複数種類のシナリオには、双方攻撃演出が一度だけ実行され、演出の結果に対応する演出の分岐までの継続時間が最も短いシナリオ（以下において、短期確定シナリオとも称す）が含まれている。また、その多数のシナリオには、片側攻撃演出と双方攻撃演出の双方が少なくとも一度は実行され、当該継続時間が最短シナリオよりも長いシナリオ（以下において、長期確定シナリオとも称す）が含まれている。長期確定シナリオには、詳細には、片側攻撃演出と双方攻撃演出の双方が一度だけ実行されるシナリオや、片側攻撃演出が二度かつ双方攻撃演出が一度実行されるシナリオや、更に、復活攻撃演出が実行されるシナリオが属している。

【１２６５】

バトル演出のシナリオとして短期確定シナリオ及び長期確定シナリオ以外のシナリオが選択された場合、図５７（Ａ）に示すように、主人公キャラクタ８６１が片側攻撃演出通路８７７Ｓに進入すると、主人公キャラクタ８６１の姿勢が、開始演出通路８７７Ｐを進行する場合と同じ通常の歩行姿勢（図５６（Ｂ）参照）から、図５７（Ａ）に示すように、中段構えの歩行姿勢に変化する表示が行われる。主人公キャラクタ８６１の姿勢は、中段構えの歩行姿勢に変化した場合、主人公キャラクタ８６１が勝利時特典演出通路８７７Ｖ又は敗北時特典演出通路８７７Ｄに進入するまで継続され、その後、通常の歩行姿勢に戻る。

【１２６６】

バトル演出のシナリオとして長期確定シナリオが選択された場合の一部において、主人公キャラクタ８６１が片側攻撃演出通路８７７Ｓに進入すると、主人公キャラクタ８６１の姿勢が、通常の歩行姿勢から、図５７（Ｃ）に示すように、上段構えの歩行姿勢に変化する表示が行われる。上段構えの歩行姿勢への変化は、長期確定シナリオを経てバトルに勝利する場合の一部（３０％）と、長期確定シナリオを経てバトルに敗北する場合の一部（例えば、１％）とで発生するように設定されている。一方、上段構えの歩行姿勢へと変化させない場合には、中段構えの歩行姿勢に変化させる表示が行われる。主人公キャラクタ８６１の姿勢は、片側攻撃演出通路８７７Ｓに進入した際に変化した場合、主人公キャラクタ８６１が勝利時特典演出通路８７７Ｖ又は敗北時特典演出通路８７７Ｄに進入するまで継続され、その後、通常の歩行姿勢に戻る。

【１２６７】

また、主人公キャラクタ８６１の歩行姿勢を異ならせることで主人公キャラクタ８６１の表示形態を変化させる構成であるが、この構成に限らず、主人公キャラクタの体形（例えば、痩せ型の体形と筋肉質の体形）を異ならせたり、動作（例えば、腕を動かさない動作とシャドウボクシングをする動作）を異ならせたり、携帯物（例えば、ナイフ所持と拳銃所持）を異ならせたり、色変化や大きさを変化させる構成としてもよい。主人公キャラクタ８６１の表示形態は、バトル演出で腕の高さを高くすることで、戦闘意欲が高くバトルに勝利し易いのではないかと遊技者に思わせることを可能にした場合のように、好適な結果になる可能性を遊技者に推測させ易い形態に変化させることが好ましい。

【１２６８】
　また、保留先読み発展型演出において、主人公キャラクタが敵キャラクタと闘う演出において攻防の種類や回数を変化させることで展開や継続時間の異なる演出を実行し、主人公キャラクタ８６１の歩行姿勢が異なる場合に展開や継続時間の異なる演出を実行する構成であるが、この構成に限らず、主人公キャラクタが挑む課題を変化させると共に課題を解決するために与えられた時間を変化させることで展開や継続時間の異なる演出を実行し、課題に合わせて主人公キャラクタの表示形態を異ならせる構成としてもよい。例えば、川を飛び超える演出と、川を飛び越える演出よりも長い時間をかけて勝敗が決まる競馬演出と、競馬演出よりも長い時間をかけて崖を登りに挑む崖登り演出を実行する構成とし、主人公キャラクタ８６１が、川を飛び越える演出の場合にロープを所持し、競馬演出の場合に鞭を所持し、崖のぼり演出の場合にピッケルを所持する等の構成としてもよい。
【１２６９】
　主人公キャラクタ８６１の姿勢が上段構えの歩行姿勢に変化した場合、片側攻撃演出にて主人公キャラクタの勝利が決まることも敗北が決まることもないため、図５７（Ｃ）に示すように、進行可能通路８７０においてバトルの勝利時や敗北時に主人公キャラクタ８６１が進行する一点鎖線で示す部分が、バトルの継続に対応する部分よりも明度が低く視認性の低い形態で表示される。このため、一回の攻撃演出でバトルの勝敗が決することはなく、最短の継続時間で終わることがないことを示唆できる。これにより、遊技者は、好適な結果を得易い長期間続く展開が選択された可能性が高いと推測することが可能になる。
【１２７０】
　また、主人公キャラクタ８６１の姿勢が上段構えの歩行姿勢に変化した場合、図５７（Ｄ）に示すように、右上表示領域４７９Ｕにおいて、進行可能経路８６９における主人公キャラクタ８６１が進行する可能性のない一点鎖線で示す部分や、一点鎖線や白抜き文字で示された情報が、バトルが継続した場合に対応する部分よりも視認性の低い形態で表示される。また、バトル演出の開始直後に双方攻撃演出が実行されることもないため、図５７（Ｄ）に示すように、進行可能通路８７０において双方攻撃演出の選択時に主人公キャラクタ８６１が進行する一点鎖線で示す分岐先の経路（分岐点から双方攻撃体勢情報を結び経路）が、他の分岐先の経路よりも明度が低く視認性の低い形態で表示される。右上表示領域４７９Ｕにおける表示変化によっても、可動表示装置４８０における表示変化の場合と同様に、遊技者は、好適な結果を得易い長期間続く展開が選択された可能性が高いと推測することが可能になる。
【１２７１】
　また、保留先読み発展型演出のシナリオとして短期確定シナリオが選択された場合の一部において、主人公キャラクタ８６１が片側攻撃演出通路８７７Ｓに進入したとしても歩行姿勢が変化せず、腕を下げた歩行姿勢を維持する表示が行われる。主人公キャラクタ８６１の歩行姿勢の非変化は、短期確定シナリオを経てバトルに勝利する場合の一部（２０％）と、短期確定シナリオを経てバトルに敗北する場合の一部（例えば、３０％）とで発生するように設定されている。歩行姿勢が維持される場合以外は、中段構えの歩行姿勢に変化させる表示が行われる。
【１２７２】
　主人公キャラクタ８６１の姿勢が変化しない場合、片側攻撃演出が実行されることはないため、図５７（Ｅ）に示すように、主人公キャラクタ８６１が片側攻撃演出通路８７７Ｓの左端から双方攻撃演出通路８７７Ｔの左端までジャンプして移動する表示が行われる。この表示は、残念なパターンとして利用される。これにより、遊技者は、バトル演出の実行時間が短縮され、好適な結果を得難い展開が選択された可能性が高いと推測することが可能になる。
【１２７３】
　また、主人公キャラクタ８６１の姿勢が変化しない場合、双方攻撃演出が実行されるため、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５７（Ｆ）に示すように、進行位置印８６７が、

双攻撃体勢情報が付された位置の近傍まで移動する。

【１２７４】

また、主人公キャラクタ８６１の姿勢が変化しない場合、復活攻撃演出が実行されることはないため、右上表示領域４７９Ｕにおいて、図５７（Ｆ）に示すように、進行可能経路８６９において一点鎖線で示す通路部分や、一点鎖線や白抜き文字で示された情報が視認性の低い形態で表示される。

【１２７５】

保留先読み発展型演出において、保留先読み発展型演出を構成する一部の演出が繰り返し実行されて演出の継続時間が延長される場合が設定されている。具体的には、特別遊技状態の開始後であって保留先読み発展型演出が開始される前に変動表示の保留を獲得した場合に、片側攻撃演出が一度だけ繰り返される設定としている。また、特別遊技状態において追加で保留先読み発展型演出が実行される場合において、特別遊技状態の開始後であって先の保留先読み発展型演出の開始後に変動表示の保留を複数獲得した場合に、片側攻撃演出が一度だけ繰り返される設定としている。

【１２７６】

以下において、保留先読み発展型演出の継続時間が変動表示の保留回数の増加に基づいて延長される場合の構成について、図５８を参照して説明する。図５８は、保留先読み発展型演出の継続時間（片側攻撃演出の継続時間）の延長に伴う進展情報の変化を示す説明図である。なお、図５８（Ａ）において、表示部４７９ａの内側に位置する文字は、表示部４７９ａに表示される演出の内容を説明するための記載であり、表示部４７９ａに表示されるものではない。

【１２７７】

片側攻撃演出において、図５８（Ａ）に示すように、表示部４７９ａにおける主演出として、攻撃構え演出と攻撃演出とダメージ演出と結果演出とが順次に実行される。詳細には、以下の表示が行われる。

【１２７８】

攻撃構え演出において、主人公と敵とが左右に向き合って対峙している状態で主人公を中央側に寄せる表示と敵を中央に寄せる表示とが交互に行われた後に、主人公又は敵が表示部４７９ａの中央側でクローズアップされて表示される。

【１２７９】

攻撃構え演出の後に実行される攻撃演出において、主人公（又は敵）が、攻撃を開始する行動（図中における攻撃開始行動）をとった後に、攻撃技を繰り出す。攻撃技の種類が識別できない行動を経て、秘技、強技又は弱技による攻撃が表示されることで、攻撃演出の途中で攻撃技が判明する。

【１２８０】

右上表示領域４７９Ｕ（図５６（Ｃ）参照）に示される進行可能経路８６９において、攻撃技が判明するタイミングに対応する位置に分岐点が設けられており、攻撃技が判明するタイミングでｖが分岐点に到達する。これにより、遊技者は、攻撃行動は開始されたが攻撃技が判明していない状況において、右上表示領域４７９Ｕにおける表示によって、繰り出される可能性のある攻撃技の種類を知ることが可能になる。また、遊技者は、何らかの攻撃技が繰り出された状況において、右上表示領域４７９Ｕにおける表示によって、繰り出された攻撃技の種類を知ることが可能になる。なお、攻撃構え演出において攻撃者の種類が判明する場合やダメージ演出においてダメージの種類が判明する場合についても、攻撃演出において攻撃技の種類が判明する場合と同様の表示が右上表示領域４７９Ｕで行われる。

【１２８１】

攻撃演出の後に実行されるダメージ演出において、敵（又は主人公）が、防御を開始する行動（図中における防御開始行動）を開始した後に、主人公（又は敵）の攻撃を防御しきれずに直撃でダメージを受けたり、防御越しにダメージを受けたり、攻撃を回避できダメージを受けなかったりする。また、敵（又は主人公）がダメージを受けた場合には、敵

（又は主人公）が跪き、敵（又は主人公）がダメージを受けなかった場合には、仁王立ちする。

【１２８２】

片側攻撃演出におけるバトルの結果を示す結果演出として、攻撃者が主人公であった場合（図中における主人公攻撃時の結果演出）、跪いている敵が倒れて、主人公が勝利する演出（以下において、勝利演出とも称す）、又は、跪いている敵が立ち上がり、勝敗が付かずバトルが継続する演出（以下において、継続演出とも称す）が実行される。

【１２８３】

一方、片側攻撃演出におけるバトルの結果を示す結果演出として、敵が攻撃した場合（図中における敵攻撃時の結果演出）、跪いている主人公が倒れ、主人公が敗北する演出（以下において、敗北演出とも称す）又は、跪いている主人公が立ち上がるか主人公が仁王立ちする継続演出が実行される。

【１２８４】

また、敵が攻撃した場合の結果演出において、跪いている主人公が倒れそうになったところで味方が登場して立ち上がらせる表示（以下において、特殊継続表示とも称す）の継続演出が行われる場合がある。

【１２８５】

継続演出にて特殊継続表示とは異なる通常の継続表示が実行された場合、双方攻撃演出が引き続き実行され、特殊継続表示が実行された場合には、片側攻撃演出が再度実行される。

【１２８６】

結果演出において通常の継続表示が実行される場合に、可動表示装置４８０において、図５８（Ｂ）に示すように、可動表示装置４８０の表示域の右端から鳥キャラクタ８６６が出現し、主人公キャラクタの頭上を通り過ぎる表示が一定の割合（例えば、１０％）で行われる。

【１２８７】

一方、特殊継続演出が実行される場合、図５８（Ｃ）に示すように、表示域の右端から鳥キャラクタ８６６が出現し、鳥キャラクタ８６６が主人公キャラクタ８６１に近づくように高度を下げて主人公キャラクタ８６１を掴んで、片側攻撃演出通路８７７Ｓを逆行させて、その左端（片側攻撃演出の開始位置）まで連れ戻す表示が必ず行われる。この連れ戻す表示において、主人公キャラクタ８６１の上下左右方向の位置を移動させずに、進行可能通路８７０を右側に移動させることで、進行可能通路８７０に対する主人公キャラクタ８６１の位置を変化させる。

【１２８８】

鳥キャラクタ８６６は、主演出にて跪く主人公が表示された後であって、結果演出が開始される前に出現し、結果の判明するタイミングで高度を下げる。これにより、遊技者は、鳥キャラクタ８６６が出現することで、主演出に味方が登場することを期待して主演出にての展開を見守ることができる。

【１２８９】

鳥キャラクタ８６６は、結果演出の開始直後に、主人公キャラクタ８６１を片側攻撃演出通路８７７Ｓの左端に連れ戻す。これにより、遊技者は、結果演出の終了前に片側攻撃演出が再度実行されることを知ることができる。また、主演出としては、実行されてきた片側攻撃演出の表示が高速で巻き戻されて、主人公と敵とが対峙して表示される。

【１２９０】

保留先読み発展型演出において、保留先読み発展型演出を構成する一部の演出が追加で実行されて演出時間が延長される場合が設定されている。具体的には、バトル演出において双方攻撃演出における主人公の敗北後に復活攻撃演出が実行されて、バトル演出における最終的なバトルの勝敗が決まる場合が設定されている。

【１２９１】

以下において、復活攻撃演出が実行されることでバトル演出の継続時間が延長される場

合について、図５９を参照して説明する。図５９は、保留先読み発展型演出の継続時間（バトル演出の継続時間）の延長に伴う進展情報の変化を示す説明図である。なお、図５９（Ａ）において、表示部４７９ａの内側に位置する文字は、表示部４７９ａに表示される演出の内容を説明するための記載であり、表示部４７９ａに表示されるものではない。

【１２９２】

双方攻撃演出において、図５９（Ａ）に示すように、表示部４７９ａで実行される主演出として、攻撃構え演出と攻撃演出とダメージ演出と結果演出とが順次に実行される。詳細には以下の表示が行われる。

【１２９３】

双方攻撃演出の攻撃構え演出において、主人公と敵とが左右に向き合って対峙している状態で主人公を中央側に寄せる表示と敵を中央に寄せる表示とが交互に行われた後に、両者がクローズアップされる。

【１２９４】

攻撃構え演出の後に実行される攻撃演出において、両者が攻撃を開始する行動をとった後に、両者が秘技、強技及び弱技のいずれかの攻撃技を繰り出すことで、攻撃技の組合せが判明する。片側攻撃演出では攻撃者の攻撃技の種類によって勝利期待度を異ならせるのに対して、双方攻撃演出においては、両者の攻撃技の組合せによって勝利期待度を異ならせる設定としている。

【１２９５】

攻撃演出の後に実行されるダメージ演出において、敵又は主人公がクローズアップされることでダメージを受けるが判明し、敵又は主人公の一方がダメージを受ける。

【１２９６】

結果演出において、敵が倒れる表示（勝利表示）、又は、主人公が倒れる表示（敗北表示）が行われる。敵が倒れた場合には、勝利時特典演出が実行される。主人公が倒れた場合には、通常、敗北時特典演出が実行されるが、一定の割合（例えば、２０％）で敗北時特典演出が実行されずに復活攻撃演出が実行される場合が設定されている。復活攻撃演出が実行された場合には、主人公が必ず勝利し、勝利時特典演出が実行される。

【１２９７】

復活攻撃演出において、主人公が倒れた後に味方が登場して復活する復活演出と、主人公が秘技で攻撃する攻撃演出と、敵がダメージを受けるダメージ演出と、敵が倒れて主人公が勝利する結果となる結果演出とが実行される。

【１２９８】

主人公が倒れた場合に、可動表示装置４８０において、図５８（Ｃ）に示すように、双方攻撃演出通路８７７Ｔと、勝利時特典演出通路８７７Ｖや敗北時特典演出通路８７７Ｄとの間が広がり、敗北時に進行する手前側の通路の右端から勝利時特典演出通路８７７Ｖの左端に繋がる通路（以下において、復活攻撃演出通路８７７Ｒとも称す）が出現する表示が行われる。復活攻撃演出中において、主人公キャラクタ８６１は、出現した復活攻撃演出通路８７７Ｒを進行する。

【１２９９】

復活攻撃演出通路８７７Ｒは、双方攻撃演出におけるバトルの結果が判明した後に出現する。これにより、遊技者は、主人公が倒れてがっかりしているところで勝利時特典演出通路８７７Ｖに繋がる復活攻撃演出通路８７７Ｒが出現することで、逆転勝利となることを知り、安心して主演出を見守ることができる。

【１３００】

ここで、保留先読み発展型演出が開始されるラウンドの選択方法について、図６０を参照して説明する。図６０は、保留先読み発展型演出が開始されるラウンドの選択方法を示す表である。図６０（Ａ）が、特別遊技状態の継続ラウンドが５ラウンド以上８ラウンド以下の場合を示し、図６０（Ｂ）が、特別遊技状態の継続ラウンドが９ラウンド以上１５ラウンド以下の場合を示している。

【１３０１】

保留先読み発展型演出が実行される発展ラウンドは抽選によって決定される。発展ラウンドの抽選は、実行中の特別遊技状態が５ラウンド以上１５ラウンド以下で継続する特別遊技状態の場合に実行される。一方、４ラウンド（最小ラウンド）で継続する特別遊技状態である場合には、発展ラウンドの抽選は実行されず、発展ラウンドが第３ラウンドに設定される。

【１３０２】

発展ラウンドの抽選において、発展ラウンドは、実行中の特別遊技状態の継続ラウンド数と、変動表示の保留状態とによって決定される。具体的には、５ラウンド以上８ラウンド以下で継続する特別遊技状態の場合には、図６０（Ａ）に示す配分で、また、９ラウンド以上１５ラウンド以下で継続する特別遊技状態の場合には、図６０（Ｂ）に示す配分で決定される。発展ラウンドの抽選は、配分比率を決定するデータを参照して副制御基板９４０に記憶された抽選プログラムによって実行される。

【１３０３】

例えば、５ラウンド以上８ラウンド以下で継続する特別遊技状態において、図６０（Ａ）に示すように、発展ラウンドは、特別遊技状態の開始時における変動表示の保留（以下において、開始時保留とも称す）に確変大当りとなる変動表示の保留（以下において、「確変保留」とも称す）が含まれる場合（図中における「確変保留あり」との項目）には、第２ラウンド（図中における「Ｒ２」）又は第３ラウンド（図中における「Ｒ３」）に２０％の割合で、第５ラウンド（図中における「Ｒ５」）から最終ラウンドである８ラウンド（図中における「Ｒ８」）までのいずれかのラウンドに８０％の割合で決定される。また、第２ラウンド又は第３ラウンドが選択された場合に、第２ラウンドと第３ラウンドとは等比率（各１０％）で配分される。また、第５ラウンドから最終ラウンドまでが選択された場合、第５ラウンドから最終ラウンドまでの各ラウンドも等比率（５ラウンド継続の場合には８０％、６ラウンド継続の場合には各４０％、８ラウンド継続の場合には、各２０％）で配分される。

【１３０４】

また、例えば、９ラウンド以上１５ラウンド以下で継続する特別遊技状態において、図６０（Ｂ）に示すように、発展ラウンドは、開始時保留に確変保留が含まれず時短大当りとなる変動表示の保留（以下において、時短保留とも称す）が含まれる場合（図中における「時短保留あり」との項目）には、第２ラウンド又は第３ラウンドに５０％の割合で、第５ラウンドから第８ラウンドまでのいずれかのラウンドに３０％の割合で、第９ラウンド（図中における「Ｒ９」）から最終ラウンドである第１５ラウンド（図中における「Ｒ１５」）までのいずれかのラウンドに２０％の割合で決定される。また、第２ラウンド又は第３ラウンドが選択された場合の各ラウンドは等比率（各５％）で、第５ラウンドから第８ラウンドが選択された場合の各ラウンドは等比率（各５％）で配分される。また、第９ラウンドから最終ラウンドまでが選択された場合、第５ラウンドから最終ラウンドまでの各ラウンドも等比率（９ラウンド継続の場合には２０％、６ラウンド継続の場合には各４０％、８ラウンド継続の場合には、各２０％）で配分される。また、開始時保留に確変保留も時短保留も含まれていない場合（図中における「ハズレ保留のみ」との項目）には、第９ラウンドから最終ラウンドまでのラウンドが選択されることはなく、発展ラウンドとして、第２ラウンド、第３ラウンド又は第５ラウンドから第８ラウンドのいずれかのラウンドが選択される。

【１３０５】

発展ラウンドの抽選において、開始時保留に時短保留を含む場合、それらを含まない場合に比べて遅いラウンドが選択され易く、また、開始時保留に確変保留を含む場合、確変保留は含まないものの時短保留を含む場合や確変保留及び時短保留を含まない場合に比べて遅いラウンドが選択され易く設定されている。このため、保留先読み発展型演出が何回目のラウンドで実行されるかによって、確変保留や時短保留が含まれているか否かを示唆することが可能になる。これにより、保留先読み発展型演出に発展するか否かを示唆する前兆演出に遊技者の注意を向けることが可能になり、当該前兆演出によって遊技者を楽し

ませることが可能になる。例えば、遊技者は、第２ラウンドや第３ラウンドで前兆演出が発生しないことを願いつつ、また、前兆演出が発生した場合には保留先読み発展型演出に発展しないことを願いつつ、また、９ラウンド以上１５ラウンド以下で継続する特別遊技状態にあっては、第５ラウンドから第９ラウンドについても同様に願いつつ遊技を進めることが可能になる。

【１３０６】

また、前兆演出は発展ラウンド以外のラウンドにおいても発生可能であるため、複数のラウンドにおいて前兆演出を楽しませることが可能になる。

【１３０７】

また、９ラウンド以上１５ラウンド以下で継続する特別遊技状態においては、確変保留及び時短保留を含まない場合、発展ラウンドの抽選で第９ラウンド以降のラウンドは選択されない設定とされる。このため、９ラウンド以上１５ラウンド以下で継続する特別遊技状態においては、第８ラウンドで保留先読み発展型演出が発生しないことによって、特別遊技状態の開始時の保留に確変保留又は時短保留が含まれることを報知することが可能になる。また、発展ラウンドの抽選で第９ラウンド以降のラウンドが選択される割合が、確変保留がある場合（８０％）に時短保留はあるが確変保留がない場合（２０％）よりも大きく設定している。このため、遊技者は、確変大当りに対応する特別遊技状態に移行する可能性が高いとの大きな期待感をもって遊技を進めることが可能になる。

【１３０８】

上記のパチンコ機１００において、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける主演出（疑似装飾図柄の変動表示に付随する演出）として、保留先読み発展型演出におけるバトル演出と、バトル演出後に実行され得るバトル勝利時の勝利演出とバトル敗北時の敗北演出とが設定され、副制御基板９４０における抽選により勝利演出又は敗北演出が選択され、バトル演出が実行された後に勝利演出又は敗北演出が実行され得るように構成されている。

【１３０９】

また、バトル演出の実行中において、勝利演出又は敗北演出が実行される分岐時期であるバトル演出においてバトルの最終結果が判明する時期を示唆可能に構成されている。また、バトル演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、勝利演出又は敗北演出が実行される分岐時期に対応するバトル演出通路８７７上の分岐位置に対する現時点に対応する主人公キャラクタ８６１が当該分岐位置に近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に配置された可動表示装置４８０に表示する構成とされている。

【１３１０】

また、主人公キャラクタ８６１の表示形態として、腕を下に下げた通常の歩行姿勢と、通常の歩行姿勢よりも腕を高く上げた上段構えの歩行姿勢とが設定されている。また、片側攻撃演出通路８７７Ｓのみを進行する通常の歩行姿勢をとる主人公キャラクタ８６１と、片側攻撃演出通路８７７Ｓに加えて双方攻撃演出通路８７７Ｔも進行する上段構えの歩行姿勢をとる主人公キャラクタ８６１とは、バトルの最終結果に対応する分岐部分に到達するまでの時間が異なる構成とされている。また、通常の歩行姿勢をとる場合には１回のバトルで最終結果が決まるバトル演出が実行され、上段構えの歩行姿勢をとる場合には２回以上のバトルで勝敗が決まるバトル演出が実行されることで、通常の歩行姿勢をとる場合と上段構えの歩行姿勢をとる場合とで実行される演出が異なるように構成されている。

【１３１１】

したがって、上記のパチンコ機１００であれば、バトル演出から勝利演出又は敗北演出への演出の分岐に関して、当該演出の分岐に対応する分岐を含むバトル演出通路８７７に沿って現時点を示す主人公キャラクタ８６１を進行させる表示を、可動表示装置４８０で実行することによって、バトルの最終結果が判明する時期を遊技者に把握させ易くすることが可能になる。また、１回の片側攻撃演出によって最終結果が決まるバトル演出では主人公キャラクタ８６１を通常の歩行姿勢で表示し、片側攻撃演出と双方攻撃演出とを含む

複数回の攻撃演出によって最終結果が決まるバトル演出では上段構えの歩行姿勢で表示することで、最終的な勝敗結果が決まる演出の分岐に対応するバトル演出通路８７７上の分岐位置までのバトル演出通路８７７の左右方向の長さや主人公キャラクタ８６１の歩行姿勢の相違によって、遊技者にとって有利な演出が実行される期待度を遊技者に示すことが可能になると共に、分岐時期の相違に遊技者の注意を惹くことが可能になる。これにより、遊技者は、バトル演出中に期待度の変化も楽しみつつ勝敗結果が判明するタイミングを迎え、勝敗結果を見逃すことなく見守ることが可能になる。

【１３１２】

＜特殊表示演出及びその実行を示唆する示唆表示＞

次に、特殊表示演出及びその実行を示唆する示唆表示について、図６１～図６３を参照して説明する。特殊表示演出は、複数の遊技回に跨って実行される演出である。また、示唆表示は、特殊表示演出が実行されることを示唆する表示であって、特殊表示演出が実行される場合には複数回の遊技回に跨って特殊表示演出が終了する遊技回まで表示可能となるように制御される。

【１３１３】

遊技回とは、所定の判定が行われることに先立って又は当該所定の判定が行われたことに基づいて報知手段において遊技回用動作が開始され、当該所定の判定の結果に対応した報知結果とし遊技回用動作が終了する遊技進行の単位を意味する。報知手段は、遊技者に、遊技に関する状況を認識可能に、又は示唆可能に報知する手段であればよい。

【１３１４】

当該所定の判定は、既述の特別図柄抽選（第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選）において実行される判定や、特別図柄抽選に基づいて実行される判定を含む。ここで、特別図柄抽選について、改めて簡単に説明する。特別図柄抽選では、第１特別図柄や第２特別図柄に係る始動入賞装置（上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２：図７参照）へ遊技球が入賞した場合（所定の取得条件が成立した場合）に特別図柄に係る当選乱数（特別情報）を取得し、所定の判定として、取得した当選乱数（特別情報）が各種の大当りに対応付けられた値（所定の判定情報）と対応しているか否かの判定を、当選乱数の取得に応じて所定のタイミングにおいて順次行う。また、特別図柄抽選で、所定の判定として、各種の大当りについての判定と共に、取得した当選乱数が小当りに対応付けられた値と対応しているか否かの判定も当選乱数の取得に応じて所定のタイミングにおいて順次行う。

【１３１５】

判定の結果としての特別図柄抽選の結果は、各種の継続ラウンド数の確変大当り、各種の継続ラウンド数の時短大当り、小当り又はハズレに分類される。以下において、各遊技回を特別図柄抽選の結果で識別する場合には、例えば、１５ラウンド継続の確変大当り遊技回や、１０ラウンド継続の時短大当り遊技回や、継続ラウンド数や大当りの種類を区別せずに大当り遊技回や、小当り遊技回や、ハズレ遊技回と称す。

【１３１６】

各遊技回において、報知手段としての各種の特別図柄表示装置（第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２：図６参照）にて、特別図柄抽選の実行に先立って又は特別図柄抽選の実行に基づいて、周回用動作としての特別図柄の変動表示が開始される。また、判定の結果に対応した報知結果としての確変大当り、時短大当り、小当り又はハズレに対応する停止図柄の確定表示（特別図柄が更に変化することのない最終表示）によって、特別図柄の変動表示が終了する。

【１３１７】

特別図柄抽選の結果が各種の大当りや小当りである場合には、各種の装置（下大入賞装置４３３、上大入賞装置４３４：図７参照）のいずれかが動作するため、各種の大当りや小当りに対応する各遊技回において、特別図柄の変動表示が開始されてから、又は当該特別図柄の変動表示が開始される前に各遊技回での判定結果に基づいて実行される報知手段による遊技回動作が開始されてから、当該各種の装置の動作が終了するまでが遊技回の区

切りとなる。一方、判定結果がハズレである各遊技回においては、特別図柄の変動表示が開始されてから、又は開始される前における遊技回動作が開始されてから、終了するまでが遊技回の区切りとなる。

【１３１８】

特殊表示演出は、所定条件が成立した場合に実行される。当該所定条件として、第２特別図柄に係る保留が所定の保留状態であることが設定されている。所定条件は、保留に係る状態に限らず、これに代えて、又はこれに加えて、他の条件や状態を含めてもよく、実行中の遊技状態を含めてもよいし、遊技機が取得可能な遊技者に関する情報（例えば、遊技者の性別や年齢が取得可能な場合における遊技者の性別や年齢、遊技が開始されてからの時間など）を含めてもよい。

【１３１９】

ここで、特別図柄に係る保留について改めて簡単に説明する。始動入賞に基づき取得された当選乱数（特別情報）を複数記憶可能な構成とされており、遊技回に対応付けられる当選乱数を複数記憶できることで、複数の遊技回を一旦保留した後に順次実行できる。このため、所定の保留状態として、特別図柄に係る保留に含まれる所定の保留（大当りや小当りやハズレに対応する保留）の有無や個数や組合せで識別される保留状態を設定することが可能になる。また、当選乱数を、特別図柄の種類を識別可能で、かつ、特別図柄の種類ごとに取得順序を識別可能な状態で記憶する構成とされている。このため、所定の保留状態として、保留の有無や保留の個数や保留に対応付けられた特別図柄抽選の結果に加えて、特別図柄の種別や、特別図柄抽選の結果の組合せや、保留の取得の順序をも、所定条件の一部として指定する保留状態を設定することが可能になる。以下において、遊技回の保留を特別図柄抽選の結果で識別する場合には、大当りの種類を含めた確変大当り保留や時短大当り保留や、大当りの種類を区別せずに大当り保留や、小当り保留や、ハズレ保留と称す。

【１３２０】

当該所定条件として、具体的には、第２特別図柄に係る保留に小当り保留を３連続で含む保留状態であることが設定されている。以下において、当該所定条件を特殊表示演出の開始条件とも称す。

【１３２１】

なお、特殊表示演出の開始条件としての第２特別図柄の保留状態は、小当り保留が３連続で含まれる保留状態である構成に限らず、他の保留状態、例えば、複数の小当り保留が含まれる保留状態や、小当り保留と大当り保留とが含まれる保留状態である構成としてもよい。

【１３２２】

また、特殊表示演出の開始条件として、第２特別図柄の保留状態に対する条件を設定する構成に限らず、第１特別図柄の保留状態に対する条件や、第１特別図柄と第２特別図柄とを識別せず、それらの特別図柄の保留状態に対する条件を設定する構成としてもよい。

【１３２３】

また、特殊表示演出の開始条件として、各種の特別図柄の保留状態に対する条件を設定する構成に限らず、その条件に加えて遊技状態の種類に対する条件を設定する構成としてもよい。この場合、特殊表示演出が、特別図柄の保留状態に対する条件を通常遊技状態で満たした場合には開始されず、時短遊技状態で満たした場合には実行される構成のように、特殊表示演出が、実行中の遊技状態によって実行されたり、実行されなかったりする構成を実現できる。また、特殊表示演出の開始条件として、各種の特別図柄の保留状態に対する条件に代えて遊技状態の種類に対する条件を設定する構成としてもよい。

【１３２４】

また、特殊表示演出の開始条件として、特別図柄の保留状態に対する条件を設定する構成に限らず、その条件に加えて特別遊技状態の種類（例えば、継続ラウンド数や移行先の遊技状態やその継続期間の違いによる分類）を条件とする構成としてもよい。この場合、特殊表示演出が、例えば、６ラウンド未満で継続する確変移行の特別遊技状態では開始さ

れず、６ラウンド未満で継続する時短移行の特別遊技状態や、６ラウンド以上で継続する確変移行の特別遊技状態では開始される構成のように、特別図柄の保留状態に対する条件を満たしている特別遊技状態であっても、特別遊技状態の種類によって実行されたり、実行されなかったりする構成を実現できる。また、特殊表示演出の開始条件として、各種の特別図柄の保留状態に対する条件に代えて、遊技状態の種類に対する条件を設定する構成としてもよい。

【１３２５】

また、特殊表示演出の開始条件として、特別図柄の保留状態を対象とする条件が設定される構成であるが、この構成に限らず、特別図柄の保留状態を対象とする条件に代えて又は加えて、特別図柄の保留状態とは異なる対象、例えば、上記の遊技状態の種類や特別遊技状態の種類以外にも、遊技状態の切り替わりの発生や、遊技状態の切り替わりの種類や、遊技状態の切り替わりからの遊技回の実行回数や、遊技進行に伴い獲得可能なポイントの獲得数や、専用の抽選による結果や、それらの組合せを対象とする条件が設定される構成としてもよい。

【１３２６】

ここで、特殊表示演出の開始条件を指定する要素である小当りに関連する事項について簡単に説明する。小当りは特別図柄抽選における当否判定の対象であり、取得した当選乱数が小当りに対応付けられた値であると判定された遊技回（小当り遊技回）において、特別図柄やそれに同期して表示される装飾図柄４７９Ｚ（図５０参照）は、変動表示後に小当りに対応付けられた図柄の組合せで停止する。具体的には、小当りに対応付けられた図柄の組合せとして、左図柄及び右図柄が同一であって中図柄が左右の図柄に対して１だけ前後にずれた図柄である組合せ（例えば、７６７，７８７：以下において、中ズレ目とも称す）や、左図柄から右図柄に向けて昇順又は降順でずれた図柄の組合せ（例えば、７８９，７６５：以下において、順目とも称す）が例示できる。また、左図柄、中図柄及び右図柄が同一図柄であって、大当り図柄とは異なる図柄として設定した図柄揃い（例えば、２２２、４４４、６６６、８８８となる偶数図柄の場合に小当り図柄とし、例えば、１１１、３３３、５５５、７７７、９９９となる奇数図柄の場合に大当り図柄とする場合）の場合に小当りとしてもよい。このように小当りと大当りにおいて同一図柄が揃った組み合わせとすると、図柄が揃う表示態様が複数回連続して実行されることがあり、遊技者は図柄が揃った状態で表示されれば、何等かの賞球を獲得することができるということが認識し易くなり、図柄が揃って表示されることの連続性に期待感をもって遊技を楽しむことができる。

【１３２７】

また、小当り遊技回では、特別図柄や装飾図柄４７９Ｚが停止した後に、大入賞装置（具体的には、下大入賞装置４３３や上大入賞装置４３４）が複数回（例えば、６回）に分けて所定の時間（例えば、１．８秒）ずつ進入許容状態（遊技球の進入を許容する状態）をとる。小当りに基づく大入賞装置の動作は、最終回の進入許容状態が終了した場合又は当該終了までに規定数（具体的には、１０球）の遊技球が大入賞装置に進入（大入賞）した場合に停止する。このため、遊技者は、小当り遊技回では、概ね、規定数の大入賞が期待でき、規定数の大入賞に対応する個数（具体的には、大入賞ごとの獲得数を１５球として、１５０球）の遊技球を獲得することができる。

【１３２８】

以下において、規定数の大入賞に基づき獲得できる遊技球の個数を規定獲得数とも称す。例えば、小当りの規定獲得数は上記のように１５０球で、３回分の小当りの規定獲得数はその３倍の４５０球となる。同様に、特別遊技状態における各ラウンドの規定獲得数は、規定数を１０球とし、大入賞ごとの獲得数を１０球として１００球となり、３ラウンド分の規定獲得数はその３倍の３００球となる。

【１３２９】

このため、小当り３回分の規定獲得数は大当りの３ラウンド分の規定獲得数よりも多い規定獲得数となる場合があり、小当りが３回連続した場合に特殊表示演出が発動されるよ

うに設定することは遊技者にとっては大当りが発生したことと同様の遊技価値と感じることがあり、特殊表示演出が発動されることへ期待感をもって遊技を楽しむことができる。

【１３３０】

特に、特別遊技状態中、すなわち大当り中に特殊表示演出を実行する場合には、３ラウンド目を超えた４ラウンド目以降に特殊表示演出が発動されるようにすることが好ましい。このようにすれば、遊技者は大当りラウンド数が増加されたような感覚を体感することができ、どこまでもラウンド数が増加することを期待して遊技を行うことが可能となる。

【１３３１】

小当り遊技回の実行頻度は、第２特別図柄に係る特別図柄抽選での当選確率が第１特別図柄に係る特別図柄抽選での当選確率よりも高く設定されているため、主として第２特別図柄に係る遊技回が繰り返される特定遊技状態（具体的には、確変遊技状態や時短遊技状態）において、通常遊技状態の場合に比べて高くなる。また、特定遊技状態における遊技回の実行時間が、大当り期待度が高い演出が実行される場合（例えば、２０分の１）を除き、通常遊技状態の場合に比べて短く設定されているため、単位時間当たりの小当り遊技回の実行頻度は、更に高くなる。

【１３３２】

特殊表示演出は、通常遊技状態とは異なる遊技状態において実行可能とされている。具体的には、特別遊技状態や特定遊技状態において実行可能に構成されている。このため、遊技者が通常遊技状態に比べて高い頻度で遊技球を獲得可能な状態において、特殊表示演出を実行することが可能になる。

【１３３３】

特殊表示演出は、特別遊技状態に移行する遊技回から特別遊技状態後の遊技回を跨いで実行可能に構成されている。このため、特別遊技状態から特定遊技状態へ移行する区切りを遊技者に認識させ難くすることが可能になる。

【１３３４】

なお、特殊表示演出は、特別遊技状態に移行する遊技回で開始される構成に限らず、特定遊技状態において開始条件が成立した遊技回の直後の遊技回又はそれ以降の遊技回から開始され、開始条件を満たした遊技状態が継続する構成としてもよい。また、特殊表示演出は、特殊表示演出が終了した確変遊技状態中や時短遊技状態中において新たに開始条件を満たした場合に、開始条件を満たした遊技回の次の遊技回又はそれ以降の遊技回から開始され、開始条件を満たした遊技状態が継続する期間内に終了する特殊表示演出を新たに実行可能な構成としてもよい。

【１３３５】

また、特殊表示演出は、特別遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態などの遊技者にとって通常遊技状態よりも有利な遊技状態で開始される構成に限らず、それらの遊技回に代えて又は加えて、通常遊技状態で開始可能な構成、例えば、通常遊技状態において開始条件を満たした遊技回やそれ以降の通常遊技状態の継続中に実行される遊技回で開始可能な構成や、開始条件を満たした後に通常遊技状態に移行する遊技回で開始可能な構成としてもよい。

【１３３６】

通常遊技状態よりも有利な遊技状態と通常遊技状態とで特殊表示演出が開始可能な構成とする場合には、特殊表示演出として、開始時の遊技状態に依らず同一の態様の演出を実行する構成としてもよいし、それらの遊技状態で異なる態様、例えば、有利な遊技状態では遊技球の獲得個数に関する情報を表示するものの通常遊技状態では表示しない態様や、出現するキャラクタの種類や数が異なる態様、有利な遊技状態では夜背景とするのに対して通常遊技状態では夕方背景となるなど色味が異なる態様で実行する構成としてもよい。

【１３３７】

特殊表示演出が実行された場合には、特殊表示演出は、特別遊技状態後において、所定の回数（例えば、１００回）に亘って継続する特定遊技状態が終了する場合に終了する。また、特定遊技状態中において、所定の終了条件が成立した場合（例えば、ハズレ遊技回

が４回連続で実行される場合）終了する。また、特殊表示演出は、特殊表示演出の実行中の大当りに基づき特別遊技状態に移行する場合、確変遊技状態中の確変大当りに基づく特別遊技状態の場合を除き、当該移行によって終了する。

【１３３８】

特殊表示演出は、大当り遊技回における保留内容を先読みすることによって、特殊表示演出実行条件が成立している場合、すなわち、小当り３回が連続している場合において大当り遊技回における特別遊技状態の途中から実行可能に構成されている。このため、特別遊技状態とその後に移行する遊技状態との区切りを遊技者に認識させ難くし、特別遊技状態の一部の期間を移行後の遊技状態における遊技進行に見せかけたり、移行後の遊技状態における遊技進行を特別遊技状態の一部の期間に見せかけたりする演出を実行することが可能になる。また、特殊表示演出が実行される時間の最短時間を長く確保し易くなるため、特殊表示演出として継続時間の長い演出を採用し易くなるなど、演出選択の自由度を向上させることが可能になる。

【１３３９】

なお、特殊表示演出は、特別遊技状態の途中から開始される構成に限らず、特別遊技状態の開始時（オープニングの開始時）や開始前（変動表示開始時や変動表示中）や特別遊技状態の終了後（大当り遊技回の次の遊技回やそれ以降の遊技回）に開始される構成としてもよい。

【１３４０】

特殊表示演出が実行されることを示唆する示唆表示（以下において、特殊示唆表示とも称す）は、特殊表示演出が開始される前から表示され、特殊表示演出が開始された後も表示される。具体的には、特殊示唆表示は、特殊表示演出が実行される遊技回において特殊表示演出が実行される前から表示され、特殊表示演出が終了する遊技回まで表示される。このため、特殊示唆表示によって、特殊表示演出が実行されていない場合には特殊表示演出の開始を示唆し、また、特殊表示演出が実行されている場合には特殊表示演出の継続を示唆することが可能になる。したがって、遊技者は、特殊表示演出が実行されていない場合には、特殊示唆表示が表示されることを期待しつつ遊技を行え、また、特殊示唆表示が表示された場合には、特殊表示演出が開始されることを期待しつつ遊技を行える。また、遊技者は、特殊表示演出が実行されている場合であって特殊示唆表示が表示中である場合には、特殊表示演出が継続されることを期待しつつ遊技を行える。

【１３４１】

図６１は、特別遊技状態中における特殊表示演出及びその実行の示唆表示（特殊示唆表示）の推移を模式的に示す説明図である。特別遊技状態中に特殊表示演出が実行される場合には、特殊表示演出の開始条件に設定されている第２特別図柄に係る保留（最大４つの保留）に３連続で小当りに対応する保留を含む保留状態であることを判定する必要がある。この判定は特別遊技状態が開始される直前あるいは特別遊技状態中の所定のタイミングにおいて判定処理が実行され、当該条件が成立している場合に特殊表示演出が特別遊技状態中の所定のタイミングにおいて実行される場合があるように構成されている。

【１３４２】

図６１（Ａ）には、特殊表示演出が特別遊技状態の途中（具体的には、第４ラウンドの途中）で開始される場合であって、特殊示唆表示の開始直前が示され、図６１（Ｂ）には、特殊示唆表示の開始直後（具体的には、第４ラウンドの途中）が示され、図６１（Ｃ）には、特殊表示演出の開始直前（具体的には、第４ラウンドの終了時）が示されている。また、図６１（Ｄ）には、特殊表示演出が特別遊技状態の途中で開始された場合（具体的には、第５ラウンドの実行中）が示され、図６１（Ｅ）には、特殊表示演出が特別遊技状態中で継続している場合（具体的には、第８ラウンドの開始直後）が示され、図６１（Ｆ）には、特殊表示演出の実行中に特別遊技状態が終了する場合（具体的には、エンディングの終了直前）が示されている。なお、図６１（Ａ）～（Ｆ）の右図において、表示部４７９ａ内に丸括弧付きで記載した文字（例えば、特殊表示演出）は、説明の理解を容易とするための文言であり、表示部４７９ａに実際に表示されるものではない。また、図６２

及び図６３についても同様とする。

【１３４３】

特別遊技状態において、図６１（Ａ）の左図に示すように、可動表示装置４８０に疑似図柄４８０Ｚ（絵柄）が表示される。具体的には、疑似図柄４８０Ｚは、可動表示装置４８０において左右方向の中央よりも左側に位置する表示領域（第１表示領域：以下において、左側領域４８０Ａとも称す）に表示される。疑似図柄４８０Ｚは、一時的に拡大して表示される場合（図６１（Ｃ）参照）を除き、左下隅であって、可動表示装置４８０が近接配置をとる場合に、装飾図柄表示装置４７９と前後方向に重なる範囲に表示される。

【１３４４】

また、特別遊技状態において、図６１（Ａ）の右図に示すように、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに装飾図柄（絵柄）が表示される。具体的には、装飾図柄４７９Ｚは、通常遊技状態において変動表示（可変表示）される表示領域（第２表示領域：以下において、中央広領域４７９Ｂとも称す）に表示される。装飾図柄４７９Ｚは、一時的に拡大して表示される場合（図５０（Ａ）の右３段図参照）を除き、中央広領域４７９Ｂにおける左上側の一部の範囲であって、近接配置をとる可動表示装置４８０の背後の正面視では視認できない位置に、通常の場合（図５０（Ａ）の右３～５段図参照）よりも縮小された状態で表示される。

【１３４５】

なお、疑似図柄４８０Ｚが表示される左側領域４８０Ａと装飾図柄４７９Ｚが表示される中央広領域４７９Ｂとが重なる構成に限らず、疑似図柄４８０Ｚが表示される領域と装飾図柄４７９Ｚが表示される領域とが重ならない構成、例えば、拡大して表示されていない疑似図柄４８０Ｚを可動表示装置４８０の左上隅に表示し、左側領域４８０Ａと同一幅で可動表示装置４８０の上端から表示部４７９ａと重ならない高さ範囲までの領域を、疑似図柄４８０Ｚの表示領域とする構成としてもよい。

【１３４６】

また、疑似図柄４８０Ｚが表示される領域（左側領域４８０Ａ）と装飾図柄４７９Ｚが表示される領域（中央広領域４７９Ｂ）とは、別体の表示装置（可動表示装置４８０と装飾図柄表示装置４７９）に割り当てられる構成に限らず、一の表示装置、例えば、装飾図柄表示装置４７９における異なる領域として割り当てられる構成としてもよい。

【１３４７】

特殊表示演出の開始条件として、第２特別図柄に係る保留（最大４つの保留）に３連続で小当りに対応する保留を含む保留状態であることが設定されている。このため、特別遊技状態の終了後に、少なくとも、既に保留されている３回の小当り遊技回に跨って、実行可能になる。これにより、特殊表示演出を有利な状態で長く継続させることが可能になり、また、特殊表示演出の開始直後に少なくとも３回の小当りに基づく利益を連続して与えることが可能になる。したがって、遊技者は、特殊表示演出の実行を期待しつつ遊技を行え、また、特殊表示演出が実行された場合には、その実行初期に所定の纏まった利益を得られることで安心して特殊表示演出を楽しむことができる。

【１３４８】

なお、特殊表示演出の開始条件としての第２特別図柄に係る保留に対する保留状態は、３連続で小当りが含まれる保留状態である構成に限らず、他の保留状態（例えば、複数の小当りが含まれる保留状態）である構成としてもよい。

【１３４９】

特殊表示演出の開始条件が成立しているか否かは、特別遊技状態の開始時において判定される。このため、特別遊技状態の途中から特殊表示演出を開始させることが可能になる。

【１３５０】

なお、特殊表示演出の開始条件の判定は、特別遊技状態の開始時に行われる構成に限らず、特別遊技状態の開始前（例えば、特別遊技状態に移行する遊技回における装飾図柄４７９Ｚの変動開始時や変動表示）に行われる構成や、特別遊技状態の開始後（例えば、示

唆表示が実行されるラウンドの開始時やエンディングの開始時）に行われる構成としてもよい。

【１３５１】

また、特殊表示演出の開始条件の判定は、各種類の特別遊技状態で必ず実行される構成に限らず、各種類の特別遊技状態に対する抽選に基づいて所定の割合（例えば、３０％）で実行される構成としてもよい。また、特殊表示演出の開始条件の判定は、各特別遊技状態で実行される構成に限らず、一部の種類の特別遊技状態（例えば、継続ラウンド数が７ラウンド以上の特別遊技状態や時短遊技状態に移行する特別遊技状態）では実行されるものの、他の種類の特別遊技状態では実行されないなど、第２特別図柄に係る保留に３連続で小当りに対応する保留が含まれている保留状態であっても、大当りの種類によって特殊表示演出が実行される場合もあれば実行されない場合もある構成としてもよい。

【１３５２】

以下において、時短遊技状態に移行する１０ラウンド継続の特別遊技状態であって、第４ラウンドで特殊示唆表示が開始され、第５ラウンドで特殊表示演出が開始される場合を一例として挙げて説明する。

【１３５３】

特別遊技状態が開始されると、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとにおいて、特殊表示演出の開始条件が成立している否かに依らず、特別遊技状態の途中（示唆表示の開始）までは、当該開始条件が成立していない場合と同一の通常表示演出（図５１～図５３参照）が実行される。可動表示装置４８０における通常表示演出としては、図６１（Ａ）に示すような主人公キャラクタ８６１が各種の識別情報（オープニング識別情報８６２や、第４ラウンド識別情報８６３ｄ等のラウンド識別情報）の設けられた進行可能通路８７０を進行する演出が実行される。また、表示部４７９ａの通常表示演出として、主人公が街中を進行しつつ課題に挑戦する演出が実行される。

【１３５４】

特殊示唆表示は、特別遊技状態の途中で開始される。具体的には、図６１（Ａ）に示すように、主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０上の第４ラウンド識別情報８６３ｄと次の識別情報（図中では、エンディング識別情報８６４）との間を進行中である第４ラウンドにおいて開始される。詳細には、特殊示唆表示は、第４ラウンドにおける６球目の大入賞（下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４への６球目の遊技球の大入賞）に伴って、ラウンド延長演出（図５４参照）に代えて開始される。

【１３５５】

特殊示唆表示の開始に際して、疑似図柄４８０Ｚの変動表示の形態が変化する。具体的には、その開始に先立ち（詳細には、第４ラウンドにおける６球目の大入賞の直後）、疑似図柄４８０Ｚの右図柄が回転を停止し、疑似図柄４８０Ｚは、図６１（Ａ）の左図に示すように、左図柄と右図柄との回転が停止しており、中図柄の回転が停止していない状態となる。これに対して、特殊表示演出の開始条件が成立していない場合であって特殊示唆表示が開始されない場合には、疑似図柄４８０Ｚは、左図柄の回転が停止しており、右図柄と中図柄との回転が停止していない状態を維持する（図５４（Ａ）の左図参照）。

【１３５６】

なお、疑似図柄４８０Ｚの変動表示の状態変化が特殊示唆表示の開始を示す構成に限らず、例えば、右図柄は第２ラウンドや第３ラウンドでも停止可能とされ、いずれのラウンドで右図柄が停止するかによって、示唆表示の実行を示唆したり、示唆表示の実行時における特殊表示演出の実行期待度を示唆したりするなど、その形態変化のタイミングによって示唆表示の実行期待度や特殊表示演出の実行期待度を示唆する構成としてもよい。

【１３５７】

特殊示唆表示として、その開始時に、図６１（Ｂ）の左図に示すように、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１が巨大化する表示が行われる。このため、主人公キャラクタ８６１を目立たせることが可能になる。

【１３５８】

主人公キャラクタ８６１が巨大化する表示では、その巨大化に際して、疑似保留表示４８０Ｈは巨大化されない。特別遊技状態においては、以下で説明するように、疑似図柄４８０Ｚの回転の停止は遊技回の進行に同期せずに変化可能とされているため、疑似図柄４８０Ｚの変動状態の変化と保留状態の変化との不一致を目立たせないことが可能になる。なお、特殊示唆表示の実行中において、特殊示唆表示の近傍に疑似保留表示４８０Ｈを表示する構成に限らず、疑似保留表示４８０Ｈを可動表示装置４８０の左上隅など目立たない他の位置に移動する構成や、疑似保留表示４８０Ｈを非表示化する構成としてもよい。

【１３５９】

また、特殊示唆表示として、図６１（Ｂ）の左図に示すように、巨大化した主人公キャラクタ８６１が、所定の期間（規定数目の大入賞としての１０球目の遊技球の大入賞までの期間）に亘り、〇印が付された〇旗８８６Ｃと×印が付された×旗８８６Ｅとを交互に上げ下げする動作（以下において、旗選択中動作とも称す）が表示される。

【１３６０】

特殊示唆表示における旗選択中動作や旗掲揚動作の表示は可動表示装置４８０の中央近傍の表示領域（以下において、中側領域４８０Ｃとも称する）で行われるが、特殊示唆表示として、図６１（Ｂ）の右図に示すような装飾図柄表示装置４７９の中央近傍であって中央広領域４７９Ｂよりも縦長で狭い領域（以下において、中央狭領域４７９Ｃとも称する）において、主人公キャラクタ８６１による動作（図６２（Ｅ）の右図）が表示される場合も設定されている。このため、特殊示唆表示は、その実行期間を通してみれば、中側領域４８０Ｃと中央狭領域４７９Ｃとで構成される表示領域（第３表示領域）で実行される。

【１３６１】

なお、特殊示唆表示の表示領域（中側領域４８０Ｃ及び中央狭領域４７９Ｃ）は、疑似図柄４８０Ｚの表示領域（左側領域４８０Ａ）と重ならない範囲に設定される構成に限らず、疑似図柄４８０Ｚの表示領域と重なる範囲に設定される構成としてもよい。また、特殊示唆表示の表示領域は、装飾図柄４７９Ｚの表示領域（中央広領域４７９Ｂ）と重なる範囲に設定される構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚの表示領域と重ならない範囲に設定される構成としてもよい。

【１３６２】

また、特殊示唆表示は、別体である複数の表示装置（可動表示装置４８０と装飾図柄表示装置４７９）の各々に割り当てられた表示領域（中側領域４８０Ｃ及び中央狭領域４７９Ｃ）で実行される構成に限らず、一の表示装置（可動表示装置４８０と装飾図柄表示装置４７９との一方）に割り当てられた表示領域（中側領域４８０Ｃ又は中央狭領域４７９Ｃ）で実行される構成としてもよい。

【１３６３】

特殊示唆表示として、旗選択中動作に引き続き、図６１（Ｃ）の左図に示すように、〇旗８８６Ｃと×旗８８６Ｅとの一方（図中では〇旗８８６Ｃ）を主人公キャラクタ８６１が旗選択中動作の場合よりも高く掲げる動作（以下において、旗掲揚動作とも称す）が表示される。

【１３６４】

特殊示唆表示は、特殊表示演出の開始条件が成立していない場合であっても、一定の割合で実行可能とされている。具体的には、特殊表示演出の開始条件が成立していない場合に、示唆表示を実行するか否かを抽選によって決定する構成とされている。この場合に実行される示唆表示においては、旗掲揚動作で〇旗８８６Ｃに代えて×旗８８６Ｅを高く掲げる表示が行われる。このため、特殊示唆表示において旗選択中動作が開始されたとしても特殊表示演出が開始される場合もあれば開始されない場合も生じさせることが可能となり、特殊表示演出によって特殊表示演出の実行を示唆することができる。

【１３６５】

特殊示唆表示の実行中において、特殊表示演出が開始される場合には、疑似図柄４８０Ｚを異なる表示態様に変化させる表示が行われる。具体的には、図６１（Ｃ）の左図に示

すように、〇旗を掲揚する旗掲揚動作の表示と共に、疑似図柄４８０Ｚが左側領域４８０Ａ内で拡大され、拡大された全ての図柄の回転が停止した状態で表示される。このとき、拡大された疑似図柄４８０Ｚは、特別遊技状態に移行する遊技回に対する特別図柄抽選の結果に対応した大当りの図柄の組合せであって、装飾図柄４７９Ｚの変動表示後に示された図柄の組合せで表示される。

【１３６６】

特殊表示演出は、特別遊技状態の途中で開始される。具体的には、特殊表示演出は、示唆表示において〇旗８８６Ｃを掲揚する表示が行われた後であって、示唆表示が実行されたラウンド（第４ラウンド）の次のラウンド（第５ラウンド）の開始に伴って開始される。

【１３６７】

このため、特別遊技状態に移行する大当り遊技回と特別遊技状態の終了後に実行される３回の小当り遊技回とに跨って、特殊表示演出を実行することが可能になり、特殊表示演出を遊技者にとって有利な状態で長く継続させることが可能になる。また、特殊表示演出の開始初期までに保留されていた３回の小当りに基づく利益（具体的には、小当り時の大入賞に基づく遊技球の獲得）に加えて、特別遊技状態中の少なくとも一部の利益（具体的には、第５ラウンドから最終ラウンドまでの大入賞に基づく遊技球の獲得）をも受けることが可能になり、特殊表示演出の開始初期に獲得可能な利益を増大させることが可能になる。このように特別遊技状態中に特殊表示演出を開始するようにすれば、遊技者にとっては遊技利益を獲得している状態が長く継続することができることとなり、特別遊技状態中に特殊表示演出が開始されることに対し、遊技者は期待感をもって遊技をおこなうことができる。また、特殊示唆表示は第４ラウンドの途中から開始されるようになっていたが、これはこのタイミングまでに獲得した賞球数と小当たり３回分にて獲得できる賞球数とがほぼ同様な遊技価値となり、特殊表示演出が開始された場合には、特別遊技状態終了後、これぐらいの賞球を獲得することができるという目安となるタイミングであり、特別遊技状態が延長されたように感じることができるものとすることができる。

【１３６８】

特殊表示演出は、表示部４７９ａと可動表示装置４８０との双方において実行される。このため、それらの一方のみで行う場合に比べて、特殊表示演出を目立たせることが可能になる。

【１３６９】

表示部４７９ａにおける特殊表示演出として、例えば、通常遊技状態においては実行されない演出であって、主人公が冒険するストーリーが展開される演出（以下において、ストーリー演出とも称す）が実行される。特殊表示演出の開始時に、複数のストーリー（例えば、山を冒険する演出、川を冒険する演出、海を冒険する演出などの１０種類のストーリー）から１つが選択され、選択されたストーリーが実行される。また、特殊表示演出の実行中に１つのストーリーが終了した場合には、他のストーリーが連続して実行される。各ストーリーの継続時間（例えば、１５分）は、通常遊技状態における装飾図柄４７９Ｚの変動表示に伴って実行される演出の最長継続時間（例えば、２分３０秒）よりも長く設定されている。このため、特殊表示演出として、演出の区切り（ストーリーの切り替わりまでの期間）が長い表示を行うことが可能になる。

【１３７０】

このストーリー演出において、複数のストーリーが連続して実行される場合には、各ストーリーは、継続時間の経過に伴って遊技回の途中であっても切り替えられる。また、特殊表示演出が終了する場合には、実行中のストーリー演出は、特殊表示演出が終了する遊技回において通常表示演出へ戻す繋ぎ表示（所謂、エンディング）が実行された後に、その遊技回の終了に同期して終了する。

【１３７１】

なお、ストーリー演出は、連続して実行されるストーリーが遊技回の進行に同期せずに開始され、その進行に同期せずに終了する構成に限らず、遊技回の進行に同期して、例え

ば、各ストーリーの継続時間が満了する遊技回の終了に伴ってストーリが終了し、遊技回の開始に伴って次のストーリーが開始される構成としてもよい。

【１３７２】

また、ストーリー演出は、各ストーリーの進行が実行時間によって管理される構成に限らず、獲得した遊技数の個数によって管理される構成、例えば、獲得した遊技球の個数が所定の数（例えば、１０００球）だけ増加した場合に次のストーリーに切り替わる構成としてもよい。

【１３７３】

また、表示部４７９ａにおける特殊表示演出は、ストーリー演出が実行される構成に限らず、ストーリー演出に代えて又は加えて、特殊表示演出に対して専用の表示（例えば、「特殊ラッシュ突入！」との文字情報の表示、専用のキャラクタの表示）などを開始時又は実行中に亘って継続して表示する構成としてもよい。この場合、特殊表示演出と通常表示演出との識別性を高めることが可能となり、遊技者は特殊表示演出が実行されていることを認識し易くなる。また、特殊表示演出は、その実行を明示する構成に限らず、通常表示演出では稀にしか出現しない表示や演出の出現頻度を高めるなど、特殊表示演出の実行を示唆する構成としてもよい。この場合も、特殊表示演出と通常表示演出との識別性を高めることが可能となり、示唆演出の結果を見逃したがとしても、遊技者は特殊表示演出が実行されていることを認識し易くなる。

【１３７４】

また、表示部４７９ａにおける特殊表示演出は、画像による表示が行われる構成に限らず、画像に代えて又は加えて、所定の部位（例えば、左可動部材１０と右可動部材２０）を通常表示演出とは異なる態様の光、例えば、通常表示演出で発光しない部位を発光させる態様や、通常表示演出で発光する場合と異なる発光色や発光パターンが異なる態様の光で、明示又は示唆するように示す構成としてもよい。同様に、画像による表示が行われる構成に限らず、画像に代えて又は加えて、通常表示演出とは異なる態様の音、例えば、通常表示演出の場合と異なる音質や言葉や楽曲が異なる態様の音で、明示又は示唆するように示す構成としてもよい。画像による表示に代えて又は加えて、光や音で明示又は示唆するように示す構成は、以下で説明する可動表示装置４８０における特殊表示演出についても適用できる。

【１３７５】

一方、可動表示装置４８０における特殊表示演出として、特別遊技状態に移行したことに基づいて開始され、特別遊技状態から通常遊技状態へ移行したことに基づいて終了する期間（以下において、有利状態継続期間とも称す）に発生した遊技情報を蓄積し、蓄積された遊技情報を含む蓄積遊技情報表示を表示する演出が実行される。

【１３７６】

このため、特別遊技状態中であって特殊表示演出の開始前に発生した遊技情報を蓄積することが可能になり、また、特殊表示演出の開始前に蓄積された遊技情報に対して、遊技状態継続期間における特殊表示演出の実行中に発生した遊技情報を蓄積することが可能になる。また、蓄積遊技情報表示の表示内容を、遊技情報の蓄積状況に合わせて変化させつつ表示することが可能になる。

【１３７７】

蓄積遊技情報表示の一種として、各大入賞に基づき獲得した遊技球の個数の情報を遊技情報とする表示であって、蓄積された遊技情報として当該個数の情報を特別遊技状態の開始から蓄積した情報を含む表示（図６１（Ｃ）の左図参照：図中では一点鎖線で示す「４２０球ＧＥＴ」との文字表示）が行われる。以下において、特別遊技状態の開始から獲得した遊技球の総個数の情報を総獲得数情報とも称し、また、総獲得数情報を含む表示を総獲得数情報表示４８７とも称す。

【１３７８】

また、蓄積遊技情報表示の一種として、遊技情報としての遊技時間の情報を特別遊技状態の開始から蓄積した総時間の情報を含む表示（図６１（Ｃ）の左図参照：図中では一点

鎖線で示す「０分５５秒継続中」との文字情報）が行われる。以下において、上記の総時間の情報を継続時間情報とも称し、また、継続時間情報を含む表示を継続時間情報表示４８８とも称す。

【１３７９】

総獲得数情報や継続時間情報などの遊技情報の蓄積は、副制御基板９４０（図１０参照）にて実行され、副制御基板９４０には、獲得した各種の遊技情報を個別に蓄積するプログラムとそのプログラムで参照されるデータが記憶されている。

【１３８０】

総獲得数情報表示４８７及び継続時間情報表示４８８は、特殊表示演出が終了する遊技回までの複数の遊技回に跨って表示される（特殊表示演出の実行中を表す図６１（Ｄ）～（Ｆ）及び図６２（Ａ）～図６２（Ｅ）、並びに、特殊表示演出が終了した場合を表す図６２（Ｆ）参照）。

【１３８１】

なお、総獲得数情報表示４８７及び継続時間情報表示４８８の表示は、特殊表示演出が終了する遊技回まで継続する構成に限らず、特殊表示演出が終了する遊技回の前に終了する構成やその遊技回の後に終了する構成としてもよい。

【１３８２】

有利状態継続期間に発生することが予定された遊技情報を先読みして蓄積し、先読みで蓄積された遊技情報を含む先読み遊技情報表示を表示する構成としている。このため、特別遊技状態中の未実行期間において獲得予定の遊技情報や、保留された遊技回において獲得予定の遊技情報を先読みで蓄積することが可能になり、先読みで蓄積された遊技情報を実際の獲得に先立って表示することが可能になる。

【１３８３】

具体的には、先読み遊技情報表示として、図６１（Ｃ）の右図に一点鎖線で示すように、遊技情報としての実行予定のラウンド（実行を開始したラウンドやそれに後続する１又は複数の未実行のラウンド）の回数や保留された小当り遊技回の回数の情報を先読みし、その回数とラウンドや小当り遊技回の規定獲得数とに基づいて算定された獲得予定の遊技球の個数の情報を含む表示（図中では、「＋３００」との文字表示）が行われる。以下において、上記の算定された獲得予定の遊技球の個数の情報を獲得予定数情報とも称し、獲得予定数情報を含む表示を獲得予定数情報表示４８９とも称す。

【１３８４】

獲得予定数情報などの遊技情報の先読みによる蓄積は、副制御基板９４０にて実行され、副制御基板９４０には、各種の獲得予定の遊技情報を先読みして蓄積するプログラムとそのプログラムで参照される各種の規定獲得数等のデータが記憶されている。

【１３８５】

総獲得数情報表示４８７において、特殊表示演出の開始時（実行時）の総獲得数情報として、図６１（Ｃ）の左図に一点鎖線で示すように、特殊表示演出が開始される前までに実行されたラウンド（第１～第４ラウンド）で獲得した遊技球の個数情報（図中では「４２０球」との文字情報）が示される。

【１３８６】

なお、総獲得数情報表示４８７は、獲得した遊技球の総数を含む構成に限らず、獲得した遊技球の総数に代えて又は加えて、獲得した遊技球の総数から打ち出した遊技球の総数を差し引いた差分（純増数）の情報を含む構成としてもよい。

【１３８７】

継続時間情報表示４８８において、図６１（Ｃ）の左図に一点鎖線で示すように、特殊表示演出の開始時（実行時）の継続時間情報として、特別遊技状態が開始されてから特殊表示演出の開始時までの継続時間情報（図中では「０分５５秒」との文字情報）が示される。継続時間情報表示４８８は特殊表示演出の開始から継続して行われ、継続時間情報表示４８８において、継続時間情報が、所定の時間（例えば、１秒）ごとに定期的に更新されて示される。

【１３８８】
なお、継続時間情報表示４８８は、具体的な継続時間を示す継続時間情報を含む構成に限らず、継続時間情報として、継続時間を推定できる情報を含む構成、例えば、発射した遊技球の個数の情報を含む構成としてもよい。また、継続時間情報として、具体的な時間を計測する構成に限らず、発射した遊技球の個数の情報と発射間隔（例えば、０．６秒の一定間隔）の情報とに基づいて経過時間を算出する構成としてもよい。この構成の場合、遊技者にとって有利な状態において実際に遊技を行っていた時間、例えば、休憩などにより実際には遊技球を打ち出していなかった時間を除外して推定することが可能になる。
【１３８９】
獲得予定数情報表示４８９において、特殊表示演出の開始時の獲得予定数情報として、特殊表示演出の開始後から特別遊技状態の終了までに獲得予定の遊技球の総数以下の個数情報が示される。具体的には、実行予定ラウンドが６ラウンド（第５～最終の第１０ラウンド）である場合に、獲得予定数情報表示４８９において、獲得予定数情報として、図６１（Ｃ）の右図に一点鎖線で示すように、特殊表示演出が開始されたラウンド（第５ラウンド）から次回の継続示唆ラウンド（第７ラウンド）までの３ラウンド分の規定獲得数（図中では「＋３００」）が示される。
【１３９０】
特殊示唆表示は、特殊表示演出の開始後においても、特殊表示演出の開始前から継続して実行される。具体的には、図６１（Ｃ）の左図に示す特殊表示演出の開始前における主人公キャラクタ８６１による旗掲揚動作の表示に引き続き、図６１（Ｄ）の左図に示すように、特殊表示演出の開始後において、その開始前と同様の旗選択中動作の表示が行われる。更に、旗選択中動作の表示に引き続き、その開始前と同様の旗掲揚動作の表示が行われる（図６１（Ｅ）の左図参照）。特殊表示演出の開始後の示唆表示は、特殊表示演出の継続を示唆する表示（以下において、特殊表示継続の示唆表示とも称す）とされ、特殊表示演出は、〇旗を揚げる旗掲揚動作の表示が行われた場合に継続し、×旗を揚げる旗掲揚動作の表示が行われた場合には終了する。
【１３９１】
なお、特殊表示継続の示唆表示と特殊表示演出の開始を示唆する表示（以下において、特殊表示開始の示唆表示とも称す）とは、同様の表示形態である構成に限らず、例えば、主人公キャラクタ８６１による動作が異なるなど、表示形態が異なる構成としてもよい。
【１３９２】
また、特殊表示継続の示唆表示と特殊表示開始の示唆表示とは、双方とも旗掲揚動作で掲げられる旗の種類によって、結果を確定的に報知する構成としているが、この構成に限らず、例えば、特殊表示開始の示唆表示では結果を確定的に示し、特殊表示継続の示唆表示では結果を確定的には示さず継続の期待度を示す構成など、それらの表示で異なる示唆内容を報知する構成としてもよい。
【１３９３】
また、特殊表示継続の示唆表示と特殊表示開始の示唆表示とは、同様の表示内容（主人公キャラクタ８６１による旗選択中動作及び旗掲揚動作）が繰り返される一連の表示として実行される構成に限らず、演出内容が異なる個別の表示として実行される構成としてもよい。この構成の場合、特殊表示継続の示唆表示を特殊表示演出と同時に開始することで、特殊表示継続の示唆表示を特殊表示演出の一部として行うことも可能になり、また、特殊表示継続の示唆表示を特殊表示開始の示唆表示とは時間を開けて、特殊表示演出の実行中に開始することも可能になる。
【１３９４】
また、特殊示唆表示は、特殊表示演出の開始と継続とを示唆する表示に限らず、特殊表示演出の開始と継続との一方のみを示唆する表示としてもよい。
【１３９５】
特殊表示継続の示唆表示において、主人公キャラクタ８６１が旗選択動作及び旗掲揚動作を行う表示（以下において、示唆動作表示とも称す）が繰り返し行われる。具体的には

、各回の示唆動作表示は、特別遊技状態において、当該表示の一回の実行中に獲得可能な遊技球の個数が保留可能な最大回数分の小当り遊技回の規定獲得数以下となるラウンド数のラウンドに跨って行われる構成としている。例えば、各回の示唆動作表示は、最大の保留数が４回、１回の小当りの獲得予定数が１５０個、１つのラウンドでの獲得予定数が１００個に設定されている場合、４回の小当りの獲得予定数である６００以下を獲得予定とする６ラウンド以下のラウンド（この場合のラウンドの規定獲得数は６００個以下となる）を跨いで実行される。

【１３９６】

このため、獲得予定数情報表示４８９において、獲得予定数として、第２特別図柄に係る保留に最大限（４個）で小当り保留を含む場合よりも多い個数が示されることがなく、特別遊技状態中であるのか、小当りが頻発可能な特定遊技状態中であるのかを、遊技者に判別され難くすることが可能になる。また、次回の示唆動作表示を短期間（例えば、３ラウンドであれば４０秒程度）で行え、幸運にも小当りに連続して当選したと遊技者に思わせることも可能になる。

【１３９７】

具体的には、特殊表示演出の開始時における実行予定ラウンドが６ラウンド（第５～最終の第１０ラウンド）である場合に、特殊表示演出の継続を示唆する表示が、第５～第７ラウンドと第８～第１０ラウンドとの２回に分けて実行される。これに伴い、獲得予定数情報表示４８９として、１回目の示唆動作表示の開始時（特殊表示演出の開始時）には、獲得予定数を３００（第５～第７ラウンドの３ラウンド分の規定獲得数）とする表示が行われ（図６１（Ｃ）の右図参照）、２回目の示唆動作表示の開始時には、獲得予定数を３００（第８～第１０ラウンドの３ラウンド分の規定獲得数）とする表示が行われる（図６１（Ｅ）の右図参照）。

【１３９８】

なお、特別遊技状態における示唆動作表示は、特殊表示演出の開始時における実行予定のラウンドを複数に分けて繰り返し実行される構成に限らず、当該実行予定のラウンドを分けず、特殊表示演出の開始時に１回だけ実行される構成としてもよい。

【１３９９】

また、特殊表示演出の開始時における実行予定ラウンドが３の倍数となる特別遊技状態では、各回の示唆動作表示に対する獲得予定数がラウンドの規定獲得数と小当り遊技回の規定獲得数との公倍数（例えば、３００球や６００球）となるように、各回の示唆動作表示を行うラウンド数を３の倍数に設定することが好ましい。この場合、獲得予定数情報表示４８９において、特定遊技状態における特殊表示演出中に獲得予定数として示される可能性のある数値を、特別遊技状態における各示唆動作表示の開始時に示される獲得予定数として示すことができる。特別遊技状態中であるのか特定遊技状態中であるかを、３の倍数以外のラウンド数の示唆動作表示を含む場合（獲得予定数として特殊表示演出中に示されることのない数値が示される場合）よりも遊技者に判別され難くすることが可能になる。

【１４００】

なお、特殊表示演出は、規定のラウンド（本形態では第５ラウンド）で実行される構成としているが、この構成に限らず、他のラウンド（例えば、第３ラウンドや第４ラウンド）でも実行可能な構成とし、特別遊技状態中のすべての回の示唆動作表示の獲得予定数を上記公倍数とすることが可能となるように特別遊技状態の継続ラウンド数に応じて実行ラウンドを変化させる構成、例えば、８ラウンド継続や１１ラウンド継続の特別遊技状態に対しては第３ラウンド、６ラウンド継続や９ラウンド継続の特別遊技状態に対しては第４ラウンドを特殊表示演出の実行ラウンドに設定する構成としてもよい。この構成であれば、特別遊技状態中であるのか特定遊技状態中であるかを更に遊技者に判別され難くすることが可能となり、遊技者は遊技利益を獲得する期間がどこまで継続するのかに対して期待感をもって遊技をおこなうことができる。

【１４０１】

また、いずれの継続ラウンド数の特別遊技状態においても特殊表示演出が実行可能な構成であるが、この構成に限らず、特別遊技状態中のすべての回の示唆動作表示の獲得予定数を上記公倍数とすることが可能な特別遊技状態（例えば、継続ラウンド数が７ラウンドや１０ラウンドや１３ラウンドの特別遊技状態）でのみ、特別遊技状態中に特殊表示演出が実行され、その他の特別遊技状態では特別遊技状態後の特定遊技状態で実行される構成としてもよい。

【１４０２】

また、特別遊技状態における示唆動作表示は、ラウンドを単位として複数回に分けて繰り返し実行する構成に限らず、大入賞の回数（例えば、５回や１５回）を単位として複数回に分けて繰り返し実行する構成としてもよい。

【１４０３】

獲得予定数情報表示４８９は、総獲得数情報表示４８７及び継続時間情報表示４８８の開始後において、図６１（Ｃ）の右図に一点鎖線で示すように、特殊表示演出の開始から所定の時間（例えば２秒）に亘り表示され、その後、図６１（Ｄ）の右図に示すように、非表示となる。

【１４０４】

特殊表示演出が開始された場合、疑似図柄４８０Ｚの変動表示が行われる。具体的には、図６１（Ｃ）に示す大当りに対応する図柄の組合せが仮停止した停止表示から、図６１（Ｄ）に示すように、疑似図柄４８０Ｚを構成する全ての図柄が回転を再開する。これに対して、特殊表示演出が実行されずに特別遊技状態が終了する場合、一旦、装飾図柄４７９Ｚが大当りに対応する図柄の組合せで表示され、次回の遊技回の開始に伴い変動表示が開始される（図５０（Ａ）右３段図及び右４段図参照）ため、疑似図柄４８０Ｚの変動表示の再開によって、特別遊技状態が終了して、時間当たりの小当り遊技回の発生頻度が高い特定遊技状態が開始されたかのように遊技者に思わせ易くすることが可能になる。特殊表示演出が開始された場合の表示態様として、図６１（Ｃ）においては大当りに対応する図柄の組み合わせとしての「２２２」を一旦表示するようにしたが、特殊表示演出が開始された場合の表示態様として、疑似図柄４８０Ｚを構成する全ての図柄を回転させてから大当りとして設定されていない図柄の組み合わせ（例えば、小当りとして設定される図柄が揃った組み合わせ）を一旦停止表示させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者はすべての図柄が揃った状態で停止表示されると何等か遊技者に有利になる状況が発生するということを理解しやすくなる。また、すべての図柄が揃った状態で停止表示されるという表示態様を遊技者に対して多く目にさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【１４０５】

特殊表示演出が開始された場合、疑似図柄４８０Ｚの変動表示が、拡大された目立つ形態で中央側に寄った目立つ位置に表示されている状態で行われる。これに対して、特殊表示演出が実行されずに特別遊技状態が終了する場合、縮小されている疑似図柄４８０Ｚが拡大したかのように見せて、疑似図柄４８０Ｚよりも目立つ形態となった装飾図柄４７９Ｚを表示部４７９ａの中央の広い領域（中央広領域４７９Ｂ）に表示した後に、装飾図柄４７９Ｚの変動表示が開始される（図５０（Ａ）右１～右４段図参照）。したがって、疑似図柄４８０Ｚが目立つ形態及び位置で表示されている状態で、疑似図柄４８０Ｚの変動表示を再開することによって、特別遊技状態が終了して、時間当たりの小当り遊技回の発生頻度が高い特定遊技状態が開始されたかのように遊技者に思わせ易くすることが可能になる。

【１４０６】

疑似図柄４８０Ｚの変動表示が行われてから所定の時間（例えば、獲得予定数情報表示４８９が表示される時間と同じ２秒）後に、疑似図柄４８０Ｚを左下隅に縮小しながら移動させ、拡大されている場合よりも目立たない形態かつ目立たない位置に戻す表示が行われる。

【１４０７】

疑似図柄４８０Ｚの変動表示に先立ち、疑似保留表示４８０Ｈの表示形態が変化する。具体的には、疑似図柄４８０Ｚの変動表示の直前であって特殊表示演出の開始時に、疑似保留表示４８０Ｈとして表示されている携帯物のうち主人公キャラクタ８６１に最も近い側の１つが黒丸から白丸に変化する。これにより、保留された遊技回が開始されたかのように、遊技者に思わせ易くすることが可能になる。

【１４０８】

疑似保留表示４８０Ｈは、特殊示唆表示の開始時に、遊技者が注目し易い特殊示唆表示に対して相対的に小さく表示される構成としている。具体的には、疑似保留表示４８０Ｈは、主人公キャラクタ８６１が拡大される場合に、主人公キャラクタ８６１と同様には拡大されず、特殊示唆表示の開始の前後において大きさが維持される構成としている（図６１（Ａ）及び（Ｂ）参照）。このため、疑似保留表示４８０Ｈを主人公キャラクタ８６１に対して相対的に小さく表示して、目立たせなくすることが可能になる。

【１４０９】

なお、疑似保留表示４８０Ｈは、その近隣の表示を拡大することで相対的に小さく表示される構成に限らず、疑似保留表示４８０Ｈが縮小して表示される構成としてもよい。疑似保留表示４８０Ｈを示唆表示に対して相対的に小さく表示して目立たせなくする構成に限らず、例えば、遊技者が注目し易い特殊示唆表示や総獲得数情報表示４８７から離れた位置などに、疑似保留表示４８０Ｈを移動させて目立たせなくする構成としてもよい。また、疑似保留表示４８０Ｈは、特殊表示演出の実行中において表示が維持される構成に限らず、非表示となる構成としてもよい。

【１４１０】

疑似保留表示４８０Ｈは、特別遊技状態の終了後に実行される遊技回、すなわち保留内に記憶されている遊技情報の内容を反映するものとなっていてもよい。例えば、保留内に記憶されている遊技情報に大当りとなる可能性がある遊技情報がある場合、疑似保留表示４８０Ｈの表示態様を黒丸から赤丸の表示態様に変化して表示してもよい。また、特殊表示演出が実行されるかもしれないという期待度を示唆するために疑似保留表示４８０Ｈの表示態様を変化させるようにしてもよい。

【１４１１】

疑似図柄４８０Ｚの変動表示の開始から停止表示までの一連の表示は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中において、各回の示唆動作表示に同期して行われる。具体的には、示唆動作表示の開始に伴って変動表示が開始された疑似図柄４８０Ｚは、図６１（Ｅ）に示すように、旗選択中動作中に左図柄と右図柄とがこの順で回転を停止し（図中では一点鎖線で示す「３？？」及び「３？３」）、主人公キャラクタ８６１による旗掲揚動作に伴って中図柄が回転を停止することで停止表示される。

【１４１２】

なお、装飾図柄４７９Ｚの一連の表示は、各回の示唆動作表示に同期して行われる構成に限らず、各ラウンドに同期して行われる構成や、所定の回数（例えば、５回や、小当り遊技回の規定獲得数と同数の遊技球を得られる１５回）の大入賞に同期して行われる構成としてもよい。

【１４１３】

疑似図柄４８０Ｚは、特別遊技状態において、特殊表示演出の開始前の示唆動作表示の場合には大当りに対応する図柄の組合せで停止表示されたのに対して、特殊表示演出の開始後の各回の示唆動作表示の場合、図６１（Ｅ）に示すように、小当りに対応する図柄の組合せ（図中では昇順目の「３４５」）で停止表示される。このため、特別遊技状態のラウンドの実行によって遊技球を獲得しているにもかかわらず、小当り遊技回の実行によって獲得できているかのように、遊技者に思わせることが可能になる。

【１４１４】

総獲得数情報表示４８７は、継続時間情報表示４８８の場合と同様に、特殊表示演出の開始から継続して行われる。総獲得数情報表示４８７において、総獲得数情報が、今回の示唆動作の終了（旗掲揚動作）に伴い更新されて示される。具体的には、総獲得数情報表

示４８７において、今回の示唆動作の終了時（旗揚揚動作が行われる第７ラウンドの終了時）に、総獲得数情報として、今回の示唆動作の終了前に表示されていた獲得数（４２０）に今回の示唆動作表示の開始時に示された獲得予定数（３００）を加算した個数の情報（７２０球）が示される。また、今回の示唆動作表示中のいずれかのラウンドで規定数を超える余剰の大入賞が発生した場合には、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報として、図６１（Ｅ）に示すように、実際に獲得した個数（獲得予定数を加算した後に更に余剰の大入賞に基づく遊技球の個数を加算した個数：例えば２０球）の情報（図中では「７４０球」）が新たに示される。一方、今回の示唆動作表示中のいずれかのラウンドで規定数に満たない大入賞が発生した場合には、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報として、獲得予定数を加算した個数の情報は示されず、実際に獲得数した遊技球の個数の情報が示される。

【１４１５】

このように、小当りに対応する図柄の組合せで停止表示される疑似図柄４８０Ｚの変動表示や、示唆動作表示に同期して、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報を更新することによって、特別遊技状態中に獲得している遊技球を小当り遊技回での獲得だと遊技者に思わせることが可能になる。また、特別遊技状態中では概ね定期的に大入賞が発生するのに対して、特定遊技状態中では、各種の大入賞装置が作動しないハズレ遊技回が実行されるために大入賞が発生しない期間を生じるものの、大入賞の発生間隔の差異を、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報を大入賞ごとに更新する場合に比べて、遊技者に認識させ難くすることが可能になる。

【１４１６】

また、実際に獲得した遊技球の個数が獲得予定数を超える場合に、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報を２段階で更新することによって、余分に獲得できた遊技球の個数を目立たせ、遊技者に満足感を与えることが可能になる。一方、実際に獲得した遊技球の個数が獲得予定数未満となる場合には、総獲得数情報表示４８７において、更新前の獲得数に獲得予定数を加算した個数の情報の表示を行わないことで、不足分の遊技球の個数を目立たせず、遊技者に損失感を与えないようにすることが可能になる。

【１４１７】

なお、総獲得数情報表示４８７における獲得数情報は、今回の示唆動作表示中のいずれかのラウンドで規定数を超える余剰の大入賞が発生した場合に２段階で更新して示される構成に限らず、実際に獲得数した遊技球の個数の情報に１段階で更新して示される構成としてもよい。また、総獲得数情報表示４８７における獲得数情報は、今回の示唆動作表示中のいずれかのラウンドで規定数未満の不足の大入賞が発生した場合に１段階で更新して示される構成に限らず、余剰の大入賞が発生した場合と同様に２段階で更新して示される構成としてもよい。

【１４１８】

また、総獲得数情報表示４８７に示される獲得数情報の更新は、示唆動作表示に同期して実行される構成に限らず、ラウンドごとや大入賞ごとなど、１回の示唆動作表示中に複数回実行される構成としてもよい。

【１４１９】

次に、特定遊技状態で実行可能な特殊表示演出及び特殊示唆表示について、図６２を参照して説明する。

【１４２０】

図６２は、特別遊技状態から移行した特定遊技状態中における特殊表示演出及び特殊示唆表示（示唆表示）の推移を模式的に示す説明図である。図６２（Ａ）には、特殊表示演出が開始された特別遊技状態後の第１回の遊技回の開始時が示され、図６２（Ｂ）には、その第３回の遊技回の実行中が示されている。また、図６２（Ｃ）には、ハズレ遊技回において特殊表示演出が継続する場合が示され、図６２（Ｄ）には、小当り遊技回において特殊表示演出が継続する場合が示されている。また、図６２（Ｅ）には、特殊表示演出が終了する遊技回の実行中が示され、図６２（Ｆ）には、その遊技回の終了時が示されてい

る。
【１４２１】
特殊表示演出が実行される場合には特殊示唆表示（示唆表示）を複数回の遊技回に跨って表示するように制御が行われる。具体的には、特殊表示演出が実行される前に開始された特殊示唆表示において、大当り遊技回の特別遊技状態で最後に開始された旗選択中動作の表示が、特別遊技状態後の初回の遊技回においても継続される。このため、特殊表示演出が実行される場合には、特別表示演出の示唆表示を、特別遊技状態が実行される大当り遊技回と、特別遊技状態後に実行される初回の遊技回とに跨って表示することができる。また、特殊示唆表示は、特別遊技状態が実行される大当り遊技回と、特別遊技状態の開始時に保留され、特殊表示演出の開始条件を成立させる対象となった３回の小当り遊技回とを含む少なくとも４回の遊技回を跨いで表示される。
【１４２２】
特殊示唆表示は、特殊表示演出が実行される場合には特殊表示演出が終了する遊技回まで表示するように制御が行われる。具体的には、特殊示唆表示は、特別遊技状態後から規定の継続数に対応する回の遊技回であって特定遊技状態が終了する遊技回、特殊表示演出の終了条件が成立した遊技回の直後の遊技回、又は、時短大当り遊技回において終了する（特殊表示演出の実行中の遊技回を示す図６２（Ｂ）～（Ｄ）及び、特定遊技状態の終了や終了条件の成立に基づき特殊表示演出が終了する遊技回を示す図６２（Ｅ）及び（Ｆ）、大当り遊技回を示す図６３（Ａ）～（Ｃ）参照）。
【１４２３】
なお、上記の特殊示唆表示の制御に限らず、特殊表示演出が実行されている場合には示唆表示を複数回の遊技回に跨って特殊表示演出が終了する遊技回まで表示可能となるように制御が行われる構成とし、特殊示唆表示は、特殊表示演出が終了する遊技回よりも前や後の遊技回で終了する構成としてもよい。
【１４２４】
特殊表示演出は、特別遊技状態からその後に移行する特定遊技状態を跨いで継続して実行される構成とされている。具体的には、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける特殊表示演出と、可動表示装置４８０における特殊表示演出としての総獲得数情報表示４８７及び継続時間情報表示４８８とが、特別遊技状態後に移行する特定遊技状態で実行される遊技回においても継続して実行される。以下において、特別遊技状態後から数えてｍ回目であって特定遊技状態中に実行される遊技回を、第ｍ回の遊技回とも称す。
【１４２５】
特殊表示演出が実行されている特定遊技状態中の遊技回において、可動表示装置４８０が近接配置をとる構成としている。具体的には、特別遊技状態にて特殊表示演出が開始された場合、図６２（Ａ）に示すように、特定遊技状態においても、特別遊技状態の場合と同様に近接配置に維持される。これに対して、特別遊技状態において、特殊表示演出が実行されなかった場合には、離間配置に戻る。
【１４２６】
なお、特殊表示演出が特別遊技状態で開始され、その開始時に可動表示装置４８０の位置は変化しない構成であるが、この構成に限らず、特別遊技状態で開始される場合に代えて又は加えて、特定遊技状態において特殊表示演出が開始可能とし、その開始に先立ち、可動表示装置４８０が近接配置である場合には一旦離間配置に戻した後に再度近接配置へ、離間配置である場合には近接配置へ可動表示装置４８０を移動させる構成としてもよい。
【１４２７】
特定遊技状態中の遊技回において、可動表示装置４８０の表示画面における左側領域４８０Ａ（第１表示領域）にて疑似図柄４８０Ｚの組合せ（絵柄）の変動表示（可変表示）を開始させ、特別図柄抽選の結果に対応した疑似図柄４８０Ｚの組合せ（判定手段の判定結果に対応した絵柄）を左側領域４８０Ａ（第１表示領域）に停止表示させる制御が行われる。

【１４２８】
具体的には、特定遊技状態中の遊技回であって特殊表示演出が実行されている遊技回における疑似図柄４８０Ｚの変動態様として、左側領域４８０Ａの左下隅にて、図６２（Ａ）に示すように、通常の形態で変動表示が開始され、最終的に、通常の形態のままで、特別図柄抽選の結果に対応した図柄の組合せ（図中では斜体で示された小当りに対応する図柄の組合せである「２１２」）で停止表示される場合が設定されている。また、装飾図柄４７９Ｚの変動態様として、左側領域４８０Ａの左下隅にて、通常の形態で変動表示が開始され、最終的に、通常の形態よりも拡大された形態となり、左側領域４８０Ａの全体にて、特別図柄抽選の結果に対応した図柄の組合せ（例えば、大当りに対応する「７７７」や「４４４」）で停止表示される場合も設定されている（図６３（Ｃ）及び（Ｅ）参照）。

【１４２９】
また、特定遊技状態中の遊技回において、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ（表示画面）において左側領域４８０Ａ（第１表示領域）よりも大きい中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）にて装飾図柄４７９Ｚの組合せ（絵柄）の変動表示（可変表示）を開始させ、特別図柄抽選の結果に対応した装飾図柄４７９Ｚの組合せ（判定手段の判定結果に対応した絵柄）を中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）に停止表示させる制御が行われる。

【１４３０】
具体的には、特定遊技状態中の遊技回であって特殊表示演出が実行されている遊技回において、装飾図柄４７９Ｚの変動態様として、中央広領域４７９Ｂの左上隅にて、図６２（Ａ）に破線で示すように、縮小された形態で変動表示が開始され、最終的に、縮小された形態のままで、特別図柄抽選の結果に対応した図柄の組合せ（図中では小当りに対応する図柄の組合せである「２１２」）で停止表示される場合が設定されている。また、装飾図柄４７９Ｚの変動態様として、中央広領域４７９Ｂの左上隅にて、縮小された形態で変動表示が開始され、図６２（Ｅ）及び（Ｄ）の右図を参照して後述するように、最終的に、縮小された形態よりも大きな通常の形態に戻り、中央広領域４７９Ｂの中央部分にて、特別図柄抽選の結果に対応した図柄の組合せ（図中ではハズレに対応する「２８２」）で停止表示される場合が設定されている。これに対して、特殊表示演出が実行されていない遊技回においては、装飾図柄４７９Ｚは、中央広領域４７９Ｂの中央部分にて、通常の形態で変動表示が開始され、通常の形態のままで停止表示される（図５０（Ａ）の右３段図～右５段図参照）。

【１４３１】
特定遊技状態における初回（第１回）の遊技回は、表示部４７９ａにおける特殊表示演出と、可動表示装置４８０における特殊表示演出としての総獲得数情報表示４８７及び継続時間情報表示４８８とが行われている状況であって、特殊示唆表示として、旗掲揚動作の表示が行われている状況で実行される。

【１４３２】
特殊示唆表示が表示されている状況の遊技回は左側領域４８０Ａ（第１表示領域）にて特別図柄抽選の結果に対応した疑似図柄４８０Ｚの組合せ（判定手段の判定結果に対応した絵柄）を停止表示させる構成としている。具体的には、初回の遊技回の開始に伴い、疑似図柄４８０Ｚの変動表示と装飾図柄４７９Ｚの変動表示とが開始され、その後、初回の遊技回が小当り遊技回であるため、図６２（Ａ）に示すように、疑似図柄４８０Ｚと装飾図柄４７９Ｚとの双方が、小当りに対応する図柄の組合せ（図中では斜体で示された小当りに対応する図柄の組合せである「２１２」）で停止表示される。

【１４３３】
装飾図柄４７９Ｚの変動表示や停止表示は、遊技者には正面視で視認できない状態で実行される構成とされている。具体的には、装飾図柄４７９Ｚの変動表示や停止表示は、図６２（Ａ）の右図に示すように、表示部４７９ａと可動表示装置４８０とが前後方向に重なる部分であって、可動表示装置４８０の背後に位置し、中央広領域４７９Ｂのうち左上

隅の狭い一部の範囲において実行される。このため、椅子に座って表示部４７９ａの概ね中心から正視する姿勢で遊技する遊技者は、表示部４７９ａで実行される特殊表示演出を見ている場合に、遊技回の切り替わりを装飾図柄４７９Ｚの表示によっては認識できない。

【１４３４】

疑似図柄４８０Ｚは、装飾図柄４７９Ｚの前方であって可動表示装置４８０の左下隅に、視認可能に表示されるものの、通常遊技状態で表示される通常の形態の装飾図柄４７９Ｚに比べて小さく（例えば、縮尺１／１０）、また、表示部４７９ａの中心から離れた位置に表示される。このため、遊技者にとって、疑似図柄４８０Ｚの表示を意識して見た場合には、疑似図柄４８０Ｚによる表示によって遊技回の切り替わりを認識できるものの、特別に意識しない場合には、その認識が難くなる。更に、表示部４７９ａと可動表示装置４８０との各表示面は前後方向にずれているために、遊技者は、表示部４７９ａで実行される特殊表示演出を見ている場合には、可動表示装置４８０で実行される表示に視点が合い難くなり、疑似図柄４８０Ｚによる表示を更に認識し難くなる。

【１４３５】

したがって、遊技者は、必要に応じて遊技回の切り替わりを疑似図柄４８０Ｚによる表示で確認できると共に、表示部４７９ａにおいて実行される特殊表示演出（表示部の視認可能な範囲の全体で実行される主たる演出）を、装飾図柄４７９Ｚの表示に邪魔されず、遊技回の切り替わりを意識することなく楽しむことができる。

【１４３６】

疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの表示は、特殊示唆表示が表示されている状況の遊技回で、特別図柄抽選の結果が大当りでない場合（所定の判定情報に対応していない特別情報の場合）にあっては、以下の態様（第１位置停止表示態様）で行われる。左側領域４８０Ａ（第１表示領域）にて疑似図柄４８０Ｚの組合せ（判定手段の判定結果に対応した絵柄）を停止表示させ、中央広領域４７９Ｂにて装飾図柄４７９Ｚを視認可能には停止表示させない態様となる構成としている。以下において、この態様を、非大当り時の停止表示態様とも称す。

【１４３７】

疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚは、特殊示唆表示が表示されている状況の小当り遊技回において、図６１（Ａ）に示すように、非大当り時の停止表示態様で表示され、また、特殊示唆表示が表示されている状況のハズレ遊技回においても、非大当り時の停止表示態様で表示される（図６２（Ｃ）参照）。

【１４３８】

なお、非大当り時の停止態様は、装飾図柄４７９Ｚを視認可能に停止表示させない構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚを視認可能に停止表示させる構成としてもよい。この構成の場合、非大当り時の停止態様は、特殊表示演出が実行されない場合に比べて視認性が低い構成とすることが好ましい。また、非大当り時の停止態様は、装飾図柄４７９Ｚの表示を行うものの視認可能には行わない構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚの表示を行わない構成としてもよい。

【１４３９】

疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの停止表示に伴って、図６２（Ａ）の左図に示すように、主人公キャラクタ８６１による旗掲揚動作の表示が行われる。以下において、旗掲揚動作の表示によって、特定表示演出が継続するか終了するかが示される遊技回を、継続許否の遊技回とも称す。

【１４４０】

また、疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの停止表示に伴って、図６２（Ａ）の右図に示すように、獲得予定数情報表示４８９が表示される。この獲得予定数情報表示４８９おける獲得予定数情報として、特殊表示演出の開始条件を成立させる対象となった３回分の小当り遊技回の規定獲得数に対応する個数の情報（図中では「４５０」）が示される。

【１４４１】

獲得予定数情報表示４８９は、所定の時間（例えば２秒）に亘り表示された後に、非表示（図６２（Ｂ）の右図参照）となる。獲得予定数情報表示４８９が行われる所定の時間は、疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの停止表示から各種の大入賞装置が作動を開始するまでの時間と同一に設定されている。このため、各種の大入賞装置の作動によって新たに遊技球が獲得される前に、獲得予定数情報表示４８９において獲得予定数情報を示すことが可能になる。

【１４４２】

なお、特定遊技状態で表示される獲得予定数情報表示４８９は、特別遊技状態で表示される場合と同一の表示態様である構成に限らず、特別遊技状態の場合とは異なる表示態様で表示される構成としてもよい。また、特定遊技状態で表示される獲得予定数情報表示４８９は、特別遊技状態で表示される場合と同一の更新形態である構成に限らず、特別遊技状態の場合とは異なる更新形態で表示される構成としてもよい。

【１４４３】

また、特定遊技状態における獲得予定数情報表示４８９は、各継続許否の遊技回に対して同様に表示される構成に限らず、継続許否の遊技回が実行された回数の増加に伴って異なる態様で表示される構成としてもよい。具体的には、継続許否の遊技回が実行される回数の増加につれて、又は、当該回数が所定数（例えば、５回）増加するごとに、獲得予定数情報の色や大きさが変化したり、獲得予定数情報表示４８９において獲得予定数情報をキャラクタが提示する表示とし、その表示で出現するキャラクタの種類や数が変化したりする構成が例示できる。このような構成であれば、獲得予定数を報知すると共に、小当り遊技回が実行された又は実行されることが確定した総回数を表示したり、示唆したりすることが可能になる。

【１４４４】

また、特定遊技状態における獲得予定数情報表示４８９は、各継続許否の遊技回に対して同様に表示される構成に限らず、所定の継続許否の遊技回において異なる態様で表示される構成としてもよい。具体的には、総獲得数が所定の個数（例えば、１０００や２０００や３０００）を超えることが確定した場合の継続許否の遊技回ごとに、獲得予定数情報と共に当該所定の個数を超えることを示す情報を表示する構成や、獲得予定数が最大値（４回分の小当り遊技回の規定獲得数である６００）となる継続許否の遊技回では、獲得予定数情報の色や大きさを変化させたり、獲得予定数情報表示４８９において獲得予定数情報を示すと共に幸運を祝福する表示が行われたりする構成が例示できる。

【１４４５】

特殊示唆表示は、特定遊技状態における複数回の遊技回を跨いで表示可能な構成としている。具体的には、特殊示唆表示の一部をなす示唆動作表示であって初回の遊技回で開始された示唆動作表示の一部をなす旗選択中動作の表示は、図６２（Ｂ）の左図に示すように、疑似図柄４８０Ｚが小当りに対応する図柄の組合せ（図中では一点鎖線で示す斜体の「６７６」）で停止表示される第２回の遊技回と、疑似図柄４８０Ｚが小当りに対応する図柄の組合せ（図中では斜体の「５４３」）で停止表示される第３回の遊技回とに亘り継続して表示される。更に、旗選択中動作の表示は、第４回の遊技回まで継続して表示される。

【１４４６】

総獲得数情報表示４８７は、特定遊技状態における複数回の遊技回を跨いで表示可能とされている。具体的には、初回の遊技回で表示されていた総獲得数情報表示４８７（図中では「１０６０球ＧＥＴ」）は、第２回の遊技回と第３回の遊技回とで継続して表示される。総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報は、示唆動作表示における旗掲揚動作の表示に同期して（継続許否の遊技回ごとに）更新され、旗選択中動作の表示が継続する第２回の遊技回や第３回の遊技回では更新されない。

【１４４７】

継続時間情報表示４８８は、特定遊技状態における複数回の遊技回を跨いで表示可能とされている。具体的には、初回の遊技回で表示されていた継続時間情報表示４８８は、第

２回の遊技回と第３回の遊技回とで継続して表示される。継続時間情報表示４８８における継続時間情情報は、定期的に更新される（図６２（Ｂ）中では「２分５５秒」）。

【１４４８】

特定遊技状態において、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報の表示や更新、及び、継続時間情報表示４８８における継続時間情報の表示や更新は、特別遊技状態の場合と同様の形態で行われる。なお、特定遊技状態における総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８は、特別遊技状態の場合と同様の形態で行われる構成に限らず、例えば、特別遊技状態の場合と表示態様や更新形態が異なるなど、特別遊技状態の場合とは異なる形態で行われる構成としてもよい。

【１４４９】

総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８などの蓄積遊技情報表示は、特定遊技状態における遊技回（所定回数の遊技回）において、大当りに対応しない遊技回（所定の判定情報に対応した判定結果とならない遊技回）及び当該遊技回に後続となる遊技回が大当りに対応しない遊技回（所定の判定情報に対応した判定結果とならない遊技回）の場合に、前記蓄積遊技情報表示をそれらの遊技回に跨るように表示することにより、遊技情報の蓄積が継続していることを遊技者に対して認識可能にする構成としている。このため、遊技者は、蓄積遊技情報表示において、蓄積された遊技情報が表示上、遊技情報の成立ごとや定期的に更新されなくても、それらの蓄積が内部制御では継続していることを知ることが可能になる。

【１４５０】

特殊示唆表示が表示されている状況のハズレ遊技回における疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの表示は、図６２（Ｃ）に示すように、その状況の小当り遊技回の場合と同様に、疑似図柄４８０Ｚが視認可能に表示されるものの装飾図柄４７９Ｚが視認可能には表示されない非大当り時の停止表示態様で行われる。ハズレ遊技回に対する非大当り時の停止表示態様では、疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚがハズレに対応する図柄の組合せ（図中では「３７３」）で停止表示される。

【１４５１】

特定遊技状態において特殊表示演出の継続の認否が示される継続認否の遊技回では、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報が更新される。具体的には、継続認否の遊技回としての第４回の遊技回において、図６２（Ｃ）の左図に示すように、特殊表示演出の継続の認否を示す旗掲揚動作の表示が行われ、この表示に伴って、総獲得数情報表示４８７における総獲得数情報が、特殊示唆表示における今回の示唆動作表示の開始時に示された個数に、今回の示唆動作表示中（旗選択中動作の表示中）に獲得された個数を加算した個数の情報（図中では「１５１０球」）に更新される。

【１４５２】

継続認否の遊技回が特殊表示演出の継続するハズレ遊技回である場合には、図６２（Ｃ）に示すように、疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚがハズレに対応する図柄の組合せ（図中では「３７３」）で停止表示され、その停止表示に伴い〇旗を掲げる旗掲揚動作の表示が行われる。同様に、継続認否の遊技回が特殊表示演出の継続する小当り遊技回である場合には、図６２（Ｄ）に示すように、疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚが小当りに対応する図柄の組合せ（図中では「３４５」）で停止表示され、その停止表示に伴い〇旗を掲げる旗掲揚動作の表示が行われる。

【１４５３】

継続認否の遊技回において特殊表示演出の継続が示される場合、次回の継続認否の遊技回が選定される。具体的には、特殊表示演出の継続が〇旗を掲げる旗掲揚動作の表示によって示された場合に、今回の継続認否の遊技回の開始直前における第２特別図柄に係る保留に少なくとも１つの小当り保留が含まれているとの条件（以下において、継続条件とも称す）を満たす場合、今回の継続認否の遊技回にて特殊表示演出の継続と判定され、この判定の対象となった保留に対応する遊技回に後続する遊技回が、次回の継続認否の遊技回として選定される。

【１４５４】
例えば、継続認否の遊技回は、今回の継続認否の遊技回の開始直前における第２特別図柄に係る保留に、最大の保留数である４つの保留が含まれている場合には、当該遊技回後の４回目の遊技回が次回の継続認否の遊技回に選定されるのに対して、３つの保留しか含まれていない場合には、当該遊技回後の３回目の遊技回に選定される。
【１４５５】
特定遊技状態において規定の遊技手法（右打ち遊技手法）で連続して遊技球を発射している場合には、第２特別図柄に係る保留がほぼ最大の保留数である状態で各遊技回を開始でき、最大の保留数の保留に少なくとも１つの小当り保留を含む場合には最大の保留数未満の場合よりも継続の判定条件を満たし易いことから、特殊表示演出を継続させ易くすることが可能になる。これにより、遊技者は、規定の遊技手法（右打ち遊技手法）で連続して遊技球を発射すれば、特殊表示演出を長く楽しむことが可能になり、一方、好みに応じて、第２特別図柄に係る保留を貯めずに遊技することで継続条件を満たし難くし、特殊表示演出を通常表示演出に戻すことも可能になる。
【１４５６】
なお、継続認否の遊技回は、異なる回数の遊技回を隔てて設定可能な構成に限らず、４回の遊技回ごとなど、一定回数の遊技回ごとに設定される構成としてもよい。
【１４５７】
継続認否の遊技回において特殊表示演出の継続が示される場合、獲得予定数が算定されて獲得予定数情報表示４８９が表示される。具体的には、次回の継続認否の判定の対象となった保留に含まれている小当り保留の個数が抽出され、その抽出された個数と小当り遊技回の規定獲得数とに基づいて、獲得予定数（規定獲得数×小当り保留の個数）が算定される。
【１４５８】
例えば、今回の継続認否の遊技回が特殊表示演出の継続するハズレ遊技回である場合に、最先の保留はハズレ保留であるため第２特別図柄に係る保留には最大で３つの小当り保留を含むことができ、獲得予定数情報表示４８９に示される獲得予定数情報として、１回分、２回分又は３回分の小当り遊技回の規定獲得数に対応する個数の情報（例えば、「１５０」，「３００」，「４５０」）が設定される。また、今回の継続認否の遊技回が特殊表示演出の継続する小当り遊技回である場合には、第２特別図柄に係る保留に最大で４つの小当り保留を含むことができ、獲得予定数情報表示４８９に示される獲得予定数情報として、図６２（Ｄ）の右図に示すように、４回分の小当り遊技回の規定獲得数に対応する個数の情報（図中では「６００」）も設定可能となる。
【１４５９】
獲得予定数情報表示４８９は、継続認否の遊技回が小当り遊技回である場合には、疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの停止表示後であって各種の大入賞装置の作動までの期間に行われるのに対して、ハズレ遊技回である場合には、各種の大入賞装置が作動しないため、後続の遊技回の開始から所定の時間（例えば、２秒）に亘り表示される。
【１４６０】
ここで、特殊表示演出が終了する遊技回について説明する。特殊表示が終了する遊技回としては、継続認否の遊技回であって特殊表示演出の継続が示されない遊技回が設定されており、また、特定遊技状態における規定継続回数に対応する最終回の遊技回が設定されている。
【１４６１】
特殊表示演出が終了する遊技回において、装飾図柄４７９Ｚは、視認可能には表示されない状態から、特殊表示演出が継続する遊技回の場合とは異なり視認可能に表示される状態となる。具体的には、図６２（Ｅ）の右図に示すように、可動表示装置４８０の背後に位置することで視認可能には表示されていなかった装飾図柄４７９Ｚ（図中では破線で示す「？？？」）を中央広領域４７９Ｂにおいて可動表示装置４８０とは重ならない範囲に移動させる表示が行われる。

【１４６２】
装飾図柄４７９Ｚを移動させる表示において、装飾図柄４７９Ｚは、その変動表示の停止状態の変化に応じて段階的に移動する。また、装飾図柄４７９Ｚを移動させる表示において、装飾図柄４７９Ｚは、段階的な移動に合わせて段階的に拡大する。
【１４６３】
具体的には、装飾図柄４７９Ｚは、視認可能には表示されない位置においてすべての図柄が回転している状態から、図６２（Ｅ）の右図に示すように、左図柄の回転の停止に伴って下方側に移動すると共に拡大された第１段階の状態（図中では一点鎖線で示す「２？？」と表示された状態）となる。その後、装飾図柄４７９Ｚは、右図柄の回転の停止に伴って第１段階の状態よりも下方側に移動すると共に大きく拡大される第２段階の状態（図中では「２？２」と表示された状態）となる。また、装飾図柄４７９Ｚは、装飾図柄４７９Ｚは、図６２（Ｅ）の右図に示すように、装飾図柄４７９Ｚのうち最後に停止する中図柄の回転の停止に伴って第２段階の状態よりも更に下方側であって中央広領域４７９Ｂの中央側に移動すると共に更に大きく拡大されて、特殊表示演出が実行されていない場合と同一の位置及び大きさの通常の状態（図中では二点鎖線で示す「２？？」と表示された状態）となる。
【１４６４】
装飾図柄４７９Ｚを移動させる表示は、特殊示唆表示と連携して行われる。具体的には、特殊示唆表示おける示唆動作表示の一部として、図６２（Ｅ）の左図に示すように、旗選択中動作をしている主人公キャラクタ８６１がその場でジャンプする動作が表示され、このジャンプの着地に伴って、装飾図柄４７９Ｚが第１段階の状態で表示される。また、主人公キャラクタ８６１が再度ジャンプする動作が示唆動作表示の一部として表示され、この再度のジャンプの着地に伴って、装飾図柄４７９Ｚが第２段階の状態で表示される。
【１４６５】
また、示唆動作表示の一部として、旗選択中動作をしている主人公キャラクタ８６１が、第１段階の状態を出現させる場合よりも大きくジャンプする動作が表示され、この大きなジャンプの着地に伴って、装飾図柄４７９Ｚが第２段階の状態まで一気に変化する場合が設定されている。この場合、演出時間を短縮することが可能になり、例えば、今回の遊技回に対して設定されている装飾図柄４７９Ｚの変動表示の時間が、所定の短い時間（例えば、４秒）未満である場合（大半のハズレ遊技回がこの場合に相当）であっても、後続する遊技回に跨がらずに実行することが可能になる。また、この大きなジャンプの表示を、変動表示の時間が所定の短い時間（例えば、４秒）未満でない場合（ほぼすべての小当り遊技回及び大当り遊技回がこの場合に相当）においても一定の割合で行うことで、この表示によって特別図柄抽選の結果がハズレと判別できてしまうことを防止することができる。
【１４６６】
２度目のジャンプや大きなジャンプを行った主人公キャラクタ８６１が着地した直後に、主人公キャラクタ８６１が下側へ落下して、図６２（Ｅ）の右図に示すように、中側領域４８０Ｃから表示部４７９ａの中央広領域４７９Ｂに移動する動作が、示唆動作表示の一部として表示される。中央狭領域４７９Ｃに移動する動作の表示において、主人公キャラクタ８６１は、図６２（Ｅ）の右図に示すように、装飾図柄４７９Ｚの停止表示時に装飾図柄４７９Ｚのうち最後に停止する図柄（図中では二点鎖線で「８」を示す中図柄）が表示される位置へ移動する。
【１４６７】
また、中央広領域４７９Ｂに落下してきた主人公キャラクタ８６１が第２段階の状態で表示されている装飾図柄４７９Ｚを掴んで中央広領域４７９Ｂの中心側に移動させる動作が、示唆動作表示の一部として表示される。この動作に伴って、装飾図柄４７９Ｚが、通常の状態で表示される。装飾図柄４７９Ｚを第２段階の状態から通常の状態へ移動させる動作の表示において、装飾図柄４７９Ｚが、その最後に停止する図柄であって回転中の図柄を主人公キャラクタ８６１の背後に隠れるように移動する。

【１４６８】
特殊表示演出が終了する遊技回では、左側領域４８０Ａ（第１表示領域）と中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）の両方にて特別図柄抽選の結果に対応した疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚに対する図柄の組合せ（判定手段の判定結果に対応した絵柄）を停止表示させる制御が行われる構成としている。
【１４６９】
具体的には、特殊表示演出が終了する遊技回として、継続認否の遊技回で特殊表示演出の継続が示されないハズレ遊技回が設定されており、この遊技回において、疑似図柄４８０Ｚは、図６２（Ｅ）の左図に示すように、特殊表示演出の終了しない場合と同様に左側領域４８０Ａにて停止表示される。また、この遊技回において、図６２（Ｅ）の右図に示すように、可動表示装置４８０の背後に位置することで視認可能には表示されていなかった装飾図柄４７９Ｚ（図中では破線の「？？？」）が、中央広領域４７９Ｂの中心部分への移動により視認可能に表示され（図中では一点鎖線の「２？？」及び実線の「２？２」）、視認可能となった通常の状態の装飾図柄４７９Ｚが、中央広領域４７９Ｂにて、ハズレに対応する図柄の組合せ（図中では二点鎖線の「２８２」）で停止表示される。
【１４７０】
また、特殊表示演出が終了する遊技回としては、継続認否の遊技回であって特殊表示演出の継続が示されないハズレ遊技回に加えて、継続認否の遊技回であって特殊表示演出の継続が示されない小当り遊技回が設定されており、この小当り遊技回における特殊演出表示の示唆表示や装飾図柄４７９Ｚの表示は、特殊演出が終了するハズレ遊技回と同様に行われる。
【１４７１】
また、特殊表示演出が終了する遊技回としては、継続認否の遊技回で特殊表示演出の継続が示されないハズレ遊技回や小当り遊技回に加えて、特定遊技状態の規定継続回数に対応する最終回のハズレ遊技回及び小当り遊技回においても、特殊演出表示の示唆表示や装飾図柄４７９Ｚの表示は、継続認否の遊技回で特殊表示演出の継続が示されないハズレ遊技回や小当り遊技回と同様に行われる。この最終回の遊技回の終了後において、遊技状態は通常遊技状態に移行し、その後に実行される遊技回は通常表示演出で実行される。
【１４７２】
特殊表示演出が終了する遊技回では、装飾図柄４７９Ｚの表示を、特定遊技状態において特殊表示演出が実行されていない遊技回と同様の表示に戻すことで、特殊表示演出の終了を遊技者に示すことが可能になる。また、装飾図柄４７９Ｚを中央広領域４７９Ｂの中心部分に移動させつつ拡大することで、装飾図柄４７９Ｚの表示を目立たせ、特殊表示演出から通常表示演出への切り替わりに遊技者に注目を向けさせることが可能になる。
【１４７３】
また、装飾図柄４７９Ｚよりも狭い領域で表示される疑似図柄４８０Ｚによって遊技回の進行をいつでも確認可能としつつ、特殊表示演出が終了する場合のように遊技回の進行に注意を払うべき遊技回では、装飾図柄４７９Ｚの表示によって遊技状況の変化を疑似図柄４８０Ｚによる場合よりも明確に知らせることが可能となる。また、特殊表示演出が特定遊技状態の規定継続回数までは遠い状況で継続している場合のように遊技回の進行に注意を払わなくてもよい遊技回では、装飾図柄４７９Ｚを表示しない構成や、表示するものの視認可能には表示しない構成や、表示するものの容易には視認できない構成とできることから、遊技進行を示す装飾図柄４７９Ｚの表示に邪魔されることなく特殊表示演出を遊技者に楽しませることが可能となる。
【１４７４】
中側領域４８０Ｃ及び中央狭領域４７９Ｃ（第３表示領域）に表示されている示唆表示を非表示とすることにより、疑似図柄４８０Ｚと装飾図柄４７９Ｚとを停止表示させる制御が行われる構成としている。
【１４７５】
具体的には、主人公キャラクタ８６１が装飾図柄４７９Ｚのうち最後に停止する図柄を

背後に隠す状態となった後、中側領域４８０Ｃに向けて上側へ飛び上がる動作が、示唆動作表示の一部として表示される。この動作の表示において、主人公キャラクタ８６１が、中央狭領域４７９Ｃの上端側から域外へ移動して消失することによって、特殊示唆表示が非表示となる。

【１４７６】

主人公キャラクタ８６１の消失によって、主人公キャラクタ８６１で隠されていた図柄が表示されて、装飾図柄４７９Ｚが、特別図柄抽選の結果に対応する図柄の組合せを判別できる状態で停止表示される。

【１４７７】

なお、主人公キャラクタ８６１で隠されていた図柄は、主人公キャラクタ８６１の消失の際に停止している状態で表示される構成に限らず、主人公キャラクタ８６１の消失の途中又は消失の後に停止する構成としてもよい。

【１４７８】

また、２箇所の図柄（左側領域４８０Ａの疑似図柄４８０Ｚ及び中央広領域４７９Ｂの装飾図柄４７９Ｚ）のうち一方は停止表示されているものの、他方は図柄の組合せを判別できないことで停止表示されていない状態から、特殊示唆表示が非表示となって他方の停止表示が出現することで双方が停止表示された状態となる構成であるが、この構成に限らず、２箇所の図柄の双方が図柄の組合せを判別できるようには停止表示されていない状態から、特殊示唆表示が非表示となって双方の停止表示が出現することで、双方が停止表示された状態となる構成としてもよい。

【１４７９】

特殊表示演出が終了する遊技回において、特殊表示演出の実行中において近接配置をとっていた可動表示装置４８０が離間配置に戻り、可動表示装置４８０において、疑似図柄４８０Ｚの表示や総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８を含むすべての表示が終了する。

【１４８０】

可動表示装置４８０の離間配置への移動は、特殊示唆表示と連携して行われる。具体的には、中側領域４８０Ｃに向けて上側に飛び上がる動作の表示において、主人公キャラクタ８６１が可動表示装置４８０の下端を両手で突き上げるように飛び上がる動作が表示される。これにより、可動表示装置４８０が、その両手で突き上げられて移動したかのように見せることが可能になる。

【１４８１】

特殊表示演出が終了する遊技回で実行された装飾図柄４７９Ｚの表示や示唆動作表示と途中まで同一の表示が、特殊表示演出が終了する遊技回以外の遊技回においても実行可能とされている。

【１４８２】

具体的には、特殊表示演出が終了しない場合の示唆動作表示において、中側領域４８０Ｃに向けて上側に飛び上がる動作までは同一とされ、飛び上がった主人公キャラクタ８６１が、消失されずに中側領域４８０Ｃに戻って、旗選択中動作を再開する動作が示唆動作表示の一部として表示される。当該示唆動作表示は、その遊技回で終了せず、次回以降の遊技回に継続して表示される。また、特殊表示演出が終了しない場合の装飾図柄４７９Ｚの表示において、装飾図柄４７９Ｚの一部が主人公キャラクタ８６１によって隠された状態までは同一とされ、主人公キャラクタ８６１が飛び上がるときに、装飾図柄４７９Ｚは、通常の状態を維持せずに、装飾図柄４７９Ｚが移動及び拡大してきた場合とは逆の過程を辿り、可動表示装置４８０の背後に位置し視認可能には表示されない縮小の状態まで戻る。

【１４８３】

特殊表示演出が実行されている場合に開始される大当り遊技回（以下において、特殊表示実行中の大当り遊技回とも称す）について、図６３を参照して説明する。

【１４８４】

図６３は、特殊表示演出の実行中における特別遊技状態に移行する遊技回での特殊表示演出及び示唆表示（特殊示唆表示）の推移を説明する説明図である。図６３（Ａ）には、特殊表示実行中の大当り遊技回における特殊示唆表示の表示中が示され、図６３（Ｂ）には、当該遊技回における特定表示演出の実行中が示され、図６３（Ｃ）には、当該遊技回における特別遊技状態への移行直前が示され、図６３（Ｄ）には、当該遊技回における特別遊技状態への移行直後が示されている。また、図６３（Ｅ）には、特殊表示演出が継続する大当り遊技回における特別遊技状態への移行直前が示され、図６３（Ｆ）には、当該遊技回における特別遊技状態への移行直後が示されている。

【１４８５】

特殊表示演出が実行されており、特殊示唆表示が表示されている状況の遊技回では、特別図柄抽選の結果が大当りである場合（所定の判定情報に対応している特別情報の場合）に、左側領域４８０Ａ（第１表示領域）と中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）の両方にて特別図柄抽選の結果に対応した疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚの組合せ（判定手段の判定結果に対応した絵柄）を停止表示させる制御が行われる構成としている。

【１４８６】

特殊表示実行中の大当り遊技回であって特殊示唆表示が表示されている状況の遊技回において、疑似図柄４８０Ｚは、特殊表示実行中のハズレ遊技回や小当り遊技回の場合と同様に、左側領域４８０Ａにて停止表示される（図６３（Ｃ）の左図参照）。

【１４８７】

一方、特殊表示実行中の大当り遊技回であって特殊示唆表示が表示されている状況の遊技回において、装飾図柄４７９Ｚは、視認可能には表示されない状態から、特殊表示実行中のハズレ遊技回や小当り遊技回の場合とは異なり、視認可能に表示される状態となる。具体的には、図６３（Ａ）の右図に示すように、可動表示装置４８０の背後に位置することで視認可能には表示されていなかった装飾図柄４７９Ｚ（図中では破線で示す「？？？」）を中央広領域４７９Ｂにおいて可動表示装置４８０とは重ならない範囲に移動させる表示が行われる。特殊表示実行中の大当り遊技回における装飾図柄４７９Ｚの表示は、特殊表示演出が終了する遊技回の場合における第２段階の状態から通常の状態となるまでの表示以外は同一であるために、その重複する説明は省略する。

【１４８８】

特殊表示実行中の大当り遊技回において、装飾図柄４７９Ｚを移動させる表示は、特殊示唆表示における示唆動作表示と連携して行われる。当該遊技回における示唆動作表示は、特殊表示演出が終了するハズレ遊技回や小当り遊技回の場合と途中まで同一、具体的には、中央狭領域４７９Ｃから移動してきた主人公キャラクタ８６１が第２段階の状態の装飾図柄４７９Ｚを掴む表示まで同一であるために、その重複する説明は省略する。

【１４８９】

中側領域４８０Ｃ及び中央狭領域４７９Ｃ（第３表示領域）に表示されている特殊示唆表示を非表示とする制御が行われる構成としている。

【１４９０】

具体的には、示唆動作表示の一部として、図６３（Ａ）の右図に示すように、可動表示装置４８０の中側領域４８０Ｃから表示部４７９ａの中央狭領域４７９Ｃに移動してきた主人公キャラクタ８６１が、第２段階の状態の装飾図柄４７９Ｚ（図中では「７？７」）を掴んだ状態から、図６３（Ｂ）に示すように、更に下側に落下する動作が表示される。この落下過程で、主人公キャラクタ８６１が、掴んでいる装飾図柄４７９Ｚを中央広領域４７９Ｂの中心側に引っ張るものの、装飾図柄４７９Ｚが通常の状態となる前に主人公キャラクタ８６１の手から装飾図柄４７９Ｚが放れてしまう動作が示される。中央狭領域４７９Ｃの域外への落下に伴って、主人公キャラクタ８６１の表示が消失することで、特殊示唆表示が非表示となる。

【１４９１】

特殊示唆表示を非表示とするとともに、特定表示演出を開始する制御が行われる構成としている。ここで、特定表示演出は、非大当り時の停止表示態様（第１停止表示態様）と

は、装飾図柄４７９Ｚが停止表示される位置（絵柄の停止表示位置）が異なることを期待させる演出である。

【１４９２】

具体的には、主人公キャラクタ８６１を中央狭領域４７９Ｃから消失させることで特殊示唆表示を非表示とすると共に、特定表示演出として、装飾図柄４７９Ｚが、第２段階の状態よりも通常の状態に近い位置及び大きさである第３段階の状態と、視認可能な第１段階の状態との間で、中央狭領域４７９Ｃの中心部分へ近づく移動をしつつ拡大される表示と、その中心部分から離れる移動をしつつ縮小される表示とが繰り返される演出（以下において、移動拡縮演出とも称す）が実行される。

【１４９３】

この移動拡縮演出と途中まで同一であって、装飾図柄４７９Ｚが、最終的に、通常の状態ではなく視認可能には停止表示されない縮小の状態に戻る演出が、継続認否の遊技回ではない特殊表示実行中の小当り遊技回において実行可能に設定されている。このため、移動拡縮演出によって、装飾図柄４７９Ｚが縮小の状態に戻るのではなく、通常の状態となり、大当りに対応する図柄の組合せの停止表示を期待させることが可能になる。

【１４９４】

なお、装飾図柄４７９Ｚが停止表示される位置を非大当り時の停止表示態様と異ならせる構成に限らず、疑似図柄４８０Ｚの停止表示の位置を非大当り時の停止表示態様と異ならせる構成としてもよい。例えば、主人公キャラクタ８６１が中央狭領域４７９Ｃから落下して消失する動作に代えて、主人公キャラクタ８６１が左側に移動して消失する動作が行われ、また、この動作の途中で疑似図柄４８０Ｚの下方を通過する場合に可動表示装置４８０の下端を突き上げて、疑似図柄４８０Ｚを縮小された状態（図６３（Ｃ）に実線で示された場合）と拡大された状態（図６３（Ｃ）に実線で示された場合）との間で移動させつつ拡縮させる演出とする構成としてもよい。この場合、移動拡縮演出において疑似図柄４８０Ｚが停止表示される位置が非大当り時の停止表示態様と異なることを期待させることができる。また、特定表示演出は、装飾図柄４７９Ｚと疑似図柄４８０Ｚとの一方の停止位置が非大当り時の停止表示態様と異なることを期待させる構成に限らず、それら双方の停止位置が異なることを期待させる構成としてもよい。

【１４９５】

特定表示演出は、少なくとも中側領域４８０Ｃ又は中央狭領域４７９Ｃ（第３表示領域）に重なる領域にて開始される構成としている。具体的には、特定表示演出としての移動拡縮演出において、移動しつつ拡縮する装飾図柄４７９Ｚが表示される領域が、図６３（Ｂ）に示すように、中央狭領域４７９Ｃと一部で重なる範囲に設定されており、装飾図柄４７９Ｚが第３段階の状態をとる場合に、装飾図柄４７９Ｚの少なくとも一部が中央狭領域４７９Ｃ内に表示される。移動拡縮演出は、主人公キャラクタ８６１の手が第３段階の状態をとる装飾図柄４７９Ｚから放れることで開始される。

【１４９６】

このため、主人公キャラクタ８６１が消失した箇所の近傍において、装飾図柄４７９Ｚが移動しつつ拡縮する表示を開始することが可能になる。これにより、遊技者は、主人公キャラクタ８６１の動作を見ていた状態から装飾図柄４７９Ｚの変化を見る状態へ迷わずスムーズに移ることが可能になる。また、装飾図柄４７９Ｚが停止表示させる位置の近くで主人公キャラクタ８６１を消失させたり、装飾図柄４７９Ｚが移動しつつ拡縮する表示を行ったりすることで、遊技者の注意を装飾図柄４７９Ｚの停止表示に向けることが可能になる。

【１４９７】

特殊表示実行中の大当り遊技回が、確変大当りに基づく場合には、特殊表示演出は、特別遊技状態への移行前に終了し、通常表示演出に戻る設定とされている（図６３（Ａ）～（Ｄ）参照）。これに対して、特殊表示実行中の大当り遊技回が、時短大当りに基づく場合には、特殊表示演出は、特別遊技状態への移行後も継続し（図６３（Ｅ）及び（Ｆ）参照）、また、特別遊技状態後に移行する時短遊技状態においても継続する設定とされてい

る。
【１４９８】
なお、特殊表示演出は、特殊表示実行中の大当り遊技回が確変大当りの場合には終了し、時短大当りの場合には継続する構成に限らず、大当りの種類によらずに終了する構成や、大当りの種類によらずに継続する構成としてもよい。
【１４９９】
総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８（蓄積遊技情報表示）は、特定遊技状態における遊技回（所定回数の遊技回）において、大当りに対応しない遊技回（判定情報に対応した判定結果とならない遊技回）及び当該遊技回に後続となる遊技回が確変大当り遊技回（所定の判定情報に対応した結果となる遊技回）の場合には、表示されていた総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８を非表示とすることにより、遊技情報の蓄積が継続しないことを遊技者に対して認識可能にする構成としている。
【１５００】
具体的には、特殊表示実行中の確変大当り遊技回において、特殊表示演出が終了すると共に、総獲得数や継続時間の計数が終了する。この計数の終了が、大当りに対応しない先行の遊技回から継続して表示されてきた総獲得数情報表示４８７や総獲得数情報表示４８７を、図６３（Ｄ）に示すように、特別遊技状態の開始時に非表示とすることにより、遊技者に示される。このため、特殊表示演出が開始される前回の特別遊技状態から、その後の特定遊技状態における今回の確変大当り遊技回までの期間を、一括りの利益蓄積期間とし、当該利益蓄積期間に得られた利益を一括りの利益として纏めて示すことが可能になる。これにより、遊技者は、今回の確変大当りによって一括りの利益期間が終了して総獲得数や継続時間がリセットされ、今回の確変大当り遊技回から新たな括りの利益蓄積期間が開始されることを知ることができる。
【１５０１】
大当りに対応しない遊技回に後続する遊技回が確変大当り遊技回の場合、総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８を非表示とするのに対して、大当りに対応しない遊技回に後続する遊技回が時短大当り遊技回の場合には、総獲得数や継続時間の計数が継続し、総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８も継続して表示される。
【１５０２】
具体的には、大当りに対応しない先行の遊技回から継続して表示されてきた総獲得数情報表示４８７や総獲得数情報表示４８７が、図６３（Ｅ）に示すように、特別遊技状態の開始時においても、また、図６３（Ｆ）に示すように、特別遊技状態の開始後においても、遊技者に継続して示される。
【１５０３】
また、特別遊技状態におけるオープニングの開始時に、図６３（Ｆ）に一点鎖線で示すように、獲得予定数情報を４ラウンド分の獲得規定数（図中では「４００」）とする獲得予定数情報表示４８９が表示される。総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８が継続することに加えて、獲得予定数情報表示４８９が表示されることで、遊技者は、総獲得数や継続時間の計数が継続し、総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８における総獲得数情報や継続時間情報が更新されて表示されることを明確に知ることができる。獲得予定数情報表示４８９における獲得予定数情報として、第１～第４ラウンドの４ラウンド分の獲得規定数に対応する個数の情報を示すことで、第５ラウンド以降の獲得予定数情報表示４８９や総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８の制御を、特別遊技状態の途中で特殊表示演出が開始される場合と同様に行える。
【１５０４】
なお、特別遊技状態の開始時の獲得予定数情報表示４８９で示される獲得予定数情報は、４ラウンド分の獲得規定数である構成に限らず、継続ラウンド数分の規定獲得数やその一部のラウンドに対応する規定獲得数である構成としてもよい。
【１５０５】
大当りに対応しない遊技回に後続する遊技回が時短大当り遊技回の場合、特殊表示演出

と共に、非表示となっていた特殊示唆表示が再開される。具体的には、装飾図柄４７９Ｚや疑似図柄４８０Ｚの停止表示後に、示唆動作表示の一部として、中央狭領域４７９Ｃに主人公キャラクタ８６１が出現し、中央狭領域４７９Ｃを通過して中側領域４８０Ｃまで移動する動作が表示される。また、図６４（Ｅ）に示すように、中側領域４８０Ｃに移動した主人公キャラクタ８６１が両方の旗を掲げる動作が、示唆動作表示の一部として表示される。更に、特別遊技状態のオープニングの開始に伴って、図６３（Ｆ）に示すように、示唆動作表示において、旗選択中動作の表示が開始される。

【１５０６】

このため、特殊表示演出が開始される前回の特別遊技状態から通常遊技状態又は確変遊技状態に移行するまでの期間を、一括りの利益蓄積期間とし、当該利益蓄積期間に得られた利益を一括りの利益として纏めて示すことが可能になる。これにより、遊技者は、今回の確変大当りによって一括りの利益期間が終了して総獲得数や継続時間がリセットされ、今回の時短大当り遊技回に引き続き利益蓄積期間が継続されることを知ることができる。

【１５０７】

上記のパチンコ機１００において、表示部４７９ａで特殊表示演出が実行される場合には、特殊表示演出の実行を示唆する特殊示唆表示が、複数回の遊技回に跨って特殊表示演出が終了する遊技回まで中側領域４８０Ｃや中央狭領域４７９Ｃに表示される構成としている。また、中側領域４８０Ｃや中央狭領域４７９Ｃにて特殊示唆表示が表示されている状況の遊技回は、左側領域４８０Ａにて特別図柄抽選の結果に対応した図柄の組合せで疑似図柄４８０Ｚを停止表示させる構成としている。また、特殊表示演出が終了する遊技回では、中側領域４８０Ｃや中央狭領域４７９Ｃにて表示されている示唆表示を非表示とすることにより、左側領域４８０Ａとそれよりも広い中央広領域４７９Ｂとの両方にて、特別図柄抽選の抽選結果に対応した図柄の組合せで疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚを停止表示させる構成としている。

【１５０８】

この構成であれば、特殊表示演出が終了する遊技回において、実行中の特殊示唆表示を非表示とすることにより疑似図柄４８０Ｚと装飾図柄４７９Ｚとの双方を停止表示させることで、一方のみを停止表示させる場合に比べて明確に特殊表示演出の終了を遊技者に報知することができ、また、実行中の特殊示唆表示を非表示とすることにより停止表示させることで、停止表示を目立たせて、遊技者の注意を停止表示に向けることが可能になる。

【１５０９】

また、この構成であれば、特殊表示演出が終了しない遊技回において、疑似図柄４８０Ｚは停止表示されるものの、疑似図柄４８０Ｚよりも大きく表示可能な装飾図柄４７９Ｚを表示しない、視認可能には表示しない又は容易には視認できない構成とすることが可能となる。この場合、疑似図柄４８０Ｚによって各遊技回の抽選結果や遊技回の進行状況を確認可能としつつ、疑似図柄４８０Ｚよりも大きく表示可能な装飾図柄４７９Ｚが明確に停止表示される場合に比べて、装飾図柄４７９Ｚの表示により特殊表示演出を表示する範囲が大幅に制限されたり、疑似図柄４８０Ｚの停止表示により遊技回の切れ目に遊技者の注意が向けられたりすることを抑制可能な構成にできる。

【１５１０】

これにより、遊技者は、遊技回の実行状況や各遊技回の結果を必要であればいつでも確認でき状況下で、注意を払うべき遊技回でない場合において、複数回の遊技回に跨って長く継続可能な特殊表示演出を、装飾図柄４７９Ｚの表示によって邪魔されることなく、また、遊技回の切れ目を気にすることなく楽しむことが可能になり、また、注意を払うべき特殊表示演出が終了する遊技回において、その終了を明確に知ることが可能になる。

【１５１１】

また、上記のパチンコ機１００において、特殊表示演出の実行を示唆する特殊示唆表示が中側領域４８０Ｃに表示されている状況の遊技回において、特別図柄抽選の抽選結果が大当りとは異なる場合には、左側領域４８０Ａにて疑似図柄４８０Ｚの変動表示を開始し疑似図柄４８０Ｚを抽選結果に応じて停止表示させるのに対して、大当りである場合には

、中側領域４８０Ｃに表示されている特殊示唆表示を非表示とするとともに大当りとは異なる場合とは疑似図柄４８０Ｚの停止表示位置が異なることを期待させる特定表示演出を少なくとも中側領域４８０Ｃに重なる中央狭領域４７９Ｃにて開始し、その後、左側領域４８０Ａと中央広領域４７９Ｂの両方にて疑似図柄４８０Ｚや装飾図柄４７９Ｚを抽選結果に応じて停止表示させる構成としている。

【１５１２】

この構成であれば、疑似図柄４８０Ｚと装飾図柄４７９Ｚとの双方を停止表示させることで、一方のみを停止表示させる場合に比べて明確に大当りの当選を遊技者に報知することができ、また、疑似図柄４８０Ｚと装飾図柄４７９Ｚとを停止表示させる前に、実行中の特殊示唆表示を非表示とすると共に、非表示となる特殊示唆表示の近傍で特定表示演出を実行することで、遊技者の注意を停止表示に向けることが可能になる。また、装飾図柄４７９Ｚを疑似図柄４８０Ｚよりも大きく停止表示させることで、停止表示を目立たせることが可能になる。

【１５１３】

更に、この構成であれば、大当りに対応しない遊技回において、疑似図柄４８０Ｚは停止表示されるものの、疑似図柄４８０Ｚよりも大きく表示可能な装飾図柄４７９Ｚを視認可能には表示しないことで、疑似図柄４８０Ｚによって各遊技回の抽選結果や遊技回の進行状況を確認可能としつつ、装飾図柄４７９Ｚが通常の状態で停止表示される場合に比べて、装飾図柄４７９Ｚの表示によって特殊表示演出を表示する範囲が大幅に制限されることを抑制することが可能になり、また、装飾図柄４７９Ｚの停止表示によって遊技回の切れ目に遊技者の注意が向けられることを抑制することが可能になる。

【１５１４】

これにより、遊技者は、遊技回の進行状況や各遊技回の結果を必要であればいつでも確認できる状況下で、注目に値する遊技回でない場合においては、複数回の遊技回に跨って長く継続可能な特殊表示演出を、装飾図柄４７９Ｚの表示によって邪魔されることなく、また、遊技回の切れ目を気にすることなく楽しむことが可能になり、また、注目に値する遊技回である大当り遊技回においては、大当りの当選を装飾図柄４７９Ｚの停止図柄によって明確に知ることが可能になる。

【１５１５】

また、上記のパチンコ機１００において、特別遊技状態に移行したこと基づいて開始され、特別遊技状態から通常遊技状態へ移行したことに基づいて終了する有利状態継続期間に発生した遊技情報を蓄積した蓄積情報（総獲得数情報や継続時間情報）を含み、所定回数の遊技回に跨って実行される特殊表示演出として表示される蓄積遊技情報表示（総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８）は、特殊表示演出の実行中において、特別図柄抽選の結果が大当りとは異なる遊技回に確変大当りとは異なる遊技回が後続する場合には、蓄積遊技情報表示を後続の遊技回に跨るように表示するのに対して、大当りとは異なる遊技回に確変大当りの遊技回が後続する場合には、蓄積遊技情報表示を非表示とすることにより、遊技情報の蓄積の継続の許否を遊技者が認識することを可能にする構成とする。

【１５１６】

この構成であれば、特殊表示演出が実行される所定回数の遊技回（特定遊技状態の最大継続回数までの遊技回）において、ハズレ遊技回又は小当り遊技回が連続する場合に、それらの連続する遊技回を跨いで遊技情報の蓄積を継続し、確変大当り遊技回に遊技情報の蓄積を終了させることが可能になる。また、遊技情報の蓄積が継続する遊技回では蓄積遊技情報表示を表示し、遊技情報の蓄積が終了する遊技回では蓄積遊技情報表示を非表示とすることで、遊技情報の蓄積の継続許否を遊技者に知らせることが可能になる。

【１５１７】

したがって、遊技者は、特殊表示演出が実行される所定回数の遊技回において、特殊表示演出が開始される前回の大当り遊技回から確変大当り遊技回までを遊技情報が蓄積される一括りの期間として設定し、当該期間に得られた利益（有利な遊技状態の継続時間や獲

得した遊技球）を一括りの利益として遊技者に示すことが可能になる。

【１５１８】

なお、上記のパチンコ機１００において、特殊表示演出は、特別遊技状態に移行する遊技回で開始される構成としているが、この構成に限らず、特別遊技状態後に実行される特定遊技状態での第１回の遊技回において開始される構成としてもよい。

【１５１９】

また、上記のパチンコ機１００において、特殊表示演出は、通常遊技状態とは異なる遊技状態において実行可能とされる構成であるが、この構成に限らず、特別遊技状態や特定遊技状態から継続して通常遊技状態において実行可能な構成や、通常遊技状態で実行可能、例えば、特別遊技状態や特定遊技状態から通常遊技状態に移行した遊技回で開始可能な構成としてもよい。

【１５２０】

また、上記のパチンコ機１００において、特定表示演出（移動拡縮演出）を伴う大当り時の停止表示態様では、疑似図柄４８０Ｚの停止表示に加えて装飾図柄４７９Ｚの停止表示を行う構成であるが、この構成に限らず、疑似図柄４８０Ｚの停止表示に代えて装飾図柄４７９Ｚの停止表示を行う構成としてもよい。例えば、以下の構成が挙げられる。

【１５２１】

特定表示演出として、可動表示装置４８０の左側領域４８０Ａ（第１表示領域）から中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）へ図柄が移動してくるような演出、例えば、主人公キャラクタ８６１のジャンプ動作に伴い装飾図柄４７９Ｚが視認可能となる場合に、変動表示中の疑似図柄４８０Ｚが下方側に移動したかのように見せる演出を行って、最終的に、疑似図柄４８０Ｚの停止表示は行わず、装飾図柄４７９Ｚの停止表示は行う構成としてもよい。

【１５２２】

また、特定表示演出として、疑似図柄４８０Ｚの変動表示中に可動表示装置４８０及び表示部４７９ａをブラックアウトする演出を行って、ブラックアウト後に、変動表示中の疑似図柄４８０Ｚを非表示として、変動表示中の装飾図柄４７９Ｚを表示し、最終的に、疑似図柄４８０Ｚの停止表示は行わず、装飾図柄４７９Ｚの停止表示は行う構成としてもよい。

【１５２３】

また、特定表示演出として、左側領域４８０Ａ（第１表示領域）側から中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）側へ所定の表示対象が移動するような演出、例えば、所定の表示対象としての主人公キャラクタ８６１が可動表示装置４８０において疑似図柄４８０Ｚ側に移動して変動表示中の疑似図柄４８０Ｚを掴んだ後に、中央広領域４７９Ｂに移動して、掴んでいる図柄を装飾図柄４７９Ｚとして表示する演出を行って、最終的に、疑似図柄４８０Ｚの停止表示は行わず、装飾図柄４７９Ｚの停止表示は行う構成としてもよい。

【１５２４】

また、上記のパチンコ機１００において、総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８（蓄積遊技情報表示）は、疑似図柄４８０Ｚが表示される左側領域４８０Ａ（第１表示領域）や装飾図柄４７９Ｚが表示される中央広領域４７９Ｂ（第２表示領域）と重ならない領域に表示される構成としているが、この構成に限らず、左側領域４８０Ａ又は中央広領域４７９Ｂと重なる領域、例えば、拡大された疑似図柄４８０Ｚ（図６３（Ｃ）の左図参照）が表示される範囲に表示される構成としてもよい。また、この構成に加えて、総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８が非表示となる場合に、疑似図柄４８０Ｚ（図６３（Ｃ）の左図参照）が拡大した状態で表示される構成とし、総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８が非表示となることにより疑似図柄４８０Ｚの停止表示が行われる構成としてもよい。

【１５２５】

また、上記のパチンコ機１００において、疑似図柄４８０Ｚは、大当りに対応する図柄の組合せの場合に、拡大した状態で停止表示される構成であるが、この構成に限らず、特

定遊技状態での最終の遊技回においてハズレや小当りに対応する図柄の組合せが表示される場合にも拡大した状態で停止表示される構成としてもよい。

【１５２６】

＜遊技制限機能及び差球情報表示＞

次に、遊技制限機能及び差球情報表示について、図６４～図６８を参照して説明する。

【１５２７】

図６４～図６８には、パチンコ機１００として、上記の構成（例えば、図１～図１２に示す構成）に対して、以下で説明する遊技制限機能が実行可能な点と、以下で説明する差球情報表示が可能な点とで相違する別例が示されている。具体的には、遊技盤８００の構成と、主制御基板９２０及び副制御基板９４０で実行される制御処理とが一部で相違する。このため、図６４（図１０に対応）、図６５（図１２に対応）、図６６（図７に対応）、図６８（図１１に対応）において、上記の構成と共通の部分については同一の参照符号を付し、以下において、その共通の構成についての重複する説明を省略する。

【１５２８】

遊技制限機能は、特定の期間（例えば、１日）における遊技が完遂（コンプリート）し、その後の、遊技の実行（継続）が制限される機能（コンプリート機能）である。遊技制限機能は、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球（遊技媒体）の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数との差球（差数）が予め定めた制限数以上となった場合に発動され、遊技者による遊技の実行が制限される。この差球は、特定の期間開始（例えば、電源投入又は電源復電）から遊技を行うために用いられた遊技球の数をマイナスの値として計数することで全数の計数に対応した数値としてもよいし、「０」未満のマイナスの値になった場合は「０」の状態を維持して計数から除外し、最初に払い出しがあった場合において初めて数値が更新されるようにすることで差球が最大となる期間を特定の期間として計数してもよい。また、特定の期間として、遊技者が交代したことを識別可能な遊技者識別手段を遊技機に設けて、例えば、遊技者が所持する個人カードに応じたカード情報に基づいて遊技を実施可能とし、当該遊技者が遊技を開始したことを特定の期間開始の条件に含めてもよい。

【１５２９】

遊技者は、発射ハンドル２５２（図１参照）を操作して遊技球を遊技領域４０９に打ち出すことで、所有する遊技球を減らしつつ遊技を行い、遊技領域４０９内に設けられた各種の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａなどの始動入賞装置や、下大入賞装置４３３などの大入賞装置や、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ：図６６参照）への遊技球の入賞に伴う払い出しによって、入賞の種類に応じた数の遊技球を獲得する。この遊技において、打ち出された遊技球の数と払い出された遊技球の数との差球が制限数以上となって遊技制限機能が発動した場合、遊技者が発射ハンドル２５２を操作したとしても遊技球が発射されないように、遊技球の打ち出しが停止されて遊技者による遊技の実行を制限される。

【１５３０】

なお、遊技制限機能は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ機に限らず、遊技媒体としてメダルを用いるスロット機（回胴式遊技機）に対して適用してもよいし、遊技者が遊技媒体に触れることなく遊技を実行することが可能なパチンコ機（スマートパチンコ機）やスロット機（スマートスロット機）に適用してもよい。また、遊技制限機能は、遊技球の打ち出しが停止されるようにする制御に限らず、これに代えて、又は、これに加えて、遊技球の入賞を無効にするなど他の制御を含めて構成してもよい。

【１５３１】

差球情報表示は、例えば、差球そのものの数値や、差球を１００個単位や１０００個単位の概数や、差球を四捨五入した概数に対応する数値などを示す差球情報の表示である。差球情報表示を行うことで、遊技の実行が制限される差球に近づいたことを遊技者に知らせることを可能にしている。

【１５３２】

なお、差球情報は、数値を示す情報に限らず、特定の文字列（例えば、制限数に到達したことを意味する「コンプリート」など）や特定の記号（例えば、モチーフとなった物語に特徴付けられる紋章など）を示す情報であってもよい。この場合の差球情報表示において、例えば、差球の増加に伴って特定の文字や記号の表示部分が増加し、制限値となった場合に特定の文字や記号の完成形を示すように表示することで、遊技の実行が制限される差球に近づいたことを遊技者に知らせることが可能になる。また、差球情報表示は、現在の差球に対応した数値に限らず、制限値から差球を減算することで算出可能な制限値までの残り数を示す情報であってもよい。

【１５３３】

また、差球情報表示は、遊技制限機能を実行可能なパチンコ機に限らず、遊技制限機能を実行可能なパチスロ機などの遊技機に適用してもよいし、スマートパチンコ機スマートスロット機に適用してもよい。

【１５３４】

遊技制限機能が実行可能なパチンコ機（以下において、遊技制限機能付き遊技機とも称す）は、差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段を備えている。差数に関する情報は、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数（獲得遊技媒体数）と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数（使用遊技媒体数）との差に相当する差数を導出可能な情報である。例えば、差数に相当する数値情報を、そのまま記憶する数値情報が例示され、または、差数に相当する数値情報を算出可能な、獲得遊技媒体数に相当する数値情報と、使用遊技媒体数に相当する数値情報とを各々記憶する場合が例示される。以下においては、差数情報記憶手段として、差球（差数）を計数可能なソフトウェアカウンタ（以下において、差球カウンタとも称す）を備える場合を例示して説明する。

【１５３５】

遊技制限機能付き遊技機は、主制御基板９２０に記憶された差球を計数するプログラム及びそのプログラムで参照する各種のデータを備えている。このため、主制御基板９２０において、差球の計数を行うことができる。

【１５３６】

主制御基板９２０における差球の計数に必要となる打ち出された遊技球や払い出された遊技球の検知方法について、図６４を参照して説明する。図６４は、遊技制限機能付き遊技機における電気的な構成を示すブロック図である。

【１５３７】

遊技制限機能付き遊技機における遊技盤８００には、その裏面側に、遊技領域４０９に打ち出され、各種の入賞装置や排出口４０１Ａなどに進入したすべての遊技球を回収する回収通路が設けられている。また、遊技盤８００には、回収通路を通過する遊技球を検出可能な検出スイッチ（以下において、回収通路スイッチ４４０とも称す）が設けられている。

【１５３８】

回収通路スイッチ４４０は、図６４に示すように、主制御基板９２０に電気的に接続されている。このため、主制御基板９２０は、回収通路スイッチ４４０からの検出信号に基づいて、打ち出されたすべての遊技球を検知することが可能になる。

【１５３９】

各種の入賞装置への遊技球の入賞に伴い払出装置５４０から払い出された遊技球は、払出制御基板９３０に電気的に接続された払出計数スイッチ５９２によって検出される。払出制御基板９３０は、払出計数スイッチ５９２による遊技球の検出に基づいて、１球の払い出しごとに、主制御基板９２０にパルス信号を出力する。このため、主制御基板９２０は、払出制御基板９３０からのパルス信号の受信に基づいて、払い出されたすべての遊技球を検知することができる。

【１５４０】

主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の領域の一部は、差球を計数する差球カウンタに割り当てられている。差球カウンタは、スイッチ読込処理Ｓ１２０９（図６５参照）にて、回

収通路スイッチ４４０からの検出信号の受信ごとに１減算され、払出状態監視処理Ｓ１２１５（図６５参照）にて、払出制御基板９３０からのパルス信号の受信ごとに１加算される。また、差球カウンタは、「０」以上の値のみを記憶可能に構成され、「０」より下のマイナスの数値には更新されず、「０」の状態が維持される。このため、差球は、払い出した遊技球の数があると正の数値をとり、その打ち出した遊技球の数分の遊技球が打ち出されると「０」に戻って、それ以降は「０」の状態が維持される。払い出した遊技球の数が打ち出した遊技球の数よりも多い場合が維持される分、その期間中においてプラスの値をとる。

【１５４１】

差球の計数は、定期的（タイマ割込みの間隔である２ｍｓごと）な更新制御によって行われる。主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の所定の領域には、差球カウンタに加えて、今回の更新制御前（前回の更新制御後）の差球カウンタの値が記憶されている。このため、今回の更新制御の前後における差球カウンタの値の比較によって、差球カウンタが更新されたか否かを判別できる。

【１５４２】

ここで、遊技制限機能について、図６５を参照して説明する。図６５は、遊技制限機能を説明するための主制御基板９２０のタイマ割込み処理（図中では主制御割込み処理）を示すフローチャートである。

【１５４３】

主制御基板９２０は、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段を備えている。

【１５４４】

具体的には、制限数として９５０００が設定されており、制限数が９５０００以上となり遊技制限機能が作動（発動）した場合には、特別電動役物の作動中（小当り中）や条件装置の作動中（特別遊技状態中）を除き、即座に、遊技者が発射ハンドル２５２を操作したとしても、遊技球の発射を停止し、各種の入賞装置に遊技球が新たに入賞したとしても、その入賞は無効なものとする（以下において、打止め状態とも称す）。

【１５４５】

一方、特別電動役物の作動中や条件装置の作動中の場合には、特別電動役物や条件装置の作動が終了するまでは遊技を実行可能とし、その終了によって、打止め状態となる。

【１５４６】

また、打止め状態となった場合であっても、既に入賞した分の遊技球の払い出しが完了していない場合には、当該払い出しは完了することが可能とされている。

【１５４７】

遊技実行制御手段により実現する遊技制限機能は、以下の処理によって行われる。

【１５４８】

主制御基板９２０のタイマ割込み処理において、最初に実行される割込み開始処理Ｓ１２０１に引き続き、打止到達か否かを判定する判定処理Ｓ３１０１が実行される。打止到達とは、差球が制限数以上であり、かつ、特別電動役物の作動中や条件装置の作動中でない状態である。特別電動役物の作動中とは、小当りに伴い複数回作動する各種の大入賞装置に対する初回の開放から最終回の閉鎖までの期間中を意味し、また、条件装置の作動中とは、特別遊技状態である期間中であり、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄や装飾図柄の確定表示の直後からエンディングの終了までの期間中や、特定の領域を遊技球が通過した後からエンディングの終了までの期間中などを意味する。

【１５４９】

打止到達か否かは、差球が制限数以上であるか否かを示す制限数到達フラグの状態と、特別電動役物が作動中であるか否かを示す電動役物作動フラグの状態と、条件装置が作動状態中であるか否かを示す条件装置作動フラグの状態に基づき判定する。制限数到達フラグがオフ状態であり、電動役物作動フラグと条件装置作動フラグとの双方がオフ状態である場合には、打止到達ではないと判定され（Ｓ３１０１：Ｎ）、その他の場合には、打止

到達と判定される（Ｓ３１０１：Ｙ）。
【１５５０】
なお、打止到達の判定は、制限数到達フラグの状態と制限差球コマンドが出力されたか否かに基づき行われる構成に限らず、制限数到達フラグがオン状態となった後であって、電源の供給の開始（電源投入又は電源復電）後に、制限差球コマンドが出力されたか否かにより行われる構成としてもよい。制限差球コマンドが出力された状況であることは、例えば、制限差球コマンドが出力された場合に打止到達の完了に対応したフラグを設けて、このフラグをオフ状態からオン状態に変化させることで実現できる。
【１５５１】
打止到達ではないと判定された場合（Ｓ３１０１：Ｎ）、停電監視処理Ｓ１２０２～外部情報出力処理Ｓ１２２１の実行に加えて、差球の変化に応じて制限数到達フラグの状態を変化させたり、副制御基板９４０に差球表示関連コマンドを出力したりする処理（判定処理Ｓ３１０２～打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）が実行される。
【１５５２】
一方、打止到達である場合（Ｓ３１０１：Ｙ）には、打ち止めに到達した場合に必要な設定を実行する打止到達時設定処理Ｓ３１１１と、打止到達ではないと判定された場合に実行される各種処理の一部のみが実行される。
【１５５３】
具体的には、打止到達時設定処理Ｓ３１１１では、ＲＡＭ９２２に記憶される変動表示の情報を、保留の情報を含めて消去する設定や、主制御基板９２０で制御される各種の表示装置（例えば、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１などの図柄表示装置、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６などの保留表示装置）の表示内容を消去する処理などが実行される。この表示内容の消去に伴い、当該各種の表示装置のうち一部の表示装置では、打止め状態に対応した発光色（例えば、赤色などの目立つ色）を表示する。その表示は、打止め状態中に亘って継続して行われる。また、当該各種の表示装置のうち他の表示装置、例えば、払出状態を示す表示装置や押圧操作装置２６１などの各種の操作装置のボタンに設けられた発光装置については消灯させる。
【１５５４】
また、打止め状態となったことを示すコマンドを一度だけ出力する。副制御基板９４０は、このコマンドの受信に応じて、左上音響装置２８１などの音響装置を制御し、所定のメロディー音と、所定の音声（例えば、「コンプリート機能が作動しました。１日に払い出し可能な上限に達しました。本日は遊技終了です。」）とで、打止め状態となったことを所定の時間（例えば、１０秒以上）に亘り遊技者に報知する。この報知は、１度だけ行う構成であってもよいし、定期的（例えば、１０分ごと）に行う構成であってもよい。なお、音声による報知を行う構成としているが音声による報知は行わない構成としてもよい。
【１５５５】
また、副制御基板９４０は、打止め状態となったことを示すコマンドの受信に応じて、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａを制御し、上記の所定の音声として発せられる情報を文字情報で、打止め状態となったことを遊技者に報知する。この報知は、打止め状態中に亘って継続して行われる。
【１５５６】
また、打止め状態となったことを示すオン状態の信号を外部装置に出力する。この信号は、打止め状態中に亘ってオン状態をとる。
【１５５７】
打止到達である場合（Ｓ３１０１：Ｙ）には、停電監視処理Ｓ１２０２と同様に、電源の供給が遮断された状況（停電となった状況）であるかを監視する停電監視処理Ｓ３１１２、払出状態監視処理Ｓ１２１５と同様に払出装置５４０による遊技球の払い出しを監視する払出状態監視処理Ｓ３１１３、及び、払出信号出力処理Ｓ１２１６と同様に払出装置５４０から入賞が生じた数分の遊技球の払い出しを指示するための払出信号出力処理Ｓ３

１１４が実行される。停電監視処理Ｓ３１１２を実行することで、打止め状態で電源の供給が遮断されたとしても、その後に電源の供給が開始された場合、打ち止め状態を継続することが可能になる。また、払出状態監視処理Ｓ３１１３及び払出信号出力処理Ｓ３１１４を実行することで、特別電動役物や条件装置の作動が停止したものの、既に入賞した分の遊技球の払い出しが完了していない場合には、その未完の払い出しを続行することが可能になる。また、打止め状態においても、不正な払い出しが行われないかを監視することが可能になる。

【１５５８】

打止到達であると判定された場合には、発射ハンドル２５２の操作に応じて遊技球の発射を制御する発射制御処理Ｓ１２１３が実行されないことによって、遊技者が発射ハンドル２５２を操作したとしても遊技球の打ち出しを停止することが可能になる。また、各種の入賞装置への遊技球の入賞を検知し、その入賞に応じた処理を実行する入賞検知応答処理が実行されないことによって、打止到達後における新たな遊技球の入賞は検知できず、無効なものとすることが可能になる。これにより、遊技者は、遊技を続行することができなくなる。

【１５５９】

打止到達ではないと判定された場合（Ｓ３１０１：Ｎ）に、今回のタイマ割込みにおけるスイッチ読込処理Ｓ１２０９及び払出状態監視処理Ｓ１２１５の実行前後で、差球カウンタの値が更新されたか否かを判定する判定処理Ｓ３１０２が実行される。また、差球カウンタの値が更新されている場合（Ｓ３１０２：Ｎ）には、差球カウンタの値が０以上であるか否かが判定される。

【１５６０】

差球カウンタの値が更新され、その値が０以上であれば、差球コマンドを出力する差球コマンド出力処理が実行される。この差球コマンド出力処理Ｓ３１０４において、差球として０の値を含む差球ゼロコマンド（差球表示関連コマンドの一種）や０以上の正数値を含む各種の正数差球コマンド（差球表示関連コマンドの一種）が副制御基板９４０に出力される。

【１５６１】

打止到達ではないと判定された場合（Ｓ３１０１：Ｎ）に、制限数到達フラグがオン状態（設定状態）であるか否かを判定する判定処理Ｓ３１０５が実行される。また、差球カウンタの値が制限値（９５０００）以上であるか否かが判定される。制限数到達フラグがオフ状態であって差球カウンタの値が制限数以上である場合、すなわち、今回のタイマ割込みにおいて差球が制限値未満から制限値以上の値に更新された場合に、制限数到達フラグがオフ状態からオン状態となる。この制限到達フラグは、停電監視処理Ｓ１２０２や停電監視処理Ｓ３１１２におけるバックアップ対象であって、電源の供給が遮断された場合にＲＡＭ９２２の保存領域に格納される。

【１５６２】

制限数到達フラグがオン状態である場合（判定処理Ｓ３１０５：Ｙ）やオン状態となった場合（制限数到達フラグ設定処理Ｓ３１０７）には、特別電動役物又は条件装置の作動中であるか否かを判定する判定処理Ｓ３１０８が実行される。判定処理Ｓ３１０８において、特別電動役物と条件装置との双方が作動中でない場合（Ｓ３１０８：Ｎ）には、制限差球コマンド（差球表示関連コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９が実行される。

【１５６３】

一方、特別電動役物と条件装置との一方が作動中である場合（Ｓ３１０８：Ｙ）には、打止示唆コマンド（差球表示関連コマンドの一種）を出力する打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が実行される。打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が行われることによって、打止示唆期間（特別遊技状態中や小当り中において差数が制限数に到達しているものの遊技の継続が許可された期間）であることを、打止示唆コマンドで副制御基板９４０に分かり易く伝達することができる。副制御基板９４０は、打止示唆コマンドの受信に応じて

、表示部４７９ａにおいて、打止め状態となることを示す打止示唆表示（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します」や「今回の大当りで今日の遊技は終了となります」との表示）を行う。この打止示唆表示は、実行中の特別遊技状態や小当りの終了まで継続して表示する。また、この打止示唆表示には、上記のように音声や表示によって打止め状態となったことが報知される。

【１５６４】

なお、打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が行われて、打止示唆コマンドが出力された場合において、打止示唆コマンドに対応した差数の表示とするか、差数に対応した数値情報を表示するかは、副制御基板９４０側のプログラムにより設定することができる。例えば、正数差球コマンド出力処理（Ｓ３１０４）で出力された正数差球コマンドに対応した表示を、打止示唆コマンドが出力された場合は無効としてもよいし、差球コマンドを優先して差数を表示するようにしてもよい。また、打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０は省略してもよい。

【１５６５】

制限数到達フラグがオン状態となった後であって制限差球コマンドが出力されるまでの期間は、打止示唆に相当する期間（打止示唆期間）であり、制限数到達フラグがオン状態となっていても打止め状態とはせず、遊技が継続可能に構成されている。打止示唆期間としては、制限数到達フラグがオン状態となっていても、特別電動役物が作動中である場合か、又は、条件装置が作動中である場合を例示しており、具体的には、大当り中と小当り中とにおける大入賞装置の作動中が例示される。

【１５６６】

制限数到達フラグがオン状態でない場合（判定処理Ｓ３１０５：Ｎ）であって今回のタイマ割込みでオン状態ともならない場合（判定処理Ｓ３１０６：Ｎ）には、制限差球コマンドや打止示唆コマンドは出力されない。

【１５６７】

差球コマンド、制限差球コマンド、打止示唆コマンドの出力は、Ｓ１２２１の外部情報出力処理よりも前に行われる構成とされる。これにより、他のコマンドが何かしらの原因で出力不能な状況であっても、より確実に打止の状態へ移行したことを、サブ制御基板に伝達し、サブ制御基板の制御により枠ランプを赤色で点灯するなどの処理の実行を確実に実施し易くできる。

【１５６８】

ここで、遊技制限機能付き遊技機における差球情報表示について、図６６を参照して説明する。図６６は、差球情報表示を実行可能な遊技盤８００を示す正面図である。

【１５６９】

遊技制限機能付き遊技機は、遊技に関する情報を表示可能な表示部を備え、遊技に関する情報としての差球情報を表示可能に構成されている。

【１５７０】

具体的には、遊技制限機能付き遊技機において、遊技盤８００に設けられた表示部によって、遊技に関する情報としての差球情報を表示可能に構成されている。これにより、遊技者は、遊技盤８００から目を離すことなく差球情報の表示を見ることができ、差球情報を必要に応じて簡便に確認できる。

【１５７１】

なお、差球情報を表示可能な表示部は、遊技盤８００に設ける構成に限らず、外枠１０１（図１及び図２参照）に設ける構成としてもよい。外枠１０１に設ける場合には、入力操作装置２６０や遊技球貸出装置２９０の近傍など、遊技者によって操作可能な部分であって遊技者の目に留まり易い箇所に設けることが好ましい。

【１５７２】

また、差球情報表示は、遊技制限機能付き遊技機に設けられた表示装置によって行われる構成に限らず、遊技制限機能付き遊技機を設置する設備において各機に対応して設けられる外部装置、例えば、プリペイドカードなどの各種のＩＣカードや現金を挿入可能な貸

出機や遊技に関する情報を表示するデータ表示装置によって行われる構成としてもよい。
【１５７３】
遊技盤８００には、図６６に示すように、遊技盤８００の右下部分において、差球情報を表示可能な表示部として横並びに配置された２つの７セグメント発光器（以下において、２連７セグ発光器２７６ａとも称す）を含む差球表示装置２７６が設けられている。このため、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、発光させるセグメントの組合せによって、差球情報表示を複数種類の発光態様で行うことが可能になり、例えば、２桁の数字を表示することが可能になる。
【１５７４】
差球表示装置２７６は、差球情報としての差球の概数を表示可能に構成されている。具体的には、差球表示装置２７６において、２連７セグ発光器２７６ａによって、万の位と千の位とを表示し、差球を１０００単位で変化させて表示する。
【１５７５】
２連７セグ発光器２７６ａが、差球に対する万の位と千の位とを示すことを遊技者に知らせるために、２連７セグ発光器２７６ａの右側に並ぶ位置に百と十と一の位を示す「０００」を印字したプレートが配置される。これにより、遊技者は、１０００を単位として、現在の差球の概数が表示されていると知ることが可能になる。また、差球表示装置２７６において差球の概数が表示されていることを遊技者に知らせるために、２連７セグ発光器２７６ａの右側に並ぶ位置に「約」との文字を印字したプレートが配置される。
【１５７６】
また、２連７セグ発光器２７６ａの近傍には、その発光器で示された情報の意味を遊技者に知らせるための情報（図中では、「９５０００でコンプリート」）を印字したプレートが配置される。具体的には、この情報として、「コンプリートカウンター：９５０００個に到達するとコンプリート機能が作動し、本日の遊技は終了となります」と印字され、２連７セグ発光器２７６ａに示された数値がコンプリートカウンターの数値であること、コンプリートカウンターが所定の数値となった場合にコンプリート機能が作動すること、コンプリートカウンターが作動すると遊技を行えなくなることが示される。
【１５７７】
なお、差球情報表示に関連する各種の文字情報は同一のプレートに印字され、当該プレートが差球表示装置２７６の前方を覆うように配置された構成とし、２連７セグ発光器２７６ａによる表示は、当該プレートに形成された透明な窓や開口した窓から確認できるようにしてもよい。
【１５７８】
また、差球表示装置２７６は、差球の概数を表示する構成に限らず、例えば７セグメント発光器の個数を３つ増加させて、差数を１単位で変化させて、差球そのものを表示する構成としてもよい。また、差球表示装置２７６は、差球情報を表示する表示部として７セグメント発光器を備える構成に限らず、ドット表示器や液晶表示装置を備える構成としてもよい。
【１５７９】
差球表示装置２７６は、遊技盤８００において、右流下領域４０９Ｒの近傍に配置された構成とされる。具体的には、遊技盤８００の右下側における遊技領域４０９の外縁であって右流下領域４０９Ｒの下方に近接して配置される。これにより、遊技者は、通常遊技状態よりも差球が増加し易い特別遊技状態や特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）において、右流下領域４０９Ｒに遊技球を打ち出しつつ、差球情報表示を確認することが可能になる。
【１５８０】
なお、差球表示装置２７６は、遊技領域４０９の外縁に配置される構成に限らず、遊技領域４０９に内縁に配置さえる構成としてもよい。また、差球表示装置２７６は、右流下領域４０９Ｒの近傍に配置される構成に限らず、例えば、左流下領域４０９Ｌの近傍や、中央構造体４２０など、右流下領域４０９Ｒから離れた位置に配置される構成としてもよ

い。
【１５８１】
差球表示装置２７６は、遊技盤８００において、発射操作装置２５０の近傍に配置された構成とされる。具体的には、遊技盤８００の右下側における遊技領域４０９の外縁であって右流下領域４０９Ｒの下方に近接して配置される。これにより、遊技者は、遊技を開始する際に、差球情報表示を確認することが可能になる。
【１５８２】
差球情報表示は、遊技盤８００において複数個所で行われ、表示箇所によって異なる表示形態で行われる構成とされている。
【１５８３】
具体的には、差球情報表示は、図６６に示すように、主として遊技の進行に応じた演出を実行する装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおいても実行可能とされている。このため、表示部４７９ａにおいて、画像によって遊技情報を表示することが可能になる。
【１５８４】
装飾図柄表示装置４７９での差球情報表示は、差数情報を詳細な表示で行われる。具体的には、装飾図柄表示装置４７９での差数表示は、差数を１単位で変化させて、差球そのものを表示する形態で行われる。
【１５８５】
通常遊技状態においては、遊技領域４０９に打ち出された遊技球の個数（以下において打ち出し球数とも称す）よりも、各種の入賞装置（主に、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂや一般入賞装置４３９Ａ）への遊技球の入賞に基づき得られる遊技球の個数が少なく、差球を減らしつつ遊技が進行する。一方、特別遊技状態においては、通常遊技状態の場合よりも、各種の入賞装置（主に、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３及び一般入賞装置４３９Ｂ）への遊技球の入賞に基づき遊技球を得やすい遊技が進行する。また、確変遊技状態や時短遊技状態などの特定遊技状態においては、通常遊技状態よりは遊技球の減少が少なく、特別遊技状態よりは得られる遊技球の個数が少ない特定遊技が進行する。
【１５８６】
遊技制限機能付きパチンコ機は、遊技の制御を行う主制御手段と、該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段とを備えている。
【１５８７】
具体的には、主制御手段としての主制御基板９２０（図６４参照）と、表示制御手段としての副制御基板９４０（図６４参照）とを備えている。表示部４７９ａの画像による差球情報表示や２連７セグ発光器２７６ａの発光による差球情報表示は、主制御基板９２０から送信される制御用コマンドに基づいて、副制御基板９４０によって制御される。
【１５８８】
主制御基板９２０は、差球カウンタに記憶される値に対応する制御用コマンドを副制御基板９４０（表示制御手段）に送信する差数コマンド送信手段を備えている。具体的には、主制御基板９２０は、各種の制御用コマンドのうち、差球情報表示の制御指示に専用で用いられる制御用コマンドとして、差球の数値が「０」に対応する初期差球コマンド、差球の数値が特定値（図中では「９５０００」）に対応する制限差球コマンド、打止示唆コマンド、差球の数値として「０」を含む差球ゼロコマンド、差球の数値を含む正数差球コマンドを出力可能に構成されている（図６７の第１列参照）。
【１５８９】
なお、初期差球コマンドは、差球が「０」の場合に出力されるコマンドであり、差球ゼロコマンドと同一のコマンドであってもよいし、具体的な差球の数値を含まないコマンドであってもよい。また、制限差球コマンドは、差球が制限数以上の場合に出力されるコマンドであり、特定値を含むコマンドであってもよいし、特定値を含まないコマンドであっ

てもよい。
【１５９０】
　また、主制御基板９２０は、各種の制御用コマンドのうち、差球情報表示の制御指示と他の制御指示とで兼用される制御用コマンドとして、初期化コマンドや設定済コマンドが出力可能に構成されている。差球情報表示の制御指示に用いられる各種のコマンドについての出力条件や出力タイミング等の詳細は後述する。以下において、差球情報表示の制御に関して専用又は兼用で利用される制御用コマンドを識別せずに、差球表示関連コマンドとも称す。
【１５９１】
　なお、主制御基板９２０は、差球情報表示の制御指示に専用のコマンドに加えて他の制御指示のコマンドを援用して、差球情報表示の制御指示を行う構成に限らず、専用のコマンドのみを用いて、差球情報表示の制御指示を行う構成としてもよい。
【１５９２】
　ここで、主制御基板９２０からのコマンドに基づく、差球表示装置２７６や装飾図柄表示装置４７９での差球情報の表示態様について、図６７を参照して説明する。図６７は、副制御基板９４０が受信した主制御基板からのコマンドと、差球情報表示との対応を表に纏めた説明図である。
【１５９３】
　副制御基板９４０（表示制御手段）は、主制御基板９２０（差数コマンド送信手段）によって送信される差球表示関連コマンド（制御用コマンド）に基づいて２連７セグ発光器２７６ａ（表示部）の表示を制御する場合に、複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成されている。また、副制御基板９４０（表示制御手段）は、主制御基板９２０（差数コマンド送信手段）によって送信される差球表示関連コマンド（制御用コマンド）に基づいて表示部４７９ａの表示を制御する場合に、複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成されている。
【１５９４】
　２連７セグ発光器２７６ａと表示部４７９ａとにおける差球情報表示とは、共通の差球表示関連コマンドに基づいて制御される。なお、２連７セグ発光器２７６ａと表示部４７９ａとの差球情報表示は、共通の差球関連コマンドに基づいて制御される構成に限らず、それらの一部又は全部の差球情報表示において、２連７セグ発光器２７６ａの差球情報表示に専用のコマンドや表示部４７９ａの差球情報表示に専用のコマンドに基づいて制御される構成としてもよい。
【１５９５】
　２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、差球（差数）がゼロの場合において設定される第１表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第１表示態様の表示として、図６７の第２列に示すように、数値でゼロを示す「００」との表示が用いられる。第１表示態様での表示は、副制御基板９４０が初期差球コマンドを受信した場合に実行される。なお、差球（差数）がゼロの場合において設定される第１表示態様としては、必ずしも数値でゼロを示す「００」の表示とする必要はなく、「－－」などの別の表示としてもよい。また、第１表示態様は、必ずしも、差球（差数）がゼロの場合に限って表示される態様とする必要はなく、差球（差数）がゼロから予め定めた閾値以上（例えば、６５０００以上）となるまでは、同一の態様をとる構成としてもよい。
【１５９６】
　２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、差球が制限数より小さい所定数（例えば、６５０００）以上の場合において設定される第２表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第２表示態様の表示として、差球に対応する数値を示す「６５」～「９５」の表示が用いられる。第２表示態様での表示は、副制御基板９４０が、差球の数値（６５０００以上）を含む正数差球コマンドを受信した場合に実行される。正数差球コマンドを受信した場合であっても、そのコマンドに含まれる差球の数値が所定数（例えば、６５０００）未満である場合には、数値ではなく記号を示す「－－」と

の表示が用いられる。このため、「－－」との表示から第２表示態様に変化することで、特定値に近づいたこと（本日の遊技の終了に近づいたこと）、現在の差球の概数を遊技者に知らせることができる。これにより、遊技者は、獲得可能な差球に注意しながら、遊技の続行や終了を判断したりすることが可能になる。なお、特定値に近づいたことに対応する表示は、必ずしも差球の数値を用いる必要はなく、これに代えて、又は、これに加えて、到達までに必要となる残りの数を用いて表示してもよく、例えば、「残り約１０００発の獲得球数の増加で本日の遊技は終了です。」などと表示してもよい。

【１５９７】

２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、前記制限数以上となった場合において設定される第３表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第３表示態様の表示として、数値で制限数を示す「９５」との表示が用いられる。第３表示態様での表示は、副制御基板９４０が、制限差球コマンドを受信した場合に実行される。

【１５９８】

２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、第１表示態様と第２表示態様と第３表示態様とのいずれとも異なる第４表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第４表示態様は、２連７セグ発光器２７６ａを構成する全てのセグメントが消灯した非表示の態様となる。第４表示態様での表示は、副制御基板９４０が、打止示唆コマンドを受信した場合に実行される。

【１５９９】

表示部４７９ａの表示態様には、２連７セグ発光器２７６ａの場合と同様に、第１表示態様と、第２表示態様と、第３表示態様と、第４表示態様が含まれている。

【１６００】

具体的には、表示部４７９ａにおける第１表示態様の表示として、図６７の第３列に示すように、数値でゼロを示す「０００００」との表示が用いられる。また、表示部４７９ａにおける差球情報表示において、第１表示態様による差球情報と共に、数値の意味を遊技者に知らせる「コンプリートカウンター」や、制限値を知らせる「／９５０００」との文字情報が、差球に関連する情報２７８として表示される。

【１６０１】

表示部４７９ａにおける第２表示態様の表示として、差球に対応する数値を示す「６５０００」～「９４９９９」の表示が用いられる。第２表示態様での表示は、副制御基板９４０が、差球の数値（６５０００以上）を含む正数差球コマンドを受信した場合に実行される。正数差球コマンドを受信した場合であっても、そのコマンドに含まれる差球の数値が６５０００未満である場合には、差球情報を示さない非表示の態様となる。このとき、差球に関連する情報も非表示にする。

【１６０２】

表示部４７９ａにおける第３表示態様の表示として、数値で制限数を示す「９５０００」との表示が用いられる。第３表示態様での表示は、副制御基板９４０が、制限差球コマンドを受信した場合に実行される。

【１６０３】

表示部４７９ａにおける第４表示態様の表示として、数値ではなく記号を示す「－－－－－」との表示が用いられる。第２表示態様での表示は、副制御基板９４０が、差球の数値（１以上６５０００未満）を含む正数差球コマンドを受信した場合に実行される。正数差球コマンドを受信した場合であっても、そのコマンドに含まれる差球の数値が６５０００未満である場合には、差球情報を示さない非表示の態様となる。このとき、差球に関連する情報２７８も非表示にする。

【１６０４】

主制御基板９２０は、差球カウンタがマイナスの数値をカウントしない構成としているため、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａでの差球情報の表示においてマイナスの数値が示されることはない。

【１６０５】
なお、差球情報の表示は、マイナスの数値を表示しない構成に限らず、主制御基板９２０において、差球カウンタとしてマイナスの数値を含めてカウントする構成とし、マイナスの差球の数値を含む負数差球コマンドを出力し、マイナスの差球情報に相当する数値も表示する構成としてもよい。
【１６０６】
また、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示は、差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合に第２表示態様で行われる構成に限らず、差球が１０００以上や９００００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合に、第２表示態様で行われる構成としてもよい。
【１６０７】
また、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示は、特定値を９５０００とし、制限差球コマンドを受信した場合に、第３表示態様で表示する構成に限らず、特定値を９５０００とは異なる値に設定し、差球が９５０００以下に対応する正数差球コマンドを受信した場合や、差球が９５０００以上である１０００００に対応する正数差球コマンドを受信した場合に、第３表示態様で表示する構成としてもよい。
【１６０８】
主制御基板９２０は、特別遊技状態中（条件装置の作動中）に差球（差数）が予め定めた制限数以上となった場合であって特別遊技状態の終了までは遊技の継続が可能な状態に対応した特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段を備えている。具体的には、特別遊技状態中（条件装置の作動期間）であることを示す情報や、電源の遮断時における各種の大入賞装置の開放回数などが記憶される。このため、特別遊技状態中に電源の供給が遮断されたとしても、電源の供給が再開した場合に、特別遊技状態を再開することが可能になり、遮断時において実行されていないラウンドを実行することが可能になる。
【１６０９】
また、主制御基板９２０は、バックアップ手段によって、特別電動役物の作動期間（小当りに付随する大入賞装置の作動期間）であって差数が予め定めた制限数以上となった状態に対応した小当り遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に特別電動役物の作動期間における電源の遮断に対応した情報を記憶する構成としている。具体的には、特別電動役物の作動期間であることを示す情報や、電源の遮断時における各種の大入賞装置の作動回数などが記憶される。このため、特別電動役物の作動期間に電源の供給が遮断されたとしても、電源の供給が再開した場合に、特別電動役物の作動を再開することが可能になる。
【１６１０】
ここで、主制御基板９２０における差球情報表示に関連する制御処理について、図６８を参照して説明する。図６８は、主制御基板９２０におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【１６１１】
主制御基板９２０は、復電処理において、電源の供給が遮断された状況に応じて異なる制御処理を実行可能に構成されている。
【１６１２】
具体的には、主制御基板９２０は、遊技者への遊技の提供前における電源の供給の開始時には、ＲＡＭ９２２の全体が初期化される経路を辿る処理を実行し、初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４において初期化コマンドを出力、又は、設定済コマンド出力処理Ｓ２００６において設定済コマンドを出力する。一方、遊技者への遊技の提供後であって、不測の電源の供給の遮断に基づく電源の供給の再開時には、主制御基板９２０は、バックアップされたＲＡＭ９２２の一部を復元する経路（ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１）を辿る処理を実行し、復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２において復帰コマンドを出力する。

【１６１３】
主制御基板９２０は、バックアップされた情報を復元するＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１において、中断された特別電動役物や条件装置の作動を再開するためにバックアップされた各種の情報や、中断された遊技球の払い出し再開するためにバックアップされた各種の情報を復元する。
【１６１４】
また、主制御基板９２０は、制限数到達フラグが設定されているか否かを判定する判定処理Ｓ３００１と、特別電動役物又は条件装置の作動中であるか否かを判定する処理Ｓ３００３を実行可能である。制限数到達フラグは、差球が特定値以上となった場合にオン状態（設定状態）となる（制限数到達フラグ設定処理Ｓ３１０７：図６５参照）。この制限数到達フラグは、背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７（図６４参照）の操作に基づき意図的にＲＡＭ９２２を初期化したり（ＲＡＭクリア処理Ｓ１００８）、正常にバックアップされずエラー状態となったりしてＲＡＭ９２２が初期化される場合（ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２）を除き、電源の供給が遮断されたとしてもオフ状態（解除状態）とはならない。
【１６１５】
例えば、主制御基板９２０は、通常遊技が行われる通常遊技状態において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、復帰コマンドを出力する復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２を経た後、通常遊技状態の遊技中において打止設定フラグはオン状態ではない（判定処理Ｓ３００１：Ｎ）ために、初期差球コマンドを出力する初期差球コマンド出力処理Ｓ３００２を実行する経路を辿る処理を行う。
【１６１６】
復電処理とは、電源の供給が開始された場合に一回実行される処理であって、具体的には、図６８に示すように、主制御基板９２０のメイン処理（図中の主制御メイン処理）におけるプログラム開始処理Ｓ１００１から乱数初期設定処理Ｓ１０１９までの処理である。具体的には、図６８に示す主制御基板９２０のメイン処理における割込み禁止処理Ｓ１０２０から割込み許可処理Ｓ１０２３までを繰り返す処理内、又は、一定間隔（例えば、４ｍｓ）で繰り返されるタイマ割込み処理で一回実行される処理である。
【１６１７】
また、主制御基板９２０は、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、復帰コマンドを出力する復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２を経た後、通常遊技状態の遊技中において打止設定フラグはオン状態ではない（判定処理Ｓ３００１：Ｎ）ために、初期差球コマンドを出力する初期差球コマンド出力処理Ｓ３００２を実行する経路を辿る処理を行う。
【１６１８】
また、主制御基板９２０は、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、復元コマンドを出力する復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２を経た後、特別遊技継続状態中において打止設定フラグはオン状態であり（判定処理Ｓ３００１：Ｙ）、かつ、条件装置作動中である（判定処理Ｓ３００１：Ｙ）ために、打止示唆コマンドを出力する打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５を実行する経路を辿る処理を行う。
【１６１９】
主制御基板９２０は、前記表示制御手段に対して、いずれの復電処理が実行されたかを識別可能な、１または複数の制御用コマンドを送信する。
【１６２０】
具体的には、主制御基板９２０は、副制御基板９４０に対して、通常遊技状態において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理においては、初期差球コマンドを出力する。また、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、初期差球コマンドと異なる制限差球コマンドを出力し、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処

理において、初期差球コマンド及び制限差球コマンドと異なる打止示唆コマンドを出力する。このため、副制御基板９４０は、それら３つの復電処理のうちいずれの復電処理が実行されたかを識別することができる。

【１６２１】

なお、主制御基板９２０での復元処理における差球情報表示に関連する部分（判定処理Ｓ３００１～打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５）の処理は、当該部分の全体をメイン処理で実行する構成に限らず、当該部分の一部又は全部は、タイマ割込み処理で実行する構成としてもよい。この場合、１回目のタイマ割込み処理で実行することが好ましい。

【１６２２】

また、初期差球コマンド出力処理Ｓ３００２及び打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５の一方はなくてもよい。打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンド受信後に遊技が実行されている場合に出力されるコマンド、例えば、賞球コマンドの受信によって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。

【１６２３】

また、打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンド受信後に条件装置や特別電動役物の作動中に出力されるコマンド、例えば、特別遊技状態の開始時に出力されるオープニングコマンドや各種の大入賞装置の作動開始時に出力される開放コマンドの受信によって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。

【１６２４】

また、打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンドと、復帰処理中に必ず出力されるコマンド、例えば、時短コマンド出力処理Ｓ１０１７で出力される時短コマンド又は非時短コマンド出力処理Ｓ１０１８で出力される非時短コマンドとの組合せによって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。

【１６２５】

また、打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンドと、遊技者による遊技進行に伴い出力されるコマンドとの組合せによって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。

【１６２６】

副制御基板（表示制御手段）は、電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて、電源の供給が遮断された状況に応じた復電処理のうち、いずれの復電処理が実行された場合かに対応させて表示部の表示態様を制御可能に構成されている。

【１６２７】

具体的には、副制御基板９４０は、電源の供給が復帰した直後における差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、通常遊技が行われる通常遊技状態において電源の供給が遮断された場合に、図６７に示すように、初期差球コマンドの受信に応じて、第１表示態様での表示（「００」との数値の表示）を行う。

【１６２８】

この第１表示態様での表示は、遊技者が遊技を再開した後においても、差球が６５０００に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続する。その後、差球の増減に伴い差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合には、副制御基板９４０は、受信した正数差球コマンドに対応する第２表示態様での表示（「６５」以上の数値の表示）を行い、差球が９５０００以上に対応する正数差球コマンドや制限差球コマンドを受信した場合には、第３表示態様での表示（「９５」との数値の表示）を行う。

【１６２９】

遊技の実行が制限された状況（打止め状態）において電源の供給が遮断された場合には

、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、制限差球コマンドの受信に応じて、図６７に示すように、第３表示態様の表示（「９５」との数値の表示）を行う。この第３表示態様の表示は、その後の遊技者による遊技が制限されるために変化することはない。

【１６３０】

特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合には、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、打止示唆コマンドの受信に応じて、図６７に示すように、第４表示態様の表示（２連７セグ発光器２７６ａを構成する全てのセグメントが消灯した非表示の状態）を行う。この第４表示態様の表示は、差球が６５０００に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続する。その後、副制御基板９４０は、差球の増減に伴って通常遊技状態において電源の供給が遮断された場合と同様の表示を行う。

【１６３１】

したがって、遊技者は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示に基づいて、通常遊技状態、打止め状態中、特別遊技継続状態中のいずれで電源の供給の遮断から復帰した後であるかを識別することが可能になる。

【１６３２】

また、電源の供給を開始する際に背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７の操作を行うことで、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の全体が初期化された場合、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、初期化コマンド又は設定済みコマンドの受信に応じて、図６７に示すように、第１～第４の表示態様のいずれとも異なる表示形態の表示（「－－」との記号の表示）を行う。この表示形態の表示は、差球が６５０００に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続する。その後、副制御基板９４０は、差球の増減に伴って通常遊技状態において電源の供給が遮断された場合と同様の表示を行う。

【１６３３】

したがって、遊技者は、通常遊技状態、打止め状態中又は特別遊技継続状態中の電源の供給が遮断されてから復帰した場合において、ＲＡＭ９２２の一部しか初期化されない場合と、ＲＡＭ９２２の全体が初期化された場合とを、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示に基づいて、識別することも可能になる。

【１６３４】

また、特別遊技継続状態中と同様に遊技制限機能の作動待機状態中である小当り遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合は、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合と同様の表示を行う。なお、特別遊技継続状態中と小当り遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合とで、主制御基板９２０から出力されるコマンドの種類を異ならせ、差球情報表示において異なる表示態様で表示を行う構成としてもよい。

【１６３５】

また、電源の供給が開始された場合には、主制御基板９２０が、特定の期間開始として、差球の計数を開始するために差球カウンタを必ず初期化するように構成してもよい。この差球カウンタの初期化は、例えば、図６８に示すＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１、ＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３、ＲＡＭクリア処理Ｓ１００８，Ｓ２００２などによって実行できる。

【１６３６】

また、電源の供給の遮断から復帰した場合において、主制御基板９２０が、差球の計数を開始するための差球カウンタを初期化しないで、差球をバックアップする場合を含む構成とすることもできる。例えば、復帰後の遊技状態が特別遊技継続状態や小当り遊技継続状態である場合には、差球カウンタを初期化しないでバックアップする構成としてもよく、この場合には、差球カウンタの値を参照することで、当該状態中であることを識別し、当該状態の終了によって打止め状態に移行させることができる。

【１６３７】

また、電源の供給の遮断から復帰した場合において、主制御基板９２０が差球をバックアップする場合として、制限数到達前の差球であって制限数に近い所定数以上（例えば、５００００球以上）の状況で電源の供給が遮断された場合を含めて構成することもできる。例えば、差球カウンタの値が所定数（例えば、５００００）以上である場合には、差球を初期化せずにバックアップした差球を維持し、所定数未満であれば初期化する。この場合には、復帰後に差球が「０」に初期化されてしまうことによって、当該遮断の前後の合算で、制限数を大幅に超える遊技球（例えば、１０００００球：１回の特別遊技継続状態や小当り遊技継続状態で獲得可能な遊技球）を遊技者が獲得するような状況の発生を防止することができる。

【１６３８】

また、電源の供給の遮断から復帰した場合において、主制御基板９２０が差球をバックアップする場合として、電源の供給が遮断されていた時間（遮断時間）に基づいて選択的に、差球カウンタを初期化するかしないかを判定する処理を含む構成としてもよい。例えば、遮断時間を計数する計数手段（例えば、リアルタイムクロック）を主制御基板９２０に追加し、遮断時間が所定の時間（例えば、６時間）未満である場合には差球カウンタを初期化せず、当該時間が所定の時間以上である場合には差球カウンタを初期化する構成としてもよい。この構成であれば、差球が制限数に近い値（例えば、７００００）となる可能性がある場合には差球が初期化されないことで、たとえ差球の初期化後に制限数到達となった場合であっても、制限数を超えて余剰に獲得されてしまう遊技球を減らすことが可能になるし、遊技者に遊技機の提供を開始する場合（遊技場の営業開始時）の電源の供給に伴っては差球が初期化された状態とすることが可能になる。

【１６３９】

また、電源の供給の遮断から復帰した場合において、主制御基板９２０が差球をバックアップする場合として、電源の供給が遮断された時の遊技状態などの遊技状況に基づいて、差球カウンタを初期化するかしないかを判定する処理を含む構成としてもよい。例えば、電源の供給が遮断された時の遊技状態が通常遊技状態の場合には、差球を初期化し、遊技者にとって通常遊技状態よりも有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態や確変遊技状態）の場合には、差球を初期化しない構成としてもよい。この構成であれば、通常遊技状態よりも有利な遊技状態で差球が制限数に極めて近い場合に制限数が初期化されてしまうと、制限数を大幅に超える遊技球を短期間で獲得できるような状況となることが考えられるものの、そのような状況を防止することが可能になる。また通常遊技状態よりも有利な遊技状態として、時短遊技状態などの一部の遊技状態では、差球カウンタを初期化する処理を含むようにして構成してもよい。

【１６４０】

また、電源の供給の遮断から復帰した場合において、主制御基板９２０が差球をバックアップする構成の場合には、差球カウンタが初期化された場合に、当該初期化が実行されたことを示す情報を遊技機以外の外部装置に出力する構成としてもよい。この構成であれば、外部装置において、差球カウンタの初期化が一日毎に実行され、１日の中で差球が制限数を超えないように注意喚起を行い、不正な差球カウンタの初期化操作を監視することが可能になる。更に、当該情報に加えて又は代えて、初期化前の差球を示す情報を出力する構成とし、初期化前後での差球の総数を監視することを可能にしてもよい。また、初期化スイッチ９０７の操作に基づき差球が初期化される場合も同様に情報の外部出力を実行することが好ましい。

【１６４１】

また、電源の供給の遮断から復帰した場合において、主制御基板９２０が差球をバックアップする場合として、電源が供給されていた時間に基づいて、差球カウンタを初期化するかしないかを判定する処理を含む構成としてもよい。例えば、電源の供給が遮断される前に電源が供給されていた時間が所定の時間（例えば、１０時間）以上の場合には、電源の供給の遮断から復帰しても差球カウンタを初期化せず、当該時間が所定の時間未満である場合には初期化するようにしてもよい。また、電源が供給されている時間が所定の時間

（例えば、２４時間）以上となった場合には、電源の供給を遮断することなく差球カウンタの値を初期化する処理を含む構成としてもよい。

【１６４２】

＜遊技制限機能の発動前後の遊技進行制御＞

次に、遊技制限機能の発動前後に関連する遊技進行制御について、図６９を参照して説明する。図６９は、遊技制限機能の発動前後における遊技進行の推移を説明するためのタイミングチャートである。図６９（Ａ）が遊技制限機能の発動前における遊技進行制御の予定推移を示す。図６９（Ａ）においては、特別遊技状態に移行することとなる大当り遊技回と、大当り遊技回に先行する通常遊技状態における先行遊技回（ハズレ遊技回）と、大当り遊技回に後続する特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）における後続遊技回（ハズレ遊技回）とを実行予定である場合が示されている。図６９（Ｂ）が、通常遊技状態における先行遊技回の実行中に、差球が制限数以上となることで、遊技制限機能が発動する場合を示し、図６９（Ｃ）が、特別遊技状態で差球が制限数以上となることで、遊技制限機能が発動する場合を示す。

【１６４３】

主制御基板９２０で制御される遊技制限機能は、差球が制限数以上となること（以下において、制限数到達とも称す）を条件として発動するものであり、各種の図柄変動中（第１特別図柄や第２特別図柄や装飾図柄に対応する特別図柄の図柄変動中）に制限数到達の条件を満たした場合、当該条件の成立に伴って発動する。

【１６４４】

具体的には、図６９（Ａ）に示すように、大当り遊技回に先行して通常遊技状態で実行されるハズレ遊技回（先行遊技回）における図柄変動中に差球が制限数以上となった場合（制限数到達Ａ）、図６９（Ｂ）に示すように、当該条件の成立に伴って遊技制限機能が発動して、各種の図柄による当該遊技回の結果を表示する前（変動表示の停止前）に打止め状態となる。大当り遊技回や小当り遊技回における図柄変動中（条件装置や特別電動役物の作動前）についても同様である。

【１６４５】

一方、特別遊技状態（条件装置の作動中）において差球が制限数以上となった場合（制限数到達Ｂ）には、図６９（Ｃ）に示すように、その後も遊技者による遊技が継続可能な特別遊技継続状態となり、遊技制限機能は、特別遊技継続状態（特別遊技状態）を完遂して終了した場合に発動する。

【１６４６】

また、小当り（特別電動役物の作動中）において差球が制限数以上となった場合も、図示しないが、小当りの終了（小当り遊技回の終了）に伴って発動する。小当りにおいては、特別遊技状態における開始待機状態（図６６等に示す役連作動装置４３５への遊技球の進入を待っている状態）とエンディングとに係る制御が実行されず、各ラウンドの制御に対応する制御と、各ラウンド間の制御に対応する制御とが実行される。したがって、以下において、小当りにおける各種の制御については、特別遊技状態に対する各種の制御を参照することとし、重複する説明を省略する。

【１６４７】

主制御基板９２０は、差数（差球）が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段を有する構成とされている。

【１６４８】

具体的には、差球が制限数以上となった場合に、遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報としての特別図柄に係る当選乱数（大当りと小当りとハズレとを識別可能な情報）が、消去される。このため、差球が制限数以上となった場合に当該遊技回の結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、大当りに対応する図柄の組合せが表

示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。したがって、遊技者は、実行中の遊技回の結果を知ることなく、最大限の差球で遊技球を得て満足した気分で遊技を終えることが可能になる。

【１６４９】

主制御基板９２０は、特別情報に加えて、特別情報に対応して設定され、遊技回の進行を制御するための各種の情報、例えば、遊技回周回用動作の結果を示す図柄の組合せ（停止図柄）の情報や、図柄変動を行う時間の情報を消去する構成としている。このため、遊技回周回用動作の結果を表示しない制御や、遊技回を中途で終える制御が実行可能になる。

【１６５０】

なお、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から送信されるコマンドに基づいて遊技制限機能が発動した場合に、遊技制限機能の発動において実行される主制御基板９２０による図柄表示と同様の表示を、主制御基板９２０と同様に実施することができる。副制御基板９４０は、差球が制限数以上となった場合に当該遊技回の結果が示されることを防止する表示制御を装飾図柄表示装置４７９に対して実行し、例えば、特別図柄に対応した図柄の表示を消去することで図柄の変動が中止する表示制御を実行する。

【１６５１】

また、遊技制限機能が発動した場合において、副制御基板９４０は、図柄変動を停止するものの、遊技者による遊技の実行中には出現しない図柄の組合せ（例えば、「３４０」：立ち上げ時の初期表示）などの特定の図柄の組み合せを表示する構成としてもよい。この構成の場合、特定の図柄の組合せの表示は、差球が制限数以上となった場合に、残りの変動時間が経過していなくても即時に変動停止して図柄の組合せの停止表示をしてもよいし、予定されていた図柄変動の時間が経過したタイミングで図柄の組合せを停止表示してもよい。

【１６５２】

また、遊技制限機能が発動した場合において、副制御基板９４０は、各種の大入賞装置の動作を伴わずに図柄変動が行われる遊技回、例えば、通常遊技状態や特定遊技状態におけるハズレ遊技回において差球が制限数以上となった場合に、遊技回の制御を中途で終了させる構成に限らず、予定された遊技回の進行制御は予定の通りに完遂し、その完遂に伴って、遊技回の制御を終了させる構成としてもよい。

【１６５３】

また、遊技制限機能として、主制御基板９２０は、大当り遊技回や小当り遊技回において図柄変動の停止後（条件装置や特別電動役物の作動後）に差球が制限数以上となった場合、当該遊技回の終了まで延期して発動する構成としているが、この構成に限らず、それらの遊技回に対応する特別図柄に係る当選乱数や、遊技回の進行を制御するための各種の情報、例えば、オープニング中や何回目のラウンド中であるかを識別する情報や、オープニングや各ラウンドを実行する時間の情報を消去し、それらの遊技回を中途で終了させる構成としてもよい。

【１６５４】

また、遊技制限機能として、主制御基板９２０は、遊技者による遊技の進行（例えば、遊技球の打ち出し）は停止させるものの、主制御基板９２０による遊技の進行の制御は、予定された大当り遊技回や小当り遊技回の進行制御の完遂に伴って終了させる構成としてもよい。

【１６５５】

主制御基板９２０によって制御される各種の特別図柄表示装置（第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１や第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２：図６４及び図６６参照）において、遊技者による遊技が実行されている場合には、各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤの少なくとも１つは点灯した状態をとる。これに対して、主制御基板９２０は、差球が制限数以上となった場合には、各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてが消灯した状態にする制御を実行する。

【１６５６】
なお、差球が制限数以上となった場合における各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤの消灯は、差球が制限数以上となったことに伴って実行される構成としてもよいし、差球が制限数以上となった後、例えば、遊技制限機能の発動に伴って実行される構成としてもよい。
【１６５７】
また、差球が制限数以上となった場合に各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてを消灯した状態にする構成に限らず、遊技者による遊技の実行中には表示されないパターンや遊技者による遊技の実行中とは異なる色等で点灯や点滅した状態にする構成としてもよい。
【１６５８】
差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段を有する構成とされている。
【１６５９】
具体的には、差球が制限数以上となった場合に、遊技回用動作が開始されていない特別情報として、実行が保留されている各遊技回、例えば、図６９（Ｂ）に一点鎖線で示す制限数到達Ａ後の大当り遊技回や後続遊技回、また、図６９（Ｃ）に一点鎖線で示す制限数到達Ｂ後の後続遊技回に対応する特別図柄に係る当選乱数が、消去（遊技者による遊技中には取らない「０」に設定）される。また、特別情報に加えて、各保留された遊技回の特別情報に対応して設定され、当該遊技回の進行を制御するための各種の情報、例えば、遊技回周回用動作の結果を示す図柄の組合せ（停止図柄）の情報や、図柄変動を行う時間の情報が消去される。このため、保留されている遊技回が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、保留されている大当り遊技回が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。したがって、遊技者は、保留中の遊技回の結果を知ることなく、最大限の差球で遊技球を得て満足した気分で遊技を終えることが可能になる。
【１６６０】
なお、保留された遊技回に対する特別図柄に係る当選乱数等は、差球が制限数以上となることに伴って消去される構成としてもよいし、差球が制限数以上となった後であって遊技制限機能の発動に伴って消去される構成としてもよい。
【１６６１】
ここで、保留に関する表示形態について説明する。遊技者による遊技が進行していて保留中の遊技回がある場合には、主制御基板９２０によって制御される各種の特別図柄保留表示装置（第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６や第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７：図６４及び図６６参照）において、各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤの少なくとも１つは点灯した状態をとる。これに対して、主制御基板９２０は、差球が制限数以上となった場合には、各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてを消灯した状態にする制御を実行する。
【１６６２】
なお、差球が制限数以上となった場合における各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤの消灯は、差球が制限数以上となったことに伴って実行される構成としてもよいし、差球が制限数以上となった後に、例えば、遊技制限機能の発動に伴って実行される構成としてもよい。
【１６６３】
また、各特別図柄保留表示装置のＬＥＤの消灯は、各特別図柄表示装置のＬＥＤの消灯と同時に実行される構成としてもよいし、それらの消灯を時間的にずらして実行される構成、例えば、特別遊技状態において差球が制限数以上となったことに伴って各特別図柄表示装置のＬＥＤの消灯が実行され、その後、遊技制限機能の発動に伴って各特別図柄保留表示装置のＬＥＤの消灯が実行される構成としてもよい。

【１６６４】
　また、差球が制限数以上となった場合に各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてを消灯した状態にする構成に限らず、遊技者による遊技の実行中には表示されないパターンや遊技者による遊技の実行中とは異なる色等で点灯や点滅した状態にする構成としてもよい。
【１６６５】
　また、各特別図柄保留表示装置に、保留を表示するＬＥＤに加えて、当該ＬＥＤの近傍に他の発光部品が設けられている場合には、それらが配置された領域であって保留の表示領域として割り当てられた領域（保留領域）における発光部品を、保留を表示するＬＥＤを含め消灯させることが好ましい。各特別図柄表示装置の場合も同様に、特別図柄を表示するＬＥＤに加えて、当該ＬＥＤの近傍に他の発光部分が設けられている場合には、それらが配置された領域であって特別図柄の表示領域として割り当てられた領域（図柄領域）における発光部品を、特別図柄を表示するＬＥＤを含め消灯させることが好ましい。
【１６６６】
　主制御基板９２０及び副制御基板９４０は、特別図柄の変動表示中において簡易的な図形を用いて変動表示中であることを示唆可能な図柄（第４図柄）と、保留を表示するＬＥＤ等の発光部品との少なくともいずれかについては、遊技制限機能の発動に伴って、消灯させる制御を実行し、遊技の進行を停止させる遊技停止エラーの場合と同様のエラー報知を行うことが好ましい。また、遊技制限機能が発動している場合に、エラー報知が発生した場合には、遊技制限機能の発動に伴って消灯させたＬＥＤ等の発光部品については消灯した状態を継続することが好ましい。例えば、遊技制限機能が発動しているときに、磁気検知が発生した場合には、盤面ＬＥＤは、磁気検知のランプ報知を優先するが、遊技制限機能の発動に伴って消灯させたＬＥＤについては消灯を維持する。
【１６６７】
　主制御基板９２０は、遊技実行制限手段による遊技の実行の制限（遊技制限機能の発動による打止め状態）が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段を有する構成とされている。
【１６６８】
　具体的には、主制御基板９２０は、上記で図６５を参照して説明したように、遊技制限機能が発動して打止め状態となる打止到達の後（判定処理Ｓ３１０１：Ｙ）であっても、払出しに関する制御（払出状態監視処理Ｓ３１１３及び払出信号出力処理Ｓ３１１４）を実行可能に構成されている。このため、打止め状態前の入賞に基づく遊技球の払出しで未払いの遊技球がある場合には、図６９（Ｂ）及び図６９（Ｃ）に示すように、打止め状態となった後（図中の打止め後払出状態）においても行うことができる。
【１６６９】
　主制御基板９２０は、差数（差球）が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体（遊技球）が残存する場合に当該未払いの遊技媒体（遊技球）の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段を有する構成とされている。
【１６７０】
　具体的には、主制御基板９２０において、当該未払いの遊技球の数に対応した情報として、主制御基板９２０が払出制御基板９３０に対して払出しを指示した遊技球の個数と、払出制御基板９３０からのパルス信号の受信に基づき払出しを確認した遊技球の個数との差数が、ＲＡＭ９２２の所定の領域に記憶されている。当該差数は、停電監視処理Ｓ１２０２（図６５参照）や停電監視処理Ｓ３１１２（図６５参照）におけるバックアップ対象に設定されている。
【１６７１】
　このため、当該遮断後に電源の供給が再開された場合、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１において当該未払いの遊技球の数が復元されるために、主制御基板９２０は、改めて払出

しの指示（当該未払い遊技球の数に対応する払出コマンド）を払出制御基板９３０に対して出力することが可能になる。また、払出制御基板９３０は、電源の供給が再開された場合に主制御基板９２０から受信した払出しの指示に基づき、払出モータ５４２（図６４参照）を動作させて、当該未払いの遊技球の払出しを完遂することが可能になる。

【１６７２】

なお、払出しを指示した遊技球の個数と払出しを確認した遊技球の個数との差数をバックアップ対象に設定する構成に限らず、当該未払いの遊技球の数に対応した情報として、それらの個数を個別にバックアップ対象に設定する構成としてもよい。

【１６７３】

ここで、副制御基板９４０によって実行される２連７セグ発光器２７６ａにおける差球情報表示の変更制御について、図７０を参照して説明する。図７０は、差球情報表示の変更制御の説明図である。図７０（Ａ）が差球コマンドと差球情報表示の変更との対応を示し、図７０（Ｂ）が差球情報表示の変更の推移を示す。

【１６７４】

２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報表示は、電源の供給の開始に伴って開始される。具体的には、電源の供給が開始され、主制御基板９２０を初期化する通常の復電処理が実行されると、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から初期化コマンド又は設定済コマンドを受信する。副制御基板９４０は、初期化コマンド又は設定済コマンドの受信に基づいて、記号による表示態様で差球情報表示の初期表示（－－）を開始する（図６７参照）。差球情報表示の初期表示は、差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続される。

【１６７５】

副制御基板９４０は、差球情報表示の初期表示が表示されている場合に、所定の差球コマンド（差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンド）を受信した場合、差球情報表示を初期表示から数値による表示態様に変更する制御を実行する。

【１６７６】

具体的には、図７０の第２行に示すように、副制御基板９４０の制御によって、差球情報表示が記号による表示態様である初期表示（－－）から、数値による表示態様である「６５」に変更される。この数値による差球情報表示を開始することで、制限値（９５０００）に近づいてきたことを遊技者に知らせることが可能になる。「６５」との差球情報表示は、差球が６６０００以上に対応する正数差球コマンドを受信するか、又は、差球が６４９００未満の正数差球コマンドを受信するまで継続される。また、数値による表示態様での差球情報表示は、電源の供給が遮断されるまで継続される。

【１６７７】

副制御基板９４０は、差球（３バイトカウンタである差球カウンタで計数された値）が更新されるたびに主制御基板９２０から出力される正数差球コマンドの受信に応じて、差球情報表示の変更の可否を判断する。

【１６７８】

副制御基板９４０は、差球情報表示が「６５」に変更された後に、最初に、６６０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図７０（Ａ）の第３行に示すように、「６５」と表示していた差球情報表示を、制限数に対応する差球情報表示に向けて１段階進行した「６６」との差球情報表示に変更（増加変更）する。このため、図７０（Ｂ）に示すように、６５０００以上６６０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している間は、「６５」との差球情報表示が継続して表示される。

【１６７９】

一方、副制御基板９４０は、差球情報表示が「６５」に変更された後に、最初に、６４９００未満に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図７０（Ａ）の最下行に示すように、「６５」との差球情報表示を、制限数に対応する差球情報表示から１段階後退した「－－」との差球情報表示に変更する。このため、図７０（Ｂ）に示すように、６４９００以上６５０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している間は、「６５」との差

球情報表示が継続して表示され、また、６４９００未満に対応する正数差球コマンドを受信している間は、初期表示が継続して表示される。

【１６８０】

差球情報表示を後退させる場合において、６５０００未満に対応する正数差球コマンドではなく、６４９００未満に対応する正数差球コマンドに基づいて変化させることで、差球が６５０００を跨いで何度も変化するような場合であっても、「－－」と「６５」との差球情報表示が交互に繰り返されて、視認性が低下したり、遊技者に誤作動と勘違いさせたりすることを防止することが可能になる。

【１６８１】

また、副制御基板９４０は、差球情報表示を後退させる場合において、６４９００以上６５０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している期間（以下において、後退変更待機期間とも称す）では、表示内容は同一であるが表示態様を異ならせる制御を実行する。具体的には、副制御基板９４０は、後退変更待機期間において、「６５」との差球情報表示を点滅する表示態様で表示させる制御を実行する。以下で説明するように、この場合の点滅よりも速い速度で点滅する表示態様も用いられるために、この場合の点滅を低速点滅とも称す。この低速点滅する表示によって、受信した正数差球コマンドに対応する数値（表示部４７９ａによる差球情報表示）との対応が異なることを示唆することが可能になる。

【１６８２】

副制御基板９４０は、「６５」～「９４」までの数値による差球情報表示の変更について、上記と同様の変更制御を実行する。

【１６８３】

副制御基板９４０は、所定の差球情報表示（「９４」との差球情報表示）が表示されている場合において、表示内容は同一であるが表示態様を複数回に分けて変更する制御を実行する。また、副制御基板９４０において、変更後の各表示態様は、互いに異なり、また、後退変更待機期間における表示態様とも異なる表示態様に設定されている。

【１６８４】

具体的には、副制御基板９４０は、差球情報表示が「９４」に変更された後に、最初に、９４５００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図７０（Ａ）の第７行に示すように、「９４」との差球情報表示を点灯した表示態様（図中の丸括弧の付記なし）から点滅する表示態様に変更する制御を実行する。この点滅する表示態様は、副制御基板９４０において、後退変更待機期間において低速点滅する表示態様の場合よりも速い速度で点滅する表示態様に設定されている。以下において、この表示形態での点滅を中速点滅とも称す。

【１６８５】

中速点滅する表示態様での「９４」との差球情報表示は、図７０（Ｂ）に示すように、９４５００以上９４９００未満に対応する正数差球コマンドを受信している期間において継続して表示される。

【１６８６】

このため、差球が制限数まで所定数以下（図中では５００球以下）となったことを示唆することが可能になる。また、後退変更待機期間にける低速点滅する表示態様での「９４」との差球情報表示と識別可能に表示することが可能になる。

【１６８７】

また、副制御基板９４０は、差球情報表示が「９４」に変更された後に、最初に、９４９００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図７０（Ａ）の第８行に示すように、「９４」との差球情報表示の点滅速度を高速化する制御を実行する。以下において、この表示形態での点滅を高速点滅とも称す。

【１６８８】

高速点滅する表示態様での「９４」との差球情報表示は、図７０（Ｂ）に示すように、９４９００以上９５０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している期間は、継続

して表示される。
【１６８９】
　このため、差球が制限数まで所定数以下（１００球以下）となったことを示唆することが可能になる。また、低速点滅や中速点滅する表示態様で「９４」との差球情報表示が行われる場合と識別可能に表示することが可能になる。
【１６９０】
　副制御基板９４０は、差球情報表示が「９４」に変更された後に、最初に、９５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図７０（Ａ）の第９行に示すように、「９４」との差球情報表示を、制限数に対応する「９５」との差球情報表示に変更する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、図示しないが、制限差球コマンドを受信した場合にも、制限数に対応する「９５」との差球情報表示に変更する制御を実行する。
【１６９１】
　副制御基板９４０は、差球情報表示が「９５」に変更された後に、９５０００以上に対応する正数差球コマンドを更に受信したとしても、また、９５０００未満に対応する正数差球コマンドを更に受信したとしても、図７０（Ａ）の第１０行に示すように、制限数（「９５」）に対応する差球情報表示を表示する制御を実行する。このため、図７０（Ｂ）の最下行に示すように、一旦、「９５」との差球情報表示がなされた場合には、当該差球情報表示が継続して表示される。
【１６９２】
　副制御基板９４０は、差球情報表示が「９５」に変更された後に、９５０００未満に対応する正数差球コマンドを更に受信したとしても、他の数値（「６５」～「９４」）の差球情報表示がなされている場合とは異なり、低速点滅する表示態様での「９５」との差球情報表示に変更しない制御を実行する。
【１６９３】
　上記においては、電源の供給が開始された場合に、差球情報表示の初期表示が「－－」である場合について説明したが、差球が制限数未満である場合において電源の供給が遮断され、その後に、復電処理が行われた場合に対応する「００」が表示された場合においても、副制御基板９４０は、図７０（Ｂ）に示すように、同様の差球情報表示の変更制御を実行する。また、差球情報表示の初期表示として、制限値に対応する「９５」と表示した場合や、打止示唆コマンドの受信に対応する「非表示」とした場合には、その差球情報表示は変化することなく継続して表示される。
【１６９４】
　副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報表示として、「非表示」の表示が選択されず、「００」、「９５」、「－－」のいずれかを一旦表示する制御を実行した後は、電源の供給が遮断されるまで、常に表示する制御を実行する。例えば、副制御基板９４０の制御に基づき、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報表示は、通常遊技状態中や特定遊技状態中に限らず、特別遊技状態中であっても表示される。
【１６９５】
　副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報を、制限数までのカウントアップによって表示する制御を実行する。なお、この構成に限らず、主制御基板９２０は、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報を制限数までの残数をカウントダウンによって表示する構成や、差球情報として差球の最大値をカウントアップによって表示する制御を実行する構成としてもよい。
【１６９６】
　ここで、副制御基板９４０によって実行される表示部４７９ａにおける差球情報表示の変更制御や、遊技制限機能の発動に基づき実施される各種の報知（以下において、遊技制限機能に係る報知とも称す）について説明する。
【１６９７】
　主制御基板９２０は、差球カウンタ（３バイトカウンタ）で計数された値（差球）に対応する正数差球コマンドを、差球カウンタの値が更新されるたびに、主制御基板９２０か

ら副制御基板９４０に送信する制御を含めて構成される。副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した正数差球コマンドに対応する値によって、表示部４７９ａにおける差球情報表示の変更制御や、遊技制限機能に係る各種の報知の要否を判定する。

【１６９８】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、受信した正数差球コマンドに対応する差球の数値通りに表示する制御を含めて構成される。例えば、副制御基板９４０は、今回受信した差球コマンドに対応する差球が前回受信した差球コマンドに対して２以上増加した場合、１ずつのカウントアップ表示は行わずに、増加分だけ変化させるカウントアップ表示を行う制御を実行する。

【１６９９】

なお、主制御基板９２０が正数差球コマンドを、時間的に（例えば、０．２秒）又はタイマ割込み回数（例えば、１００回）で間引いて出力したり、副制御基板９４０が受信した正数差球コマンドを時間的に（例えば、０．２秒）又は正数差球コマンドの受信回数（例えば、１００回）で間引いたりして、当該間引かれた正数差球コマンドに基づいて、差球情報表示を変更する構成としてもよい。

【１７００】

また、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、特別遊技状態中や小当り中において差球が制限数以上となった場合に、差球が制限数以上となる前から継続して表示する制御を実行することが好ましい。

【１７０１】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、その表示が開始された後は、所定の場合を除き、スペシャルリーチ演出やデモ画面の表示中であっても、また、節電中であっても、常に表示する制御を実行することが好ましい。除外される所定の場合は、差球が初期表示に対応する値（６５０００未満）となり非表示（初期表示）に戻る場合と、遊技制限機能が発動した場合である。

【１７０２】

副制御基板９４０は、テロップ（差球情報及び差球に関連する情報２７８）を、差球が所定の値（非表示とする６５０００未満）となるまで、常に表示する制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、テロップを、通常遊技状態中や特定遊技状態中に限らず、特別遊技状態中であっても表示する制御を実行することが好ましい。

【１７０３】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、差球情報を識別可能となるように視認性を担保する形で、他の画像よりも優先して表示する制御を行うことが好ましい。例えば、表示部４７９ａにおいて、差球情報表示は、最上位の優先順で表示されることが好ましい。

【１７０４】

具体的には、表示部４７９ａにおける画像が、演出の描画に用いられる複数のレイヤ（画層）で構成される演出用レイヤと、エラー表示を構成するエラーレイヤとの重ね合わせで形成される場合に、副制御基板９４０は、通常の遊技中にエラーレイヤよりも優先順で上位に配置される演出系レイヤにおいて、演出系レイヤを構成する複数のレイヤのうち差球情報表示の描画に係るレイヤを最上位に移動させて配置する制御を行う。

【１７０５】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を非表示とする場合において、差球情報表示の描画に係るレイヤを、数値や記号によって差球情報表示を表示する場合よりも下位、例えば、演出系レイヤの最下位に配置する制御を行う。レイヤの優先順で視認性を担保する場合、表示部４７９ａにおける差球情報表示の制御として、６５０００未満の表示制御についても、６５０００以上の場合と同様に、文字と数字を含むテロップを描く制御を含めてもよく、これにより、数値表示のための制御は簡略化しながら、表示部４７９ａにおける表示としてはテロップを非表示とすることができる。

【１７０６】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、役物（例えば、右可動部材２０）の可動で一時的に表示が隠れる場合であっても、表示位置を変更せずに表示する制御を実行することが好ましい。また、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、通常遊技中に視認可能な位置に表示していることが担保できる位置に表示し、大当り中やラッシュ中に役物（例えば、可動表示装置４８０）が長期間又は常時出ているなど、遊技者が視認不可の可能性がある場合であっても、表示位置を移動させずに表示する制御を実行することが好ましい。

【１７０７】

なお、副制御基板９４０は、差球情報表示を、表示位置を役物の動作に応じて移動させることなく表示する制御を実行する構成に限らず、差球情報表示を、役物の動作に応じて移動させて視認し易く表示する制御を実行する構成としてもよい。

【１７０８】

表示部４７９ａにおける差球情報表示は、白文字で表示することが好ましい。各種の演出の画像として色彩豊かな画像が用いられるため、白文字を用いることで差球情報を目立たせることが可能になる。なお、差球情報表示は、白文字に限定されず、他の色で表示される構成としてもよい。

【１７０９】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける第４図柄、普通図柄、数字保留の表示、エラー報知（全画面での表示の場合を除く）、右打ち遊技手法での遊技を促す右打ち報知のいずれか又は複数の組合せを、差球情報表示とは、表示される情報の内容が確認可能な程度に被らない領域に配置する設定とすることが好ましい。当該表示や報知は、差球情報表示と部分的であっても絶対に被らない領域に配置することが好ましい。

【１７１０】

副制御基板９４０において、遊タイムカウンタ、音量光量メータ、ボタンガイドの表示のいずれか又は複数の組合せを、差球情報表示と被らない領域に配置することが好ましい。ここで、遊タイムカウンタは、所定数の遊技回（例えば、前回の大当り遊技回から１０００回のハズレ遊技回）の実行により遊技者に有利な遊技状態へ移行する機能（天井機能）の表示に用いられるカウンタである。また、音量光量メータは、遊技者による所定の操作（例えば、押圧操作装置２６１や回転操作装置２６２）により出現し、遊技者によって調整可能な音量や光量の範囲を表示するメータである。ボタンガイドは、遊技者による所定の操作（例えば、押圧操作装置２６１や回転操作装置２６２）により出現し、音量や光量を調整する方法を示す音量光量調整アイコン等の操作ガイドである。

【１７１１】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける差球情報表示は、右端上配置を優先し、装飾図柄、又は、遊技者が選択可能な演出モードを示すモードプレートの少なくともいずれかと被る位置（手前側に少なくとも一部が重なって表示される位置）に配置する設定とすることが好ましいが、それらと被らない位置（手前側に重ならない位置）に配置する設定としてもよい。

【１７１２】

副制御基板９４０は、遊技制限機能が発動した場合に、表示部４７９ａにおける画像による打止め報知（図６９（Ｂ）及び（Ｃ）における画像系打ち止め報知）を、全体としては目立たないが、遊技制限機能が発動した旨を遊技者に知らせる文字情報は明確に視認可能に、例えば、黒背景（または、通常遊技において使用される暗く表示した暗色背景画像）に対して全画面にわたるように大きく白文字で表示する制御を実行する。この場合に、差球情報表示は行われない（または、暗く表示される）方が好ましいが、差球情報表示は目立つように継続してもよい。

【１７１３】

副制御基板９４０は、特別遊技状態中や小当り中において差球が制限数以上となった場合に、特別遊技状態や小当りの終了後に、発光や音声などによる各種の打止報知（遊技制限機能の発動に係る報知）を出力する制御を実行することが好ましい。なお、この構成に

限らず、副制御基板９４０は、差球が制限数以上となったことに伴って各種の打止報知を出力する制御を実行する構成としてもよい。

【１７１４】

副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に伴って、主制御基板９２０からの指示に基づいて、遊技制限機能の発動がなければ出力が継続されるはずであった通常演出音の出力は停止し、遊技制限機能の発動に係る報知に対応した音（報知音）だけを出力する制御を実行することが好ましい。また、副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に係る報知音とエラー報知音が複合した場合は、エラー報知音を優先して出力することが好ましい。

【１７１５】

副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に係る報知音を、一定期間（例えば、１０秒以上）に亘って出力した後に出力を停止することが好ましい。これにより、遊技制限機能の発動に係る報知音が終了した後は、無音となるので、近くで遊技を行う他の遊技者に対して、その報知音が演出の効果音を聞き取りにくくして迷惑をかけてしまう事態を回避できる。

【１７１６】

副制御基板９４０において、遊技制限機能に関連する音系の報知（音系の打止報知や音系の打止示唆報知）で、音声はエラー時の音量（最大音量）としてもよいが、演出の音量（遊技者によって選択された音量）で行う設定とされることが好ましい。

【１７１７】

副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に伴って、各種の役物を初期位置に復帰させる制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、左可動部材１０や右可動部材２０の動作を制御して、近接配置をとる左可動部材１０や右可動部材２０を初期位置である離間配置に戻す制御を実行する。この各種の役物を復帰させる制御は、エラー中に差球が制限数以上となった場合も同様に実行される。

【１７１８】

各種の制御基板は、遊技制限機能を発動している場合に、単色ＬＥＤは点灯させる制御を実行することが好ましい。また、各種の制御基板は、遊技制限機能を発動している場合に、前ブロック１０２に設けられた各種の発光可能な発光部品を、一部を除き、点灯させる制御を実行することが好ましい。除外される発光部品としては、発光可能なボタン（例えば、押圧操作装置２６１等）、賞球の払出状態を示す賞球ＬＥＤ、変動表示の開始から変動停止までの期間中または変動停止に同期して点灯することにより大当りの当選を確定的に知らせる表示演出（一発告知）に用いられる発光装置のうちの、いずれか又は複数の組合せが例示できる。

【１７１９】

遊技制限機能を発動している場合に、各種の制御基板は、一発告知に用いられる発光装置が点灯している場合には消灯する制御を実行することが好ましい。また、払出状態を示す賞球ＬＥＤは未制御（例えば、払い出しがあっても消灯状態を継続）とする構成とし、主制御基板９２０において遊技制限機能を発動した後に賞球に対応したコマンドを出力しないように制御を構成して、遊技制限機能の発動後における主制御基板９２０のコマンド出力の制御は簡略化してもよい。

【１７２０】

遊技制限機能を発動している場合に、各種の制御基板は、遊技盤８００に設けられた各種の発光可能な装置を、一部の発光可能な装置を除き、点灯させる制御を実行することが好ましい。除外される一部の発光可能な装置としては、一発告知に用いられる発光可能な装置が例示できる。

【１７２１】

遊技制限機能を発動した場合に、外部信号の出力を変化させる制御を含むように構成してもよい。例えば、主制御基板９２０の外部情報出力処理（Ｓ１２２１）を、差球が制限数以上となった場合にも実行し、ホールコンピュータ等の外部装置が接続される外部出力端子板から出力される外部信号の１つとして、差球が制限数以上となった場合に変化する

信号（以下、コンプリート信号ともいう）を含めるようにしてもよい。また、コンプリート信号の出力は、制限数到達フラグのオンオフの状態に対応するようにして制御してもよい。なお、打止到達であると判定される場合（図６５に示すＳ３１０１：Ｙ）において、外部情報出力処理（Ｓ１２２１）が含まれる構成とすることが好ましく、打止到達の後にも、外部出力端子板から外部信号が出力される続ける構成とすることが好ましい。

【１７２２】

コンプリート信号の出力は、外部出力端子板において、差球が制限数以上となった場合に対応する専用の端子を設けて出力されるようにしてもよいし、他の情報を出力する外部信号の端子と共用してもよい。例えば、他のセキュリティに関する信号（セキュリティ信号）を出力する端子の信号出力の条件の１つとして、差球が制限数以上になった場合を含めてもよい。

【１７２３】

セキュリティ信号を出力する端子を用いてコンプリート信号を出力する場合、コンプリート信号であることを外部装置で識別可能とすることが好ましく、コンプリート信号は継続してオンとなる信号により出力し、他の状態に対応する信号は一定時間だけ（例えば、２００ｍｓ）オンの状態となるパルス信号により出力してもよい。

【１７２４】

また、セキュリティ信号が出力される他の状態としては、営業時間中において通常オンとはならない状態とすることが好ましく、例えば、電源供給を開始する際に背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７の操作が行われてＲＡＭ９２２の全体が初期化された状態、磁気センサ４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等の異常を検知するセンサがオンとなった状態、入賞を検知するスイッチが一定時間内（例えば、３６ｍｓ内）に予め定めた回数（例えば、５０回）を超えてオンオフが切り替わった状態、入賞を検知するスイッチのオンが一定時間以上（例えば、２０００ｍｓ以上）継続した状態、役物連続作動装置の作動中に大入賞装置への入賞を検知するスイッチのオン回数が規定数（例えば、４０回や１１０回を超えた状態）、設定に関する操作（設定確認や設定変更）が開始された状態、特定通路（例えば、特典領域４０９Ｖ）に遊技球が入球しないように入賞装置（例えば、上大入賞装置４３４）が動作する場合において特定通路に遊技球が進入した状態などが例示される。

【１７２５】

また、差球が制限数以上となった場合における外部信号の出力として、専用の１つの端子からによる信号出力でなく、２ビット以上の情報で構成される情報の一部として、差球が制限数以上となった場合であることに対応した外部信号を出力してもよい。例えば、外部出力端子板において、複数の端子を接続可能な１又は２以上の端子からシリアル信号で２ビット以上の情報を出力してもよく、例えば、８ビットで構成される不正検知の状態（不正検知状態）を示す情報を出力可能な出力端子の１ビットを、差球が制限数以上となったコンプリート信号として設定し、その不正検知状態を示す情報のうち特定のビット（例えば、ビット６）を、コンプリート信号としてのビットとして利用してもよい。この場合に、不正検知状態を２以上の状態（例えば、不正の可能性が高い状態と、不正の可能性が低い状態）に区分して、不正検知状態１、不正検知状態２などを設定し、いずれか１つ（例えば、不正検知状態１）に含まれる情報として、コンプリート信号を設定してもよい。

【１７２６】

また、遊技制限機能を発動した場合における信号出力として、差球が制限数以上となった場合に限らず、これに代えて、または、これに加えて、打止め後払出状態に対応した外部信号の出力をしてもよいし、打止め後払出状態の終了したタイミングで外部信号の出力を変化させる制御を含むようにしてもよい。

【１７２７】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａに対して各種のエラー報知の表示領域を設けてエラー報知の情報を表示する制御を行う場合には、各種のエラー報知の表示領域は、差球情報表示の表示領域を避ける領域に割り当てる設定とすることが好ましい。

【１７２８】
副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて差球情報表示とエラー報知とが複合した場合（例えば、報知タイミングが一致した場合や、一方の報知中に他方の報知条件が成立した場合）には、エラー報知を優先して表示する制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、エラー報知の描画に係るレイヤを、演出系レイヤの最上位に設定されている差球情報表示の描画に係るレイヤよりも上位に移動して配置する。また、副制御基板９４０は、音声や発光によるエラー報知についても、差球情報に関連して出力される音声や発光よりも優先して出力する制御を実行する。
【１７２９】
なお、差球情報としての音声及び発光による情報の出力（報知）の制御は、エラー報知と複合した場合において、遊技制限機能が発動される前は、エラー報知の前に一度出力している差球情報の出力は再度は出力しない制御とし、一度も出力していない差球情報はエラー報知の後に出力することが好ましく、エラー報知の開始前に少しでも差球情報の出力が開始された場合は再出力はしない制御としてもよい。また、差球情報の出力として、遊技制限機能の発動に係る報知を実行した後は、エラー報知を優先して実行し、その後に、遊技制限機能の発動に係る報知を再び実行（継続）することが好ましい。
【１７３０】
副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示が開始された後にエラー報知の条件が成立した場合、各種のエラー報知の終了後に、差球情報表示を再開する制御を実行することが好ましい。また、副制御基板９４０は、音声を伴わないエラー報知（例えば、外枠１０１に対する前ブロック１０２や中間ブロック１０３の開放に関するエラー報知）と複合した場合に、表示部４７９ａにおける差球情報表示を表示しない制御を実行することが好ましい。
【１７３１】
副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける全画面によるエラー報知と、遊技制限機能の発動に係る報知とは、排他的に制御されることが好ましい。すなわち、全画面によるエラー報知と遊技制限機能の発動に係る報知とは同時には表示されないことが好ましいが、両方の報知を同時に表示してもよく、この場合には、いずれか一方又は両方の表示を、片方だけが表示される場合よりも薄く表示して、重なる部分が設けられるようにして表示してもよい。
【１７３２】
副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける一部の領域（例えば、左上領域）で実行されるエラー報知、下皿満タンの報知、枠レバー異常の報知のいずれか又は複数の組合せと、遊技制限機能の発動に係る報知（打止報知や打止示唆表示）とを、同時に表示可能とする構成とすることが好ましく、この場合には、いずれか一方又は両方の表示を、片方だけが表示される場合よりも薄く表示し、表示される情報が重なる部分が設けられるようにして表示してもよい。なお、それらの報知は、同時に表示可能とする構成に限らず、同時には表示しない構成としてもよい。
【１７３３】
各種の制御装置は、遊技制限機能が発動している場合にエラー報知が発生し、前ブロック１０２や遊技盤８００に設けられた発光部品でエラー報知を行う場合であっても、エラー報知に用いる発光部品以外は、遊技制限機能の発動に係る報知を継続して行う制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、遊技制限機能が発動しているときにおいて、外枠１０１に対する前ブロック１０２や中間ブロック１０３の開放が検知された場合、遊技盤８００に設けられた発光部品による遊技制限機能の発動に係る報知を継続させる制御を実行する。
【１７３４】
遊技制限機能の発動に伴って当該発動に対応した内容が画面表示された場合、エラーの設定操作の履歴を記録して表示可能なエラー設定操作履歴へ、遊技制限機能の発動に対応した情報の登録を行うことが好ましい。

【１７３５】
副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて遊技者による遊技の実行を待機するデモ画面の表示中等に、サブリセット（遊技進行を示す表示モードから遊技方法等を説明する表示モードへの変更）が入った場合には、表示部４７９ａにおける差球情報表示を行う制御を実行しないことが好ましい。
【１７３６】
例えば、副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動前にサブリセットが行われた場合、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、次回の主制御基板９２０からのコマンドを副制御基板９４０が受信するまでは行わず、受信した場合に復帰表示する制御を実行する。一方、遊技制限機能の発動後にサブリセットが行われた場合には、打止め状態であるために主制御基板９２０からコマンドが送信されず、表示部４７９ａにおける差球情報表示は復帰しない。
【１７３７】
副制御基板９４０は、遊技制限機能が発動している状況での電源の供給の遮断から復帰した場合に、主制御基板９２０から出力されるコマンドの受信に基づいて、副制御基板９４０の起動中に対応したブート画面（単色画面）、副制御基板９４０の制御に必要なデータをメモリにコピーして準備するロード中に対応したロード画面のいずれか又は両方が表示される期間中であっても、遊技制限機能が発動している旨の画面を表示部４７９ａに表示する制御を実行することが好ましく、例えば，遊技制限機能が発動している旨の画面に重ねてロード画面を遊技制限機能が発動していない場合と対比して薄く表示してもよい。
【１７３８】
電源投入時であって、ＲＡＭ９２２が完全にリセットされる場合には、主制御基板９２０は、差球カウンタを初期化（「０」に設定）し、また、制限数到達フラグを初期化（「０」：解除状態）する。一方、電源投入時または電源復帰時であって、ＲＡＭ９２２が部分的にリセットされる場合には、主制御基板９２０は、差球カウンタを初期化するものの、制限数到達フラグは初期化しない。このため、遊技制限機能の発動後に電源の供給が遮断された状況から電源の供給が再開された場合は、制限数到達フラグに基づいて遊技制御機能の発動した状態（打止め状態）を継続することが可能になる。
【１７３９】
＜差球情報表示装置切替機能による差球情報表示＞
上述では副制御基板９４０は、テロップ（差球情報及び差球に関連する情報２７８）を、差球が所定の値（非表示とする６５０００未満）となるまで、常に表示する制御を実行することが好ましく、例えば、通常遊技状態中や特定遊技状態中に限らず、特別遊技状態中であっても表示する制御を実行するようにしたものであったが、これに限らず、副制御基板９４０に差球情報表示装置切替機能を設けるように構成すれば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示されるテロップと差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａに表示される差球情報の表示をいずれか一方の表示装置の表示のみに切替えたり、あるいは両方の表示装置に表示を実行したりすることができる。要するに遊技状態等の変化を条件として、差球情報を表示部４７９ａあるいは２連７セグ発光器２７６ａのいずれに表示するかを選択的に切替るようにすることが可能となる。
【１７４０】
ここで、副制御基板９４０の差球情報表示装置切替機能について具体的に説明する。差球情報表示は、遊技盤８００において複数個所で行われ、表示箇所によって異なる表示形態で行われる構成となっている。具体的には、図６６に示すように、主として遊技の進行に応じた演出を実行する装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおいて表示される表示状態（図６６では差数として９４３３１個を示す「９４３３１／９５０００」と表示）と差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａにおいて表示される表示状態（図６６では差数として９４０００個以上９５０００個未満を示す「９４」と表示）がある。
【１７４１】
差球情報表示が表示部４７９ａにおいて実行される場合には、差数を１単位で変化させ

て、差球そのものを詳細な表示形態で表示するものになっており、差数情報表示が２連７セグ発光器２７６ａにおいて実行される場合には、差数を万の位と千の位とを表示し、差数を１０００単位で変化させるというように差球そのものを詳細な数値として表示するのではなく概数として大まかな数値を表示するものになっている。すなわち、表示部４７９ａにおける差数表示は詳細な差数情報を遊技者に対して報知することができるものであり、２連７セグ発光器２７６ａは表示部４７９ａに表示される差数情報よりも大まかな差数情報を遊技者に対して報知することができるものとなっている。

【１７４２】

副制御基板９４０に設けられる差球情報表示装置切替機能による差球情報を表示する表示装置の切替表示について具体的に説明する。なお、ここでは遊技状態の切り替わりの一例として通常遊技状態から特別遊技状態が発生した場合について説明することとし、差球情報を表示する表示装置の切替制御以外の構成、例えば差球情報が表示される差球個数等の条件および差球情報を表示するための表示制御コマンドについては上述にて説明した遊技盤８００の遊技機と同様とする。

【１７４３】

図６６に示す遊技盤８００における遊技機において、遊技者は通常遊技状態の場合には左流下領域４０９Ｌを狙って遊技球を打ち出すようにして遊技をおこなっている。そして、このような通常遊技状態において、差球が６５０００個以上の場合には装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにはテロップにより差球情報が表示（図では差数として９４３３１個を示す「９４３３１／９５０００」と表示）されており、差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａにも差球情報が表示（図では差数として９４０００個以上９５０００個未満を示す「９４」と表示）されている。このような通常遊技状態から特別遊技状態が発生した場合、すなわち、特別遊技状態の発生によって遊技状態が切り替わった場合には遊技者は上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３へ遊技球を入賞させるために右流下領域４０９Ｒを狙って遊技球を打ち出すことになる。そして、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおいては、特別遊技状態にておこなわれる一連の表示演出が実行される。このような場合には、差球情報の表示として装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示されていた差球情報であるテロップを非表示あるいは消去するように制御し、差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａのみに差球情報の表示をおこなうように副制御基板９４０の差球情報表示装置切替機能が表示切替制御を実行するようになっている。

【１７４４】

このように構成することにより、通常遊技状態では表示部４７９ａおよび２連７セグ発光器２７６ａのいずれの表示部にも差数情報が表示されている状態であったが、遊技者は通常遊技状態においては図柄変動等の変動表示演出が実行される装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａを注視しているので、自ずと表示部４７９ａに表示されているテロップの差球情報を意識することなく視認することができるようになり、差球情報を認識することができる。しかもテロップに表示されている差球情報は差数を１単位で変化させるという詳細な差数情報であるので遊技者は正確な差数情報を認識することができることとなり、遊技を継続するか否か等の判断をしやすくすることができる。

【１７４５】

そして、特別遊技状態が発生すると、遊技者は上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３へ遊技球を入賞させるために右流下領域４０９Ｒを狙って遊技球を打ち出すことになる。このような場合には、遊技者は上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３へ遊技球を入賞させるために上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３を注視することになるので、遊技者は下大入賞装置４３３の近傍に設けられる差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａに表示される差球情報を意識することなく視認することができるようになる。２連７セグ発光器２７６ａに表示される差球情報は、表示部４７９ａのテロップに表示されるような差数を１単位にて変化させるものではなく、差数を１０００単位で変化させるというように差球の概数を表示するものであるので、差数の変化が大きいと思われる特別遊技

状態中であっても表示される数字の変化が少なくなり、遊技者は上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３へ遊技球を入賞させることに集中することができる。そして、差数情報も大まかな値として確実に認識することができる。しかも、表示部４７９ａにおいては、テロップの差球情報を非表示あるいは消去するように構成されているので、遊技者は表示部４７９ａにて特別遊技状態において実行される特別遊技演出を最大の表示領域にて楽しむこともできる。

【１７４６】

なお、上述の副制御基板９４０に差球情報表示装置切替機能を設けた遊技機では、通常遊技状態において装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに差球情報が表示されており、差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａにも差球情報が表示されるように構成されるものであったが、これに限らず、遊技者が左流下領域４０９Ｌを狙って遊技球を打ち出すようにしている場合、すなわち、通常遊技状態や遊技待機状態等の遊技状態の場合には、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａのみに差球情報を表示し、遊技者が右流下領域４０９Ｒを狙って遊技球を打ち出すようにしている場合、すなわち、特別遊技状態や確変・時短遊技状態等の遊技状態の場合には、差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａのみに差球情報を表示するようにしてもよい。このように差球情報を表示する表示装置を切替えるようにすれば、遊技者は遊技により集中することができる。すなわち、差球情報を詳細な差球数値情報として表示する場合と大まかな差球数値情報として表示する場合とを遊技状態に応じて切り替えるように表示することが可能となり、遊技者は遊技に対してより一層集中することができたり、あるいは遊技を継続するか否かの判断等をし易くすることができる。

【１７４７】

また、差球情報表示装置の切替は、特別遊技状態の発生により切り替えるようにしたが、これに代えて特別遊技状態中であって、かつ差数が予め定めた個数以上となった場合に差球情報表示装置を切替えるように制御してもよい。

【１７４８】

また、差球情報を表示する表示装置として装飾図柄表示装置４７９と差球表示装置２７６の２つの表示装置を設けるように構成したが、これに限らず、装飾図柄表示装置４７９のみとし、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに１個単位にて変化する差数情報と１０００個単位にて変化する差数情報とを表示するように構成し、これを遊技状態の切り替わりに応じて切り替えるように構成してもよい。

【１７４９】

次に、復電処理に対応した副制御基板９４０の表示制御について、特別遊技継続状態中に電源供給が遮断された場合を例示して、説明する。図７１は、電源の供給開始時における差球情報の表示制御を説明するための説明図であり、図７１（Ａ）は、特別遊技継続状態中に停電が発生した状況を例示した図であり、図７１（Ｂ）は、電源の供給開始時における差球情報表示を示した図である。

【１７５０】

図７１（Ａ）に示すように、大当り遊技回の途中で制限数に到達すると、特別遊技継続状態となる。その特別遊技継続状態中に停電が発生した場合には、その停電の発生に対応したコマンドが、主制御基板９２０から副制御基板９４０へと出力される。

【１７５１】

具体的には、主制御基板９２０は、主制御メイン処理（図６８参照）を実行することにより、電源の供給開始時に実行される復電処理において、５つのパターンのいずれかのコマンドを出力する。図７１（Ｂ）には、主制御基板９２０から出力される５つのパターンのコマンドを示している。主制御基板９２０からは、復電処理において、初期化コマンド、設定済コマンド、復帰コマンドのいずれかが必ず出力される。そして、復帰コマンドが出力された場合には、その後に、初期差球コマンド、特定差球コマンド、打止示唆コマンドのいずれかが出力される。

【１７５２】

副制御基板９４０は、受信したコマンドに基づいて、いずれの復電処理が実行された場合かを判別し、その受信したコマンドに応じた表示制御を実行することができる。図７１（Ａ）に示すように、特別遊技継続状態中に停電が発生した場合、受信したコマンドが、復帰コマンド、打止示唆コマンドの順であることにより、制限数到達後に、遊技が継続されている状態中（特別遊技継続状態中）であることを判別し、その状態中に応じた表示制御を実行する。

【１７５３】

ここで、主制御基板９２０から出力されるコマンドとして、必ずしも打止示唆コマンドを設ける必要はなく、打止示唆コマンドを省略しても、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態中又は小当り遊技継続状態中において遮断された電源の供給の遮断からの復帰であることを判別することができる。上記したように、主制御基板９２０から復電処理において出力されるコマンドは限られている。このため、復電処理において、復帰コマンドの後に受信するコマンドが、初期差球コマンドでも、特定差球コマンドでもなければ、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態中又は小当り遊技継続状態中において遮断された電源の供給の遮断からの復帰であることを判別することができる。この結果、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示を同様に制御することが可能になる。

【１７５４】

図７１（Ａ）に示すように、特別遊技継続状態として、第１ラウンドで差球が制限数以上（制限数到達）となり、その後に停電となって電源の供給が遮断された場合、復電処理を行うことにより停電の状態から、主制御基板９２０が遊技の制御が再開される。

【１７５５】

この場合、副制御基板９４０は、図７１（Ｂ）の最下段に示すように、復帰コマンドの次に受信したコマンドが、初期差球コマンドでも、制限差球コマンドでもない他のコマンド（図７１（Ｂ）には、「上記以外のコマンド」と表示）を受信することで、特別遊技継続状態中に遮断された電源の供給の遮断からの復帰であると判別することができる。このため、主制御基板９２０が打止示唆コマンドを送信する処理を省略しても、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示を同様に制御することが可能になる。

【１７５６】

打止示唆コマンドを省略した場合、副制御基板９４０は、各ラウンドの開始時に出力される開放コマンド、または、各ラウンドの終了時に出力される閉鎖コマンドによって、制限数到達後の遊技継続状態中であることを判別することができる。また、各種の入賞装置（主に、各種の大入賞装置）への遊技球の入賞に伴って賞球コマンドが出力された場合に、その賞球コマンドによっても、制限数到達後の遊技継続状態中であることを判別することができる。オープニングコマンドなどの他のコマンドを受信した場合であっても、制限数到達後の遊技継続状態中に遮断された後の復電処理による復帰であると判別することができる。

【１７５７】

なお、特別遊技状態中に電源の供給が遮断された場合、副制御基板９４０は、遮断時に実行中であった制御期間（例えば、開始待機状態やオープニングや各ラウンド）に対応した演出の制御（装飾図柄表示装置４７９等の副制御基板９４０に制御される装置の制御）は実行せず、次の制御期間の開始に対応するコマンドを主制御基板９２０から受信することで、その制御期間に対応した演出から制御を開始することとしてもよい。例えば、第１ラウンドで電源の供給が遮断された場合、その後の電源の供給の再開によって、第１ラウンドと第２ラウンドとの間のインターバル（図中で文字が付されていない制御期間）の開始から演出の制御を開始してもよい。

【１７５８】

また、主制御基板９２０は、電源の供給の再開時に、副制御基板９４０においても、特別遊技状態のラウンド途中の状況等を復元可能とする専用のコマンドを送信する構成とし

てもよい。これにより、電源の供給の遮断時と同一のタイミングから副制御基板９４０において制御される演出の制御を開始可能とすることができる。

【１７５９】

次に、制限数到達後の遊技継続状態中（特別遊技継続状態中または小当り遊技継続状態中）に遮断された後の復電処理であることの判別に用いられるコマンドについて、図７２を参照して説明する。図７２は、制限数到達後の遊技継続状態中に対応した復電処理であることの判別に用いられるコマンドの構成を示す説明図である。

【１７６０】

主制御基板９２０から副制御基板９４０に出力される各種のコマンドは、コマンドの種類を互いに識別するための識別値を含んで構成される。また、コマンドの種類によっては、指示内容を示す情報値を含んでコマンドが構成される。

【１７６１】

差球コマンドは、図７２（Ａ）に示すように、差球コマンドに対して割り当てられた１バイトの識別値（図７２（Ａ）では、「１１１０００００１」：第１バイト）と、差球の数値を通信するための３バイトの情報値（第２バイト～第４バイト）とで構成されている。差球コマンドには、正数差球コマンドと、差球ゼロコマンドとがあり、差球の数値を異ならせることで、これらコマンドを出力可能に構成される。また、差球コマンドを含む各コマンドに対しては、識別値が、上位１ビットを「１」とし、情報値が、上位１ビットを「０」とした場合を例示している。

【１７６２】

差球コマンドは、遊技者による遊技の実行中に差球が取り得る値分のコマンドの種類があれば十分であり、例えば、１日に発射される球数以上の値を取り得る構成とする必要がない。このため、３バイトの情報値を構成する全てのビットを使用する必要がない場合があり、一部のビット（例えば、情報値のうち星形の記号を付した１７ビット）が使用されるだけでよい。この結果、差球が取り得る値として必要とならない未使用のビット（第２バイトの４ビット）を含む設定となっている。この未使用のビットを利用することで、差球がマイナスとなる分もカウントする場合において負数を表すコマンドを設定して副制御基板９４０に出力するなど、他の機能を付加することができ、打止示唆コマンドの機能を、差球コマンドに付加することもできる。

【１７６３】

図７２（Ｂ）には、差球コマンドの識別値と、差球コマンドにおいて差球が取り得る値の識別には使用されないビット（図中では太枠で示すビット）とを組み合わせることにより、打止示唆コマンドの機能を付加したコマンドを例示している。具体的には、差球コマンドのうち、差球が取り得る値以外のビットについて、差球が取り得る値（例えば、「０」）とは別の値（例えば、「１」）に変化させたコマンドを用いることができる。

【１７６４】

なお、差球コマンド以外のコマンドであっても、使用されないビットを含むコマンドがあれば、そのコマンドのビットを、そのコマンドとして使用する値と異ならせることで、打止示唆コマンドとしての機能を付加することができる。また、打止示唆コマンドは、図７２（Ｃ）に示すように、差球コマンドを含む他のコマンドとは識別値が異なる専用のコマンド（図７２（Ａ）では、太枠で示すビットが異なる「１１１０００１１」）を用いることができる。

【１７６５】

次に、遊技制限機能を備えた遊技機における副制御基板９４０で制御される演出の好適な制御例について説明する。遊技制限機能を備えた遊技機においては、差球コマンドに基づいて遊技制限機能が発動されるまでの期間を副制御基板９４０において識別できる。このため、差球コマンドに基づいて、副制御基板９４０は、差球情報に応じた演出の選択制御を含めて構成し、副制御基板９４０により制御される演出の内容を異ならせることを可能とし、装飾図柄表示装置４７９において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、主制御基板９２０によって送信される制御用コマンドに基づいて選択すること

を可能に構成することが好ましい。
【１７６６】
例えば、遊技制限機能が発動して未実行となることが確実な遊技回や当該未実行となる可能性の高い遊技回（例えば、制限数まで残り５０球以下）に対する演出の選択制御として、通常の演出選択制御とは異なる制御を含めることが好ましく、例えば、当該未実行となることが確実な遊技回に対して大当り当選や小当り当選であることを遊技者が識別可能な情報は出力されないように演出の選択を制御することが好ましい。
【１７６７】
また、変動表示の途中で遊技制限機能が発動して未完了となることが確実な遊技回や当該未完了となる可能性の高い遊技回に対応する演出の選択制御としても、通常の演出選択制御とは異なる制御を含めることが好ましく、例えば、当該未完了となることが確実な遊技回における変動表示中においては、大当り当選の確定に対応する確定表示や確定音を変動表示の開始から終了するより前の予め定めた期間中（例えば、変動表示が終了するより５秒以上前）には出力せず、最終停止図柄が停止表示される直前まで大当り当選の確定を表示しない演出のみを含むようにして変動表示の演出の選択を制御することが好ましい。
【１７６８】
また、副制御基板９４０が表示制御する表示対象としての、主人公キャラクタ８６１又は進行位置印８６７、装飾図柄４７９Ｚ、疑似保留表示４８０Ｈ、疑似図柄４８０Ｚ、エンディング識別情報８６４、味方キャラクタ８６５、進行位置印８６７、進行可能経路８６９、進行可能通路８７０等を用いた説明した各表示演出が実行されている状況であっても、遊技制限機能が発動した場合には、その表示演出が終了となる前の途中段階で、遊技が制限されることとなる。このため、進行中情報を用いた表示演出において、遊技制限機能が発動した場合には、遊技制限機能が発動しなければ表示される予定であった表示とは異なる画面表示をするよう、副制御基板９４０において、演出表示の内容を更新する制御を含めることが好ましく、例えば、主人公キャラクタ８６１が、差球コマンドに基づいて遊技制限機能の発動に近い状況（例えば、制限数まで残り１００球以下）では、主人公キャラクタ８６１が点滅して薄く表示されるようにし、残りの主人公キャラクタ８６１の表示可能期間が短くなった状況であることを、表示内容によって示唆可能に構成してもよい。
【１７６９】
＜遊技継続状態における表示＞
次に、遊技継続状態における表示について、図７３～図８３を参照して説明する。遊技継続状態は、制限数到達後において遊技者による遊技の実行（例えば、遊技球の打ち出し）が継続可能な状態であって、遊技継続状態としては、上述の特別遊技継続状態と、上述の小当り遊技継続状態とが例示される。
【１７７０】
図７３は、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０における表示演出を含む表示内容が制限数到達に基づいてどのように変化するかを示した説明図である。図７３（Ａ）は、黒塗りの極太矢印よりも上側において、特別遊技状態であって差球が制限数に到達しない場合の表示演出の予定推移を示すものであり、制限数到達のタイミングとして制限数到達Ａ～Ｃを例示するものである。そして、黒塗りの極太矢印よりも下側において、特別遊技状態における遊技者による操作が可能な演出の実行中での制限数到達（制限数到達Ａ）に基づく表示内容の変化を示している。また、図７３（Ｂ）及び図７３（Ｃ）は、それぞれ、特別遊技状態における主人公キャラクタ８６１が他のキャラクタからの作用に基づき動作が変化する演出の実行中であって制限数到達（制限数到達Ｂ及び制限数到達Ｃ）に基づく表示内容の変化を示している。また、図７３（Ｄ）が、黒塗りの極太矢印よりも上側において、特別遊技状態において差球が制限数に到達しない場合の表示演出の予定推移を示すものであり、制限数到達のタイミングとして制限数到達Ｄ～Ｅを例示するものである。そして、黒塗りの極太矢印よりも下側において、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中での制限数到達（制限数到達Ｄ）に基づく表示内容の変化を示している。また

、図７３（Ｅ）が、特殊表示演出の実行中の小当りでの制限数到達（制限数到達Ｅ）に基づく表示内容の変化を示している。

【１７７１】

以下において、特別遊技状態の通常表示演出中での制限数到達に基づく特別遊技継続状態の場合（図７４～図７９）と、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中での制限数到達に基づく特別遊技継続状態の場合（図８０及び図８１）と、特殊表示演出の実行中の小当りでの制限数到達に基づく小当り遊技継続状態の場合（図８２及び図８３）とに対する表示内容の変化を順次に説明する。なお、特殊表示演出は、特別図柄抽選の当選（大当り又は小当り）に対応した遊技回（大当り遊技回又は小当り遊技回）の途中から当該当選に基づく大入賞装置の動作後に実行される後続の遊技回を跨いで、複数回の遊技回において継続して実行することが可能な演出を指し、通常表示演出は、特殊表示演出以外の演出を指すものとして説明する。

【１７７２】

特別遊技状態において、差球が制限数以上とならない場合（以下において、制限数非到達の場合とも称す）であって、特殊表示演出を実行する条件（例えば、第２特別図柄に係る保留に小当り保留を３連続で含む保留状態）を満たさない場合には、図７３（Ａ）の上側図（黒塗りの極太矢印よりも上側の図）に示す推移の表示演出（通常表示演出）が装飾図柄表示装置４７９や可動表示装置４８０で実行される。

【１７７３】

大当り遊技回において実行される特別遊技状態中の通常表示演出は、種類示唆演出と、種類対応演出と、種類非対応演出とに大別することができる。種類示唆演出は、特別遊技状態の種類を示唆する演出であり、例えば、確変大当りに基づく特別遊技状態（確変予定の特別遊技状態）であるか、時短大当りに基づく特別遊技状態（時短予定の特別遊技状態）であるかを示唆する演出により構成される。具体的には、種類示唆演出としては、確変大当りと時短大当りとのいずれの遊技回においても実行される確変示唆演出が例示できる。

【１７７４】

種類対応演出は、特別遊技状態の種類に対応して実行される演出であり、確変大当りの遊技回に限って実行される演出（確変時用演出）や、特定のラウンド数による大当りの遊技回に限って実行されるラウンド数の増加による期間の延長に対応する演出（延長示唆演出）が例示できる。

【１７７５】

種類非対応演出は、特別遊技状態の種類に対応しないで実行される演出であり、例えば、実行中の遊技回より後の遊技状態に関与しない演出により構成され、また、実行途中で分岐することのない演出（例えば、演出の移行先が複数設定されてない一連の演出）により構成される。具体的には、種類非対応演出としては、表示部４７９ａにおける主人公が海を泳ぎ回ったり、砂浜で遊んだりする画像表示や、可動表示装置４８０における基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示（例えば、図５３（Ｃ）参照）が例示され、また、特別遊技状態後の遊技の進行で利用される特典を付与する特典付与演出（上述のバトル演出）が例示される。

【１７７６】

一方、特別遊技状態において制限数非到達の場合であって、特殊表示演出を実行する条件を満たす場合には、図７３（Ｄ）の上側図（黒塗りの極太矢印の上側の図）に示すように、通常表示演出の途中（図中では第４ラウンド）から特殊表示演出が実行される。

【１７７７】

表示制御手段は、遊技に関する情報を表示可能な表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択可能に構成されている。

【１７７８】

具体的には、表示制御手段としての副制御基板９４０（図１０参照）は、遊技に関する

情報を表示可能な表示部としての装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａや可動表示装置４８０において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドにより表示内容を制御される。すなわち、主制御基板９２０（打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）から特別遊技状態中での制限数到達に伴って出力される打止示唆コマンドの受信に基づいて、当該コマンドを受信する前に予定していた表示演出を含む表示内容とは異なる表示内容を表示する制御を実行可能に構成されている。

【１７７９】

例えば、副制御基板９４０は、図７３（Ａ）～（Ｃ）に示すように、通常表示演出中の特別遊技状態での制限数到達（制限数到達Ａ～Ｃ）に基づいて、通常表示演出を中途で終了して、その後の特別遊技継続状態において通常表示演出と異なる表示内容（制限数到達専用表示）を含む表示演出（制限数到達専用表示）を実行する。通常表示演出と異なる表示内容の詳細については、図７４～図７９を参照して後述する。また、副制御基板９４０は、図７３（Ｄ）に示すように、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中での制限数到達（制限数到達Ｄ）に基づいて、特殊表示演出を中途で終了して、その後の特別遊技継続状態において特殊表示演出と異なる表示内容（制限数到達専用表示）を含む表示演出（制限数到達専用表示）を実行する。特別遊技継続状態における特殊表示演出と異なる表示内容の詳細については、図８０及び図８１を参照して後述する。

【１７８０】

また、副制御基板９４０は、遊技に関する情報を表示可能な表示部としての装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａや可動表示装置４８０の表示画面において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドにより表示内容を制御される。すなわち、主制御基板９２０（打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）から小当り中での制限数到達に伴って出力される打止示唆コマンドの受信に基づいて、当該コマンドを受信する前に予定していた表示演出を含む表示内容とは異なる表示内容を表示する制御を実行可能に構成されている。

【１７８１】

例えば、図７３（Ｅ）に示すように、特殊表示演出の実行中の小当りでの制限数到達（制限数到達Ｅ）に基づいて、特殊表示演出を中途で終了して、その後の小当り遊技継続状態において特殊表示演出と異なる表示内容（制限数到達専用表示）を含む表示演出（制限数到達専用表示）を実行する。小当り遊技継続状態における特殊表示演出と異なる表示内容の詳細については、図８２及び図８３を参照して後述する。

【１７８２】

なお、制限数到達専用表示が表示される状況においては、必ずしもキャラクタの表示やラウンド数を示す旗の表示による演出に関する表示を含めて構成する必要はなく、単に、制限数到達の状況を示す文字情報（例えば、「間もなくコンプリート機能が作動します。」の文字）を表示するのみとし、演出に関する表示を含まないように、副制御基板９４０の制御を構成してもよい。

【１７８３】

制限数到達専用表示が表示される状況であって、演出に関する表示を継続して実行する場合には、制限数到達の状況を示す文字情報を制限数到達のタイミングにて表示部４７９ａに大きく表示し、その後表示部４７９ａのいずれかの隅部の表示領域に縮小表示するように構成してもよい。このようにすれば、遊技者は制限数に達したことを明確に認識することができつつ、表示演出も楽しむことができる。また、制限数到達の状況を示す文字情報を隅部に表示する場合には、コンプリートカウンタが表示されている表示領域の近傍の表示領域に表示することが好ましい。このようにすれば、コンプリートカウンタの表示と文字情報による表示の両方の表示を認識することができ、遊技者が制限数に達したことを見落とすということを低減することができる。さらに制限数到達の状況を示す文字情報を大入賞装置の開閉動作にあわせて表示領域を拡大させたりあるいは縮小させたりするような表示領域を変化させるような表示演出を実行することが好ましい。このように大入賞装

置の開閉動作と文字情報の拡大縮小表示演出を連動させるようにすれば、特別遊技継続状態であることを遊技者に認識させやすくなり、遊技者が不利益を被るようなことを抑制することができる。

【１７８４】

通常表示演出の一部をなす確変示唆演出は、確変大当りと時短大当りとのいずれの遊技回においても実行され、特別遊技状態後に移行する遊技状態を示唆する演出として機能し、各種の操作対象に対する遊技者による操作が可能な演出として設定することができる。具体的には、確変示唆演出を構成する演出として、参加選択演出、発色演出、色変化演出、及び、殻割り演出により構成することができる。

【１７８５】

参加選択演出は、操作対象としての押圧操作装置２６１に対する押下操作と回転操作装置２６２に対する回転操作（図７３（Ａ）の上側図での選択操作：例えば、図４９（Ｂ）及び図５１も参照）が可能であり、その操作の結果として自動進行演出と片手参加型演出と両手参加型演出との３種類から遊技者によって遊技の進行の操作有無を選択させることが可能な演出である。発色演出は、操作対象としての左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとによる挟み操作（例えば、図４１（Ａ）、図４９（Ｃ）及び図５２（Ａ）も参照）が可能であり、その操作の結果として宝卵４８２を、白色から青色、緑色又は赤色に発色する場合がある演出である。色変化演出は、遊技者による左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに対する握り操作（例えば、図４１（Ｂ）及び図５２（Ａ）も参照）が可能な演出であり、その操作の結果として宝卵４８２が、それ以前とは別の色に変化する場合がある演出である。殻割り演出は、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作（例えば、図４１（Ｄ）及び図５２（Ａ）も参照）が可能な演出であり、その操作の結果として宝卵４８２の殻が割れたり割れなかったりする演出である。

【１７８６】

通常表示演出の一部をなす確変時用演出は、大当り遊技回が確変大当り遊技回（確変移行予定の特別遊技状態）である場合に実行され、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態に移行することを遊技者に知らせることが可能な演出である。

【１７８７】

具体的には、確変時用演出は、宝卵４８２が割れて宝４８３が出現する上述の宝出現演出（図３４、図３９及び図５２（Ｂ）参照：図５２（Ｂ）においては殻割れ情報８９７Ｋに対応する演出）と、左可動部材１０及び右可動部材２０とが作動する上述のＶを狙え演出（図１３及び図３９参照）とで構成される。大当り遊技回が、図７３に示された確変大当り遊技回の場合と異なり、時短大当り遊技回の場合には、確変時用演出に代えて、特別遊技状態後に時短遊技状態に移行することを遊技者に知らせることが可能な時短時用演出（図４２の殻割れず演出及び残念演出：図５２（Ｂ）における「割れずに振動」との文字による殻割れず情報８９７Ｊに対応する演出）が実行される。

【１７８８】

特別遊技継続状態においては、確変時用演出（又は時短時用演出）と延長示唆演出と特典付与演出とが実行されないよう構成されている。すなわち、確変時用演出（又は時短時用演出）や特典付与演出のような特別遊技状態の終了後に享受可能な利益や特典に関する表示演出が実行されないようになっている。したがって、遊技者は特別遊技状態終了後に得られたであろう遊技利益を認識することができず、遊技者に対して損失感を与えるということを低減することができる。

【１７８９】

特別遊技継続状態において、延長示唆演出のような特別遊技状態中に享受可能な利益に関する表示演出は、制限数非到達の場合と同様に実行する構成とすることが好ましい。さらに、特別遊技継続状態において、すべての表示演出を実行すると共にその表示演出に加えて制限数到達専用表示を表示する構成としてもよい。この制限数到達専用表示としては、例えば遊技者が特別遊技状態の終了後に享受可能な利益や特典に関する表示演出を実行するか否かを選択できるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は自己の選択によ

ってその後に獲得できたであろう遊技利益の認識を自分で選択することができ、損失感を持つことなく納得して表示演出を楽しむことができる。

【１７９０】

ここで、遊技者による操作が可能な演出としての確変示唆演出の実行中での制限数到達に基づく特別遊技継続状態について、図７４～図７７を参照して説明する。

【１７９１】

図７４は、特別遊技状態における遊技者による操作が可能な演出の実行中での制限数到達（図７３（Ａ）における制限数到達Ａ）に基づく表示内容の変化を示す説明図である。なお、図７４において、可動表示装置４８０における主人公キャラクタ８６１や第１ラウンド識別情報８６３ａなどの各種の識別情報は、説明の理解を容易とするために視認し易く拡大して表示しており、図７５～図８３についても同様とする。また、図７４において、表示部４７９ａ内に丸括弧付きで記載された文字（例えば、「（６８４３５）」）は、説明の理解を容易とするための文言であり、表示部４７９ａに実際に表示されるものではなく、図７６～図８３についても同様とする。また、図７４の各図の右側には、図７３に示すｔＡ１等の各種のタイミングとの対応を丸括弧付きで示しており、図７６～図８３についても同様とする。図７４において、黒塗りの極太矢印よりも上側の図を上側図、それよりも下側の図を下側図とも称し、図７９～図８０及び図８２についても同様とする。

【１７９２】

図７５は、特別遊技継続状態において操作対象の作動が終了した場合の表示内容を示す説明図である。図７５（Ａ）には比較参考のために制限数非到達の場合を示し、図７５（Ｂ）が、制限数到達の場合を示している。なお、図７６及び図７７についても同様とし、また、図８１及び図８３についても同様とする。

【１７９３】

図７６は、特別遊技継続状態で各種の大入賞装置の作動が終了した場合の表示内容を示す説明図である。また、図７７は、特別遊技継続状態後の打止め状態における表示内容を示す説明図である。

【１７９４】

制限数到達前（図７３（Ａ）におけるタイミングｔＡ１）の確変示唆演出において、図７４の上側図に示すように、表示部４７９ａには、差球情報表示として制限数（図中では９５０００）以下の差球の数値（図中では９４９９５）が表示されている。

【１７９５】

また、図７４の上側図には、表示部４７９ａにおいて、確変示唆演出を構成する発色演出において、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒが表示部４７９ａの前方であって宝卵４８２の左右両端に接触しているかのように見える位置（図７４の３点鎖線で示す挟持配置や実線で示す圧迫配置）に配置され、遊技者に両入力レバーによる挟み操作を促している状況が示されている。

【１７９６】

可動表示装置４８０において、進行可能通路８７０に沿った主人公キャラクタ８６１の進行が、分岐する通路が奥行をもって示された表示形態（拡張表示形態）で表示されている。この主人公キャラクタ８６１の進行表示（進展情報の表示）において、図７４の上側図と図７５（Ａ）との比較から分るように、可動表示装置４８０に対する主人公キャラクタ８６１の上下左右方向の位置を変化させず（左右方向は位置ＸＴ及び上下方向は位置ＹＴに固定）、進行可能通路８７０と共に第１ラウンド識別情報８６３ａなどの各種の識別情報を移動させる表示が行われる。現時点を示す主人公キャラクタ８６１が、進行可能通路８７０において進行済み（過去）を示す左側に配置された第１ラウンド識別情報８６３ａから離れて、進行予定（未来）を示す右側に配置された第２ラウンド識別情報８６３ｂに近づく表示が行われる。これにより、遊技者は、第１ラウンド識別情報８６３ａなどの各種の識別情報に対する主人公キャラクタ８６１の相対位置によって、第１ラウンドが実行されていることや、第１ラウンドの進行状況を知ることが可能になる。

【１７９７】

副制御基板９４０は、特別遊技継続状態において、表示部４７９ａ及び可動表示装置４８０に、制限数到達前よりも簡素な表示内容を表示する制御を実行する。

【１７９８】

具体的には、副制御基板９４０は、制限数到達Ａに基づいて、図７４の下側図（例えば、図７３（Ａ）におけるタイミングｔＡ２の場合）に示すように、表示部４７９ａにおいて、差球情報表示（図中では差球が「９５０００」）は制限数到達前から継続して表示するようにしているものの、差球情報は更新されずに制限数（９５０００）が示された状態を維持するように表示する制御を実行する。この差球情報として制限数を示す差球情報表示は、特別遊技状態中における制限数到達の場合に限らず、小当り中における制限数到達の場合にも実行される。また、この差球情報として制限数を示す差球情報表示は、図柄変動中（例えば、特別遊技状態中とは異なる通常遊技状態中や確変遊技状態中や時短遊技状態中）における制限数到達の場合にも実行される。

【１７９９】

なお、制限数到達後の差球情報表示は、遊技継続状態中での制限数到達に基づく場合と図柄変動中での制限数到達に基づく場合とで同一の表示である構成に限らず、それらの場合で異なる表示とする構成としてもよい。

【１８００】

例えば、遊技継続状態中での制限数到達に基づく場合には、図柄変動中での制限数到達に基づく場合よりも目立たない表示、例えば、遊技継続状態中での制限数到達に基づく場合の表示色の方が薄い表示で行う構成としてもよい。また、図柄変動中での制限数到達に基づく場合には、差球情報表示における差球情報は更新せずに制限数を維持する形態で行い、遊技継続状態中での制限数到達に基づく場合には、差球情報の更新を継続して制限数以上の数値を表示可能な形態で行う構成としてもよい。

【１８０１】

また、遊技継続状態中での制限数到達に基づく場合には、制限数が表示されている表示部の表示領域を拡大させたり、別の表示部に表示領域を移動させるようにしてもよい。

【１８０２】

副制御基板９４０は、確変示唆演出（表示演出）を終了させて、宝卵４８２などの確変示唆演出に関連する表示を非表示とする制御を実行する。

【１８０３】

この表示演出の非表示化にあたって、非表示の対象となる表示を表示制限数到達から徐々に薄くし、所定の時間後（例えば、５秒後）や所定数の差球の増加（例えば、５０球の増加）に伴って非表示とする形態を採用してもよく、また、制限数到達までの差球が所定数（例えば、５０球）以下となった場合にその表示を徐々に薄くし、制限数到達によって非表示とする形態を採用してもよい。また、その表示を制限数到達によって瞬時に非表示とする形態を採用してもよい。

【１８０４】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて、表示演出を非表示とすると共に、背景画像として単一色や単一模様などの単純な画像を表示する制御を実行する。なお、背景画像は、単一色や単一模様などの単純な画像に限らず、主人公やその仲間たちの静止画像を表示するなどの動画ではない簡素な画像としてもよい。

【１８０５】

上記において、制限数到達Ａに基づく表示部４７９ａにおける表示演出の非表示化や背景画像の簡素化について説明したが、制限数到達Ｂ～Ｅを含む他のタイミングでの制限数到達に基づく場合も同様である。また、制限数到達Ａに基づく特別遊技継続状態において表示部４７９ａでの差球情報表示が継続する場合を説明したが、制限数到達Ｂ～Ｅを含む他のタイミングでの制限数到達に基づく遊技継続状態（特別遊技継続状態及び小当り遊技継続状態）においても同様である。したがって、以下においては、これらの重複する説明は省略する。

【１８０６】

副制御基板９４０は、図７４の上側図に示すような可動表示装置４８０における確変示唆演出に対応した拡張表示形態による主人公キャラクタ８６１の進行表示を、制限数到達Ａに基づいて、図７４の下側図に示すように、主人公キャラクタ８６１を縮小すると共に、奥行きをもって通路の分岐が示されていた進行可能通路８７０を分岐のない直線で示す表示形態（基本表示形態）に変更して表示する制御を実行する。制限数到達後の基本表示形態による主人公キャラクタ８６１の進行表示は、制限数非到達の場合の種類非対応演出中の進行表示で兼用されている（例えば、図５２（Ｃ）参照）。このため、制限数到達に基づく拡張表示形態から基本表示形態への変化は、例えば、制限数非到達の場合の確変時用演出が終了した場合の表示形態の変化（例えば、図５２（Ａ）から図５２（Ｂ）への変化）と同様にして実行することができる。したがって、可動表示装置４８０における特別遊技継続状態の表示演出として、新たに専用の表示演出を設けることなく簡便に、表示演出を変更することが可能になる。

【１８０７】

なお、制限数到達に基づき可動表示装置４８０における表示形態を変化させる場合に、制限数非到達の場合と同様の変化態様を採用する構成に限らず、例えば、制限数非到達の場合に比べて進行可能通路８７０の奥行きをゆっくりと狭めて直線化するなど、制限数非到達の場合と異なる変化態様を採用する構成としてもよい。この場合、表示形態の変化に係る制御を大幅に変更することなく、変化態様の相違によって、制限数非到達での表示形態の変更の場合と、制限数到達に基づく表示形態の変更の場合とを識別可能に遊技者に示すことが可能になる。

【１８０８】

副制御基板９４０は、可動表示装置４８０において、主人公キャラクタ８６１の表示態様を制限数到達の前後で変化させる制御を実行する。具体的には、副制御基板９４０は、図７４の上側図に示すような頭に何も被っていない表示態様から、図７４の下側図に示すように、主人公キャラクタ８６１が王冠を被った表示態様に変化させる制御を実行する。このため、制限数非到達での表示形態の変更の場合と、制限数到達に基づく表示形態の変更の場合とを、簡素な画像変化によって識別可能に遊技者に示すことが可能になる。

【１８０９】

なお、主人公キャラクタ８６１の表示態様の変化にあたっては、王冠を制限数到達から徐々に濃くしたり上方から主人公キャラクタ８６１に向けて落下させたりして、所定の時間後（例えば、５秒後）や所定数の差球の増加（例えば、５０球の増加）に伴って王冠を被った主人公キャラクタ８６１を完全に出現させる形態を採用してもよく、また、制限数到達までの差球が所定数（例えば、５０球）以下となった場合に、王冠を徐々に濃くしたり上方から主人公キャラクタ８６１に向けて落下させたりして、制限数到達によって王冠を被った主人公キャラクタ８６１を完全に出現させる形態を採用してもよい。また、主人公キャラクタ８６１の表示態様の変化として、徐々に変化する形態に限らず、制限数到達によって瞬時に変化する形態を採用してもよい。

【１８１０】

また、主人公キャラクタ８６１の表示形態の変化は、変化携帯物（王冠）を追加する構成に限らず、制限数到達前よりも大きさや色を変化させて、主人公キャラクタ８６１を目立たせる構成としてもよい。

【１８１１】

副制御基板９４０は、制限数到達に基づいて、表示部４７９ａや可動表示装置４８０における遊技回の進行に関する表示を非表示とする制御を実行可能に構成されている。

【１８１２】

具体的には、副制御基板９４０は、制限数到達Ａに基づいて、表示部４７９ａにおいて、遊技回の進行に関する表示として図７４の上側図では実線で示すと共に図７４の下側図では破線で示す装飾図柄４７９Ｚの表示及び上述の装飾保留表示４７９Ｈ（装飾図柄の変動表示の実行が保留されている回数を示す表示）を非表示とする制御を実行する。また、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０において、遊技回の進行に関する表示としての

疑似図柄４８０Ｚ（図５２（Ｃ）参照）と、遊技回の進行に関する表示として図７４の上側図では実線で示すと共に図７４の下側図では破線で示すような上述の疑似保留表示４８０Ｈ（装飾図柄の変動表示の実行が保留されている回数を装飾保留表示４７９Ｈと異なる形態で示す表示）を非表示とする制御を実行する。

【１８１３】

なお、遊技回の進行に関する表示（装飾図柄４７９Ｚの表示、装飾保留表示４７９Ｈ、）の非表示化について、制限数到達Ａに基づく場合を説明したが、制限数到達Ｂ～Ｅを含む他のタイミングでの制限数到達に基づく場合も同様である。したがって、以下においては、当該非表示化についての重複する説明は省略する。

【１８１４】

上述の記載では、装飾図柄４７９Ｚの表示及び装飾保留表示４７９Ｈの表示を制限数到達Ａに基づいて非表示とするように制御していたが、これに代えて特別遊技継続状態の終了まで装飾図柄４７９Ｚの表示及び装飾保留表示４７９Ｈの表示を継続し、その後非表示とするよう非表示の制御を遅延させるようにしてもよい。

【１８１５】

副制御基板９４０は、遊技継続状態において、特別遊技状態の継続中（特別遊技継続状態中）や小当りの継続中（小当り遊技継続状態中）であることを遊技者が識別可能な情報（図７３における制限数到達専用表示）を表示可能に構成されている。

【１８１６】

例えば、副制御基板９４０（表示制御手段）は、特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報を表示可能に構成されている。また、副制御基板９４０（表示制御手段）は、特別遊技継続状態中において、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報を表示可能に構成されている。また、副制御基板９４０（表示制御手段）は、特別遊技継続状態中において、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報を表示可能に構成されている。

【１８１７】

副制御基板９４０において、遊技継続情報や、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報や、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報が、差球情報表示よりも広い領域で表示したり、大きな文字や画像で表示したり、目立つ色で表示されるように設定されていることが好ましい。この場合には、それらの各種の情報を、差球情報表示よりも目立たせることが可能になる。

【１８１８】

以下においては、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態中や小当り遊技継続状態中において、表示部４７９ａと可動表示装置４８０との少なくとも一方に、遊技継続情報と、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報と、残り期間の長さに関する情報とのすべてを表示可能に構成されている場合について説明するが、それらすべての情報が表示可能な構成に限らず、それらのうち少なくとも１つの情報が表示可能な構成としてもよい。

【１８１９】

例えば、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報と残り期間の長さに関する情報とは表示可能であっても表示可能でなくてもよいものの、遊技継続情報は表示可能である構成としてもよい。また、副制御基板９４０は、遊技継続情報は表示可能であっても表示可能でなくてもよいものの、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報と残り期間の長さに関する情報との少なくともいずれかは表示可能である構成としてもよい。

【１８２０】

具体的には、副制御基板９４０は、制限数到達Ａに基づいて、図７４の上側図に示すような制限数到達前の拡張表示形態から、拡張表示形態よりも簡素な表示形態である図７４の下側図に示すような基本表示形態に変更し、特別遊技継続状態中において、現時点を示す主人公キャラクタ８６１の進行表示を継続して表示する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示において、遊技継続

情報の表示として、図７４の下側図に示すように、現時点を示す主人公キャラクタ８６１と、進行方向側（右側）に配置されたラウンド識別情報（図中では、第２ラウンドの開始位置を示す第２ラウンド識別情報８６３ｂ）とを表示する制御を実行する。

【１８２１】

このため、主人公キャラクタ８６１の進行表示を制限数到達後に簡素な表示形態に変更することで、遊技者に制限数到達を知らせつつ、次回実行予定のラウンドに対応する識別情報に近づく主人公キャラクタ８６１の進行表示によって、特別遊技状態の継続中（特別遊技継続状態中）であることを遊技者に知らせることが可能になり、当該進行表示によって遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出しの継続）を促すことが可能になる。これにより、遊技者は、各種の大入賞装置の作動状況（開閉動作）を視認しなくても、特別遊技状態の継続中であって各種の大入賞装置への遊技球の入賞に基づいて遊技球を獲得できると知ることが可能になり、遊技を継続することで、開始された特別遊技状態に対して予定された個数の遊技球を獲得することが可能になる。

【１８２２】

また、差球情報として制限数を含む差球情報表示や後述する操作中止情報８８７など、制限数到達後に遊技継続状態（特別遊技継続状態や小当り遊技継続状態）を経ずに打ち止め状態となる図柄変動中（特別遊技状態と異なる通常遊技状態中や確変遊技状態中や時短遊技状態中）での制限数到達に基づいて表示される情報が、特別遊技状態中での制限数到達に基づいても表示されることで、遊技者が、特別遊技状態も中途で終了して各種の大入賞装置に遊技球が入賞しても遊技球を獲得できない打止め状態となったと思って遊技を止めてしまい、開始された特別遊技状態に対して予定された個数の遊技球を獲得できなくなることを抑制することが可能になる。

【１８２３】

また、可動表示装置４８０よりも大きな表示部４７９ａにおいて、実行中の表示演出が中途で終了して簡素な画像となったり、差球情報が更新されない状態での差球情報表示が継続されたりすることで制限数到達を遊技者に知らせることができるものの、遊技者が、これらの表示に基づいて打止め状態となったと思って遊技を止めてしまい、開始された特別遊技状態に対して予定された個数の遊技球を獲得できなくなることを抑制することが可能になる。

【１８２４】

また、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示において、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報として、図７４の下側図に示すように、現時点を示す主人公キャラクタ８６１と、その進行方向と逆側（左側）に配置されたラウンド識別情報（図中では第１ラウンドの開始位置を示す第１ラウンド識別情報８６３ａ）と、進行方向側（右側）に配置されたラウンド識別情報（図中では、第２ラウンドの開始位置を示す第２ラウンド識別情報８６３ｂ）とを表示する制御を実行する。これにより、遊技者は、主人公キャラクタ８６１とその左右に配置されたラウンド識別情報との相対位置（図中では第１ラウンド識別情報８６３ａと第２ラウンド識別情報８６３ｂとの間における現時点を示す主人公キャラクタ８６１の位置）に基づいて実行中のラウンド及び当該ラウンドにおける進行状況を知ることが可能になる。

【１８２５】

また、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報として、実行中のラウンドと未実行のラウンドの回数に対応する残りラウンド数情報９５３（図７５の下側図参照）を表示する制御を実行する。このため、特別遊技状態の継続中であることを示唆することが可能になると共に、特別遊技継続状態の残り期間の長さを示唆することが可能になる。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出しを継続すべきことを知ることが可能になると共に、遊技球の打ち出しを止めるタイミングを推定でき、安心して遊技を継続することが可能になる。

【１８２６】

残りラウンド数情報９５３は、最終ラウンドの終了まで継続して表示する構成としても

よいし、各ラウンドの開始時に一定時間だけ表示する構成としてもよい。
【１８２７】
なお、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報は、残りラウンド数情報９５３のように文字で表示する構成に限らず、画像によって表示する構成としてもよい。例えば、主人公キャラクタ８６１の進行表示の表示形態を制限数到達に基づき変更する場合に、図７４の下側図に示すように実行予定のラウンドの一部に対応する識別情報（図中では、８ラウンド継続の場合の第２ラウンド識別情報８６３ｂと第３ラウンド識別情報８６３ｃ）を示す構成に代えて、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報として、最終ラウンドまでの実行予定のラウンドのすべてに対応する識別情報とエンディング識別情報８６４とを表示する構成としてもよい。
【１８２８】
副制御基板９４０は、遊技継続情報を異なる表示形態で複数個所に表示可能に構成されている。
【１８２９】
具体的には、副制御基板９４０は、図７４の上側図に示すように、可動表示装置４８０における遊技継続情報としての画像による主人公キャラクタ８６１の進行表示に加えて、遊技継続情報として、表示部４７９ａにおいて文字による情報（図中では「今回の大当りの終了で本日の遊技は終了です」との文字情報：以下において、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂとも称す）を表示する制御を実行する。この大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂによっても、今回の特別遊技状態が終了しておらず実行中であることを遊技者に知らせることが可能になり、遊技者による遊技の継続を促すことが可能になる。また、２つの遊技継続情報の表示箇所を異ならせることで、具体的には、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとの双方に表示することで、遊技者は、可動表示装置４８０と表示部４７９ａのいずれの表示に注目していたとしても、遊技継続情報を迅速に視認することが可能になる。
【１８３０】
また、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における遊技継続情報としての画像による主人公キャラクタ８６１の進行表示に加えて、可動表示装置４８０における遊技継続情報として、特別遊技状態の継続中であることを文字により明確に示す情報（例えば、図中では「まだまだ続くよ！」との文字情報：以下において、長期継続情報９５２Ｌとも称す）を表示する制御を実行する。この長期継続情報９５２Ｌによっても、今回の特別遊技状態が継続中であることを遊技者に知らせることが可能になり、遊技者に遊技の継続を促すことが可能になる。
【１８３１】
なお、遊技継続情報は、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとの双方に表示される構成に限らず、可動表示装置４８０又は表示部４７９ａの一方で表示される構成としてもよい。また、遊技継続情報として、画像による遊技継続情報と文字による遊技継続情報との双方を表示する構成に限らず、いずれか一方の表示形態で１又は複数の個所に表示する構成としてもよい。
【１８３２】
副制御基板９４０は、遊技者による所定の操作が可能な期間における制限数到達に基づいて、当該操作の中止を促す情報を表示可能に構成されている。
【１８３３】
具体的には、副制御基板９４０は、遊技者による所定の操作が可能な期間としての発色演出における左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒによる挟み操作が可能な期間における制限数到達に基づいて、図７４の下側図に示すように、当該操作の中止を促す情報としての操作中止情報８８７（例えば、図中においては「左右のレバーから手を放してください」との文字情報）を表示する制御を実行する。
【１８３４】
操作中止情報８８７は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに対する遊技者

による操作が可能な期間であって、挟み操作が可能な期間とは異なる期間（例えば、握り操作や連結操作が可能な期間）における制限数到達に伴っても表示される。また、操作中止情報８８７は、参加選択演出において押圧操作装置２６１や回転操作装置２６２に対する遊技者による操作が可能な期間（例えば、選択操作が可能な期間）についても、異なる文言（例えば、「中央ボタンの操作を止めてください」との文字情報）で表示される。

【１８３５】

また、確変示唆演出中以外の遊技者による操作が可能な期間（例えば、延長示唆演出における連結操作が可能な期間）中についても同様である。また、操作中止情報８８７は、特別遊技状態における遊技者による操作が可能な期間中での制限数到達の場合に限らず、特別遊技状態とは異なる遊技状態（通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態）の図柄変動に付随する演出における遊技者による操作が可能な期間中での制限数到達の場合にも実行される。

【１８３６】

なお、操作中止情報８８７は、遊技者による操作が可能な期間における制限数到達に基づいて表示される構成に限らず、操作対象が作動している期間（例えば、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが挟持配置をとる図７３（Ａ）の上側図における左右レバー作動の期間）であって、操作対象に対する操作が可能ではない期間における制限数到達に基づいても表示される構成としてもよい。

【１８３７】

副制御基板９４０は、操作中止情報８８７の表示に伴って、左入力レバー８１０Ｌを左端配置（図４９（Ｂ）に実線で示す配置）に、右入力レバー８１０Ｒを右端配置（図４９（Ｂ）に実線で示す配置）に戻す駆動力を発生させるように、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌ及び右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの制御を実行する。左入力レバー８１０Ｌが左端配置に右入力レバー８１０Ｒが右端配置に戻った場合に、図７４の下側図と図７５（Ｂ）との比較からわかるように、操作中止情報８８７は非表示となる。

【１８３８】

制限数到達Ａのタイミングで差球が制限数に到達しない場合には、図７５（Ａ）に示すように、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０において、拡張表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示を継続し、また、表示部４７９ａにおいて、差球情報の値を更新しつつ（図中では、図７４の上側図に参考として示した丸括弧付きの「６８３４５」から「６８４４５」に変化）、差球情報表示を継続する制御を実行する。

【１８３９】

副制御基板９４０は、左入力レバー８１０Ｌが左端配置に右入力レバー８１０Ｒが右端配置に戻った場合に、残りラウンド数情報９５３を表示する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、残りラウンド数情報９５３の表示を、最終ラウンドが終了するまで（各種の大入賞装置の作動完了まで）、残りラウンド数の値をラウンドの進行に応じて更新しつつ継続する制御を実行する。

【１８４０】

なお、残りラウンド数情報９５３は、各種の入力レバーが所定の配置に戻った場合に表示される構成に限らず、所定の配置に戻る前に表示される構成、例えば、制限数到達に伴って、各種の入力レバーによって一部が隠れた状態で表示される構成や、各種の入力レバーによって隠れる領域を避けて表示する構成としてもよい。

【１８４１】

副制御基板９４０は、左入力レバー８１０Ｌが左端配置に右入力レバー８１０Ｒが右端配置に戻り、残りラウンド数情報９５３が表示された場合に、遊技継続情報として、特別遊技状態の継続を示唆することによって遊技の継続を遊技者に促す長期継続情報９５２Ｌに代えて、遊技者に現状の遊技操作（例えば、遊技球の打ち出し操作）の継続を促す情報（図中では、「最後までガンバって！」との文字情報：以下において、長期操作継続情報９５４Ｌとも称す）を表示する制御を実行する。

【１８４２】

なお、遊技継続情報の文字内容の変更は、各種の入力レバーが所定の配置に戻ったことや、残りラウンド数情報９５３が表示されたことに同期して実行される構成に限らず、長期継続情報９５２Ｌの表示から一定時間（例えば、１０秒）後や、例えば、次回のラウンド（第２ラウンド）の開始時などラウンドの進行状況に応じて実行される構成としてもよい。また、遊技継続情報の文字内容を変更せず（長期操作継続情報９５４Ｌを表示せず）、遊技継続情報として長期継続情報９５２Ｌを継続して表示する構成としてもよい。

【１８４３】

副制御基板９４０は、各種の入力レバーが所定の配置に戻った場合に、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂを、各種の入力レバーで隠される領域を避けた領域から、各種の入力レバーが配置されていた中央側の領域に移動させる制御を実行する。これにより、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂを目立つ領域で表示することが可能になる。また、副制御基板９４０は、移動後の大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂを最終ラウンドの終了（各種の大入賞装置の作動完了）まで継続して表示する制御を実行する。

【１８４４】

大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂは、各種のレバー等の操作対象が作動していたとしても表示部４７９ａの周縁部分を隠す配置を取る場合や、操作対象が作動しておらず表示部４７９ａの前方に重なる位置に配置されていない場合には、表示の開始時から表示部４７９ａの中央側に表示する構成とし、開始後に表示位置を変更しないことが好ましい。

【１８４５】

副制御基板９４０は、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報としての最終ラウンドの終了までの残り期間の長さを推定可能な情報を、残りラウンド数情報とは異なる表示形態によって表示可能に構成されている。

【１８４６】

具体的には、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示において、最終ラウンドの終了までの残り期間の長さを推定可能な情報の表示として、エンディングの開始位置（最終ラウンドの終了位置）を示すエンディング識別情報８６４を最終ラウンドの開始よりも前（例えば、最終ラウンドが第８ラウンドである場合には第６ランドの実行中）に出現させる表示の制御を実行する。このため、残りラウンド数情報を示す文字による表示に加えて、エンディング識別情報８６４に近づくように主人公キャラクタ８６１が進行（エンディング識別情報８６４が移動）する画像による表示によって、最終ラウンドの終了までの残り期間の長さ（エンディング識別情報８６４までの主人公キャラクタ８６１の距離）を推定することが可能になる。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出しを止めるタイミング（最終ラウンドが終了するタイミング）を推定することが可能になり、安心して遊技を継続することが可能になる。

【１８４７】

なお、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報は、最終ラウンドの終了までの残り期間の長さを推定可能な情報に限らず、エンディングの終了までの残り期間の長さを推定可能な情報であってもよい。例えば、エンディング識別情報８６４の出現の場合と同様にして、エンディング識別情報８６４の後にエンディングの終了位置を示す識別情報を出現させ、当該識別情報に到達するまで主人公キャラクタ８６１の進行を継続する表示を行う構成とし、当該表示をエンディングの終了までの残り期間の長さを推定可能な情報の表示としてもよい。

【１８４８】

また、エンディング識別情報８６４が表示されてから最終ラウンドが終了するまでの期間において、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報の表示（残りラウンド数情報の表示及びエンディング識別情報８６４に近づく主人公キャラクタ８６１の進行表示）が異なる表示形態で複数個所において同時に実行される構成に限らず、当該情報が同時には複数の表示形態で表示されない構成や、当該情報が同時には複数個所で表示されない構

成としてもよい。
【１８４９】
例えば、制限数到達に基づき主人公キャラクタ８６１の進行表示の表示形態を変化させる場合に、最終ラウンドまでの各ラウンドに対応する識別情報と共にエンディング識別情報８６４を表示し、その表示を継続する（残りラウンド数情報９５３は表示しない）構成とすることで、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報が複数種類の表示形態で同時には表示されない構成としてもよい。また、例えば、エンディング識別情報８６４の出現に伴って残りラウンド数情報の表示を非表示とすることで、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報が複数箇所で同時には表示されない構成としてもよい。
【１８５０】
また、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報は、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとの双方に表示する構成に限らず、可動表示装置４８０又は表示部４７９ａの１箇所で表示する構成としてもよい。また、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報として、画像による表示と文字による表示とを表示する構成に限らず、いずれか一方の表示形態で１又は複数の個所に表示する構成としてもよい。
【１８５１】
副制御基板９４０は、特別遊技継続状態で実行される最終ラウンドが終了した場合（特別遊技継続状態での各種の大入賞装置の作動が完了した場合）に、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報として、特別遊技継続状態において遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間が終了したことを示す又は示唆する情報を表示可能に構成されている。
【１８５２】
具体的には、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示において、図７６（Ｂ）に示すように、遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間が終了したことを示す情報の表示として、主人公キャラクタ８６１がエンディング識別情報８６４に到達し、主人公キャラクタ８６１の進行が停止する表示の制御を実行する。このため、各種の大入賞装置の作動が完了し、遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間ではなくなったことを遊技者に知らせることが可能になる。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出しを止めてもよいと判断することが可能になり、有利な期間外で遊技球を使用してしまうことを防止することが可能になる。
【１８５３】
副制御基板９４０は、可動表示装置４８０での画像による主人公キャラクタ８６１のエンディング識別情報８６４への到達の表示に加えて、表示部４７９ａにおいて、図７６（Ｂ）に示すように、特別遊技継続状態において遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間が終了したことを文字により示唆する情報（例えば、図中では「ゴール！」との文字情報：以下において、大入賞装置作動完了情報９５５とも称す）を表示する制御を実行する。この大入賞装置作動完了情報９５５によっても、特別遊技継続状態において遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間が終了したことを遊技者に知らせることが可能になり、遊技者に遊技操作（遊技球の打ち出し操作）の停止を促すことが可能になる。
【１８５４】
副制御基板９４０は、遊技者による遊技の停止に関する遊技停止情報を表示可能に構成されている。具体的には、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から送信される最終ラウンドの終了コマンド又はエンディングの開始コマンドの受信に基づいて、遊技停止情報として、現状の遊技操作（遊技球の打ち出し操作）の停止を促す情報（図中では、「おつかれさま」との文字情報：以下において、操作停止情報９５４Ｆとも称す）を表示する制御を実行する。これにより、遊技者は、主人公キャラクタ８６１がエンディング識別情報８６４へ到達することの確認に基づき遊技操作を停止するタイミングを知るよりも簡便に、そのタイミングを知ることが可能になる。
【１８５５】
副制御基板９４０は、遊技継続情報としての大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１

Ｂに代えて、表示部４７９ａにおける遊技継続情報として、図７６（Ｂ）に示すように、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂと文言が異なる情報（図中では「まもなくコンプリート機能が作動します」との文字情報：以下において、大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａとも称す）を表示する制御を実行する。この大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａによっても、今回の特別遊技状態が継続中であることを遊技者に知らせることが可能になる。また、遊技継続情報の文言を変更することによって、特別遊技状態中の状況が変化したこと、例えば、各種の大入賞装置の作動中であって遊技球の獲得に関して有利な期間から、各種の大入賞装置の作動が完了し遊技球の獲得に関して有利ではない期間に変化したことを遊技者に知らせることも可能になる。

【１８５６】

副制御基板９４０は、特別遊技継続状態から打止め状態への移行に伴い主制御基板９２０（制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９）から送信される制限差球コマンドの受信に基づき、図７７（Ｂ）に示すように、表示部４７９ａに、打止め情報９５６（図中では、「コンプリート機能が作動しました」及び「本日の遊技は終了となります」との文字情報の表示）を表示する制御を実行する。

【１８５７】

副制御基板９４０は、制限差球コマンドの受信に基づき、表示部４７９ａにおける差球情報表示（図中では「９５０００」）と、差球に関連する表示（図中では、「コンプリートカウンター」や「／９５０００」との文字情報）とを非表示とする制御を実行する。また、副制御基板９４０は、制限差球コマンドの受信に基づき、可動表示装置４８０における表示を非表示とする制御を実行すると共に、可動表示装置４８０を近接配置（例えば、図４９（Ｃ）に示された配置）から離間配置（例えば、図４９（Ｂ）に示された配置）へ戻す制御を実行する。

【１８５８】

主制御基板９２０は、打止め状態中において副制御基板９４０に制御コマンドを出力しない構成としているが、この構成に限らず、打止め状態中においても副制御基板９４０に制御コマンドを出力可能な構成としてもよい。例えば、主制御基板９２０（払出状態監視処理Ｓ１２１５及び払出信号出力処理Ｓ１２１６）は、打止め状態前において、払出制御基板９３０へ払い出しの開始を指示（賞球コマンドを出力）したことを示す払出開始コマンド（払出状態コマンドの一種）や、当該指示した払い出しが完了したことを示す払出完了コマンド（払出状態コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力可能であり、打止め状態中（払出状態監視処理Ｓ３１１３及び払出信号出力処理Ｓ３１１４）においても、少なくとも払出完了コマンドを副制御基板９４０に出力可能に構成してもよい。この構成の場合には、副制御基板９４０は、当該コマンドの受信に基づいて、図７６の下側図に示すようにエンディング期間において、また、図７７の下側図に一点鎖線で示すように打止め状態において、払い出しの実行中であることを示す払出中情報８８８ａ（例えば、図７７の「払い出しの完了までお待ちください」の文字）を表示することが可能になる。

【１８５９】

また、主制御基板９２０は、打止め状態前において、払出制御基板９３０への払い出しを指示した個数と払い出しを完了した個数との差数に対応する未払出数コマンド（払出状態コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力可能であり、また、打止め状態中においても未払出数コマンドを副制御基板９４０に出力可能に構成してもよい。この構成の場合には、副制御基板９４０は、当該コマンドの受信に基づいて、図７６の下側図に示すようにエンディング期間において、また、図７７の下側図に一点鎖線で示すように打止め状態において、払い出しが完了していない未払いの遊技球の個数を示す残り払出数情報８８８ｂ（例えば、「残り１８５球」や「残り２３球」との文字）を表示することが可能になる。打止め状態において、払出中情報８８８ａと残り払出数情報８８８ｂとの少なくとも一方を表示することで、遊技者が未払いの遊技球の払い出しの完了前に精算したり、パチンコ機から離れてしまったりすることを抑制することが可能になる。

【１８６０】

ここで、主人公キャラクタ８６１の動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化可能な演出の実行中での制限数到達（図７３に示す制限数到達Ｂ）に基づく特別遊技継続状態について、図７８～図７９を参照して説明する。図７８は、特別遊技状態における主人公キャラクタ８６１の動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化可能な演出の実行中での制限数到達（図７３（Ａ）に示す制限数到達Ｂ）に基づく表示内容の変化を示す説明図であり、図７９は、特別遊技状態における主人公キャラクタ８６１の動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化する演出の実行中での制限数到達（図７３（Ａ）に示す制限数到達Ｃ）に基づく表示内容の変化を示す説明図である。

【１８６１】

特別遊技状態において主人公キャラクタ８６１の動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化可能な演出として、上述の延長示唆演出が設定されている。具体的には、延長示唆演出としての上述のラウンド延長演出において、図７８の上側図に示すように、他のキャラクタとしての味方キャラクタ８６５が出現可能に設定されている。また、味方キャラクタ８６５からの作用としのジャンプ補助に基づき主人公キャラクタ８６１が高くジャンプさせられる表示（図５４（Ｄ）参照）が実行可能に設定されている。

【１８６２】

また、特別遊技状態において主人公キャラクタ８６１の動作が他のキャラクタからの作用に基づき変化可能な演出として、特典付与演出が設定されている。具体的には、特典付与演出としての上述の保留先読み発展型演出におけるバトル演出において、図７９の上側図（黒塗りの極太矢印よりも上側の図）に示すように、他のキャラクタとしての鳥キャラクタ８６６が出現可能に設定されている。また、鳥キャラクタ８６６からの作用としての主人公キャラクタ８６１を掴んで進行方向とは逆方向へ主人公キャラクタ８６１を逆進（一点鎖線で示す位置から二点鎖線で示す位置への進行可能通路８７０の移動による主人公キャラクタ８６１の進行可能通路８７０に対する相対位置の変化）させる表示が実行可能に設定されている。

【１８６３】

可動表示装置４８０における延長示唆演出は基本表示形態で実行されるために、副制御基板９４０は、ラウンド延長演出中での制限数到達に基づいて、確変示唆演出の場合のような表示形態を変更する制御は実行せず、基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示を継続して行う制御を実行する。また、副制御基板９４０は、ラウンド延長演出中での制限数到達に基づいて、表示部４７９ａにおけるラウンド延長演出に関連する表示を非表示とする制御を実行する。

【１８６４】

副制御基板９４０は、味方キャラクタ８６５の出現中（ラウンド延長演出中：第４ラウンドにおける大入賞装置への６球目の入賞以降）であって、エンディング識別情報８６４が設けられた位置に味方キャラクタ８６５が到達していない場合の制限数到達（例えば、制限数到達Ｂ）に基づいて、図７８の下側図に示すように、可動表示装置４８０において、味方キャラクタ８６５の移動をエンディング識別情報８６４が設けられた位置まで継続させ、当該位置への到達直後にエンディング識別情報８６４を持ってきた第５ラウンドの識別情報８６３ｅに取り換えて、エンディング識別情報８６４を持ち帰る表示の制御を実行する。また、副制御基板９４０は、エンディング識別情報８６４を持ち帰る途中で、第５ラウンド以降に実行される一部のラウンド（図中では、第６ラウンド及び第７ラウンド）に対応する識別情報を進行可能通路８７０に設置する表示の制御を実行する。このため、ラウンド延長演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１８６５】

また、副制御基板９４０は、味方キャラクタ８６５の出現中であって、エンディング識別情報８６４が設けられた位置に味方キャラクタ８６５が到達している場合の制限数到達に基づいて、エンディング識別情報８６４を持ってきた第５ラウンドの識別情報８６３ｅに取り換え、第５ラウンド以降に実行される一部のラウンド（図中では、第６ラウンド及び第７ラウンド）に対応する識別情報を設置しつつ、エンディング識別情報８６４を持ち

帰える表示の制御を実行する。このため、ラウンド延長演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１８６６】

一方、副制御基板９４０は、味方キャラクタ８６５の作用によって主人公キャラクタ８６１が進行動作とは異なるジャンプ動作をしている場合には、予定されていたラウンド延長演出を完遂する制御を実行する。

【１８６７】

副制御基板９４０は、ラウンド延長演出中での制限数到達に基づいて、表示部４７９ａにおいて、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂを表示する制御を実行する。

【１８６８】

ラウンド延長演出において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが操作可能な期間が設けられており、それらのレバーの操作中の制限数到達に基づく特別遊技制限状態においては、確変示唆演出中での制限数到達の場合で説明したのと同様に、副制御基板９４０は、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが所定の位置に戻るまで、一点鎖線で示すように、操作中止情報８８７を表示する制御を実行する。

【１８６９】

可動表示装置４８０におけるバトル演出において、拡張表示形態で主人公キャラクタ８６１の進行表示が実行されるために、確変示唆演出中での制限数到達の場合を同様に、副制御基板９４０は、バトル演出中での制限数到達に基づいて、図７９の下側図（黒塗りの極太矢印よりも下側の図）に示すように、表示形態を変更する制御を実行し、基本表示形態による主人公キャラクタ８６１の進行表示の制御を実行する。また、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおけるバトル演出に関連する表示を非表示とする制御を実行する。

【１８７０】

副制御基板９４０は、バトル演出において鳥キャラクタ８６６が主人公キャラクタ８６１を掴んで逆進させている場合での制限数到達（例えば、制限数到達Ｃ）に基づいて、鳥キャラクタ８６６が主人公キャラクタ８６１を離して表示部４７９ａの表示域を超えて飛び去る表示の制御を実行する。その後、副制御基板９４０は、鳥キャラクタ８６６を非表示として、確変示唆演出中での制限数到達の場合と同様に表示形態を変更する制御を実行する。このため、バトル演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１８７１】

一方、副制御基板９４０は、鳥キャラクタ８６６の出現中であって、主人公キャラクタ８６１を掴む前の制限数到達に基づいて、主人公キャラクタ８６１に掴むことなく素通りして表示部４７９ａの表示域を超えて飛び去る表示の制御を実行する。また、副制御基板９４０は、鳥キャラクタ８６６の出現中であって主人公キャラクタ８６１の逆進が完了した後の制限数到達に基づいて、表示部４７９ａの表示域を超えて飛び去る表示の制御を実行する。これらの場合もバトル演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１８７２】

副制御基板９４０は、制限数到達に基づいて、遊技継続情報として、特別遊技状態の進行状況に応じて複数種類の文字による遊技継続情報から１種類を選択して表示可能に構成されている。

【１８７３】

具体的には、副制御基板９４０は、バトル演出中での制限数到達に基づいて、可動表示装置４８０において、文字による遊技継続情報として、遊技者に現状の遊技操作（例えば、遊技球の打ち出し操作）の継続を促す情報であって、長期操作継続情報９５４Ｌとは文言が異なる情報（図中では、「ゴールが見えてる！がんばれ！」との文字情報：以下において、短期操作継続情報９５４Ｓとも称す）を表示する制御を実行する。

【１８７４】

副制御基板９４０は、基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示においてエンディング識別情報８６４（ラウンド延長演出においてラウンド識別情報に変更される仮の場合を除く）が表示されている場合の制限数到達や、バトル演出中での制限数到達の場

合のように制限数到達に基づく表示形態の変更によってエンディング識別情報８６４（仮の場合を除く）が表示される場合には、短期操作継続情報９５４Ｓを表示する制御を実行する。一方、副制御基板９４０は、基本表示形態での主人公キャラクタ８６１の進行表示においてエンディング識別情報８６４（仮の場合を除く）が表示されていない場合の制限数到達や、バトル演出中での制限数到達の場合のように制限数到達に基づく表示形態の変更によってエンディング識別情報８６４（仮の場合を除く）が表示されない場合には、長期操作継続情報９５４Ｌを表示する制御を実行する。

【１８７５】

副制御基板９４０は、ラウンド延長演出の実行前であって仮のエンディング識別情報８６４が表示されている場合での制限数到達に基づき、仮のエンディング識別情報８６４を所定のラウンド識別情報（例えば、第５ラウンド識別情報８６３ｅ）に変更する制御を実行する。これにより、ラウンド延長演出の前に差球が制限数に到達した場合には、ラウンド延長演出を実行しない構成とすることができる。

【１８７６】

副制御基板９４０は、バトル演出中での制限数到達に基づいて、図７９の下側図に示すように、表示部４７９ａにおいて、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂと残りラウンド数情報９５３とを表示する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、バトル演出中での制限数到達の場合と同様に、種類非対応演出中での制限数の到達に基づいて、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂと残りラウンド数情報９５３とを表示する制御を実行する。

【１８７７】

ここで、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中の制限数到達に基づいて特別遊技継続状態で表示される可動表示装置４８０及び表示部４７９ａの表示内容について、図８０及び図８１を参照して説明する。図８０は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中での制限数到達（制限数到達Ｄ）に基づく表示内容の変化を示す説明図である。また、図８１は、制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態で大入賞装置の作動が完了した場合の表示内容を示す説明図である。

【１８７８】

図８０の上側図（黒塗りの極太矢印の上側の図）に示すように、特殊表示演出において、差球が制限数に到達していない場合（例えば、タイミングｔＤ１）には、主人公キャラクタ８６１は、〇旗８８６Ｃと×旗８８６Ｅとを用いて、特殊表示演出の継続に関する特殊示唆動作を行う。具体的には、主人公キャラクタ８６１は、特殊表示演出を継続する場合には、〇旗８８６Ｃと×旗８８６Ｅとを交互に掲げる旗選択動作と〇旗８８６Ｃを掲げる旗掲揚動作をと繰り返し、特殊表示演出を終了する場合には、旗選択動作後に×旗８８６Ｅを掲げる旗掲揚動作を行う。

【１８７９】

副制御基板９４０は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中の制限数到達（例えば、制限数到達Ｄ）に基づいて、可動表示装置４８０において、特殊表示演出として実行される主人公キャラクタ８６１による上述の特殊示唆表示に関する表示を非表示とする制御を実行する。

【１８８０】

具体的には、副制御基板９４０は、図８０の下側図（黒塗りの極太矢印の上側の図）に示すように、特殊示唆表示に関する表示としての主人公キャラクタ８６１と、主人公キャラクタ８６１の持つ〇旗８８６Ｃと×旗８８６Ｅとを非表示とする制御を実行する。図８０の下側図において、非表示となる対象を破線で示している。また、副制御基板９４０は、主人公キャラクタ８６１が進行する通路であって、通常表示演出及び特殊表示演出を通して表示される進行可能通路８７０を非表示とする制御を実行する。

【１８８１】

なお、特別遊技継続状態において、特殊示唆表示を非表示とする構成に限らず、例えば、最終ラウンドが終了するまで旗選択動作を継続し、最終ラウンドの終了時に×旗８８６

Ｅを掲げる旗掲揚動作を表示するなど、特殊示唆表示を最終ラウンドやエンディングの終了まで行う構成としてもよい。

【１８８２】

副制御基板９４０は、制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態において、遊技継続情報の表示として、上述の総獲得数情報を含む総獲得数情報表示４８７と、上述の継続時間情報を含む継続時間情報表示４８８とを、制限数到達Ｄの前から継続して可動表示装置４８０に表示する制御を実行する。遊技継続情報としての総獲得数情報は、特殊表示演出の実行された複数回の遊技回で獲得した遊技球（払い出された遊技球）の個数の総数であり、遊技継続情報としての継続時間情報は、特殊表示演出の実行された時間の総時間である。特別遊技継続状態においても総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８が更新されて表示されることで、特別遊技状態の継続中であることを遊技者に知らせることが可能になり、遊技者に遊技（遊技球の打ち出し）を継続することを促すことが可能になる。

【１８８３】

また、副制御基板９４０は、制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態において、可動表示装置４８０で、遊技継続情報としての長期継続情報９５２Ｌを表示する制御と、表示部４７９ａで、遊技継続情報としての打止示唆情報（図中では大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂ）を表示する制御とを実行する。

【１８８４】

なお、遊技継続情報として、複数種類の情報（総獲得数情報、継続時間情報、長期継続情報及び打止示唆情報）を表示する構成に限らず、いずれか１種類の情報を表示する構成としてもよい。

【１８８５】

また、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとの双方に遊技継続情報を表示する構成に限らず、それらの一方にのみ遊技継続情報を表示する構成としてもよい。例えば、総獲得数情報と継続時間情報とを可動表示装置４８０から表示部４７９ａに移動して表示し、長期継続情報と打止示唆情報とを表示部４７９ａに表示する構成としてもよい。総獲得数情報と継続時間情報とを可動表示装置４８０から表示部４７９ａに移動して表示する場合や、総獲得数情報と継続時間情報とを表示しない場合には、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中の制限数到達に基づいて、可動表示装置４８０による表示を終了し、可動表示装置４８０を離間配置に移動させてもよい。

【１８８６】

副制御基板９４０は、制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態において、残り期間の長さに関する情報としての残りラウンド数情報９５３を表示する制御を実行する。これにより、実行中の特別遊技状態（特別遊技継続状態）の進行状況を知ることが可能になり、また、最終ラウンドの終了までの時間を推定することが可能になる。実行中のラウンド間の進行状況及び当該ラウンドにおける進行状況を知ることが可能になる。

【１８８７】

なお、残り期間の長さに関する情報として、残りラウンド数情報９５３を表示する構成に限らず、後述する小当り遊技継続状態の場合（図８２の下側図）と表示形態を合わせて、残りのすべてのラウンドでの各種の大入賞装置への予定入賞回数を示す情報を表示する構成としてもよい。

【１８８８】

副制御基板９４０は、制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態において、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報として、各ラウンド内での各種の大入賞装置への入賞状況を示すラウンド内進行情報９５８（図中では各ラウンドに対する入賞の規定数「１０」を分母として、ラウンド内での残りの入賞数「７」を分子に表示）を表示する制御を実行する。これにより、遊技者は、実行中のラウンドにおける進行状況を知ることが可能になる。

【１８８９】

なお、ラウンド内進行情報９５８は、ラウンド内での残りの入賞数をカウントダウンで表示される構成に限らず、ラウンド内での入賞数をカウントアップで表示される構成とし

てもよい。また、ラウンド内進行情報９５８は、文字で表示される構成に限らず、１０段階のゲージが入賞ごとに１段階進むように表示されるなど、画像で表示される構成としてもよい。

【１８９０】

また、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報（ラウンド内進行情報９５８）は、表示部４７９ａに表示される構成に限らず、表示部４７９ａに代えて又は加えて、可動表示装置４８０に表示される構成としてもよい。

【１８９１】

また、副制御基板９４０は、ラウンド内進行情報９５８を、各種の大入賞装置への入賞に応じて変化させつつ、最終ラウンドの終了まで継続して表示する制御を実行する。

【１８９２】

なお、ラウンド内進行情報９５８は、制限数到達Ｄに伴って表示される構成に限らず、例えば、制限数到達Ｄの後に実行される最終ラウンドのみに亘って表示するなど、特別遊技継続状態の一部の期間においてのみ表示する構成としてもよい。

【１８９３】

ラウンド内進行情報９５８は、少なくとも最終ラウンドで表示されることが好ましく、最終ラウンドで表示されている場合、遊技者は、ラウンド内進行情報９５８の表示によって、遊技球の打ち出しを止めるタイミングを好適に判断することが可能になる。

【１８９４】

副制御基板９４０は、最終ラウンドの終了（各種の大入賞装置の作動完了）に基づいて、通常表示演出中での制限数到達の場合と同様に、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂを大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａに変更して表示する制御を実行する。

【１８９５】

副制御基板９４０は、最終ラウンドの終了（各種の大入賞装置の作動完了）に基づいて、総獲得数情報と継続時間情報との更新を停止する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０での総獲得数情報表示４８７と継続時間情報表示４８８を非表示とする制御を実行すると共に、表示部４７９ａにおいて、最終結果としての総獲得数情報（以下において、最終総獲得数情報８８９ｂとも称す）と、最終結果としての継続時間情報（以下において、最終継続時間情報８８９ａとも称す）とを表示する制御を実行する。

【１８９６】

総獲得数情報と継続時間情報との更新を停止すると共に表示箇所を表示部４７９ａの中央部分の目立つ場所に変更することで、表示部４７９ａにおける最終継続時間情報８８９ａと最終総獲得数情報８８９ｂとが最終結果を示すことを遊技者に知らせることが可能になる。これにより、遊技者は、特殊表示演出の継続結果を見つつ、遊技球の払い出しが完了するのを待つことが可能になる。図８１（Ｂ）には特殊表示演出が実行されていない場合に開始された大当り遊技回を例示したために継続時間情報が短く総獲得数情報も少ない場合が示されているが、特殊表示演出が実行されている場合に開始された大当り遊技回では、継続時間情報が１時間を超えるような長い継続時間や１万を超えるような大量の獲得数が表示される場合があり、このような場合には、遊技者は満足感をもって遊技を終了することが可能になる。

【１８９７】

なお、総獲得数情報や継続時間情報の更新の停止や、その表示箇所の変更は、最終ラウンドの終了に伴って実行される構成としてもよいし、最終ラウンドで規定数を超える遊技球が入賞する場合を考慮して、最終ラウンドの終了から所定の時間後（例えば、３秒後）に実行する構成としてもよい。

【１８９８】

表示部４７９ａにおける最終総獲得数情報８８９ｂと最終継続時間情報８８９ａとは、可動表示装置４８０で更新可能に表示されている場合に対して、獲得数情報と継続時間情

報との内容は同一であるが、最終結果であることを遊技者に認識させ易い形態（例えば、図中では、「継続結果」や「獲得結果」との文言を用いる形態）に設定されている。これにより、表示部４７９ａにおける最終総獲得数情報８８９ｂと最終継続時間情報８８９ａとが最終結果であることを遊技者に明確に知らせることが可能になる。

【１８９９】

なお、可動表示装置４８０と表示部４７９ａとにおける最終総獲得数情報８８９ｂ又は最終継続時間情報８８９ａは、異なる表示形態で表示する構成に限らず、同一の表示形態（最終結果を明示しない）を採用する構成としてもよい。

【１９００】

ここで、特殊表示演出の実行中の小当りでの制限数到達に基づいて特別遊技継続状態で表示される可動表示装置４８０及び表示部４７９ａの表示内容について、図８２及び図８３を参照して説明する。図８２は、特殊表示演出の実行中の小当りでの制限数到達（図７３（Ｄ）に示す制限数到達Ｅ）に基づく表示内容の変化を示す説明図である。また、図８３は、制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態で大入賞装置の作動が完了した場合の表示内容を示す説明図である。以下において、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中での制限数到達の場合との相違部分を説明する。

【１９０１】

副制御基板９４０は、制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態において、遊技継続情報と、小当り遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報と、小当り遊技継続状態の進行状況に関する情報とを表示する制御を実行する。具体的には、副制御基板９４０は、小当り遊技継続状態において、それらの３種類の情報を兼ねる情報として、各種の大入賞装置への入賞の残り許容数に対応する情報（例えば、図中では、「あと５球の入賞！」との文字情報：以下において、残り入賞数情報９５９とも称す）を表示する制御を実行する。これにより、遊技者は、小当りの進行状況を知ることが可能になり、遊技球の打ち出しを止めるタイミングを推定することが可能になる。

【１９０２】

なお、３種類の情報（残り期間の長さに関する情報、小当り遊技継続状態の進行状況に関する情報及び小当り遊技継続状態の進行状況に関する情報）を兼ねる情報を表示する構成に限らず、それら３種類の情報を個別の情報として表示する構成としてもよいし、一部を兼用して２種類の情報として表示する構成としてもよい。

【１９０３】

副制御基板９４０は、小当り遊技継続状態での制限数到達（例えば、制限数到達Ｅ）に基づいて、遊技継続情報として、図８２の上側図（黒塗りの極太矢印よりも上側の図）に示すように、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂとは内容が異なる情報（図中では「今回の小当りの終了で本日の遊技は終了です」との文字情報：以下において、小当り時打止示唆情報９５１Ｋとも称す）を表示する制御を実行する。この小当り時打止示唆情報９５１Ｋによっても、今回の小当り遊技状態が終了しておらず実行中であることを遊技者に知らせることが可能になり、また、遊技継続状態の種類（特別遊技継続状態又は小当り遊技継続状態）を遊技者が識別可能に表示することが可能になる。

【１９０４】

副制御基板９４０は、図８３（Ｂ）に示すように、小当り遊技継続状態の終了後の打止め状態（例えば、タイミングｔＥ３）において、表示部４７９ａに、打止め情報９５６と共に、最終総獲得数情報８８９ｂと最終継続時間情報８８９ａとを表示する制御を実行する。このため、各種の大入賞装置の作動完了によって遊技回が終了する場合であっても、最終総獲得数情報８８９ｂと最終継続時間情報８８９ａとを表示することが可能になる。

【１９０５】

この打止め状態における最終総獲得数情報８８９ｂと最終継続時間情報８８９ａとの表示は、特殊表示演出における図柄変動中での制限数到達の場合も同様に行われる。なお、打止め状態における最終総獲得数情報８８９ｂや最終継続時間情報８８９ａの表示は、小当り遊技継続状態後の打止め状態で行われる構成に限らず、特別遊技継続状態後の打止め

状態において、特別遊技継続状態から継続して行われる構成としてもよい。
【１９０６】
打止め状態における最終総獲得数情報８８９ｂや最終継続時間情報８８９ａの表示は、所定の時間（例えば、３０秒）だけ実行される構成としている。このため、主制御基板９２０からの制御コマンドに依らずに、副制御基板９４０によって最終総獲得数情報８８９ｂや最終継続時間情報８８９ａの表示を制御することが可能になる。
【１９０７】
なお、打止め状態における最終総獲得数情報８８９ｂや最終継続時間情報８８９ａの表示は、一定時間だけ行う構成に限らず、例えば、制限数到達後の払い出しの完了まで実行するなど、所定のタイミングまで行う構成としてもよい。具体的には、主制御基板９２０から制限数到達後の払い出しの完了に基づいて制御コマンドを出力可能に構成し、副制御基板９４０が、当該制御コマンドに基づいて最終総獲得数情報８８９ｂや最終継続時間情報８８９ａを非表示とする制御を実行する。
【１９０８】
ここで、上記特別遊技継続状態の状況下において、停電等により遊技機への電源供給が遮断され、その後電源供給が再開された場合の表示部４７９ａにおける表示態様について別途説明する。
【１９０９】
特別遊技継続状態の状況下においては、図７５（Ｂ）および図７６（Ｂ）に示すように表示部４７９ａには、コンプリートカウンターの表示態様として９５０００／９５０００が表示され、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂ、大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａが表示されている。
【１９１０】
このような表示状況から停電等により遊技機への電源供給が遮断され、その後電源供給が再開され遊技可能な状態に復帰した場合にはコンプリートカウンターの表示は表示されずに、大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａのいずれかの遊技情報のみが表示されるように副制御基板９４０によって制御されるように構成されている。
【１９１１】
より具体的には、電源供給が再開されると、図６８に示したように主制御基板９２０は電源の供給が遮断された状況に応じて異なる復電処理を実行可能に構成されており、この場合には特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行されることになる。主制御基板９２０は判定処理Ｓ３００１～打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５を実行することにより、副制御基板９４０に対して打止示唆コマンドを送信する。打止示唆コマンドを受信した副制御基板９４０はそれに応じた表示を表示部４７９ａにおいて実行するように構成されている。
【１９１２】
打止示唆コマンドを受信した副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａのいずれかを表示するように制御し、コンプリートカウンターの表示は表示しないまたは視認できないように非表示とするように制御する。大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａのいずれを表示するのかの選択はその後に主制御基板９２０から送信される大入賞装置の開放回数を示す表示を実行するためのラウンド表示コマンド等により判断するように構成されている。
【１９１３】
このように構成することにより、特別遊技継続状態中に停電等により電源供給が遮断され、その後電源供給が再開して遊技可能状態に復帰した場合には、表示部４７９ａには制限数に達したことを示唆する遊技情報である大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａが表示されるようになっているので、遊技者は特別遊技継続状態であることを明確に認識することができる。そして、大入賞

装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａの表示内容は制限数に達したという内容のみを表示しているものではなく、遊技者に対して遊技継続を促すような内容も表示しているので、遊技者が遊技をやめてしまうなどの不利益を被ることがないようなものになっている。そして、コンプリートカウンターの表示を表示しないあるいは視認できないように非表示としているのは、停電等の電源供給ができないような不具合からの復帰の場合に大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａの表示のみを表示することにより、遊技者をその表示により一層注目させるためのものである。なお、上記構成では特別遊技継続状態中に停電等により電源供給が遮断され、その後電源供給が再開して遊技可能状態に復帰した場合には、表示部４７９ａには制限数に達したことを示唆する遊技情報である大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂあるいは大入賞装置作動完了後打止示唆情報９５１Ａが表示されるようになっていたが、これに代えて打止め情報９５６を表示するようにしてもよい。打止め情報９５６を表示する場合は、特別遊技状態が最終ラウンドに近い場合が好ましい。

【１９１４】

＜図柄の変動表示中での制限数到達に基づく図柄表示の変化＞

次に、図柄の変動表示中の制限数到達に基づく図柄表示の変化について、図８４及び図８５を参照して説明する。図８４及び図８５には、図柄表示として、装飾図柄４７９Ｚによる図柄表示が示されており、装飾図柄４７９Ｚは、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおいて、左右に並ぶ領域に配置される３つの図柄（左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３）の組合せで構成されている。当該装飾図柄４７９Ｚに対する図柄の変動表示中とは、装飾図柄４７９Ｚを構成する少なくとも１つの図柄が変動表示されている状態を意味する。

【１９１５】

図８４は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中での制限数到達に基づく装飾図柄４７９Ｚによる図柄表示の推移の一例を模式的に示す説明図である。図８４（Ａ）が、制限数到達前における図柄表示を示し、図８４（Ｂ）が、制限数到達に伴い変動表示が一時的に停止した場合を示している。また、図８４（Ｃ）が、一時的な停止が解除されて変動表示が再開された場合を示している。また、図８５（Ｄ）～（Ｆ）が、再開された変動表示を停止する過程を示している。なお、後述する図柄表示の推移の他の一例を示す図８５（Ａ）～（Ｆ）についても、図８４（Ａ）～（Ｆ）の各々の場合に対応させた図柄表示の推移を示している。

【１９１６】

副制御基板９４０は、報知結果（主制御基板９２０における特別図柄抽選の結果の報知）としての図柄の変動表示の表示結果を、当該図柄の変動表示の開始前において予め決定可能に構成されている。なお、副制御基板９４０は、当該表示結果を変動表示の開始前において予め決定可能な構成に限らず、当該表示結果を、変動表示の開始後において予め決定可能な構成としてもよい。

【１９１７】

具体的には、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける装飾図柄４７９Ｚによる図柄表示の制御、例えば、変動表示の制御や変動表示の表示結果としての停止図柄で停止表示する制御を行う。また、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の開始前において、装飾図柄４７９Ｚの停止表示において示される停止図柄として、各遊技回の報知結果に対応する左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３の組合せ（例えば、図８４（Ａ）における「７２７」）を決定する構成としている。このため、変動表示中での制限数到達時には、停止図柄は既に決定されている。ここで、装飾図柄４７９Ｚの停止表示とは、装飾図柄４７９Ｚを構成する全ての図柄が停止表示されている状態を意味する。

【１９１８】

副制御基板９４０は、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のすべてを変動表示し、その後に、それらの各図柄を、予め決定された停止図柄に従って、左図柄９６１、

右図柄９６３、中図柄９６２の順で順次に停止表示する制御を行う。図８４（Ａ）には、左図柄９６１と右図柄９６３とが停止表示され、中図柄９６２が変動表示されている場合が例示されている。

【１９１９】

左図柄９６１や中図柄９６２や右図柄９６３の変動表示は、複数の図柄（例えば、「０」～「９」を示す図柄）を所定の順序で巡回するように上下方向に移動させる画像の制御によって、あたかも、所定の順序で配列された複数の図柄を含む図柄列が、図柄の配列方向に回転しているかのように見える表示で行われる。

【１９２０】

なお、装飾図柄４７９Ｚを構成する図柄（左図柄９６１、中図柄９６２、右図柄９６３）の変動表示は、上下方向に各図柄を移動（縦スクロール）させる画像の制御によって行う構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚを構成する図柄を上下方向に並べ、各図柄を左右方向に移動（横スクロール）させる画像の制御によって行う構成としてもよい。

【１９２１】

また、装飾図柄４７９Ｚを構成する図柄の変動表示は、画像の制御によって行う構成に限らず、例えば、複数の図柄を配列した図柄列を記した帯を設けた回転可能な部材（例えば、リール）を左右に並べて複数配置し、当該部材を機構的に回転させて図柄を移動させるなど、機構的な図柄の移動制御によって行う構成としてもよい。

【１９２２】

制限数到達前の左図柄９６１の停止表示において、図８４（Ａ）に示すように、左図柄９６１（図中では「７」を表す図柄）が、表示部４７９ａの中央側に割り当てられた所定の領域（以下において、左停止表示領域９６０Ｌとも称す）の中央に表示される。

【１９２３】

同様に、制限数到達前において、中図柄９６２（図中で一点鎖線で示す「２」を表す図柄）は、左停止表示領域９６０Ｌよりも右側に割り当てられた所定の領域（以下において、中停止表示領域９６０Ｍとも称す）の中央に、また、右図柄９６３（図中では「７」を表す図柄）は、中停止表示領域９６０Ｍよりも右側に割り当てられた所定の領域（以下において、右停止表示領域９６０Ｒとも称す）の中央に表示される。

【１９２４】

各停止表示領域は、上下方向に対して同じ高さ位置（表示部４７９ａの上下方向の中心近傍）に設定されており、左停止表示領域９６０Ｌと中停止表示領域９６０Ｍと右停止表示領域９６０Ｒの並び方向や高さ位置で特定可能な一直線を有効ライン９６０Ｅとして、装飾図柄４７９Ｚの停止表示において、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３の各図柄として停止図柄に応じた図柄が有効ライン９６０Ｅに沿って並べて表示される。図８４において、説明の理解を容易にするために、各停止表示領域の境界や有効ライン９６０Ｅを細線で示しているが、これらは表示部４７９ａにおいて実際に表示されるものではなく、また、図８５においても同様である。

【１９２５】

また、装飾図柄４７９Ｚの停止表示において、左図柄９６１や中図柄９６２や右図柄９６３として１つの図柄が、１つの有効ライン９６０Ｅに沿って並べて表示される構成としているが、この構成に限らず、左図柄９６１や中図柄９６２や右図柄９６３としてそれらに含まれる複数の図柄が表示される構成や、複数の有効ラインが設定される構成や、それらを組み合わせた構成としてもよい。例えば、左中右の各停止表示領域として上下方向に３段の領域（近隣の各段の領域は一部で重複していてもよいし、互いに離隔していてもよい）を設定し、各段の左右方向を有効ラインとし、下段の左停止表示領域と中段の中停止表示領域と上段の右停止表示領域とで特定可能な右上がりの方向や、上段の左停止表示領域と中段の中停止表示領域と下段の右停止表示領域とで特定可能な右下がりの方向をも有効ラインとする構成（有効ラインが５ラインの構成）としてもよい。

【１９２６】

副制御基板９４０は、最後に停止する図柄列を除いて所定の判定情報（特別図柄抽選に

おいて参照される大当りに対応する値）に対応したリーチ表示を表示するか否かを予め決定可能に構成されている。

【１９２７】

具体的には、右図柄９６３は、左図柄９６１と中図柄９６２と右図柄９６３とを所定の順序（左→右→中）で停止表示する設定とされているため、装飾図柄４７９Ｚの停止図柄を決定することによって、リーチ表示を表示するか否かも決定する設定とされている。

【１９２８】

リーチ表示は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中において、装飾図柄４７９Ｚを構成する一部の図柄が停止表示されている状態の図柄表示であって、次に停止表示される図柄（最後に停止表示される図柄）の種類によっては、大当りに対応する図柄の組合せ（以下において、大当り図柄とも称す）や小当りに対応する図柄の組合せ（以下において、小当り図柄とも称す）となる状態の表示である。この状態で停止表示されている図柄の組合せをリーチ図柄とも称す。

【１９２９】

最後に停止される図柄列として中図柄９６２であるために、リーチ表示は、左図柄９６１と右図柄９６３との停止表示で行われる。例えば、装飾図柄４７９Ｚが左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３で構成され、同一図柄の３つ揃いである「７７７」が大当り図柄として設定されているため、図８４（Ａ）に示すように、左図柄９６１と右図柄９６３とが「７」を表す図柄で停止表示され、最後に停止表示される中図柄９６２が変動表示されている状態の図柄表示は、大当りに対するリーチ表示となる。また、例えば、「７６７」が小当り図柄として設定されているため、図８４（Ａ）に示す状態の図柄表示は、小当りに対するリーチ表示でもある。図８４（Ａ）には、リーチ表示において、停止表示された図柄が同一種類の図柄である場合が示されているが、停止表示された図柄が異なる種類である場合もあり、例えば、「３４５」が小当り図柄として設定されているため、左図柄９６１として「３」を表す図柄と右図柄９６３として「５」を表す図柄とが停止表示され、中図柄９６２が変動表示されている状態の表示は、小当りに対するリーチ表示となる。

【１９３０】

なお、中図柄９６２を最後に停止する図柄列として設定する構成に限らず、左図柄９６１や右図柄９６３を最後に停止する図柄列として設定する構成としてもよい。例えば、右図柄９６３が最後に停止表示される場合には、左図柄９６１と中図柄９６２との停止表示によって行われる。

【１９３１】

また、最後に停止する図柄列は、遊技回によらず変化しない構成に限らず、遊技回に応じて選択可能な構成としもよい。この場合、副制御基板９４０は、停止図柄の決定と共に、リーチ表示を行うか否かを別途に決定する構成とされる。例えば、停止図柄がリーチ図柄を含む図柄（例えば、「７２７」）に決定された場合、リーチ表示を行うか否かを別途に決定し、リーチ表示を行う場合には、最後に停止する図柄列として中図柄９６２を選択し、リーチ表示を行わない場合には、最後に停止する図柄列として左図柄９６１又は右図柄９６３を選択する構成が例示できる。

【１９３２】

副制御基板９４０は、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限される遊技回において図柄の変動表示が実行されている場合に、予め決定されていた図柄の変動表示の表示結果を、遊技者が識別不能となるようにする結果表示制御が可能に構成されている。このため、遊技の実行が制限される遊技回において大当りや小当りに当選していたとしても、遊技者が大当りや小当りに当選していたと知ることを防止でき、多数の遊技球を獲得できる機会を失ったとの思いで遊技を止める状況の発生を防止することが可能になる。

【１９３３】

なお、結果表示制御は、当該表示結果を遊技者が識別不能となるようにする制御が可能な構成に限らず、当該表示結果を遊技者が識別困難となるようにする制御が可能な構成と

してもよい。この場合には、多数の遊技球を獲得できる機会を失ったとの思いで遊技を止める状況の発生を抑制することが可能になる。

【１９３４】

また、副制御基板９４０は、結果表示制御として、予め定めた図柄の組合せを表示する制御を実行可能に構成されている。

【１９３５】

具体的には、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に基づき、装飾図柄４７９Ｚに係る停止図柄として予め決定されていた図柄の変動表示の結果としての予定された停止図柄（図８４（Ａ）では「７２７」）に依らずに、予め定めた図柄の組合せとして特定の停止図柄（図８４（Ｆ）では「９５３」）を停止表示することで、予定された停止図柄を遊技者が識別不能となるようにする結果表示制御を実行する。このため、遊技の実行が制限される遊技回において大当りや小当りに当選していたとしても、遊技者が大当りや小当りの当選を知ることを防止できる。また、装飾図柄４７９Ｚの停止図柄によって制限数到達を知らせることが可能になる。

【１９３６】

特定の停止図柄は、制限数到達に基づく場合以外では停止表示されることのない専用の停止図柄であってもよいし、制限数到達に基づく場合以外でも停止表示される場合があり、ハズレ図柄と兼用の停止図柄であってもよい。

【１９３７】

副制御基板９４０において、特定の停止図柄は、大当り図柄や小当り図柄とは異なる停止図柄に設定されている。このため、大当り図柄や小当り図柄が停止表示された状態で遊技が制限されてしまい、遊技者が多数の遊技球を獲得できる機会を失ったとの残念な思いで遊技を止める状況が発生してしまうことを防止できる。

【１９３８】

また、副制御基板９４０において、特定の停止図柄は、電源供給の開始時における初期表示の停止図柄（例えば、「３４０」）とは異なる停止図柄に設定されている。

【１９３９】

副制御基板９４０は、前記結果表示制御として、予め定めた図柄の組合せであって、複数種類に設定された遊技停止状態のうち、前記遊技の実行が制限された場合に対応する図柄の組合せを表示する制御を実行可能に構成されている。

【１９４０】

具体的には、副制御基板９４０において、特定の停止図柄は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における不正の検知（例えば、不正検知処理Ｓ１２１１における不正の検知：図１２参照）に基づき遊技停止状態となる場合に表示される停止図柄（例えば、「１１０」）とは異なる停止図柄に設定されている。このため、予め定めた図柄の組合せの表示によって、差数が予め定めた制限数以上となった場合の遊技停止状態（遊技者による遊技の実行が制限された状態）と不正が検知された場合の遊技停止状態と識別して表示することが可能になる。

【１９４１】

なお、制限数到達時の表示状態に依らずに特定の停止図柄を停止表示する構成に限らず、制限数到達時の表示状態に応じた所定の停止図柄を停止表示する構成としてもよい。例えば、既に停止表示されている図柄の表示は維持しつつ、変動表示されている図柄を、装飾図柄４７９Ｚに係る停止図柄がハズレ図柄となるように停止表示させる構成としてもよい。

【１９４２】

また、装飾図柄４７９Ｚに係る停止図柄は、視認不能に停止表示する構成に限らず、例えば、装飾図柄４７９Ｚを構成する一部の図柄を隠すように他の画像を表示したり、装飾図柄４７９Ｚを構成する一部の図柄を視認不能に小さく又は薄く表示したりすることによって、視認困難に停止表示する構成としてもよい。

【１９４３】

副制御基板９４０は、前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限される遊技回において前記リーチ表示が表示されている場合に、前記予め決定されていたリーチ表示を構成する図柄を、遊技者が識別不能又は識別困難となるようにする結果表示制御が可能に構成されている。このため、遊技者が、今回の遊技回において大当りや小当りに当選していたのに多数の遊技球を獲得できる機会を失ったのではないかとの残念な思いで、遊技を止める状況の発生を防止することが可能になる。

【１９４４】

具体的には、副制御基板９４０において、特定の停止図柄として、大当りや小当りに対応するリーチ図柄を含まないハズレ図柄（図８４（Ｆ）では「９５３」）が設定されている。また、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚによるリーチ表示中における制限数到達に基づき、遊技回の結果を最終的に示す確定表示として、当該特定の停止図柄を停止表示することで、予め決定されたリーチ表示を構成する予定のリーチ図柄を視認不能にする制御を実行する。このため、制限数到達後における装飾図柄４７９Ｚの停止表示を、制限数到達前の遊技回における装飾図柄４７９Ｚの停止表示の場合と同じ形態で行え、今回の遊技回が正常に終了したと見せることが可能になる。

【１９４５】

ここで、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達後における、装飾図柄４７９Ｚの図柄表示の推移について説明する。

【１９４６】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、打止め情報９５６を表示すると共に、一時的に、装飾図柄４７９Ｚを停止表示する構成としている。

【１９４７】

具体的には、副制御基板９４０は、図８４（Ａ）に示すように、左図柄９６１と右図柄９６３とが停止表示され、中図柄９６２が変動表示されている装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、図８４（Ｂ）に示すように、制限数到達時に変動表示中であった中図柄９６２を停止表示することで、装飾図柄４７９Ｚを構成する全ての図柄を停止表示する構成としている。また、この停止表示を所定の時間（例えば、５秒）に亘り継続する構成としている。装飾図柄４７９Ｚの変動表示を停止表示に変更する表示によって、遊技者に、制限数到達を迅速に知らせることが可能になる。また、当該停止表示への変更によって、遊技者の注意を当該変動表示から打止め情報９５６に向けることが可能になると共に、当該停止表示を所定の時間に亘り継続することによって、打止め情報９５６を確認する時間を遊技者に提供することもできる。以下において、制限数到達に伴う一時的な装飾図柄４７９Ｚの停止表示を、臨時停止表示とも称す。

【１９４８】

副制御基板９４０は、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のうち複数の図柄が変動表示されている場合の制限数到達に伴って、変動表示中のすべての図柄を停止表示する制御を行う構成としている。このとき、変動表示中の複数の図柄を同時に停止させるように表示を制御する構成であってもよいし、予定された順序又は予定された順序とは異なる順序で、順次に停止させるように表示を制御する構成であってもよい。

【１９４９】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示において、装飾図柄４７９Ｚの表示態様を変化させる制御を行う構成としている。具体的には、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚを、明度が低く臨時停止表示の前よりも目立たない表示態様に変化させる制御を行う構成としている。このため、装飾図柄４７９Ｚの図柄表示ではなく、打止め情報９５６に遊技者の注意を向けることが可能になる。

【１９５０】

なお、装飾図柄４７９Ｚは、明度の変化によって表示態様を変化させる構成に限らず、例えば、カラーで表示されている装飾図柄４７９Ｚを単色（例えば、灰色など）で表示する表示態様に変化させたり、半透明で表示する表示態様に変化させたり、複雑な模様で表

示されている装飾図柄４７９Ｚを輪郭のみで表示する表示態様に変化させる構成としてもよい。このような表示形態であっても、装飾図柄４７９Ｚの図柄表示を、臨時停止表示の前よりも目立たない態様で行うことが可能になる。

【１９５１】

また、装飾図柄４７９Ｚの表示態様の変化において、装飾図柄４７９Ｚを構成する全ての図柄（左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄）の表示態様を変化させる構成に限らず、例えば、変動表示中であって臨時停止表示される図柄の表示態様のみを変化させる構成としてもよい。

【１９５２】

また、機構的な図柄の移動制御を行う構成の場合には、当該図柄そのものや図柄を設けた装置に対する照明を暗くしたり、照射する光の色を彩度の低い色（黒に近い色）に変化させたりするなどによって、装飾図柄の表示態様を変化させることができる。また、図柄を設けた装置の配置空間の照明の変化によって、装飾図柄の表示態様を変化させてもよい。

【１９５３】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示において、専用の画像を表示する構成としている。具体的には、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、専用の画像として王冠を被った主人公キャラクタ８６１を表示する制御を行う。制限数到達の場合以外では、王冠を被らない主人公キャラクタ８６１は表示可能とされているものの、王冠を被った主人公キャラクタ８６１の表示は行われない。このため、王冠を被らない主人公キャラクタ８６１の表示によって、制限数到達を遊技者に知らせることが可能になる。

【１９５４】

なお、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、打止め情報９５６に加えて専用の画像（王冠を被った主人公キャラクタ８６１）を表示する構成に限らず、打止め情報９５６を装飾図柄４７９Ｚの最終的な停止表示前には表示せず、その停止表示前においては専用の画像の表示によって制限数到達を遊技者に知らせる構成としてもよい。

【１９５５】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚに作用を及ぼしているように見える画像を表示する構成としている。具体的には、装飾図柄４７９Ｚに作用を及ぼしているように見える画像として、王冠を被った主人公キャラクタ８６１が表示部４７９ａの画面を叩くように手をつく姿勢で表示され、あたかも、手をついた振動で装飾図柄４７９Ｚの変動表示が停止表示されたかのように見える表示が行われる。このため、装飾図柄４７９Ｚを一時的に停止表示（臨時停止表示）したとしても、王冠を被った主人公キャラクタ８６１が装飾図柄４７９Ｚに対して作用を及ぼす表示が行われていることで、装飾図柄４７９Ｚの最終的な停止表示ではないと遊技者に示唆することが可能になる。

【１９５６】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示の後に、変動表示を再開し、最終的に特定の停止図柄を停止表示する制御を行う構成としている。

【１９５７】

具体的には、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示の後に、図８４（Ｃ）に示すように、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のすべての図柄の変動表示を再開することで、装飾図柄４７９Ｚの変動表示を再開し、最終的に特定の停止図柄を停止表示する制御を行う構成としている。

【１９５８】

装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示において、制限数到達は不定のタイミングで発生するために、変動表示中であった中図柄９６２は、必ずしも中停止表示領域９６０Ｍの中央に停止表示されるわけではなく、例えば、図８５（Ｂ）に示すように、中停止表示領域９６０Ｍの中央からずれた位置で停止表示されてしまう場合が生じたり、また、例えば、装飾

図柄４７９Ｚに係る停止図柄（「７２７」）が大当り図柄でないにも関わらず、中停止表示領域９６０Ｍに「７」図柄が停止表示されることで大当り図柄が停止表示されてしまう場合が生じたりする。このような場合であっても、装飾図柄４７９Ｚの変動表示を再開することで、装飾図柄４７９Ｚを構成する全ての図柄を決められた位置に、決められた図柄の組合せ（特定の停止図柄）で停止表示することが可能になる。

【１９５９】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示を行った後に、装飾図柄４７９Ｚの変動表示を再開する表示を行う構成としている。具体的には、副制御基板９４０は、臨時停止表示された図柄（図中の中図柄９６２）のみならず、制限数到達時に既に停止表示されていた図柄（左図柄９６１及び右図柄９６３）を含むすべての図柄の変動表示を再開する表示を行う構成としている。

【１９６０】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示に伴って表示した専用の画像を継続して表示している状態で、装飾図柄４７９Ｚの変動表示を再開する表示を行う構成としている。また、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、装飾図柄４７９Ｚに作用を及ぼしているように見える画像を表示する構成としている。

【１９６１】

具体的には、装飾図柄４７９Ｚに作用を及ぼしているように見える画像として、王冠を被った主人公キャラクタ８６１が表示部４７９ａの画面に沿って手を下げる動作が表示され、あたかも、手で装飾図柄４７９Ｚの変動表示を開始させたかのように見える表示が行われる。このため、装飾図柄４７９Ｚを一時的に停止表示（臨時停止表示）したとしても、その停止表示に伴って表示された王冠を被った主人公キャラクタ８６１が装飾図柄４７９Ｚに対して作用を及ぼす表示を行うことで、装飾図柄４７９Ｚの最終的な停止表示ではなかったと遊技者に示すことが可能になる。

【１９６２】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示に伴って表示した専用の画像を、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示まで表示する制御を行う構成としている。具体的には、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示の後に、王冠を被った主人公キャラクタ８６１を非表示とする制御を行う構成としている。なお、専用の画像は、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示まで表示される構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開に伴って又は再開後であって最終の停止表示前に非表示となる構成としてもよい。

【１９６３】

副制御基板９４０は、制限数到達に基づいて、遊技の進行に関する各種の情報を非表示とする制御を行う構成としている。例えば、今回の遊技回に後続して実行予定であった遊技回を示す装飾保留表示４７９Ｈ（図８２参照）や確変遊技状態や時短遊技状態における右打ち指示情報４８５（図２９（Ｂ）参照）の表示など、予定されていた遊技の進行に関する情報が表示されている場合には、当該情報を制限数到達に伴って非表示とする。

【１９６４】

なお、遊技の進行に関する情報は、制限数到達に伴って非表示となる構成に限らず、制限数到達後に非表示となる構成としてもよい。この構成としては、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開に伴って非表示とする構成や、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示に伴って非表示とする構成が例示される。なお、リーチ状態での制限数到達の場合であって、当該装飾保留表示４７９Ｈが一時的に表示されていないような場合には、装飾保留表示４７９Ｈは、非表示である状態で継続されてもよいし、制限数到達に伴って再表示したり、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開に伴って再表示したりしてもよい。

【１９６５】

副制御基板９４０は、遊技の進行に応じて作動する装置であって、制限数到達時に作動中である装置の動作を停止させる制御を行う構成としている。例えば、遊技の進行に応じて作動する装置としての普通図柄抽選での当選に基づいて作動する右始動入賞装置４３２（図７参照）が作動中である場合には、その作動を中途で終了させる。具体的には、右始

動入賞装置４３２が遊技球の進入を許容している状態（右進入規制機構４５２が進入許容姿勢の状態）である場合には、その進入を禁止する状態へと変化させ、遊技球の進入を許容する状態へと移行させる回数が残っていたとしても、制限数到達後に当該状態へ移行させない。また、普通図柄に係る保留が表示されている場合には、当該保留の表示も装飾保留表示４７９Ｈの場合と同様に非表示とされる。

【１９６６】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、装飾図柄４７９Ｚの臨時停止表示において変化させた表示態様を継続する制御を行う構成としている。このため、装飾図柄４７９Ｚに遊技者の注意が払われることを抑制することが可能になる。なお、この構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、装飾図柄４７９Ｚの表示形態を制限数到達前の元の表示形態に戻す制御を行う構成としてもよい。

【１９６７】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、制限数到達前の遊技回とは異なる態様で装飾図柄４７９Ｚの変動表示を制御する構成としている。具体的には、各遊技回の開始時には、装飾図柄４７９Ｚを構成する各図柄が視認不能となる高速の変動表示が実行されるのに対して、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、副制御基板９４０は、各遊技回の開始後の高速の変動表示や各図柄を停止表示する直前の低速の変動表示よりも低速であって、各図柄を識別可能な速度（例えば、２秒で現在の図柄から次の図柄に変化する速度）で変動表示する制御を行う構成としている。このため、装飾図柄４７９Ｚの最終的な停止表示までの期間に、払い出しの完了していない遊技球がある場合には、その払い出しを完了させることが可能になる。

【１９６８】

なお、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、各遊技回の変動表示の速度を変化させる構成に限らず、逆回転の変動表示を行ったり、規定の位置からずれて停止している図柄の変動表示を開始した後に、当該図柄が規定の位置に移動した場合に他の図柄の変動表示を開始するなど、装飾図柄４７９Ｚを構成する各図柄の開始順序や開始タイミングを制限数到達前と異ならせる変動表示を行ったりする構成としてもよい。

【１９６９】

また、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、装飾図柄４７９Ｚを構成する各図柄を同一の速度で回転させる変動表示を行う構成に限らず、臨時停止表示における図柄表示に応じて、装飾図柄４７９Ｚを構成する各図柄が特定の停止図柄で同時に停止表示されるように、それらの各図柄の回転速度を変化させる構成としてもよい。

【１９７０】

例えば、図８４（Ｂ）に示す臨時停止表示から、図８４（Ｆ）に示す最終の停止表示に変化させる場合、左図柄９６１を２図柄分（「７」から「９」までの変化量）だけ変化するように正回転させ、中図柄９６２を約８．５図柄分（ズレ分＋「７」から「５」までの変化量）だけ正回転させ、右図柄９６３を５図柄分（「７」から「３」までの変化量）だけ変化するように正回転させる場合に、各図柄を変化量に比例する速度で回転させる構成としてもよい。

【１９７１】

また、装飾図柄４７９Ｚの変動表示の再開において、装飾図柄４７９Ｚを構成する各図柄を同一方向に回転させる変動表示を行う構成に限らず、臨時停止表示における図柄表示に応じて、装飾図柄４７９Ｚを構成する各図柄を最小の変化量で特定の停止図柄に変化させるように、各図柄の回転方向を変化させる構成としてもよい。

【１９７２】

例えば、図８４（Ｂ）に示す臨時停止表示から、図８４（Ｆ）に示す最終の停止表示に変化させる場合に、左図柄９６１を下側に向けて２図柄分だけ変化するように正回転させ、中図柄９６２を上側に約１．５図柄分だけ変化するように逆回転させ、右図柄９６３を上側に４図柄分だけ変化するように逆回転させる構成としてもよい。

【１９７３】

副制御基板９４０は、再開された装飾図柄４７９Ｚの変動表示を、制限数到達前とは異なる形態で停止表示させる制御を行う構成としている。具体的には、制限数到達前においては、左図柄９６１、右図柄９６３、中図柄９６２の順序で順次に停止表示するのに対して、図８４（Ｄ）～図８４（Ｆ）に示すように、右図柄９６３、中図柄９６２、左図柄９６１の順序で、各図柄を停止表示する制御を行う構成としている。このため、制限数到達といった特殊な状況下における装飾図柄４７９Ｚの変動表示であることを示唆することが可能になる。

【１９７４】

なお、変動表示が再開された装飾図柄４７９Ｚは、右図柄９６３、中図柄９６２、左図柄９６１の順序で順次に停止表示される構成に限らず、中図柄９６２、右図柄９６３、左図柄９６１など他の順序で停止表示される構成としてもよい。また、変動表示が再開された装飾図柄４７９Ｚは、制限数到達前と同じ順序で停止表示される構成としてもよい。

【１９７５】

また、変動表示が再開された装飾図柄４７９Ｚは、右図柄９６３、中図柄９６２及び左図柄９６１を順次に停止表示される構成に限らず、臨時停止表示における図柄表示に応じて装飾図柄を構成する各図柄の回転速度を変化させるなどによって、同時に停止表示される構成としてもよい。

【１９７６】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示の後に、打止め状態に対応する表示内容を表示する制御を行う。具体的には、副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚを停止表示してから所定の時間（例えば、３分）の後に、装飾図柄４７９Ｚや表示部４７９ａにおける差球情報表示などを非表示とし、また、打止め情報９５６を表示部４７９ａの中央側の目立つ位置に移動させて、特別遊技継続状態後の打止め状態における表示内容（図７７（Ｂ）の下段図参照）と同一の表示内容を表示する制御を行う。

【１９７７】

上記においては、有効ラインを１ラインとする構成について説明したが、複数の有効ラインを設ける場合には、副制御基板９４０において、変動表示が再開された装飾図柄４７９Ｚがいずれの有効ラインにおいても大当り図柄や小当り図柄で停止表示されることのないように、特定の停止図柄を設定する構成とする。また、複数の有効ラインを設ける場合には、変動表示が再開された装飾図柄４７９Ｚがいずれの有効ラインにおいても大当りや小当りのリーチ図柄を含まない図柄の組合せで停止表示されるように、特定の停止図柄を設定する構成とする。

【１９７８】

ここで、装飾図柄４７９Ｚが、左図柄９６１や中図柄９６２や右図柄９６３の一部をなす図柄として、大当りや小当りに対応する図柄の組合せには用いられない図柄（以下において、ブランク図柄９６４とも称す）を含む構成とされている場合について、図８５を参照して説明する。図８５は、変動表示中の制限数到達に基づく図柄表示の推移の他の一例（図８４とは異なる一例）を模式的に示す説明図である。以下において、図８４に示す構成と共通する構成についての重複する説明を省略する。

【１９７９】

副制御基板９４０において、装飾図柄４７９Ｚを構成する左図柄９６１として、大当りや小当りに対応する図柄の組合せに用いられる図柄（「０」を示す図柄、「１」を示す図柄、・・・、「９」を示す図柄）に加えて、その図柄間に配置された菱形で示すブランク図柄９６４を含む設定とされている。また、副制御基板９４０において、中図柄９６２及び右図柄９６３についても、ブランク図柄９６４を左図柄９６１の場合と同様に含む設定とされている。

【１９８０】

また、副制御基板９４０において、装飾図柄４７９Ｚに係る特定の停止図柄として、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のすべてがブランク図柄９６４である組合せが設定されている。

【１９８１】
この特定の停止図柄は、制限数到達前の停止図柄としては選択されず、制限数到達の場合に専用の図柄である構成であってもよいし、制限数到達前の停止図柄として選択可能な兼用の図柄である構成であってもよい。また、制限数到達前の停止図柄としては、ブランク図柄９６４を含む図柄の組合せは選択されず、大当りや小当りに対応する図柄の組合せに用いられる図柄のみの組合せのみが選択される構成であってもよい。
【１９８２】
なお、装飾図柄４７９Ｚに係る特定の停止図柄は、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のすべてがブランク図柄９６４である組合せに限らず、左図柄９６１、中図柄９６２、右図柄９６３の１つ又は２つをブランク図柄９６４とする組合せとしてもよい。この場合、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のすべてにブランク図柄９６４が含まれる構成に限らず、それらの１又は２つにブランク図柄９６４が含まれる構成としてもよい。左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のいずれか１つにブランク図柄９６４を含む構成とする場合には、それらのうち最後に停止表示される図柄である中図柄９６２にブランク図柄９６４が含まれる構成とすることが好ましい。
【１９８３】
また、左図柄９６１や中図柄９６２や右図柄９６３に複数のブランク図柄９６４を含む構成に限らず、各図柄に１つのブランク図柄９６４を含む構成としてもよい。
【１９８４】
また、大当りや小当りに対応する図柄の組合せに用いられる図柄とブランク図柄９６４とが交互に配置された構成に限らず、大当りや小当りに対応する図柄の組合せに用いられる図柄の間に複数のブランク図柄９６４が連続して配置された構成としてもよい。例えば、有効ラインが５ライン設定されている場合に、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のいずれか１つに３つのブランク図柄９６４を配置した構成を採用すれば、ブランク図柄９６４がすべての有効ライン上にブランク図柄９６４を配置することが可能になる。
【１９８５】
副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、打止め情報９５６を表示すると共に、所定の時間（例えば、５秒）に亘り、装飾図柄４７９Ｚを仮停止表示する構成としている。ここで、仮停止表示とは、装飾図柄４７９Ｚを構成する左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３の少なくとも１つが、図柄の種類を変更する移動はしないものの、表示されている図柄が上下に揺動したり、傾斜方向を変化させて左右に揺動したり、表裏を入れ替えるような回転方向に揺動したり、伸縮したりしている仮停止状態の表示である。この装飾図柄４７９Ｚの仮停止表示は、少なくとも１つの図柄が完全には停止していない仮停止状態であるため、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中の一形態であって、変動表示を継続している状態の表示である。
【１９８６】
具体的には、副制御基板９４０は、図８５（Ａ）に示すように、左図柄９６１と右図柄９６３とが停止表示され、中図柄９６２が変動表示されている装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、図８５（Ｂ）に示すように、制限数到達時に変動表示中であった中図柄９６２を、所定の範囲（実線で示す「７」を表す図柄の上下に一点鎖線で示す２つの「７」を表す図柄の間）で上下に揺動する仮停止状態とすることで、装飾図柄４７９Ｚを仮停止表示する構成としている。
【１９８７】
このため、装飾図柄４７９Ｚの仮停止表示への変更によって、遊技者の注意を装飾図柄４７９Ｚから、表示部４７９ａにおける差球情報表示や打止め情報９５６に向けることが可能になり、遊技者に制限数到達を迅速に知らせることが可能になる。
【１９８８】
なお、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、装飾図柄４７９Ｚを仮停止表示する構成に限らず、仮停止表示に代えて上記の臨時停止表示（図８４（Ｂ）

参照）を採用する構成としてもよい。また、逆に、図８４を参照して説明した装飾図柄４７９Ｚの図柄表示の一例に対して、臨時停止表示に代えて仮停止表示を採用する構成としてもよい。

【１９８９】

副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの仮停止表示から再開される変動表示において、仮停止表示された図柄表示に応じて、所定のブランク図柄９６４を各停止表示領域に移動させる表示の制御を行う構成としている。

【１９９０】

具体的には、副制御基板９４０は、図８５（Ｃ）に示すように、左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３のすべての変動表示を再開する制御を行うと共に、右図柄９６３として含まれるブランク図柄９６４のうち、図８５（Ｂ）に示す装飾図柄４７９Ｚの仮停止表示から最小の変化量で右停止表示領域９６０Ｒの中央（有効ライン上）に移動可能なブランク図柄９６４（図８５（Ｂ）における「７」を表す図柄の直上に配置されたブランク図柄９６４）を、図８５（Ｄ）に示すように、右停止表示領域９６０Ｒの中央に停止表示する制御を行う。

【１９９１】

また、副制御基板９４０は、中図柄９６２として含まれるブランク図柄９６４のうち、右図柄９６３が停止表示された場合の図８５（Ｄ）に示す図柄表示から最小の変化量で、中停止表示領域９６０Ｍの中央に移動可能なブランク図柄９６４を、図８５（Ｅ）に示すように、中停止表示領域９６０Ｍの中央に停止表示する制御を行う。また、副制御基板９４０は、中図柄９６２が停止表示された場合の図８５（Ｅ）に示す図柄表示から最小の変化量で左停止表示領域９６０Ｌの中央に移動可能なブランク図柄９６４を、図８５（Ｆ）に示すように、左停止表示領域９６０Ｌの中央に停止表示する制御を行う。

【１９９２】

このため、装飾図柄４７９Ｚの図柄表示を仮停止表示から最終の停止表示に迅速に変化させることが可能になる。また、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示として、大当り図柄や小当り図柄が有効ライン９６０Ｅに沿って表示されることを防止することが可能になる。また、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示として、リーチ図柄が有効ライン９６０Ｅに沿って表示されることを防止することが可能になる。

【１９９３】

なお、装飾図柄４７９Ｚとしてブランク図柄９６４を含む構成について説明したが、装飾図柄４７９Ｚとしてブランク図柄９６４を含まず、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中の制限数到達に基づく最終の停止表示として、図８５（Ｆ）に示すように、装飾図柄４７９Ｚを構成する図柄（左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３）のいずれも図柄全体が表示されない状態（例えば、表示部４７９ａに示されるすべての図柄の一部分が欠けて表示された状態）の停止表示が行われる構成としてもよい。

【１９９４】

また、上記においては、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、最終の停止表示よりも前に、臨時停止表示又は仮停止表示を行う構成としているが、この構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、変動表示中の少なくとも１つの図柄（左図柄９６１、右図柄９６３、左図柄９６１）に対応付けられた停止表示領域を覆うように所定の画像（遊技のモチーフとなるキャラクタや紋章など）を表示することで、臨時停止表示又は仮停止表示における図柄の組合せを判別不能にする構成としてもよい。

【１９９５】

例えば、図８４（Ｂ）や図８５（Ｂ）に示される所定の画像としての主人公キャラクタ８６１を、中停止表示領域９６０Ｍの中央に位置する中図柄９６２を覆って隠すように表示する構成とする。この場合、大当り図柄や小当り図柄が一時的にでも装飾図柄４７９Ｚに係る停止図柄であるかのように有効ライン９６０Ｅに沿って停止表示されることを抑制できる。

【１９９６】
　また、上記においては、臨時停止表示又は仮停止表示の後に変動表示を再開して、最終の停止表示で特定の停止図柄の表示を行う構成としているが、この構成に限らず、制限数到達に伴って、装飾図柄４７９Ｚを最終の停止表示として停止表示すると共に、少なくとも１つの停止表示領域を覆うように所定の画像を表示することで、最終の停止表示における図柄の組合せを識別不能にする構成としてもよい。
【１９９７】
　例えば、所定の画像としての図８４（Ｂ）や図８５（Ｂ）に示された主人公キャラクタ８６１を、制限数到達に伴って、中図柄９６２を覆って隠すように中図柄９６２の前面側に表示し、主人公キャラクタ８６１の表示を装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示まで継続する構成とする。
【１９９８】
　また、上記においては、臨時停止表示又は仮停止表示の後に変動表示を再開して、最終の停止表示で特定の停止図柄の表示を行う構成としているが、この構成に限らず、臨時停止表示や仮停止表示やその後の変動表示を行わずに、特定の停止図柄の表示を行う構成としてもよい。
【１９９９】
　例えば、制限数到達に伴って、装飾図柄４７９Ｚを覆い隠すように、主人公キャラクタ８６１がシャッターやカーテンを閉める表示を行い、その後、主人公キャラクタ８６１がシャッターやカーテンを開けると特定の停止図柄が表示される構成や、主人公キャラクタ８６１の表示と共に特定の停止図柄が表示される構成としてもよい。
【２０００】
　また、上記においては、装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に基づいて、最終的に特定の停止図柄を表示する構成について説明したが、この構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚの少なくとも一部を所定の画像（遊技のモチーフとなるキャラクタや、打止め情報９５６を記した垂れ幕など）で覆うことで、臨時停止表示や仮停止表示や最終の停止表示で示される停止図柄が識別不能な構成としてもよい。
【２００１】
　副制御基板９４０は、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示の後に、打止め状態に対応する表示内容（図７７（Ｂ）の下段図）を表示する制御を行う。これにより、装飾図柄４７９Ｚや表示部４７９ａにおける差球情報表示は非表示となる。
【２００２】
　なお、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示の後に、装飾図柄４７９Ｚを瞬時に非表示とする構成に限らず、臨時停止表示時や変動表示の再開時や最終の停止表示時から装飾図柄４７９Ｚの表示を徐々に薄くして（透明度を高くして）、当該表示の変化の開始から一定時間後に非表示とする構成としてもよい。また、非表示又は視認不能となるまでの時間は、臨時停止表示における図柄表示に応じて、特定の図柄表示に変化させるまでの時間を考慮して変化する構成としてもよい。
【２００３】
　また、装飾図柄４７９Ｚと表示部４７９ａにおける差球情報表示とは、同時に非表示とする構成に限らず、装飾図柄４７９Ｚを当該差球情報表示よりも前に非表示とする構成としてもよい。
【２００４】
　ここで、特殊表示演出が実行されている遊技回における装飾図柄４７９Ｚの変動表示中での制限数到達に基づく装飾図柄４７９Ｚの図柄表示の変化について説明する。
【２００５】
　特殊表示演出が実行されている場合、装飾図柄４７９Ｚの変動表示は、制限数到達の前において、可動表示装置４８０の背後に隠された状態で、表示部４７９ａの左上隅にて縮小表示されている（図６２（Ａ）の右図参照）。装飾図柄４７９Ｚの変動表示中における制限数到達に伴って、副制御基板９４０は、縮小表示されている装飾図柄４７９Ｚを臨時

停止表示させると共に、表示部４７９ａの中央側に拡大しながら移動する表示の制御を行う。これにより、図８４（Ｂ）に示す場合と同様の装飾図柄４７９Ｚの図柄表示が行われる。その後の装飾図柄４７９Ｚの図柄表示は、図８４（Ｃ）～図８４（Ｆ）と同様の推移で変化する。

【２００６】

また、副制御基板９４０は、制限数到達に伴って、王冠を被った主人公キャラクタ８６１を表示し、この主人公キャラクタ８６１が装飾図柄４７９Ｚを拡大しながら移動させているかのように見える動作を表示する制御を行う。なお、王冠を被った主人公キャラクタ８６１の出現後に装飾図柄４７９Ｚが拡大移動する構成に限らず、王冠を被った主人公キャラクタ８６１の出現と共に、装飾図柄４７９Ｚの図柄表示を、左上隅で縮小表示された形態から図８４（Ｂ）に示す形態に瞬時に切り替える構成としてもよい。

【２００７】

また、副制御基板９４０は、制限数到達前において可動表示装置４８０で表示されていた総獲得数情報表示４８７と継続時間情報表示４８８とを、制限数到達に伴って、表示部４７９ａに表示する制御を行う構成としている。表示部４７９ａに表示された総獲得数情報表示４８７や継続時間情報表示４８８は、装飾図柄４７９Ｚの最終の停止表示の後に、装飾図柄４７９Ｚや表示部４７９ａにおける差球情報表示などを非表示とするのに伴って、非表示とされる。

【２００８】

＜普通図柄に係る遊技継続状態＞

次に、普通図柄に係る遊技継続状態について、図８６～図８８を参照して説明する。図８６～図８８には、パチンコ機１００として、上記の構成（例えば、図１～図６、図８～図９、図６４～図６６に示す構成）に対して、普通図柄に係る遊技継続状態を実現する点で相違する別例が示されている。具体的には、主制御基板９２０で実行される制御処理が一部で相違する。図８６において、上記の構成と共通の部分については同一の参照符号を付し、以下において、その共通の構成についての重複する説明を省略する。

【２００９】

普通図柄に係る遊技継続状態とは、普通図柄抽選に基づき作動可能な装置の動作が、差球（差数）が予め定めた制限数以上となった場合（制限数到達となった場合）であっても途中終了することなく継続する状態であって、特別図柄に係る遊技継続状態（特別遊技継続状態や小当り遊技継続状態）とは異なる期間に発生可能な状態である。普通図柄に係る遊技継続状態を発生させることで、普通図柄抽選に基づき作動可能な装置が動作している場合に、その装置の動作を制限数到達後に、制限数到達前と同じ動作によって終了することが可能になる。これにより、その装置の動作に基づく利益を得る機会を、制限数に到達していない場合と同様の利益を与えることが可能になる。また、その装置の動作が途中終了することで利益を得る機会の一部が失われたとの残念な気持ちで、遊技を終了しなければならない状況の発生を抑制することが可能になる。

【２０１０】

普通図柄に係る遊技継続状態を発生させる主制御基板９２０における制御について、図８６を参照して説明する。図８６は、普通図柄に係る遊技継続状態を説明するフローチャートである。なお、図８６において、図６５に示す制御処理に対して、判定処理Ｓ３１２１と発射停止処理Ｓ３１２２とを追加で実行可能に構成されている場合が示されている。

【２０１１】

主制御基板９２０のタイマ割込み処理（図中の主制御割込み処理）において、判定処理Ｓ３１０８で特別電動役物の作動中（小当り中）でも条件装置の作動中（特別遊技状態中）でもないと判定された場合に、新たに追加された判定処理Ｓ３１２１が実行される。判定処理Ｓ３１２１では、時短状態で開始された普通電動役物の作動中であるか否かが判定される。

【２０１２】

判定処理Ｓ３１２１において、時短状態で開始された普通電動役物の作動中であると判

定された場合（Ｓ３１２１：Ｙ）に、新たに追加された発射停止処理Ｓ３１２２が実行される。また、発射停止処理Ｓ３１２２の後に、打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が実行される。

【２０１３】

判定処理Ｓ３１２１において、時短状態で開始された普通電動役物の作動中であると判定された場合に、制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９がスキップされて、次回以降のタイマ割込み処理における判定処理Ｓ３１０２での打止到達の条件（制限差球コマンドの出力済み）を満たさないことで、遊技の進行が継続される普通図柄に係る遊技継続状態が発生する。

【２０１４】

発射停止処理Ｓ３１２２においては、発射許可信号の出力状態を示す発射許可フラグを解除する処理が実行される。発射停止処理Ｓ３１２２は、普通図柄に係る遊技継続状態においてのみ実行される。発射停止処理Ｓ３１２２が実行された場合には、外部情報出力処理Ｓ１２２１において、オフ状態の発射許可信号が出力され、遊技者による発射ハンドル２５２の操作に関わらず遊技球の発射は停止される。

【２０１５】

一方、判定処理Ｓ３１２１において、時短状態で開始された普通電動役物の作動中でないと判定された場合には、制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９が実行される。時短状態で開始された普通電動役物の作動中でないと判定される場合は、非時短状態で開始された普通電動役物の作動中である場合や、普通電動役物が作動中でない場合である。普通電動役物の作動中であっても、非時短状態で開始されたものである場合には、制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９が実行され、次回以降のタイマ割込み処理における判定処理Ｓ３１０２での打止到達の条件（制限差球コマンドの出力済み）を満たすことで、打止め状態となり、普通図柄に係る遊技継続状態は発生しない。

【２０１６】

ここで、図８６に示すフローチャートに基づく遊技進行の例を説明する。図８７は、制限数到達に伴って普通図柄に係る遊技継続状態が発生する場合と発生しない場合とを示す説明図である。図８７（Ａ）が、普通図柄に係る遊技継続状態が発生する場合を示し、図８７（Ｂ）が、普通図柄に係る遊技継続状態が発生しない場合を示している。また、図８８は、特別図柄に係る遊技継続状態の後に普通図柄に係る遊技継続状態が発生する場合と発生しない場合とを示す説明図である。図８８（Ａ）が、小当り遊技継続状態の後に普通図柄に遊技継続状態が発生する場合を示し、図８８（Ｂ）が、特別遊技継続状態の後には普通図柄に係る遊技継続状態とならない場合を示している。

【２０１７】

時短状態において制限数到達となった場合について、図８７（Ａ）を参照して説明する。図８７（Ａ）には、時短状態において時刻ｔｋ１に開始された特別図柄（第２特別図柄）の変動中に制限数到達（図中の制限数到達Ｆ）となった場合が示されている。また、制限数到達Ｆとなった場合に、時短状態において時刻ｔｋ２に開始され、作動期間ＴＲに亘り継続予定の普通電動役物の作動中である場合が示されている。

【２０１８】

制限数到達Ｆとなった場合（Ｓ３１０６：Ｙ）において、特別電動役物の作動中でも条件装置の作動中でもなく（Ｓ３１０６後のＳ３１０８：Ｎ）、時短状態で開始された普通電動役物の作動中（作動期間ＴＲ中）であるため（Ｓ３１０６後のＳ３１２１：Ｙ）、制限数到達に伴って普通図柄に係る遊技継続状態が発生する。なお、変動中に制限数到達となった場合に限らず、変動待ち中（例えば、遊技回が実行されておらず保留もない場合など）に制限数到達となった場合も、制限数到達に伴って普通図柄に係る遊技継続状態が発生可能である。

【２０１９】

普通図柄に係る遊技継続状態において、普通電動役物の動作は予定された作動期間ＴＲが終了する時刻ｔｋ３まで継続される。

【２０２０】
制限数到達Ｆとなった場合に実行中である特別図柄の変動は、普通図柄に係る遊技継続状態においても継続し、普通図柄に係る遊技継続状態の終了に伴って、図中の破線で示す予定された特別図柄の変動の完了前に、途中終了する（時刻ｔｋ３）。
【２０２１】
なお、普通図柄に係る遊技継続状態において、制限数到達Ｆとなった場合に実行中の特別図柄の変動が時刻ｔｋ３よりも前に終了した場合には、制限数到達Ｆとなった場合に実行中の遊技回がハズレ遊技回にあっては、次回の遊技回に対応する特別図柄の変動が実行可能である。また、制限数到達Ｆとなった場合に実行中の遊技回が小当り遊技回にあっては、特別電動役物の作動を開始可能であり、普通図柄に係る遊技継続状態において特別電動役物の作動中となった場合（Ｓ３１０５後のＳ３１０８：Ｙ）には、普通図柄に係る遊技継続状態が終了して小当り遊技継続状態が発生する。また、制限数到達Ｆとなった場合に実行中の遊技回が大当り遊技回にあっては条件装置の作動を開始可能であり、普通図柄に係る遊技継続状態において条件装置の作動中となった場合（Ｓ３１０５後のＳ３１０８：Ｙ）に、普通図柄に係る遊技継続状態が終了して特別遊技継続状態が発生する。
【２０２２】
なお、普通図柄に係る遊技継続状態において、小当り遊技継続状態や特別遊技継続状態などの特別図柄に係る遊技継続状態が連続して発生可能な構成に限らず、普通図柄に係る遊技継続状態に連続して特別図柄に係る遊技継続状態を発生させない構成としてもよい。
【２０２３】
また、時短状態での特別図柄が変動可能な期間中に制限数到達となるものの、普通電動役物の作動期間中でない場合には、制限数到達後に普通図柄に係る遊技継続状態は発生しない。
【２０２４】
右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ４４２（図６４参照）に対して、その検出を有効なものとして利益を与える有効期間として、普通電動役物の作動期間ＴＲと同一の期間が設定されている。このため、普通図柄に係る遊技継続状態においても、遊技球の検出が検出された場合には、制限数に到達していない場合と同様の利益が与えられる。例えば、遊技球の所定の個数（例えば、２球）の遊技球が払い出される。
【２０２５】
制限数到達Ｆに伴って発射許可信号がオン状態からオフ状態となり（発射停止処理Ｓ３１２２）、その後もオフ状態の発射許可信号が出力されることで、遊技球の発射は、遊技者による発射ハンドル２５２の操作に関わらず停止される。
【２０２６】
普通図柄に係る遊技継続状態が発生することによって、制限数到達となった後においても、右始動入賞装置４３２への遊技球の進入に基づく利益を得る機会を、制限数に到達していない場合と同様の利益を与えることが可能になる。また、普通図柄に係る遊技継続状態を制限数到達時に開始されている普通電動役物の作動期間ＴＲに限って発生させることで、大幅に遅延させることなく打止め状態としつつ、遊技者に利益を与えることが可能になる。
【２０２７】
また、普通電動役物の動作が途中終了することで右始動入賞装置４３２への遊技球の進入に基づく利益を得る機会の一部が失われたとの、残念な気持ちで遊技を終了しなければならない状況の発生を抑制することが可能になる。時短状態での特別図柄が変動可能な期間において、非時短状態での特別図柄が変動可能な期間よりも、また、時短状態であっても小当り中よりも、右始動入賞装置４３２への遊技球の進入に注目し易いために、時短状態での特別図柄が変動可能な期間において制限数到達となった場合には、普通図柄に係る遊技継続状態を発生させることが好ましい。
【２０２８】

また、普通図柄に係る遊技継続状態において、遊技球の発射を停止した際に遊技領域４０９を流下中の遊技球であっても右始動入賞装置４３２に進入可能となり、当該遊技球が遊技者に利益を与える可能性を失った状態で流下してしまうことを抑制できる。また、差球が一旦制限数以上となったものの、流下中の遊技球が排出されてしまうことで、制限数未満になった状態で遊技を終了しなければならなくなることを抑制できる。

【２０２９】

ここで、非時短状態において制限数到達となった場合について、図８７（Ｂ）を参照して説明する。図８７（Ｂ）には、非時短状態において制限数到達（図中の制限数到達Ｇ）となった場合が示されている。また、制限数到達Ｇとなった場合に、非時短状態で時刻ｔｍに開始され、作動期間ＴＲに亘り継続予定である普通電動役物の作動中である場合が示されている。

【２０３０】

非時短状態における普通電動役物の動作態様は、時短状態の場合と同一に設定されているが、普通図柄の変動時間が時短状態の場合よりも長く設定されており、単位時間当たりでみれば、右始動入賞装置４３２への遊技球の進入が時短状態の場合よりも困難となっている。

【２０３１】

制限数到達Ｇに伴って、小当り中の特別電動役物の動作が、予定された動作（図中で破線で示す）の完了前に途中終了すると共に、特別図柄の変動も予定された変動（図中で破線で示す）の完了前に途中終了し、打止め状態となる。すなわち、普通図柄に係る遊技継続状態は発生しない。

【２０３２】

遊技球の発射は、制限数到達Ｇ後に発射許可信号がオン状態からオフ状態となり（Ｓ３１０１：Ｎによる発射停止処理Ｓ３１２２のスキップ）、遊技者による発射ハンドル２５２の操作に関わらず停止される。

【２０３３】

特別遊技状態以外での非時短状態において、遊技者は、普通電動役物（右進入規制機構４５２）が設けられた右流下領域４０９Ｒではなく、左流下領域４０９Ｌを流下していくように遊技球を打ち出して遊技を進行させるために、制限数到達Ｇとなった時に、普通電動役物に向かって流下する遊技球はほぼ存在しない。このため、通常遊技状態における制限数到達に基づいては、普通図柄に係る遊技継続状態を発生させなくても、遊技者の利益が損われることを抑制しつつ、迅速に打止め状態とすることができる。

【２０３４】

ここで、小当り中に制限数到達となった場合について、図８８（Ａ）を参照して説明する。図８８（Ａ）には、特別電動役物の作動期間ＴＳ中（小当り中）において制限数到達となった場合（例えば、制限数到達Ｈ）が示されている。

【２０３５】

図８８（Ａ）に示すように、制限数到達Ｈとなった場合（Ｓ３１０６：Ｙ）、特別電動役物の作動中であるために（Ｓ３１０８：Ｙ）、制限数到達Ｈに伴って小当り遊技継続状態が発生する。

【２０３６】

特別電動役物の作動期間が終了した時刻ｔｎ２において、特別電動役物の作動中でなくなったものの（Ｓ３１０５：Ｙの後に実行されるＳ３１０８：Ｎ）、時短状態で開始された普通電動役物の作動中であるため（Ｓ３１２１：Ｙ）、小当り遊技継続状態に引き続き、普通図柄に係る遊技継続状態が発生する。この普通図柄に係る遊技継続状態は、時刻ｔｎ１で開始された普通電動役物の作動期間ＴＲの終了（時刻ｔｎ３）まで継続する。

【２０３７】

普通図柄に係る遊技継続状態では、小当り遊技継続状態の場合に遊技球の発射が可能であった（オン状態の発射許可信号の出力）のとは異なり、遊技球の発射が停止される（オフ状態の発射許可信号の出力）。

【２０３８】
普通図柄の遊技継続状態において、特別図柄に係る遊技の進行は、時短状態での普通図柄の変動中に制限数到達となった場合について説明したのと同様に継続される。
【２０３９】
時短状態での大当り遊技回や小当り遊技回における特別図柄の変動時間に対する最短の変動時間（例えば、５秒）は、普通電動役物の作動期間ＴＲに対応する時間（例えば、４秒）よりも長く設定されており、普通図柄に係る遊技継続状態に引き続き小当り遊技継続状態が発生することはない。なお、普通図柄に係る遊技継続状態に引き続き小当り遊技継続状が発生する構成としてもよい。
【２０４０】
ここで、特別遊技状態中に制限数到達となった場合について、図８８（Ｂ）を参照して説明する。図８８（Ｂ）には、条件装置の作動期間ＴＣ中（特別遊技状態中）において制限数到達となった場合（例えば、制限数到達Ｊ）が示されている。
【２０４１】
図８８（Ｂ）に示すように、制限数到達Ｊとなった場合（Ｓ３１０６：Ｙ）、条件装置の作動中であるために（Ｓ３１０８：Ｙ）、制限数到達Ｊに伴って特別遊技継続状態が発生する。
【２０４２】
条件装置の作動期間ＴＣの終了した時刻ｔｐ２において（Ｓ３１０５：Ｙの後に実行されるＳ３１０８：Ｎ）、普通電動役物の作動中であるものの非時短状態で開始された電動役物の作動中であるため（Ｓ３１２１：Ｎ）、普通図柄に係る遊技継続状態は発生しない。具体的には、時刻ｔｐ１で開始された普通電動役物の予定された作動期間ＴＲが途中終了する。
【２０４３】
特別遊技状態において、遊技者は、右始動入賞装置４３２が配置された右流下領域４０９Ｒを流下していくように遊技球を打ち出して遊技を進行させるものの、最終ラウンドの終了から特別遊技状態の終了（条件装置の作動期間ＴＣ）の終了までのエンディング期間が開始されると、遊技球の打ち出しを止めてしまう。このため、特別遊技状態の終了時において、右進入規制機構４５２に向けて遊技球が流下している状況は発生し難く、通常遊技状態後においては、普通図柄に係る遊技継続状態は発生させなくても、遊技者の利益を損ねずに、迅速に打止め状態（打止到達）とすることが可能になる。
【２０４４】
このように、図８６～図８８に記載のパチンコ機によれば、普通電動役物の作動が予定された作動期間ＴＲの途中で終了することで、右始動入賞装置４３２に係る利益を得る機会の一部が失われたとの残念な気持ちで、遊技を終了しなければならない状況の発生を抑制することが可能になる。
【２０４５】
なお、以下に説明する遊技機の構成としても、同様の効果を奏するパチンコ機とすることができる。例えば、普通図柄に係る遊技継続状態を発生可能なパチンコ機は、上記した具体例のパチンコ機に限らず、上記構成とは別の、球検出手段と、始動口動作装置（普通電動役物に対応）と、主制御手段（主制御基板９２０に対応）とを備えたものとしてもよい。
【２０４６】
具体的には、所定の始動口への遊技球の進入を検出する球検出手段と、所定の始動口への遊技球の進入し易さを可変させる始動口動作装置と、所定の始動口とは別の始動装置とを備えているものであればよく、以下が例示される。
【２０４７】
始動口動作装置は、主制御基板９２０に制御されることによって特別図柄に係る始動口への遊技球の進入が可能な進入可能状態と、進入可能状態より当該始動口への遊技球の進入が困難である進入困難状態とを切り替えることが可能であればよい。

【２０４８】
例えば、進入困難状態は、右進入規制機構４５２が進入禁止姿勢をとり、右始動入賞装置４３２への遊技球の進入が不能な状態でなく、右進入規制機構４５２が、右始動入賞装置４３２への遊技球の進入は可能であるものの進入禁止姿勢をとる場合よりもその進入が困難な状態をとる構成としてもよい。
【２０４９】
また、普通図柄に係る遊技継続状態を発生可能なパチンコ機は、上記した具体例のパチンコ機に限らず、上記構成とは別の制御処理を実行する主制御基板９２０を備えたものとしてもよい。
【２０５０】
具体的には、主制御基板９２０は、所定の移行条件（大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示に対応）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な進入容易遊技状態（時短状態の遊技状態に対応）と特別遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のいずれかに移行させる遊技状態移行制御を含むものであればよい。
【２０５１】
また、具体的には、所定の始動口とは別の始動装置への遊技球の進入に基づいて抽選を行い、当該抽選が所定の結果である場合に、始動口動作装置を制御して進入可能状態が所定の期間にわたって発生する進入可能遊技状態に移行させる動作制御を主制御基板９２０が含むものであればよく、以下が例示される。
【２０５２】
主制御基板９２０は、右進入規制機構４５２が普通図柄抽選の当選において１回だけ進入許容姿勢をとるように始動口動作装置を制御可能な構成であっても、複数回に分けて断続的に進入許容姿勢をとるように制御可能な構成としてもよい。右進入規制機構４５２が複数回に分けて断続的に進入許容姿勢をとる場合、普通電動役物の作動期間は、初回の進入許容状態への移行から、最終回の進入許容状態から進入禁止状態への移行までの期間に対応し、普通図柄に係る遊技継続状態は、最終回の当該進入禁止状態への移行まで継続する。
【２０５３】
また、普通電動役物の作動期間ＴＲは、時短状態と非時短状態とで同一の時間に設定される構成でなく、それらで異なる時間に設定される構成としてもよい。
【２０５４】
また、普通電動役物の作動期間ＴＲは、右進入規制機構４５２の初回の進入許容姿勢への移行から最終回の進入禁止姿勢への移行までの期間と同一に設定される構成に限らず、その期間よりも長く設定するなど、その期間とは異なる期間に設定される構成としてもよい。
【２０５５】
主制御基板９２０において、特別図柄に係る始動口とは別の始動装置への遊技球の進入に基づいて行われる抽選は、普通図柄抽選に限らず、別の抽選であってもよく、特別図柄抽選とも普通図柄抽選とも異なる抽選であってもよい。
【２０５６】
また、具体的には、主制御基板９２０において、所定の移行条件が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な進入容易遊技状態に移行させる制御を実行可能であればよく、以下が例示される。
【２０５７】
例えば、主制御基板９２０において、各回の普通図柄抽選の当選確率（例えば、９０％）は通常遊技状態と同一であるものの、各回の普通図柄抽選に対応する普通図柄の変動時間が通常遊技状態の場合（例えば、５秒）よりも短く（例えば、０．５秒）設定することよって、単位時間当たりの進入可能遊技状態への移行頻度を増加させる制御を実行する構成に限らず、これに代えて、又はこれに加えて、普通図柄抽選での当選確率を通常遊技状態の場合（例えば、１０％）よりも高確率（例えば、９０％）に設定したり、進入可能状

態をとる回数や継続時間を異ならせて進入可能状態をとる総時間を通常遊技状態の場合（例えば、０．１秒）よりも長く（例えば、１秒）設定したりして、所定の取得条件を通常遊技状態よりも成立し易くする制御を実行する構成としてもよい。

【２０５８】

主制御基板９２０において、進入可能遊技状態である状況において差数が予め定めた制限数以上となった場合に進入可能遊技状態を途中終了する進入可能状態終了制御を実行可能であればよく、以下が例示される。

【２０５９】

主制御基板９２０は、普通図柄に係る遊技継続状態へ移行させるか否かを普通電動役物の動作が開始された時点の状態が時短状態であるか非時短状態であるかによって切り替える制御を実行する構成でなく、当該動作に対応する普通図柄の変動が開始される時点の遊技状態によって切り替える制御を実行する構成であってもよく、例えば、通常遊技状態であるか、通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるかによって切り替える制御を実行する構成であってもよい。

【２０６０】

また、主制御基板９２０は、普通図柄に係る遊技継続状態を発生させるか否かを普通電動役物の動作が開始された時点の発生状況によって切り替える制御を実行する構成でなく、当該動作の種類（例えば、有利さの異なる動作）によって切り替える制御を実行する構成であってもよい。例えば、普通電動役物の動作の種類として、右進入規制機構４５２が進入許容姿勢をとる総時間が異なる動作が設定されている場合に、開始された普通電動役物の動作が当該総時間の長い動作であれば、普通図柄に係る遊技継続状態を発生させ、当該総時間の短い動作であれば発生させない制御を実行する構成であってもよい。

【２０６１】

また、始動装置４３６や右始動入賞装置４３２へ向かって遊技球を流下させることが可能な遊技球の打ち出し（右打ち）と、始動装置４３６や右始動入賞装置４３２へ向かって遊技球を流下させることが困難な又は不能な遊技球の打ち出し（左打ち）とが、発射ハンドル２５２の回転操作量（遊技球の打ち出しの強度）で選択可能であり、右打ちにより遊技を実行する右打ち期間（特別遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）と左打ちにより遊技を実行する左打ち期間（通常遊技状態）とが設定されている場合に、主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、当該動作が開始された時点が右打ち期間であれば、普通図柄に係る遊技継続状態を発生させ、一方、左打ち期間であれば、普通図柄に係る遊技継続状態を発生させない制御を実行する構成であってもよい。

【２０６２】

主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、制限数到達に基づく普通図柄に係る遊技継続状態の発生の可否を選択的に切り替え可能な制御を実行する構成に限らず、常に発生させる制御を実行する構成であっても、また、当該常に発生させない制御を実行する構成であってもよい。

【２０６３】

また、主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、特別遊技継続状態に引き続く普通図柄に係る遊技継続状態は発生しない構成ではなく、特別遊技継続状態に引き続き普通図柄に係る遊技継続状態が発生可能な制御を実行する構成であってもよい。例えば、特別遊技状態のエンディング期間が所定の時間（例えば、５秒）よりも短い又は設けられない設定とし、当該特別遊技状態中に発生した特別遊技継続状態に引き続いては、普通図柄に係る特別遊技状態が発生可能に構成してもよい。この場合、特別遊技継続状態の終了時に右進入規制機構４５２に向かって遊技球が流下している状況を期待できるために、小当り遊技継続状態に引き続き発生可能な普通図柄に係る遊技継続状態の場合と同様の効果を奏する。

【２０６４】

また、主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、特別遊技継続状態に引き続く普通図柄に係る遊技継続状態は発生しない制御を実行する構成ではなく、複数のエンデ

ィング期間の異なる特別遊技状態が設定され、エンディング期間の有無や長さによって特別遊技継続状態に引き続き普通図柄に係る特別遊技状態を発生させるか否かを切り替える制御を実行する構成としてもよい。これは、小当り遊技継続状態に引き続く普通図柄に係る遊技継続状態の場合についても同様である。

【２０６５】

また、主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、小当り遊技継続状態に引き続き普通図柄に係る遊技継続状態を発生可能な制御を実行する構成に限らず、小当り遊技継続状態に引き続く普通図柄に係る遊技継続状態を発生させない制御を実行する構成としてもよい。例えば、特別遊技状態の場合のようなエンディング期間が小当り中に所定の時間（例えば、５秒）以上で設けられる設定とし、当該小当り中に発生した小当り遊技継続状態に引き続いては、普通図柄に係る特別遊技状態が発生可能な構成としてもよい。この場合、小当り遊技継続状態の終了時に右進入規制機構４５２に向かって遊技球が流下している状況を期待できないために、小当り遊技継続状態に引き続き発生可能な普通図柄に係る遊技継続状態の場合と同様の効果を奏する。

【２０６６】

主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、普通図柄に係る遊技継続状態において、普通電動役物の作動を予定された作動期間ＴＲの終了まで継続させる制御を実行する構成ではなく、普通図柄に係る遊技継続状態から一定時間（例えば、２秒とし、発射された遊技球が右始動入賞装置４３２に到達するまでの平均時間）内に限って継続させる制御を実行する構成であってもよい。

【２０６７】

また、主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、右進入規制機構４５２が複数回に分けて断続的に進入許容姿勢をとる構成であれば、普通図柄に係る遊技継続状態の発生の判断時に進入許容姿勢をとっている場合に次回の進入禁止姿勢への移行まで継続し、その判断時に進入禁止姿勢にあっては次回の進入許容姿勢へは移行させない制御を実行する構成としてもよい。

【２０６８】

また、主制御基板９２０は、進入可能状態継続制御として、普通電動役物の作動の継続形態を、小当り遊技継続状態に引き続く普通図柄に係る遊技継続状態と、その他の場合とで異ならせる制御を実行する構成としてもよい。

【２０６９】

主制御基板９２０は、普通図柄に係る遊技継続状態において、発射を停止する制御を実行可能な構成ではなく、発射停止処理Ｓ３１２２を設けず、普通図柄に係る遊技継続状態において発射を停止させない制御を実行可能な構成であってもよい。この構成は、普通電動役物の作動期間が長く設定されている場合（例えば、１０秒以上：：発射された遊技球が右始動入賞装置４３２に平均時間を超える時間）や、小当り中において右始動入賞装置４３２に進入可能な規定数が多く（例えば、１０球）設定されている場合などで適用することが好ましい。

【２０７０】

主制御基板９２０において、右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出を有効なものとして利益を与える有効期間として、普通電動役物の作動中に対応する期間と同一の期間が設定される構成としている。当該有効期間の始期は、右進入規制機構４５２が初回に進入許容姿勢へ移行するタイミングに設定されている。また、当該有効期間の終期は、最終回の進入許容姿勢から進入禁止姿勢への移行時の近傍で右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２で検出されるまでの平均的な時間（例えば、０．２秒）を考慮して、当該移行から所定の時間（例えば、０．５秒）だけ遅いタイミングに設定されている。右始動入賞スイッチ４４２によって遊技球が有効に検出された場合には、第２特別図柄に係る特別図柄抽選が実行可能になり、また、所定の個数（例えば、２球）の遊技球の払い出しが実行される。

【２０７１】

なお、当該有効期間と普通電動役物の作動期間とは、同一の期間として設定される構成に限らず、異なる期間に設定される構成としてもよい。例えば、右始動入賞スイッチ４４２に対する有効期間の始期は、右進入規制機構４５２が初回に進入許容姿勢へ移行するタイミングに限らず、普通図柄の変動表示の停止時など、初回に進入許容姿勢へ移行させる前のタイミングとしたり、初回の進入許容姿勢への移行時の近傍で右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２で検出されるまでの平均的な時間（例えば、３秒）を考慮して、初回の進入許容姿勢へ移行させた後のタイミングとしてもよい。

【２０７２】

また、右始動入賞スイッチ４４２に対する有効期間を設定する構成に限らず、有効期間を設定しない構成としてもよい。例えば、始動口動作装置の進入困難状態が、所定の始動口への遊技球の進入が困難であるものの、その進入が可能な状態である場合には、球検出手段に対して有効期間を設定しない構成とする。

【２０７３】

＜制限数到達の近傍における差球情報表示＞

次に、制限数到達の近傍における差球情報表示について、図８９～図９３を参照して説明する。差球情報表示は、制限数到達の近傍において、表示態様を変更しつつ実行される。ここで、制限数到達の近傍とは、制限数到達前であって差球が制限数（例えば、９５０００球）よりも少ない所定の球数（例えば、９３０００球）となった場合から、制限数到達後の所定の期間（例えば、特別遊技継続状態や小当り遊技継続状態の実行期間）の経過までを意味する。また、差球情報表示の表示態様の変更とは、差球情報として表示される数値情報の変更とは異なる変更を意味する。差球情報表示に対する制限数到達の近傍における表示態様の変更によって、制限数到達に近づいたことや制限数到達となったことを目立つ表示態様で遊技者に知らせることを可能にする。

【２０７４】

可動表示装置４８０における差球情報表示は、情報表示数に対応する第１表示と、制限数への到達に対応する第２表示と、情報表示数と制限数との間であることを示す第３表示とを含む構成とされている。

【２０７５】

具体的には、可動表示装置４８０における差球情報表示において、情報表示数に対応する第１表示として、進行可能通路８７０上に配置され、制限数（例えば、９５０００球）に対する情報表示数（例えば、９４０００球）までの残数（例えば、残り１０００球）を付したプラカードを掲げた車の絵図（図８９（Ｅ）参照：以下において、下限情報表示９６７とも称す）が表示される。

【２０７６】

また、制限数への到達に対応する第２表示として、進行可能通路８７０上に配置され、差球の制限数への到達に対応する残数（図中の残り１球）を付したプラカードを掲げた車の絵図（図８９（Ｅ）参照：以下において、上限情報表示９６８とも称す）が表示される。更に、第２表示として、制限数への到達後に対応する当該プラカードを掲げた車に載置された王冠９６９が表示される。

【２０７７】

また、情報表示数と制限数との間であることを示す第３表示として、進行可能通路８７０上において下限情報表示９６７と上限情報表示９６８との間に位置し、汗をかく前傾姿勢の主人公キャラクタ８６１（図８９（Ｅ）参照）が表示される。

【２０７８】

下限情報表示９６７と上限情報表示９６８とを、主人公キャラクタ８６１が進行する進行可能通路８７０と関連付けて配置することによって、例えば、下限情報表示９６７や上限情報表示９６８をプラカードのみで構成し、それらを進行可能通路８７０とは離隔して配置するなど、下限情報表示９６７や上限情報表示９６８を進行可能通路８７０に関連付けない場合に比べて、差球の状況を明確に示すことが可能になる。また、進行可能通路８７０に沿って右側に進行する表示が行われる主人公キャラクタ８６１よりも左側（既に通

過した部位）まで移動させて下限情報表示９６７を配置し、一方、主人公キャラクタ８６１よりも右側（今後通過する部位）に留めて上限情報表示９６８を配置することによって、差球が９４０００以上制限数未満の範囲内となったことを明確に示すことが可能になる。

【２０７９】

副制御基板９４０は、差数（差球）が制限数より少ない所定の情報表示数となった場合において、当該情報表示数となった場合に対応する所定の演出表示を、表示部に表示する制御を実行可能であり、副制御基板９４０において、当該演出表示の表示態様として、第１の表示態様と、第１の表示態様とは異なる第２の表示態様とが設定されている構成としている。

【２０８０】

具体的には、副制御基板９４０において、制限数である９５０００球より少ない所定の情報表示数の一種として、９４０００球が設定されており、副制御基板９４０は、差球が９４０００球となった場合に、所定の演出表示の一種としての差球情報表示を、表示部の一部をなす可動表示装置４８０に表示する制御を実行する。なお、所定の情報表示数は、９４０００球に設定される構成に限らず、９４０００球よりも多く又は少なく設定されてもよい。

【２０８１】

可動表示装置４８０における差球情報表示（図８９（Ｄ）参照）は、発汗する前傾姿勢の主人公キャラクタ８６１と、後述の下限情報表示９６７と、後述の上限情報表示９６８とを用いて表示される。この差球情報表示の表示態様として、副制御基板９４０において、主人公キャラクタ８６１に対する表示態様を異ならせた表示態様が設定されており、第１の表示態様として、主人公キャラクタ８６１から汗が飛散する表示態様（図９０（Ｃ）参照：以下において、軽疲労態様とも称す）が設定されている。また、第２の表示態様として、主人公キャラクタ８６１から飛散する汗が第１の表示態様の場合よりも多く広い範囲に飛散する表示態様（図９０（Ｄ）参照：以下において、重疲労態様とも称す）が設定されている。このため、可動表示装置４８０において、重疲労態様での差球情報表示を、軽疲労態様での差球情報表示よりも目立つ表示とすることができる。

【２０８２】

可動表示装置４８０における差球情報表示は、差球が９４０００球となった場合に、それまで実行されていた装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける差球情報表示（図７４参照）に代えて実行される。この差球情報表示の切り替えによって、差球情報表示として表示される差球情報が数値から差球を示唆する絵図に変化する。また、球情報表示の表示変化態様が、表示部４７９ａでの１球を単位として表示変化させる態様から、可動表示装置４８０（主人公キャラクタ８６１）の表示態様の変更に応じて段階的に表示変化させる態様に変化する。以下において、差球情報表示を切り替える契機とする情報表示数（差球の球数）を切り替え数とも称す。

【２０８３】

なお、差球情報表示を表示部４７９ａから可動表示装置４８０に切り替えて実行する構成に限らず、可動表示装置４８０における差球情報表示と表示部４７９ａにおける差球情報表示とが所定の時間だけ重複して表示される期間を経て表示箇所が切り替えられる構成や、表示部４７９ａにおける差球情報表示に加えて可動表示装置４８０における差球情報を表示する構成としてもよい。

【２０８４】

また、表示部４７９ａから可動表示装置４８０に切り替えられた差球情報表示の表示態様を変更対象とする構成に限らず、例えば、当該切り替えを行わずに表示部４７９ａにおける数値による差球情報表示を絵図による差球情報表示に変化させて、表示部４７９ａにおける差球情報表示の表示態様を変更対象とする構成としてもよい。

【２０８５】

可動表示装置４８０における差球情報表示の表示態様として、下限情報表示９６７に対

する表示態様を異ならせた表示態様が設定されている。当該表示態様の一種としての残り差球を付したプラカードを車から隔てて掲げた表示態様（図９０（Ａ）参照：以下において、標準態様とも称す）が設定されている。また、プラカードが標準態様の場合よりも車の近くに位置するように、下限情報表示９６７が変形された表示態様（図９０（Ｅ）参照：以下において、小変形態様とも称す）と、プラカードが小変形態様の場合よりも更に車の近くに位置するように、下限情報表示９６７が変形された表示態様（図９０（Ｄ）参照：以下において、小変形態様とも称す）が設定されている。

【２０８６】

また、可動表示装置４８０における差球情報表示の表示態様として、上限情報表示９６８に対する表示態様が異なる２種類の表示態様が設定されている。当該表示態様の一種としの残り差球を付したプラカードを車から隔てて掲げた表示態様（図９０（Ａ）参照：以下において、標準態様とも称す）が設定されている。また、プラカードが標準態様の場合よりも車の近くに位置するように、上限情報表示９６８が変形された表示態様（図９０（Ｂ）参照：以下において、変形態様とも称す）が設定されている。

【２０８７】

なお、可動表示装置４８０における差球情報表示の表示態様として、当該差球情報表示に用いられる各絵図（主人公キャラクタ８６１や下限情報表示９６７や上限情報表示９６８）に対する表示態様を異ならせた複数種類の表示態様が設定される構成に限らず、当該差球情報表示に用いられる一部の絵図に対する表示態様のみを異ならせた複数種類の表示態様が設定される構成としてもよい。

【２０８８】

副制御基板９４０において、制限数より少ない所定の情報表示数の一種として、制限数より少ない切り替え数よりも更に少ない９３９５０球が設定されている。副制御基板９４０は、差球が９３９５０球以上となった場合に、所定の演出表示の一種として、可動表示装置４８０における差球情報表示に用いられる絵図（発汗する前傾姿勢の主人公キャラクタ８６１や下限情報表示９６７や上限情報表示９６８）の周縁に配置される他の絵図（以下において、周縁表示とも称す）を表示する制御を実行する。周縁表示としては、主人公キャラクタ８６１が進行可能な進行可能通路８７０の一部であって、後述する主人公包含領域８６１Ｐ（図９３（Ｄ）参照）に表示される部分が例示される。

【２０８９】

この周縁表示の表示態様として、第１の表示態様としての差球が９３９５０球未満である場合よりも視認性を低下させた表示態様（例えば、淡色化した表示態様：以下において、狭域低視認態様とも称す）と、第２の表示態様としての視認性を低下させた範囲が第１の表示態様の場合よりも広い表示態様（以下において、広域低視認態様とも称す）とが、副制御基板９４０に設定されている。

【２０９０】

このため、可動表示装置４８０における差球情報表示に用いられる絵図の輪郭を、周縁表示が狭域低視認態様であっても広域低視認態様であっても差球が９３９５０球未満である場合よりも明瞭に視認可能となり、また、広域低視認態様である場合には狭域低視認態様の場合よりも明瞭に視認可能となる。したがって、可動表示装置４８０において、広域低視認態様での周縁表示が行われた場合の差球情報表示を、狭域低視認態様での周縁表示が行われた場合の差球情報表示よりも目立つ表示とすることができる。

【２０９１】

以下において、差球情報表示を表示部４７９ａから可動表示装置４８０へ切り替える制御と、差球情報表示の表示態様を変更する制御と、当該差球情報表示の周縁表示の表示態様を変更する制御について説明する。図８９は、可動表示装置４８０における差球情報表示が開始される場合に実行される可動表示装置４８０での表示の推移例を示す説明図である。図８９（Ａ）～（Ｃ）が、差球情報表示を表示部４７９ａから可動表示装置４８０へ切り替える途中を示し、図８９（Ｄ）及び（Ｅ）が、差球情報表示の切り替え後を示している。

【２０９２】
副制御基板９４０は、差球情報表示の切り替えを、差球が９４０００球（切り替え数）以上となる予定の特別遊技状態において実行する構成としている。可動表示装置４８０における差球情報表示は、差球が９４０００球未満である場合の切り替えの準備期間を経て、差球が９４０００球となった場合に開始される。この準備期間の前及び途中においては、表示部４７９ａにおける差球情報表示（図８９（Ａ）～（Ｃ）での図示は省略している）が実行されている。
【２０９３】
特別遊技状態において差球が９４０００球以上となる予定であるか否かは、副制御基板９４０において、特別遊技状態の開始時の差球に対して、開始された特別遊技状態の継続ラウンド数に応じた所定の増加数を加えた判定数が、９４０００球以上であるか否かによって判定する。例えば、所定の増加数として、１ラウンド分の獲得予定数と継続ラウンド数を掛けた値に、遊技球の打ち出しに基づく減少を加味して所定の倍率（例えば、０．８）を更に掛けた値を用いることができる。なお、所定の増加数として、各継続ラウンド数に対応する増加数をテーブルとして記憶する構成とし、当該テーブルを参照して決定された増加数を用いてもよい。
【２０９４】
また、差球情報表示の切り替えは、差球が切り替え数以上となる予定の特別遊技状態において実行する構成に限らず、当該特別遊技状態に代えて又は加えて、差球が切り替え数以上となる予定の小当りにおいて実行する構成としてもよい。
【２０９５】
副制御基板９４０は、切り替えの準備期間において、可動表示装置４８０における表示を以下のように制御する。差球が９４０００球以上（制限数まで残り１０００球以下）となる予定の特別遊技状態のオープニングの開始に伴って準備期間が開始され、図８９（Ａ）に示すように、特別遊技状態における遊技の進行状況を示す演出に用いられる主人公キャラクタ８６１に加えて、可動表示装置４８０における差球情報表示の一部をなす表示（後述する下限情報表示９６７）が、あたかも可動表示装置４８０の右端側の表示域外から左側に移動するように出現する。出現した下限情報表示９６７は、差球が９３９５０球以上（制限数まで残り１０５０球以下）となるまで、図８９（Ａ）及び図８９（Ｂ）に示すように、右端近傍の位置で停止した状態で表示される。
【２０９６】
その後、切り替えの準備期間中に差球が９３９５０球以上（制限数まで残り１０５０球以下）となった場合（９３９５０球に対応する正数差球コマンドを主制御基板９２０から受信した場合）に、図８９（Ｃ）に示すように、下限情報表示９６７が進行可能通路８７０に沿って主人公キャラクタ８６１に近づくように左側に移動すると共に、可動表示装置４８０における差球情報表示の一部をなす表示（後述する上限情報表示９６８）が、あたかも可動表示装置４８０の右端側の表示域外から左側に移動するように出現する。
【２０９７】
特別遊技状態の開始時に、差球が９３９５０球以上（制限数まで残り１０５０球以下）である場合には、出現した下限情報表示９６７は、可動表示装置４８０の右端近傍の位置で停止することなく、進行可能通路８７０に沿った左側への移動を継続する。
【２０９８】
なお、下限情報表示９６７が出現するタイミングは、切り替えの準備期間中に差球が９３９５０球以上となったタイミングに限らず、切り替えの準備期間中に９３９５０球よりも少ない又は多い球数以上となったタイミングとしてもよい。
【２０９９】
差球が９３９５０球となった場合に移動を開始した下限情報表示９６７は、図８９（Ｃ）に示すように、進行可能通路８７０に沿った左側への移動を継続する。下限情報表示９６７は、５０球の遊技球を連続して払い出すために必要な時間より短い所定の時間（例えば、２．５秒）の経過後であって差球が９４０００球となる前に、図８９（Ｄ）に示すよ

うに、主人公キャラクタ８６１を超えて左側であって、主人公キャラクタ８６１と左右方向に離隔した所定の位置まで移動する。また、差球が９３９５０球となった場合に可動表示装置４８０の右端側から出現した上限情報表示９６８は移動を継続し、図８９（Ｄ）に示すように、主人公キャラクタ８６１の右側であって、主人公キャラクタ８６１と左右方向に離隔した所定の位置まで移動する。

【２１００】

下限情報表示９６７や上限情報表示９６８が所定の位置に移動した後は、差球が制限数となるか９４０００球以下の所定の値（例えば、９３９００未満）となるまで、主人公キャラクタ８６１に対する下限情報表示９６７や上限情報表示９６８との左右方向の相対位置は維持される。

【２１０１】

なお、現時点を示す情報（主人公キャラクタ８６１）に対して差球の範囲を示す表示（下限情報表示９６７及び上限情報表示９６８）を左右方向に配置する構成としているが、この構成に限らず、例えば、現時点を示す情報に対して差球の範囲を示す表示を上下方向や斜め方向など一方向に並べて配置する構成や、所定の曲線に沿って並べて配置する構成としてもよい。

【２１０２】

また、差球の範囲を示す表示として、下限情報表示９６７と上限情報表示９６８との２種類を用いて１つの範囲を示す構成に限らず、残り差球数が下限情報表示９６７の場合よりも大きく上限情報表示９６８の場合よりも小さい場合に対応する表示を含み、複数の範囲を示す構成とし、差球の変化に応じて現在の差球がいずれの範囲内であるかを示唆する構成としてもよい。例えば、下限情報表示９６７と上限情報表示９６８との間に、プラカードに付される残り差球数が下限情報表示９６７の場合よりも大きく上限情報表示９６８の場合よりも小さい中間の値に対応する１又は複数の中間情報表示（残り５００球や残り２００球に対応する表示）を表示し、主人公キャラクタ８６１の左側であって最も近くに配置された表示と、その右側であって最も近くに配置された表示とによって、現在の差球を示唆する構成としてもよい。

【２１０３】

ここで、差球が９４０００球以上である場合の可動表示装置４８０における差球情報表示に対する表示態様の変更の制御について、図９０を参照して説明する。図９０は、可動表示装置４８０における差球情報表示の表示態様を変更する場合に実行される可動表示装置４８０での表示の推移例を示す説明図である。

【２１０４】

副制御基板９４０は、第１の表示態様で演出表示が表示される状況における前記演出表示の表示領域に少なくとも一部が重なる所定の表示対象の態様を別の態様に変更する制御（態様変更制御）を実行可能であって、第２の表示態様で演出表示が表示される状況において別の態様にて所定の表示対象を表示可能に構成されている。

【２１０５】

具体的には、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における差球情報表示で用いられる各種の絵図（主人公キャラクタ８６１や下限情報表示９６７や上限情報表示９６８）とは異なる鳥キャラクタ８６６が表示されるバトル演出における復活攻撃演出において、図９０（Ａ）に矢印で示すように、第１の表示態様での演出表示の表示領域の一部としての上限情報表示９６８が表示される領域に重なるように鳥キャラクタ８６６が移動する表示が行われる。差球情報表示の表示領域に鳥キャラクタ８６６が近づいた場合に、図９０（Ｂ）に示すように、所定の表示対象としての上限情報表示９６８と鳥キャラクタ８６６とが重ならないように、上限情報表示９６８を変形態様に変更して表示する。

【２１０６】

また、下限情報表示９６７についても同様に、副制御基板９４０は、所定の表示対象としての下限情報表示９６７と鳥キャラクタ８６６とが重ならないように、下限情報表示９６７を変形した態様に変更して表示する。バトル演出における復活演出が成功する場合で

あって、鳥キャラクタ８６６が出現時よりも低い高さ位置（可動表示装置４８０の上下方向の下側）を移動する場合には、図９０（Ｄ）に示すように、下限情報表示９６７を大変形態様に変更して表示する。一方、バトル演出における復活演出が失敗する場合であって、図９０（Ｅ）に示すように、鳥キャラクタ８６６が出現時と同じ高さで移動する場合には、小変形態様で表示する。

【２１０７】

このため、差球情報表示に用いられる上限情報表示９６８や下限情報表示９６７の情報内容の表示を維持しつつ、鳥キャラクタ８６６による演出を実行することが可能になる。したがって、差球情報表示で示される情報内容を欠くことなく表示することが可能になる。

【２１０８】

なお、下限情報表示９６７や上限情報表示９６８の表示領域に鳥キャラクタ８６６が近づいた場合に、それらの表示を変形態様に変更して表示する構成に限らず、鳥キャラクタ８６６の出現（移動開始）に伴って、それらの変形態様を変更する構成としてもよい。

【２１０９】

また、鳥キャラクタ８６６が下限情報表示９６７や上限情報表示９６８に重なる場合に、それらの表示の表示態様を変更する構成に限らず、鳥キャラクタ８６６の表示態様を変更する構成としてもよい。例えば、鳥キャラクタ８６６と下限情報表示９６７や上限情報表示９６８と重なる場合に、重なり部分において、鳥キャラクタ８６６がシルエットで表示される表示態様に変更する構成としてもよい。

【２１１０】

また、下限情報表示９６７や上限情報表示９６８の表示態様は、鳥キャラクタ８６６がそれらの表示領域を通過した場合に、元の態様（変形態様でない態様）に戻る構成に限らず、元の態様には戻さず変形態様を維持する構成としてもよい。

【２１１１】

副制御基板９４０は、第１の表示態様で演出表示が表示される状況における演出表示の表示領域を含む所定の表示領域範囲内に表示される所定の表示対象の態様を別の態様に変更する制御（態様変更制御）を実行可能であって、第２の表示態様で演出表示が表示される状況において別の態様にて所定の表示対象を表示可能に構成されている。

【２１１２】

具体的には、副制御基板９４０において、所定の表示領域範囲として、主人公キャラクタ８６１が表示される領域とその周縁の領域とを含む領域（以下において、主人公包含領域８６１Ｐとも称す）が設定されている。また、副制御基板９４０において、所定の表示領域範囲として、下限情報表示９６７が表示される領域とその周縁の領域とを含む領域（以下において、下限情報包含領域９６７Ｐとも称す）と、上限情報表示９６８が表示される領域とその周縁の領域とを含む領域（以下において、上限情報包含領域９６８Ｐとも称す）が設定されている。なお、可動表示装置４８０における差球情報表示の表示領域範囲として、当該差球情報表示で用いられる各絵柄（主人公キャラクタ８６１、下限情報表示９６７及び上限情報表示９６８）ごとに表示領域範囲を設定する構成に限らず、可動表示装置４８０における差球情報表示で用いられるすべての絵柄の表示領域を一括で包含する領域を設定する構成としてもよい。

【２１１３】

副制御基板９４０は、鳥キャラクタ８６６が表示される復活攻撃演出に成功する場合であって、復活攻撃演出の開始時における差球が９４５００以上である場合に、所定の表示対象としての主人公キャラクタ８６１を、第１の表示態様としての図９０（Ｃ）に示すような軽疲労態様から、第２の表示態様における別の態様としての図９０（Ｄ）に示すような重疲労態様に変更して表示する。

【２１１４】

このため、可動表示装置４８０における差球情報表示を、差球の増加に伴って目立つ表示に変更することが可能になる。

【２１１５】
この変更は、鳥キャラクタ８６６が主人公キャラクタ８６１を掴んで進行可能通路８７０を逆行させた場合に実行され、変更するタイミングは、副制御基板９４０において判断される。
【２１１６】
また、所定の表示対象としての主人公包含領域８６１Ｐにおける周縁表示（進行可能通路８７０や第６ラウンド識別情報などの各種の識別情報であって主人公包含領域８６１Ｐに表示される部分）の広さを変更して表示する。具体的には、この変更前においては、図９０（Ｃ）に示すように、主人公包含領域８６１Ｐにおける周縁表示は、第１の表示態様としての狭域低視認態様で表示される。また、この変更後においては、図９０（Ｄ）に示すように、第２の表示態様における別の態様としての広域低視認態様で表示される。
【２１１７】
このため、可動表示装置４８０における差球情報表示を、差球の増加に伴った目立たせることが可能になる。また、主人公キャラクタ８６１の表示態様の変更に合わせて変更することで、差球情報表示を目立たせることが可能になる。
【２１１８】
なお、周縁表示の表示態様の変更は、主人公キャラクタ８６１の表示態様の変更に併せて変更する構成に限らず、主人公キャラクタ８６１の表示態様の変更の場合とは異なるタイミングや条件によって変更する構成としてもよい。この場合、例えば、差球情報表示の表示態様を、狭域低視認態様かつ軽疲労態様での表示態様から順に、広域低視認態様かつ低疲労態様での表示態様、広域低視認態様かつ重疲労態様での表示態様に変更することで、多段階で目立つ度合いを大きくすることも可能になる。
【２１１９】
また、主人公キャラクタ８６１の表示態様や周縁表示の表示態様は、２種類の表示態様の間で変更可能に制御される構成に限らず、互いに異なる３種類以上の表示態様が設定され、それらの表示態様の間で変更可能に制御される構成としてもよい。
【２１２０】
また、周縁表示の表示態様の変更は、主人公包含領域８６１Ｐを拡大する構成に限らず、主人公包含領域８６１Ｐに加えて、下限情報包含領域９６７Ｐや上限情報包含領域９６８Ｐを拡大する構成としてもよい。また、周縁表示の表示態様は、変更前後で主人公キャラクタ８６１と下限情報表示９６７と上限情報表示９６８とに対して個別に設定される態様から、それらを一括で包含するように拡大する態様に変更される構成としてもよい。
【２１２１】
ここで、可動表示装置４８０における差球情報表示を特別遊技状態後に継続する構成について、図９１を参照して説明する。図９１は、可動表示装置４８０における差球情報表示を継続する場合に実行される可動表示装置４８０での表示の推移例を示す説明図である。図９１（Ａ）は、特別遊技状態の終了前であって特殊演出表示が実行されていない場合の差球情報表示を示し、図９１（Ｂ）は、特別遊技状態の終了後（時短遊技状態や確変遊技状態）であって特殊演出表示が実行されていない場合の差球情報表示を示し、図９１（Ｃ）は、特別遊技状態の終了後（時短遊技状態や確変遊技状態）であって特殊演出表示が実行されている場合の差球情報表示を示している。
【２１２２】
副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における差球情報表示が開始された場合には、当該差球情報表示を、差球が制限数に到達するか９４０００球（所定の情報表示数）以下の所定の値（例えば、９３９００球）となるまで継続させる制御を実行可能に構成されている。
【２１２３】
具体的には、図９１（Ａ）に示すように、可動表示装置４８０における差球情報表示が特別遊技状態において実行されている場合、当該特別遊技状態が終了した後において、図９１（Ｂ）に示すように、可動表示装置４８０を離間配置（図４９（Ａ）参照）に戻さず

近接配置（図４９（Ｂ）参照）に維持し、可動表示装置４８０における差球情報表示を継続する。

【２１２４】

また、可動表示装置４８０における差球情報表示が特別遊技状態において実行される場合であって、特別遊技状態から特定遊技状態に亘って実行可能な特殊演出表示が実行されている場合には、図９１（Ｃ）に示すように、特別遊技状態の終了後においても、汗をかく前傾姿勢の主人公キャラクタ８６１が〇旗８８６Ｃ及び×旗８８６Ｅを持って継続示唆動作を実行する表示が同一態様で継続される。特別遊技状態の終了時に、主人公キャラクタ８６１が軽疲労態様である場合には、特別遊技状態の終了後においても軽疲労態様が継続され、また、特別遊技状態の終了時に、主人公キャラクタ８６１が重疲労態様である場合には、特別遊技状態の終了後においても重疲労態様で継続される。

【２１２５】

また、副制御基板９４０は、可動表示装置４８０における差球情報表示の表示中に、特殊演出表示が開始されて総獲得数情報表示４８７を表示する場合には、当該差球情報表示を避けた位置（図中では進行可能通路８７０の下側）に表示する。また、副制御基板９４０は、図９１（Ｃ）に示すように、可動表示装置４８０における差球情報表示の開始前に特殊演出表示が開始されており、総獲得数情報表示４８７が既に表示されている場合には、当該差球情報表示（上限情報表示９６８）と重なる位置（図中の破線で示す位置）に表示されていた総獲得数情報表示を当該差球情報表示を避ける位置に移動させて表示する。

【２１２６】

ここで、可動表示装置４８０における差球情報表示が実行されている場合に、制限数到達となる場合について、図９２を参照して説明する。図９２は、可動表示装置４８０における差球情報表示中に制限数到達となる場合に実行される可動表示装置４８０での表示の推移例を示す説明図である。図９２（Ａ）が、制限数到達前であって差球が９４９９９球よりも少ない場合を示し、図９２（Ｂ）が、制限数到達前であって差球が９４９９９球となった場合を示し、図９２（Ｃ）が、制限数到達となった場合を示し、図９２（Ｄ）が、制限数到達後を示している。

【２１２７】

可動表示装置４８０における差球情報表示が実行されている特別遊技状態中であって、差球が９４９９９球（制限数到達まで残り１球）となった場合、上限情報表示９６８が、図９２（Ａ）に示すような主人公キャラクタ８６１と離隔する配置から、図９２（Ｂ）に示すように、主人公キャラクタ８６１に重なる配置（図中では、上限情報表示９６８のプラカードを支える支柱が、主人公キャラクタ８６１の頭の中心に位置する配置）となるように左側に移動する。また、差球が９４９９９球（制限数到達まで残り１球）となった場合、下限情報表示９６７は、上限情報表示９６８と共に左側に移動する。

【２１２８】

制限数到達となった場合、図９２（Ｃ）に示すように、主人公キャラクタ８６１が王冠９６９に手が届く配置となるまで、上限情報表示９６８を左側に移動する表示が行われる。その後、主人公キャラクタ８６１が王冠９６９を持ち上げる表示が行われる。

【２１２９】

副制御基板９４０は、差数（差球）が制限数に到達した後に、第３表示の一部を用いた第４表示を表示する制御（第４表示制御）を実行可能に構成されている。

【２１３０】

具体的には、副制御基板９４０は、図９２（Ｄ）に示すように、第３表示の一部としての主人公キャラクタ８６１の表示を継続し、主人公キャラクタ８６１が王冠９６９を被る動作を表示する制御を実行する。その後、副制御基板９４０は、第４表示としての王冠９６９を被った主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０上を進行する表示を継続する制御を実行する。このため、主人公キャラクタ８６１の表示態様の変化によって、制限数到達を遊技者に知らせることが可能になる。

【２１３１】

また、制限数到達前において差球情報表示に用いた主人公キャラクタ８６１が、制限数到達後に王冠９６９を被った表示態様で進行する表示を継続することで、制限数到達の前後で連続性のある表示を実行することが可能になる。このため、特別遊技状態中に制限数到達となった場合に移行する特別遊技継続状態において、遊技を継続できるにも関わらず、差数が制限数に到達した直後に遊技を止めてしまったり、一旦止めた後に遊技が継続できることを知って遊技を慌てて再開したりするといったことの発生を抑制することが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技継続状態における利益を得られる機会を損失することなく、遊技者による遊技の進行が制限されるまで遊技を継続することが可能になる。

【２１３２】

副制御基板９４０は、制限数到達後において、主人公キャラクタ８６１が王冠９６９を被った後も、下限情報表示９６７や上限情報表示９６８を左側へ進行する表示を継続する制御を実行する。下限情報表示９６７や上限情報表示９６８は、可動表示装置４８０の表示域の左端を超えるように移動して、順次に非表示となる。このため、制限数到達後においても、所定の時間に亘り下限情報表示９６７や上限情報表示９６８が表示され、制限数到達の前後における表示の連続性を高めることが可能になる。

【２１３３】

ここで、可動表示装置４８０における差球情報表示が、制限数到達せずに終了する場合について、図９３を参照して説明する。図９３は、可動表示装置４８０における差球情報表示が終了する場合の可動表示装置４８０での表示の推移例を示す説明図である。図９３（Ａ）が、差球が９４５００球（制限数まで残り５００球）以上である場合を示し、図９３（Ｂ）が、差球が９４５００球未満に戻った場合を示し、図９３（Ｃ）が、差球が９４０００球未満に戻った場合を示し、図９３（Ｄ）が、差球が９３９００球未満に戻った場合を示している。

【２１３４】

副制御基板９４０は、差球が減少する場合に、可動表示装置４８０における差球情報表示の表示態様を、差球が増加する場合とは逆順で変更する制御を実行可能に構成されている。

【２１３５】

具体的には、可動表示装置４８０における差球情報表示が実行されており、図９３（Ａ）に示すような主人公キャラクタ８６１が重疲労態様（飛散する汗が多い態様）で表示されている状況において、差球が９４５００（制限数到達まで残り５００球）未満となった場合に、副制御基板９４０は、図９３（Ｂ）に示すように、軽疲労態様（飛散する汗が多い態様）に変更する制御を実行する。

【２１３６】

差球が更に減少して９４０００未満となった場合、副制御基板９４０は、下限情報表示９６７が、図９３（Ｂ）に示すような主人公キャラクタ８６１と離隔する配置から、図９３（Ｃ）に示すように、主人公キャラクタ８６１に重なる配置（図中では、下限情報表示９６７のプラカードを支持する支柱間に主人公キャラクタ８６１の頭の中心に位置する配置）となるように右側に移動する表示の制御を実行する。また、上限情報表示９６８が下限情報表示９６７と共に右側に移動する表示の制御を実行する。

【２１３７】

下限情報表示９６７と主人公キャラクタ８６１とが重なる配置となると、副制御基板９４０は、主人公キャラクタ８６１の表示態様を軽疲労態様から、図９３（Ｃ）に示すような汗をかかない直立姿勢の表示態様に変更する制御を実行する。

【２１３８】

差球が更に減少して９３９００未満となった場合、副制御基板９４０は、下限情報表示９６７や上限情報表示９６８を、可動表示装置４８０の表示域の右端を超えるように右側に移動させて順次に非表示とする制御を実行する。

【２１３９】

差球が９３９００未満となってから所定の時間（例えば、２秒）後に、下限情報表示９６７が、図９３（Ｃ）に示すような主人公キャラクタ８６１と重なる配置から、図９３（Ｄ）に示すような主人公キャラクタ８６１と離隔する配置をとり、可動表示装置４８０における差球情報表示が終了することになる。また、下限情報表示９６７が主人公キャラクタ８６１と離隔する配置となった場合に、副制御基板９４０は、図９３（Ｃ）に破線で示すように非表示であった表示部４７９ａにおける差球情報表示を、図９３（Ｄ）に示すように再度表示する制御を実行する。これにより、可動表示装置４８０における差球情報表示を表示部４７９ａにおける差球情報表示に切り替えることができる。

【２１４０】

また、下限情報表示９６７が主人公キャラクタ８６１と離隔する配置となった場合、主人公包含領域８６１Ｐや下限情報包含領域９６７Ｐ内に表示される進行可能通路８７０の表示態様を図９３（Ｃ）に細線で示す淡色による表示態様から、図９４（Ｄ）に示す通常色による表示態様に変更する表示する。

【２１４１】

なお、上記においては、差球が制限数より少ない所定の情報表示数となった場合において実行される演出表示として、差球情報表示を行う構成であるが、この構成に限らず、例えば、制限数に到達する予定のラウンドを示唆したり、制限数に到達する予定の特別遊技状態（大当り）や小当りの発生を示唆したりする表示を行う構成としてもよい。この構成であれば、遊技者は、制限数に到達することを制限数到達前に知ることが可能になり、差球を気にせず安心して遊技を終了することが可能になる。

【２１４２】

また、上記においては、差球が制限数より少ない所定の情報表示数となった場合において実行される演出表示として、差球に関連する表示（現在の差球を示す又は示唆する表示）を行う構成であるが、この構成に限らず、開始条件は差球に関連するものの当該演出表示の内容が差球に関連しない表示を行う構成としてもよい。

【２１４３】

＜検査モードでの動作制御＞

次に、検査モードでの動作制御について、図９４～図９９を参照して説明する。図９４～図９９には、パチンコ機１００として、上記の構成（例えば、図１～図１２に示す構成）に対して、以下で説明するように、遊技者による遊技進行において遊技球を機外に放出せず機内で循環可能な点と、検査モードで動作が可能な点とで相違する別例が示されている。以下において、この別例のパチンコ機を封入式パチンコ機とも称す。具体的には、遊技者が入力操作を行える部材を設ける前ブロック１０２（図１参照）の構成と、発射装置３３０へ遊技球を供給する部材を設ける中間ブロック１０３（図３参照）の構成と、主制御基板９２０と、払出制御を行う制御基板（払出制御基板９３０）とで実行される制御処理が一部で相違する。なお、検査モードでの動作制御は、封入式パチンコ機に限らず、遊技球を機外に放出可能な通常のパチンコ機に適用してもよい。

【２１４４】

検査モードでの動作制御とは、パチンコ機１００の保守点検のために実行され、遊技盤８００（図６６参照）などに設けられた各種の装置を動作させる制御である。検査モードは、遊技者による遊技進行が可能に動作する動作態様（以下において、遊技モードとも称す）とは異なる動作態様である。遊技モードでは、第１特別図柄抽選の結果に基づいて上大入賞装置４３４を動作させるなど、遊技球の発射に基づく遊技進行の制御が実行されるのに対して、検査モードでは、特別図柄抽選には依らず、上大入賞装置４３４などの可動装置を動作させる制御が実行される。遊技場の店員などの検査者は、パチンコ機１００を遊技モードで動作開始させるか、検査モードで動作開始させるかを選択することができ、これにより必要に応じてパチンコ機１００の保守点検が実施できる。

【２１４５】

以下においては、封入式パチンコ機に１つずつ対応させて近隣に設置されたカードユニットＡ９０（図９４参照）が通信可能に接続されている場合一例として説明する。なお、

検査モードの具体的な説明に先立ち、図５に示すパチンコ機１００と相違する構成について説明する。図９４は、封入式パチンコ機の構成例を模式的に示す説明図である。なお、図９４において、封入式パチンコ機と共に、カードユニットＡ９０が示されている。

【２１４６】

封入式パチンコ機は、機内で遊技球を循環させ、遊技者の持球数（発射可能な遊技球の個数）を電気的に管理する方式のパチンコ機である。また、カードユニットＡ９０は、紙幣や貸出可能な遊技球の貯留数を記録可能なカードに基づく遊技球の貸出（持球数への加算）や、持球数をカードに記録する計数（貯留数への加算）を実行可能に構成されている。このため、遊技者は、遊技球に触れられず、カードユニットＡ９０が通信可能に接続されており、遊技球の貸し出しを受けることで、遊技を行うことが可能となる。

【２１４７】

封入式パチンコ機の中間ブロック１０３には、遊技球を機内で循環させる機構の一部として、図９４に示すように、遊技盤８００の下方に配置され、下方に向けて先細る形状であって、遊技盤８００の背面側から放出される遊技球を受け止めて、一列に整列させる整列通路Ａ５２が設けられている。また、中間ブロック１０３には、整列通路Ａ５２によって一列に並べられた遊技球を貯留する貯留通路Ａ５３が設けられている。貯留通路Ａ５３は、前ブロック１０２の背後に配置されており、遊技者は、貯留通路Ａ５３に貯留された遊技球に触れることはできない。

【２１４８】

また、封入式パチンコ機において、誘導部材３３５を通して発射されたものの遊技領域４０９に打ち出されることなく発射通路４０１Ｂを逆行してきた遊技球が進入する戻り球通路部１６３（図４参照）として、整列通路Ａ５２の下流端の近傍において貯留通路Ａ５３に連通する通路が設けられている。このため、当該遊技球は、戻り球通路を通して貯留通路Ａ５３に戻されて貯留される。

【２１４９】

封入式パチンコ機の中間ブロック１０３には、貯留通路Ａ５３に貯留された遊技球を発射装置３３０における発射位置（誘導部材３３５の下端位置）に揚上する揚上装置Ａ４０が設けられている。貯留通路Ａ５３は、緩やかに傾斜する形状とされており、貯留通路Ａ５３に貯留された遊技球は、その下流側に設けられた揚上装置Ａ４０に、自重によって移動する。

【２１５０】

揚上装置Ａ４０には、貯留通路Ａ５３に連通し、所定数（例えば、３球）の遊技球を待機させる待機通路Ａ４１と、待機通路Ａ４１の下流端側から発射装置３３０における発射位置の近傍まで上下方向に遊技球を誘導可能な揚上通路Ａ４２とが設けられている。また、揚上装置Ａ４０には、揚上通路Ａ４２の内側に突出する螺旋状の誘導片を有する円柱状の揚上部材（図示せず）が回転可能に設けられている。揚上通路Ａ４２に位置する遊技球は、誘導片によって下端側が支持された状態で揚上部材が回転することによって、揚上通路Ａ４２に沿って上方に移動する。揚上通路Ａ４２の上端まで移動してきた遊技球は、揚上通路Ａ４２の上端に設けられた開口を通して、誘導部材３３５へ向けて放出される。

【２１５１】

揚上装置Ａ４０は、貯留通路Ａ５３から遊技球が進入してくる側を開放端側として回動可能に、中間ブロック１０３に取り付けられている。揚上装置Ａ４０の開放端側を中間ブロック１０３から離間させるように回転させることによって、貯留通路Ａ５３に貯留されている遊技球を、その下流端の開口（揚上装置Ａ４０へ遊技球を進入させる開口）から放出可能に構成されている。

【２１５２】

揚上装置Ａ４０には、貯留通路Ａ５３の下流端から下方に連通する放出通路Ａ４３と、放出通路Ａ４３への入口を開閉可能な開閉部材（図示せず）と、開閉部材による開口の開閉を操作する操作部材（図示せず）が設けられている。このため、待機通路Ａ４１に貯留されている遊技球は、当該操作部材に対する操作によって、揚上装置Ａ４０の外部に放出

できる。当該操作部材は、揚上装置Ａ４０の背面側に配置されており、揚上装置Ａ４０を中間ブロック１０３から離間させるように回転させることで操作可能となる。

【２１５３】

揚上装置Ａ４０は、中間ブロック１０３から離間させるように回転した状態において、揚上部材を電動又は手動で回転させることによって、揚上通路Ａ４２に貯留されている遊技球を上端の開口（誘導部材３３５へ向けて遊技球を放出する開口）を通して放出可能に構成されている。

【２１５４】

封入式パチンコ機と通信可能に接続されるカードユニットＡ９０には、紙幣を挿入可能な紙幣挿入口Ａ９１と、貸出可能な遊技球の貯留数を記録可能なカードを挿入可能なカード挿入口Ａ９２とが設けられている。

【２１５５】

また、カードユニットＡ９０には、貸出可能な遊技球の個数としてカードに記録された貯留数に対応する貸出可能数や、挿入された紙幣に応じた貸出可能数を表示する貸出可能数表示装置Ａ９３が設けられている。なお、貸出可能数表示装置Ａ９３は、貸出可能な遊技球の個数を表示する構成に限らず、貸出可能度数、例えば、２５球を単位とする度数を表示する構成としてもよい。

【２１５６】

また、カードユニットＡ９０には、遊技球の貸出要求を入力する貸出スイッチＡ９４が設けられている。貸出スイッチＡ９４に対する所定の操作（例えば、貸出スイッチＡ９４としてのボタンスイッチに対する押下操作：以下において貸出操作とも称す）が行われた場合、所定数（例えば、２５球）を貸出単位として、貸出可能数は、貸出単位の個数分だけ減少する。一方、封入式パチンコ機側で管理される持球数は、貸出単位の個数分だけ増加する。なお、貸出スイッチＡ９４は、カードユニットＡ９０側に設けられる構成に限らず、封入式パチンコ機側に設けられる構成としてもよい。

【２１５７】

封入式パチンコ機の前ブロック１０２には、遊技者側に突出し、押圧操作装置２６１や選択操作装置２６３などの遊技者によって操作可能な装置が設けられる部位に、持球数を表示する持球数表示装置Ａ３１が設けられている。ここで、持球数とは、遊技者によって発射可能な遊技球の個数である。持球数が１以上である場合には、遊技進行を停止する各種のエラーや各種の不正が検知されている場合を除き、遊技球の発射が可能な状態となり、発射操作装置２５０の発射ハンドル２５２に対する発射操作に応じて、遊技球が発射される。

【２１５８】

前ブロック１０２には、カードユニットＡ９０に挿入されたカードへ貯留数として持球数を記録する計数要求を入力する計数スイッチＡ３２（図１の返却操作装置２９３に相当）が設けられている。計数スイッチＡ３２は、遊技者によって操作可能な装置が設けられる部位において、持球数表示装置Ａ３１と並べて配置される。計数スイッチＡ３２に対する所定の操作（例えば、計数スイッチＡ３２としてのボタンスイッチに対する押下操作：以下において、計数操作とも称す）が行われた場合、封入式パチンコ機で管理される持球数は、「０」にリセットされる。一方、カードユニットＡ９０で管理される貸出可能数は、計数操作時の持球数分だけ増加した値に更新される。また、カードユニットＡ９０は、更新された貸出可能数をカードに記憶させ、当該カードをカード挿入口Ａ９２から遊技者に返却する。

【２１５９】

ここで、封入式パチンコ機の電気的な構成について、図９５を参照して説明する。図９５は、封入式パチンコ機の電気的な構成例を示すブロック図である。封入式パチンコ機において、払出制御基板９３０（図６４参照）で実行されていた遊技球の払い出しに関する制御や遊技球の貸し出しに関する制御などの各種の制御と、電源・発射制御基板９００（図６４参照）で実行されていた遊技球の発射に関する制御（発射制御部）とが、枠制御基

板Ａ１０において実行されること、電源・発射制御基板９００（図６４参照）で実行されていた遊技球の発射に関する制御以外の各種の制御が、電源制御基板Ａ０１において実行されること、また、遊技球の現物を払い出すことなく持球数を電気的に管理する制御に用いられる構成が追加されていること以外は、図６４に示す電気的な構成と同様の構成である。このため、同様の役割を果たす部材については、図９５において同一参照符号を付すこととし、以下において、その説明を省略する。

【２１６０】

封入式パチンコ機は、遊技者が遊技に用いることができる遊技球（持球）を、現物の遊技球ではなく、その個数によって電気的に管理する制御を実行する構成としている。

【２１６１】

具体的には、枠制御基板Ａ１０には、図９５に示すように、中間ブロック１０３に設けられる発射球検出スイッチＡ２１と戻り球検出スイッチＡ２２とが電気的に接続されている。発射球検出スイッチＡ２１は、発射装置３３０の誘導部材３３５の上流端に配置され、誘導部材３３５を通して発射された遊技球を検出することができる。また、戻り球検出スイッチＡ２２は、戻り球通路部１６３を通過する遊技球であって、誘導部材３３５を通して発射されたものの遊技領域４０９に打ち出されることなく揚上装置Ａ４０の貯留通路Ａ５３に返却される遊技球を検出することができる。

【２１６２】

枠制御基板Ａ１０は、発射球検出スイッチＡ２１による遊技球の検出ごとに、持球数を「１」だけ減少させる制御を実行可能に構成され、また、戻り球検出スイッチＡ２２による遊技球の検出ごとに、持球数を「１」だけ増加させる制御を実行可能に構成されている。このため、持球数の増減を、現物の遊技球ではなく、その個数によって電気的に管理することが可能になる。

【２１６３】

枠制御基板Ａ１０には、持球数表示装置Ａ３１が電気的に接続されており、枠制御基板Ａ１０において、持球数表示装置Ａ３１で表示される持球数を変化させる制御が実行される。

【２１６４】

枠制御基板Ａ１０には、計数スイッチＡ３２が電気的に接続されており、枠制御基板Ａ１０において、計数スイッチＡ３２に対する操作状態を監視する制御が実行される。

【２１６５】

枠制御基板Ａ１０には、持球数初期化スイッチＡ３３が電気的に接続されており、枠制御基板Ａ１０において、持球数初期化スイッチＡ３３に対する操作状態を監視する制御が実行される。持球数初期化スイッチＡ３３に対して所定の操作（例えば、貸出スイッチＡ９４としてのボタンスイッチに対する押下操作：以下において持球数初期化操作とも称す）が行われた場合、枠制御基板Ａ１０は、持球数を初期化（「０」にリセット）する制御を実行する。計数スイッチＡ３２に対して計数操作が行われた際に持球数と共にカードユニットＡ９０で管理される貸出可能数が変化するのとは異なり、持球数初期化操作が行われたとしても、貸出可能数は変化しない。

【２１６６】

なお、持球数の増減は、枠制御基板Ａ１０で管理される構成としているが、枠制御基板Ａ１０での管理に代えて又は加えて、主制御基板９２０で管理される構成としてもよい。

【２１６７】

枠制御基板Ａ１０には、球抜スイッチＡ１１が電気的に接続されており、枠制御基板Ａ１０において、球抜スイッチＡ１１に対する操作状態を監視する制御が実行される。球抜スイッチＡ１１は、揚上装置Ａ４０の揚上通路Ａ４２上の遊技球を上端の開口から電動で放出する場合に操作されるものである。球抜スイッチＡ１１に対して所定の操作（例えば、球抜スイッチＡ１１としてのボタンスイッチに対する押下操作：以下において球抜操作とも称す）が行われると、枠制御基板Ａ１０において、揚上通路Ａ４２上の遊技球を上方へ移動させるように、揚上部材を駆動する揚上モータの制御が実行される。

【２１６８】
　また、球抜スイッチＡ１１は、封入式パチンコ機を、遊技者による遊技進行が可能な状態で動作する遊技モードとは異なる検査モードで動作させる場合にも操作される。具体的には、球抜スイッチＡ１１に対する球抜き操作を実行した状態で、電源スイッチ９０９をオン状態にする操作（電源の投入）を行った場合に、枠制御基板Ａ１０は、遊技モードとは異なる後述する球抜きモードで動作し、主制御基板９２０は、後述する検査モードで動作する。枠制御基板Ａ１０の球抜きモードでの動作や主制御基板９２０の検査モードでの動作については後述する。
【２１６９】
　検査モードで動作させるための主制御基板９２０のプログラム（検査モード処理Ｓ４００３を実行するプログラム：図９７参照）や当該プログラムで参照される各種の固定データは、ＲＯＭ９２１における特定の範囲の領域（以下において、保守規定領域９２１ｂとも称す）に記憶されている。保守規定領域９２１ｂは、ＲＯＭ９２１において、主制御基板９２０を遊技モードで動作させるためのプログラム（メイン処理やタイマ割込み処理を実行するプログラム）や当該プログラムで参照される各種のデータを記憶する領域（以下において、遊技規定領域９２１ａとも称す）とは重複しない領域に割り当てられている。
【２１７０】
　また、検査モードで動作する場合に使用される各種の一時データは、ＲＡＭ９２２における特定の範囲の領域（以下において、保守時領域９２２ｂ）に記憶される。保守時領域９２２ｂは、ＲＡＭ９２２において、遊技モードで動作する場合に使用される各種の一時データを記憶する領域（以下において、遊技時領域９２２ａとも称す）とは重複しない領域に割り当てられている。
【２１７１】
　枠制御基板Ａ１０には、枠制御基板Ａ１０の制御状態を表示する表示装置（以下において、枠状態表示装置Ａ１２とも称す）が電気的に接続されている。また、主制御基板９２０にも、主制御基板の制御状態を表示する表示装置（以下において、主状態表示装置Ａ０２とも称す）が電気的に接続されている。枠状態表示装置Ａ１２や主状態表示装置Ａ０２は、例えば、複数の７セグメント表示器で構成するなど、枠制御基板Ａ１０で各種のエラーや不正（例えば、遊技盤８００の前面側を露出させるような、開閉検出スイッチ１０９に基づく中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開放）が検知された場合に、エラーや不正の種類ごとに表示内容（例えば、アルファベットや数字やその組合せや、点灯させるセグメント）を異ならせて表示することが可能に構成されている。
【２１７２】
　枠制御基板Ａ１０には、枠制御基板Ａ１０で検知された各種のエラーを解除する操作を入力可能なスイッチ（以下において、枠エラー解除スイッチＡ１３とも称す）が設けられている。
【２１７３】
　枠制御基板Ａ１０と主制御基板９２０とは、互いに情報を通信可能に構成されている。各種の情報は、当該通信において、１の配線に１の情報を対応づけた信号を用いることができ、また電文（コマンド）を用いることができる。
【２１７４】
　ここで、封入式パチンコ機において複数種類の動作態様で動作可能とする構成について、図９６を参照して説明する。図９６は、封入式パチンコ機における遊技モードでの動作制御と検査モードでの動作制御との選択的な実行を説明するために、主制御基板９２０のメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【２１７５】
　主制御基板９２０、カードユニットＡ９０と通信可能に接続されているか否かと、電源投入時における所定の操作の有無とに基づいて、遊技者による遊技が可能な状態で動作する遊技モードの動作制御と検査モードの動作制御とを選択的に実行可能に構成されている。

【２１７６】
主制御基板９２０のメイン処理（図中では主メイン処理）において、図９６に示すように、立上待機処理Ｓ１００３の後に、封入式パチンコ機とカードユニットＡ９０と通信可能に接続されている状態（以下において、ユニット接続状態とも称す）であるか否かが判定される（判定処理Ｓ４００１）。
【２１７７】
主制御基板９２０におけるユニット接続状態であるか否かの判定は、枠制御基板Ａ１０とカードユニットＡ９０とが通信可能に接続されている場合に、枠制御基板Ａ１０から主制御基板９２０に送信される接続中情報を、主制御基板９２０が受信しているか否かによって行われる。枠制御基板Ａ１０は、電源が投入されると一定の時間間隔（例えば、３００ｍｓ）で枠制御基板Ａ１０とカードユニットＡ９０との相互の通信を確認する制御を実行可能に構成されている。また、主制御基板９２０において、立上待機処理Ｓ１００３において立ち上げを待機する時間（立ち上げを遅らせる時間）として、副制御基板９４０の立ち上げに必要な時間よりも長く、かつ、枠制御基板Ａ１０の立ち上げに必要な時間よりも長い時間が設定されている。このため、主制御基板９２０は、枠制御基板Ａ１０からの接続中情報の受信に基づいて、ユニット接続状態であるか否かを判定することができる。
【２１７８】
ユニット接続状態である場合（判定処理Ｓ４００１：Ｙ）には、球抜スイッチＡ１１がオン状態（球抜操作の実行）であるか否かが判定される（判定処理Ｓ４００２）。球抜スイッチＡ１１がオン状態である場合（判定処理Ｓ４００２：Ｙ）には、検査モード処理Ｓ４００３が実行される。一方、球抜スイッチＡ１１がオフ状態である場合（判定処理Ｓ４００２：Ｎ）には、背面設定スイッチ９０５がオン状態であるか否かを判定する判定処理Ｓ２００１以降の処理が実行される。これにより、メイン処理において、割込み禁止処理Ｓ１０２０から割込み許可処理Ｓ１０２３までを繰り返し実行するループ処理が実行される。また、当該ループ処理中のタイマ割込み処理（図８６参照）が実行される。このループ処理とタイマ割込み処理で実行される動作制御が、遊技モードでの動作制御に対応する。
【２１７９】
ユニット接続状態でない場合（判定処理Ｓ４００１：Ｎ）にも、球抜スイッチＡ１１がオン状態であるか否かが判定され（判定処理Ｓ４００４）、球抜スイッチＡ１１がオン状態である場合（判定処理Ｓ４００４：Ｙ）には、検査モード処理Ｓ４００３が実行される。一方、球抜スイッチＡ１１がオフ状態である場合（判定処理Ｓ４００４：Ｎ）には、無限ループとなり、電源が再投入されるまで主制御基板９２０の制御が停止する。
【２１８０】
検査モード処理Ｓ４００３に移行した場合には、後述するように、当該処理中に、初期化スイッチ９０７に対する初期化操作や背面設定スイッチ９０５に対する設定変更操作が実行された場合には、判定処理Ｓ２００１以降の処理が実行される。一方、それらの操作が実行されない場合には、主制御基板９２０による制御は検査モード処理Ｓ４００３に留まり、判定処理Ｓ２００１以降の処理は実行されない。また、検査モード処理Ｓ４００３の実行中においては、割込みが許可されておらず、タイマ割込み処理が実行されることはない。この検査モード処理Ｓ４００３で実行される制御が、検査モードの動作制御に対応する。検査モード処理Ｓ４００３における制御については後述する。
【２１８１】
主制御基板９２０は、ユニット接続状態である場合（判定処理Ｓ４００１：Ｙ）であって、球抜スイッチＡ１１に対する操作（球抜操作）が実行されていない状態で電源が投入された場合（判定処理Ｓ４００２：Ｎ）には、遊技モードで遊技盤８００に対する動作制御を実行する。また、副制御基板９４０で制御される装置を動作させるための各種のコマンドを、副制御基板９４０に出力する処理を実行する。
【２１８２】
また、主制御基板９２０は、ユニット接続状態でない場合（判定処理Ｓ４００１：Ｎ）

であって、球抜スイッチＡ１１に対する操作が実行されていない状態で電源が投入された場合（判定処理Ｓ４００４：Ｎ）には、何らの処理も実行しない無限ループ状態となる。

【２１８３】

主制御基板９２０は、タイマ割込み処理（主制御割込み処理）における不正検知処理Ｓ１２１１（図８６参照）でも、ユニット接続状態であるか否かを判定し、非ユニット接続状態でない場合には、各種の不正が検知された場合と同様に遊技進行を停止する制御を実行する構成とされている。このため、カードユニットＡ９０と通信可能に接続されていない場合に実行された検査モードでの動作後に、遊技モードでの動作に移行したとしても、初回のタイマ割込み処理において、主制御基板９２０の制御が停止される。これにより、ユニット接続状態でなければ、遊技者は遊技を行うことができない。

【２１８４】

主制御基板９２０は、球抜スイッチＡ１１に対する操作（球抜操作）が実行されている状態で電源が投入された場合（判定処理Ｓ４００２：Ｙ）には、検査モードで遊技盤８００に対する動作制御を実行する。また、主制御基板９２０は、副制御基板９４０で制御される装置を動作させるための各種のコマンドを副制御基板９４０に出力する処理を実行する。

【２１８５】

なお、主制御基板９２０における検査モードでの動作制御は、主制御基板９２０で制御される装置に加えて、副制御基板９４０で制御される装置も動作させる構成に限らず、副制御基板９４０で制御される装置は動作させず、主制御基板９２０で制御される装置を動作させる構成としてもよい。

【２１８６】

主制御基板９２０は、ユニット接続状態でない場合（判定処理Ｓ４００１：Ｎ）であっても、球抜スイッチＡ１１に対する操作が実行されている状態（判定処理Ｓ４００４：Ｙ）で電源が投入された場合には、検査モードでの動作制御を実行する。このため、封入式パチンコ機（遊技盤８００）の動作検査を、カードユニットＡ９０が接続されていなくても実行することが可能になる。

【２１８７】

主制御基板９２０は、背面設定スイッチ９０５がオン状態であるか否かの判定（判定処理Ｓ２００１）や、初期化スイッチ９０７がオン状態であるか否かの判定（判定処理Ｓ１００４）よりも前に、ユニット接続状態であるか否かの判定や球抜スイッチＡ１１が球抜き操作されている状態での電源投入であるか否かの判定を行う構成とされている。また、主制御基板９２０は、検査モード処理Ｓ４００３後に、電源投入時に背面設定スイッチ９０５がオン状態である場合の処理や初期化スイッチ９０７がオン状態である場合の処理を実行する構成とされている。このため、検査モード処理Ｓ４００３の実行後には、ＲＡＭ９２２の全領域を初期化することができる。これにより、検査モード処理Ｓ４００３の実行において、遊技モードでの動作処理で利用されるＲＡＭ９２２の遊技時領域９２２ａを兼用して動作制御することも可能になる。

【２１８８】

なお、主制御基板９２０は、メイン処理における判定に基づいて検査モード処理Ｓ４００３を実行する構成を例示したが、この構成に限らず、検査モードでの動作制御は、枠制御基板Ａ１０から球抜スイッチＡ１１が球抜き操作されているか否かを示す信号や、ユニット接続状態であるか否かを示す信号を受信可能な構成とし、それらの信号に基づきメイン処理を中断させる外部割込みとして、検査モード処理Ｓ４００３に相当する処理を実行する構成としてもよい。

【２１８９】

枠制御基板Ａ１０についても、主制御基板９２０が検査モードで動作する条件で電源が投入された場合には、主制御基板９２０が遊技モードで動作する条件で電源が投入された場合とは異なる動作制御を実行する。以下において、この動作制御が実行される動作態様を球抜モードとも称す。主制御基板９２０が遊技モードで動作する条件で電源が投入され

た場合の動作制御を遊技モードとも称す。枠制御基板Ａ１０は、球抜きモードでの動作制御において、発射装置３３０と、揚上装置Ａ４０と、発射操作装置２５０の動作を確認可能に構成されている。また、枠制御基板Ａ１０は、球抜きモードでの動作制御において、遊技モードではエラーや不正の検知に伴って実行される異常発生時の処理が、所定のエラーや不正（例えば、前ブロック１０２が開放された場合に開閉検出スイッチ１０９に基づき検知されるエラーなど）が検知されたとしても実行されない。

【２１９０】

主制御基板９２０は、検査モードでの動作制御において、遊技盤８００に設けられ、主制御基板９２０によって制御される各種のスイッチ（例えば、上大入賞スイッチ４４４、非特定通路スイッチ４４７、特定通路スイッチ４４８）や、各種のソレノイド（例えば、振分ソレノイド４６５）や、各種のモータ（例えば、上進入規制モータ４６４）の動作を確認可能に構成されている。なお、検査モードでの動作制御における検査対象は、主制御基板９２０で制御される全てのスイッチに限らず、その一部のスイッチであってもよい。モータやソレノイドについても同様である。

【２１９１】

各種のスイッチの動作は、スイッチが設けられた遊技球の通路に連通する入賞口又は進入口に遊技球を手で入れたり、遊技球を発射して入賞口又は進入口に遊技球を進入させたりして、各スイッチによる遊技球の検出に応じた主状態表示装置Ａ０２での検査状況を示す表示の変化を目視ですることで確認することができる。

【２１９２】

各種のソレノイドやモータの動作は、自動的に動くソレノイドやモータ又はそれらに基づき動作する部材を目視することで確認できる。なお、当該部材の位置を検出可能なセンサ等を設けて、自動で各種のソレノイドやモータの動作を確認できる構成としてもよい。

【２１９３】

また、主制御基板９２０は、検査モードでの動作において、遊技盤８００に設けられ、主制御基板９２０によって制御される各種の発光素子（例えば、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１を構成する発光素子）の動作を確認可能に構成されている。

【２１９４】

主制御基板９２０は、検査モードでの動作制御において、遊技盤８００に設けられ、副制御基板９４０で制御される所定の発光素子（例えば、図９９に示す右可動部２０に設けられた発光素子）の発光を制御するコマンドを出力可能に構成されている。

【２１９５】

ここで、検査モード処理Ｓ４００３について、図９７を参照して説明する。図９７は、検査モード処理Ｓ４００３の一例を示すフローチャートである。

【２１９６】

検査モード処理Ｓ４００３において、検査モード開始処理Ｓ４１０１が実行される。検査モード開始処理Ｓ４１０１は、検査モード処理Ｓ４００３において１度だけ実行される。検査モード開始処理Ｓ４１０１では、ＲＡＭ９２２の保守時領域９２２ｂが初期化（「０」にリセット）される。また、保守時領域９２２ｂの所定の領域に割り当てられ、検査対象のうち手動による操作が必要な検査対象（以下において、手動検査対象とも称す）の検査状況を示す情報（以下において、手動検査状況情報とも称す）が初期設定される。手動検査状況情報は、所定のバイト数（例えば、２バイト（１６ビット））で構成され、手動検査対象が１つずつ異なるビットに対応付けられている。手動検査状況情報における各検査対象に対応付けられた全てのビットは、検査モード開始処理Ｓ４１０１における初期設定によって「１」に設定され、遊技球を検出することで検査が終了した場合に検査対象ごとに「０」に変更される。

【２１９７】

検査モード処理Ｓ４００３において、手動検査対象としての遊技球を検出可能なスイッチのすべてに対する検査が終了した検査完了状態であるか否かが判定される（判定処理Ｓ４１０２）。具体的には、手動検査状況情報が「０」であるか否かが判定される。

【２１９８】
検査完了状態でない場合（判定処理Ｓ４１０２：Ｎ）には、制御信号出力処理Ｓ４１０３から外部情報出力処理Ｓ４１１１までの各処理が実行される。また、外部情報出力処理Ｓ４１１１の後に、背面設定スイッチ９０５がオン状態であるか否か（判定処理Ｓ４１１２）と、初期化スイッチ９０７がオン状態であるか否か（判定処理Ｓ４１１３）が順次に判断される。背面設定スイッチ９０５も初期化スイッチ９０７もオン状態でない場合には、判定処理Ｓ４１０２に戻り、検査完了であるか否かが再度判定される。このため、検査完了状態でない場合（判定処理Ｓ４１０２：Ｎ）においては、制御信号出力処理Ｓ４１０３から外部情報出力処理Ｓ４１１１までの各処理が繰り返し実行される。
【２１９９】
また、背面設定スイッチ９０５と初期化スイッチ９０７とのいずれかがオン状態である場合には、検査終了コマンド出力処理Ｓ４１１４が実行される。検査終了コマンド出力処理Ｓ４１１４は、背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７の操作に基づき、検査モードを終了する旨のコマンドを、枠制御基板Ａ１０に送信する。当該コマンドの受信によって、枠制御基板Ａ１０は球抜きモードでの動作を終了し、遊技モードでの動作を開始する。
【２２００】
一方、検査完了状態である場合（判定処理Ｓ４１０２：Ｙ）には、入力信号監視処理Ｓ４１１６と、検査表示制御処理Ｓ４１１９と、外部情報出力処理Ｓ４１１１とが順次実行される。このため、検査完了状態である場合（判定処理Ｓ４１０２：Ｙ）においては、背面設定スイッチ９０５がオン状態となるか初期化スイッチ９０７がオン状態となるまで、入力信号監視処理Ｓ４１１６と、検査表示制御処理Ｓ４１１９と、外部情報出力処理Ｓ４１１１とが繰り返し実行される。
【２２０１】
制御信号出力処理Ｓ４１０３では、遊技モードで実行される制御信号出力処理Ｓ１２０８（図８６参照）と同一の制御が行われる。
【２２０２】
制御信号出力処理Ｓ４１０３を実行するプログラムは、ＲＯＭ９２１の遊技規定領域９２１ａに記憶された制御信号出力処理Ｓ４１０３を実行するプログラムとは別に、ＲＯＭ９２１の保守規定領域９２１ｂに記憶される構成としているが、この構成に限らず、制御信号出力処理Ｓ４１０３を実行する個別のプログラムは記憶させず、制御信号出力処理Ｓ４１０３を参照して制御信号出力処理Ｓ４１０３を実行する構成としてもよい。また、スイッチ読込処理Ｓ４１０４についても同様であり、後述する入力信号監視処理Ｓ４１０６と外部情報出力処理Ｓ４１１１とについても同様である。
【２２０３】
スイッチ読込処理Ｓ４１０４は、タイマ割込み処理でのスイッチ読込処理Ｓ１２０９（図８６参照）での制御に加えて、検査対象である各種のスイッチによる遊技球の検出に応じて、検査状況情報を更新する制御を実行する。また、副制御基板９４０に出力されるコマンドの１種として、検査状況情報を含むコマンド（以下において、検査状況コマンドとも称す）を設定する制御を実行する。
【２２０４】
タイマ更新処理Ｓ４１０５では、遊技モードで実行されるタイマ更新処理Ｓ１２１０（図８６参照）において更新対象であるタイマのうち、検査モードでの動作に必要なタイマのみが更新対象として設定されている。具体的には、タイマ更新処理Ｓ４１０５における更新対象は、上進入規制モータ４６４や下進入規制ソレノイド４６３の作動制御に用いられるタイマと、振分ソレノイド４６５の作動制御に用いられるタイマと、右進入規制ソレノイド４６２の作動制御に用いられるタイマである。上進入規制モータ４６４は、上大入賞装置４３４に設けられた上進入規制機構４５４（進入規制シャッタ４５４Ａ）の姿勢を変化させるものである。下進入規制ソレノイド４６３は、下大入賞装置４３３に設けられた下進入規制機構４５３の姿勢を変化させるものである。また、振分ソレノイド４６５は

、上大入賞装置４３４に設けられた振分機構４３７の姿勢を変化させるものである。また、右進入規制ソレノイド４６２は、右始動入賞装置４３２に設けられた右進入規制機構４５２の姿勢を変化させるものである。

【２２０５】

入力信号監視処理Ｓ４１０６では、遊技モードで実行される入力信号監視処理Ｓ１２１４と同一の制御が行われる。

【２２０６】

特図関連検査動作処理Ｓ４１０７では、遊技モードで実行される特別図柄関連処理Ｓ１２１７における制御のうちの一部が実行される。具体的には、特図関連検査動作処理Ｓ４１０７では、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３の動作制御が実行される。これに対して、遊技モードで実行される特別図柄関連処理Ｓ１２１７では、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３の動作制御に加えて、第１特別図柄や第２特別図柄に係る変動やその保留に関する制御（例えば、変動時間や保留数の制御）が実行される。特図関連検査動作処理Ｓ４１０７や特別図柄関連処理Ｓ１２１７における上大入賞装置４３４の具体的な制御については、図９８を参照して後述する。

【２２０７】

なお、例えば、上進入規制機構４５４を検査モードにおいて遊技モードの場合と同一の態様で動作させる場合、上進入規制機構４５４を制御するプログラムやその実行で参照されるデータを保守規定領域９２１ｂと遊技規定領域９２１ａとに個別に記憶する構成に限らず、検査モードにおいて遊技規定領域９２１ａのプログラムやデータを参照するなど、検査モードと遊技モードとで共通する制御を実行するプログラムやデータについては、検査モードと遊技モードとで兼用する構成としてもよい。後述する普図関連検査動作処理Ｓ４１０８についても同様である。

【２２０８】

普図関連検査動作処理Ｓ４１０８では、遊技モードで実行される普通図柄関連処理Ｓ１２１８における制御のうちの一部が実行される。具体的には、普図関連検査動作処理Ｓ４１０８では右始動入賞装置４３２の動作制御が実行される。これに対して、遊技モードで実行される普通図柄関連処理Ｓ１２１８では、右始動入賞装置４３２の動作制御に加えて、普通図柄に係る変動やその保留に関する制御（例えば、変動時間や保留数の制御）が実行される。

【２２０９】

検査表示制御処理Ｓ４１０９では、遊技モードで実行される表示制御処理Ｓ１２１９における制御のうちの一部が実行される。具体的には、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１（図９９参照）や第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２（図９９参照）や第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６（図９９参照）や第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７（図９９参照）を構成する全ての発光素子を全点灯する制御を実行する。

【２２１０】

これに対して、遊技モードで実行される表示制御処理Ｓ１２１９では、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１を構成する複数の発光素子を、第１特別図柄の変動期間において全点灯と全消灯により点滅させる制御や、確定表示において一部を点灯させる制御を実行する。また、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６を構成する発光素子を、第１特別図柄に係る保留数に応じて点灯させる制御を実行する。第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２と第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７とについても同様である。

【２２１１】

また、検査表示制御処理Ｓ４１０９では、検査状況に応じて主状態表示装置Ａ０２の制御を実行する。これに対して、遊技モードで実行される表示制御処理Ｓ１２１９では、各種のエラーや不正の検知に基づき、それらの種類を識別して報知する表示の制御を実行する。

【２２１２】
モータ検査動作処理Ｓ４１１０では、上進入規制機構４５４を動作させる上進入規制モータ４６４などの作動が制御される。なお、例えば、上進入規制機構４５４をソレノイドで動作させ、遊技盤８００に主制御基板９２０で制御されるその他のモータを設けない場合には、当該処理は不要となる。
【２２１３】
外部情報出力処理Ｓ４１１１では、遊技モードで実行される外部情報出力処理Ｓ１２２１と同一の制御が行われる。
【２２１４】
検査完了状態である場合に実行される入力信号監視処理Ｓ４１１６では、検査完了状態でない場合に実行される入力信号監視処理Ｓ４１０６において監視対象である信号のうち、背面設定スイッチ９０５からの設定信号と、初期化信号を含む一部の信号のみが監視される。これに対して、検査表示制御処理Ｓ４１０９では、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１等の各種の図柄表示装置と、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６等の各種の保留表示装置と、主状態表示装置Ａ０２とを表示制御の対象としているが、検査表示制御処理Ｓ４１１９では、主状態表示装置Ａ０２のみを表示制御の対象とする。このため、当該検査完了の後（判定処理Ｓ４１０２：Ｙ）においては、制御信号出力処理Ｓ４１０３から外部情報出力処理Ｓ４１１１までの各処理が繰り返し実行される。
【２２１５】
ここで、主制御基板９２０が検査モードで動作する場合に実行される上大入賞装置４３４とそれに関連して動作する部分に関する動作を、図９８を参照して説明する。図９８は、上大入賞装置４３４及びそれに関連して動作する装置の動作の一例を説明するためのタイミングチャートである。図９８（Ａ）が、検査モードでの動作で実行可能である上大入賞装置４３４を構成する上進入規制機構４５４と振分機構４３７の動作を示している。また、その動作に伴って実行される上大入賞発光部Ａ８４と、非特定通路発光部Ａ８７と、特定通路発光部Ａ８８と、Ｖ発光部Ａ８０との動作が示されている。
【２２１６】
なお、比較のために、図９８（Ｂ）には、遊技モードでの動作制御で実行可能である確変予定の特別遊技状態中の上大入賞装置４３４の動作を示し、図９８（Ｃ）には、遊技モードでの動作制御で実行可能である時短予定の特別遊技状態中の上大入賞装置４３４の動作を示している。
【２２１７】
主制御基板９２０は、第１の移行条件と第２の移行条件が成立していない場合において、所定の開始条件が成立した場合に、動作部材を動作させる制御を実行可能に構成されている。
【２２１８】
具体的には、第１の移行条件が成立した場合とは、遊技モードで実行可能な特別図柄抽選に基づく確変予定の大当りに対応する図柄の組合せが確定表示された場合に対応し、第２の移行条件が成立した場合とは、当該特別図柄抽選に基づく時短予定の大当りに対応する図柄の組合せが確定表示された場合に対応する。主制御基板９２０は、所定の開始条件が成立した場合としての検査モードの開始条件が成立した場合に、動作部材としての上大入賞装置４３４の上進入規制機構４５４（進入規制シャッタ４５４Ａ）を動作させる制御を、検査モードの動作制御として実行可能に構成されている。当該制御は、検査モード処理Ｓ４００３の特図関連検査動作処理Ｓ４１０７において実行され、例えば、上進入規制機構４５４は、検査モードにおいて以下のように動作する。
【２２１９】
球抜スイッチＡ１１に対する球抜き操作が行われている状態で、電源スイッチ９０９に対する電源投入操作が行われ、検査モードでの動作制御が開始されると（時刻ｔｑ１）、図９８（Ａ）に示すように、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入許容姿勢となる。当該進入許容姿勢となってから所定の時間（例えば、約２．６秒：以下において、進

入許容期間ＴＱ２とも称す）に亘って、当該進入許容姿勢が維持される。
【２２２０】
進入許容姿勢となってから時間ＴＱ２の経過後（時刻ｔｑ３）に、上進入規制機構４５４は、進入許容姿勢から進入規制姿勢に戻る。当該進入禁止姿勢となってから所定の時間（例えば、１．３秒：以下において進入禁止時間ＴＱ３とも称す）に亘って、当該進入禁止姿勢が維持される。
【２２２１】
進入禁止姿勢に戻ってから時間ＴＱ３の経過後（時刻ｔｑ４）は、上進入規制機構４５４は、時刻ｔｑ１～時刻ｔｑ４の動作を期間ＴＱ１において８回繰り返す。
【２２２２】
主制御基板９２０は、所定の開始条件が成立した場合に、第１の移行条件が成立した場合の動作態様で、動作部材を動作させる制御を実行可能に構成されている。
【２２２３】
具体的には、検査モードでの動作制御が開始されてからの期間ＴＱ１で実行される上進入規制機構４５４の動作は、後述する図９８（Ｂ）に示す確変予定の特別遊技状態の第１ラウンド（時刻ｔｑ２１から開始される期間ＴＱ１）での動作と同一とされている。また、期間ＴＱ１の経過後において、図９８（Ａ）では省略しているが、確変予定の特別遊技状態の場合と同様に、所定の期間（ラウンド間で上進入規制機構４５４が進入許容時間に対応する時間ＴＱ２）だけ、上進入規制機構４５４を進入禁止姿勢に維持した後に、所定の期間（図中ではＴＱ１）だけ進入許容姿勢をとる動作を、所定の回数（例えば、確変予定の特別遊技状態における最大ラウンド数である１６回）だけ繰り返す。この場合、検査モードにおける上進入規制機構４５４の動作制御は、遊技モードで実行される確変予定の特別遊技状態での上進入規制機構４５４の動作を制御するプログラムを利用し、ＲＯＭ９２１の保守規定領域９２１ｂに同一のプログラムを別途に記憶させることなく実行することが可能になる。
【２２２４】
確変予定の特別遊技状態における継続ラウンド数は、確変大当りの種類によって変化するため、確変予定の特別遊技状態における上進入規制機構４５４の動作態様は、その特別遊技状態の開始（第１回目に進入許容姿勢への移行）から所定の期間までの動作が同一であって、上進入規制機構４５４に対する動作制御が終了する条件（継続ラウンド数）が異なる場合は、同一の動作態様とする。また、各ラウンドの継続時間は、上大入賞装置４３４への遊技球の進入状況によって変化するため、各ラウンドにおいて上進入規制機構４５４に対する動作制御が途中終了した場合であっても、同一の動作態様とする。
【２２２５】
したがって、検査モードにおける上進入規制機構４５４の動作態様についても、その動作の終了タイミングが異なる場合であっても、同一の動作態様とする。例えば、上進入規制機構４５４が、期間ＴＱ１の終了に基づいて動作を終了する構成であっても確変予定の特別遊技状態における動作態様と同一の動作態様である。また、非特定通路スイッチ４４７による遊技球の初めての検出（図中では、時刻ｔｑ６）と、特定通路スイッチ４４８による遊技球の初めての検出（図中では、時刻ｔｑ７）とのうち、遅い方の検出（図中では、時刻ｔｑ７）に基づいて、即座に上進入規制機構４５４を進入禁止姿勢に戻したり、その検出時における進入許容姿勢の予定された終了タイミング（例えば、時刻ｔｑ１０）で進入禁止姿勢に戻したりして終了する構成であっても、確変予定の特別遊技状態における動作態様と同一の動作態様である。これらの場合、検査モードにおける上進入規制機構４５４の動作制御は、確変予定の特別遊技状態での上進入規制機構４５４の動作を制御するプログラムを利用して、当該プログラムの最初から途中までを実行することで可能になる。
【２２２６】
なお、検査モードにおける上進入規制機構４５４の動作態様は、確変予定の特別遊技状態における動作態様である構成に限らず、確変予定の特別遊技状態における動作態様とは

異なる動作態様である構成としてもよい。例えば、検査モードにおいて、上進入規制機構４５４が、期間ＴＱ１における動作を所定回（例えば、１０回）だけ繰り返し実行した後に終了する構成や、検査モードの終了まで繰り返し実行する構成としてもよい。

【２２２７】

また、確変予定の特別遊技状態において、特定通路へ遊技球が進入可能となるラウンドが第１ラウンド以降のラウンドに設定されている場合に、検査モードの開始からの期間ＴＱ１の動作として、当該遊技球が進入可能となるラウンドでの動作態様で上進入規制機構４５４に対する動作制御を実行する構成としてもよい。この場合であっても、検査モードにおける上進入規制機構４５４の動作制御は、確変予定の特別遊技状態での上進入規制機構４５４の動作を制御するプログラムを利用して、当該プログラムの一部を繰り返すことで実行できる。

【２２２８】

また、検査モードにおける上進入規制機構４５４の動作制御は、確変予定の特別遊技状態での上進入規制機構４５４の動作を制御するプログラムを利用できず、別途のプログラムを必要とする動作態様、例えば、図２３に示すような動作態様で動作させる構成としてもよい。

【２２２９】

主制御基板９２０は、検査モードで実行される特図関連検査動作処理Ｓ４１０７による制御に基づいて、上大入賞装置４３４が進入許容姿勢である場合に進入した遊技球が特定通路（特典領域４０９Ｖ）を通過可能となるように、振分機構４３７を動作させる構成をされている。例えば、特図関連検査動作処理Ｓ４１０７による制御に基づいて、振分機構４３７は、以下のように動作する。

【２２３０】

検査モードでの動作制御が開始されると（時刻ｔｑ１）、振分機構４３７が非誘導姿勢から誘導姿勢となる。当該誘導姿勢となってから所定の時間（例えば、約１．３秒：以下において、進入許容期間ＴＱ４とも称す）に亘って、当該誘導姿勢が維持される。

【２２３１】

誘導姿勢となってから時間ＴＱ４の経過後（時刻ｔｑ２）に、振分機構４３７は、誘導姿勢から非誘導姿勢に戻る。当該非誘導姿勢となってから、上進入規制機構４５４が再度に進入許容姿勢となる時刻ｔｑ４までの所定の時間（例えば、２．６秒）に亘って、当該非誘導姿勢が維持される。

【２２３２】

時刻ｔｑ４の後において、振分機構４３７は、時刻ｔｑ１～時刻ｔｑ４の動作を期間ＴＱ１に亘って８回繰り返す。また、期間ＴＱ１における動作を繰り返し実行する。

【２２３３】

振分機構４３７の動作は、特定通路スイッチ４４８による遊技球の初めての検出（図中では、時刻ｔｑ７）に伴って、予定された時刻ｔｑ８までの動作を中止して終了する。

【２２３４】

検査モードでの動作制御が開始されてからの期間ＴＱ１で実行される振分機構４３７の動作は、図９８（Ｂ）に示す確変予定の特別遊技状態の第１ラウンド（時刻ｔｑ２１から開始される期間ＴＱ１）での動作と同一とされている。また、期間ＴＱ１の経過後において、図９８（Ａ）では省略しているが、確変予定の特別遊技状態の場合と同様に、振分機構４３７は、誘導姿勢をとることはない。この場合、検査モードにおける振分機構４３７に対する動作制御は、遊技モードにおける確変予定の特別遊技状態での振分機構４３７の動作を制御するプログラムを利用することができる。

【２２３５】

また、検査モードにおける上進入規制機構４５４に対する動作態様に加えて、検査モードにおける振分機構４３７に対する動作態様も、遊技モードにおける確変予定の特別遊技状態の場合と同じ動作態様とする場合には、上大入賞装置４３４の動作態様が検査モードと遊技モードとで同じ動作態様となり、検査モードと遊技モードとで上大入賞装置４３４

の動作制御を共通化することも可能になる。
【２２３６】
検査モードにおける上進入規制機構４５４に対する動作制御で、期間ＴＱ１の動作を繰り返す制御を実行する場合には、振分機構４３７についても期間ＴＱ１の動作を繰り返す制御を実行することが好ましい。また、検査モードにおける上進入規制機構４５４や振分機構４３７に対する動作態様を異ならせる場合には、検査モードでの動作制御によって、確変予定の特別遊技状態の場合よりも特定通路へ遊技球が進入し易い動作態様とすることが好ましい。
【２２３７】
なお、上大入賞装置４３４の動作態様は、遊技モードでの確変予定の特別遊技状態の開始から所定の期間ＴＱ１（第１ラウンド）における上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の双方の動作態様が同一である遊技モードと検査モードとで同一の動作態様とする場合に限らず、特定通路に遊技球が進入可能な動作形態である場合を同一の動作態様としてもよい。
【２２３８】
主制御基板９２０は、第１の動作態様とは異なる動作態様であって第２の移行条件が成立した場合に動作部材を動作させる第２の動作態様で、動作部材を動作させる制御を実行可能であり、第２の動作態様で動作部材が動作する第２の移行条件が成立しても所定の遊技状態へは移行しないように制御可能に構成されている。
【２２３９】
具体的には、主制御基板９２０は、第２の移行条件が成立した場合に発生する時短予定の特別遊技状態において上進入規制機構４５４を動作させる制御を実行可能に構成されている。また、時短予定の特別遊技状態において、特定通路へ遊技球が進入しないように、上進入規制機構４５４と振分機構４３７との動作が設定されている。
【２２４０】
例えば、図９８（Ｃ）に示すように、振分機構４３７は、時短予定の特別遊技状態において、第１ラウンドの開始（時刻ｔｑ２１）に伴って誘導姿勢をとるものの、上進入規制機構４５４が初回の進入許容姿勢をとる場合（時刻ｔｑ２２）よりも前に非誘導姿勢に戻る。また、第１ラウンドが実行される期間ＴＱ７は、確変予定の特別遊技状態よりも短く設定されており、確変予定の特別遊技状態の場合のように２回目以降の誘導姿勢はとらず、初回の進入許容姿勢となった後において誘導姿勢とはならない。
【２２４１】
時短予定の特別遊技状態において、上進入規制機構４５４は、第１ラウンドが終了（時刻ｔｑ２３）した後は、確変予定の特別遊技状態の同様に動作する。
【２２４２】
遊技盤８００には、主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて所定の情報を表示可能な表示手段が設けられている。
【２２４３】
具体的には、遊技盤８００には、上進入規制機構４５４（進入規制シャッタ４５４Ａ）や右始動入賞装置４３２や始動装置４３６の背後に跨って配置され、主制御手段としての主制御基板９２０から送信される制御用コマンドに基づいて副制御基板９４０によって制御される発光可能な右可動部材２０が設けられている。当該右可動部材２０の一部であって、表示手段の一種としての正面視で上進入規制機構４５４（進入規制シャッタ４５４Ａ）の周辺に対応する部分（以下において、上大入賞発光部Ａ８４）を部分的に発光させることによって、所定の情報としての上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である旨を示す情報を表示することが可能になる。
【２２４４】
主制御基板９２０は、所定の開始条件で開始される動作態様の少なくとも一部に同期して表示手段によって所定の情報が表示され、所定の入賞口へ遊技球を進入させることが可能に構成される。

【２２４５】
具体的には、主制御基板９２０は、所定の開始条件で開始される動作態様の少なくとも一部としての検査モードで上進入規制機構４５４が進入許容状姿勢をとる期間に同期して、所定の情報としての上大入賞装置４３４へ遊技球を進入させることが可能なタイミングが上大入賞発光部Ａ８４による発光で表示され、所定の入賞口としての上大入賞装置４３４の進入口へ遊技球を進入させることが可能に構成されている。例えば、上大入賞発光部Ａ８４は、以下のように発光制御される。
【２２４６】
上進入規制機構４５４が進入禁止状態から進入許容状態となる場合（例えば、時刻ｔｑ１）に、主制御基板９２０は、その旨を示すコマンド（制御用コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する。当該コマンドを副制御基板９４０が受信すると、副制御基板９４０は、上大入賞発光部Ａ８４を緑色に点灯させる制御を実行する。
【２２４７】
振分機構４３７が誘導姿勢から非誘導姿勢に戻る場合（例えば、時刻ｔｑ２）に、その旨を示すコマンド（制御用コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する。当該コマンドを副制御基板９４０が受信すると、副制御基板９４０は、上大入賞発光部Ａ８４を緑色から青色に点灯させる制御を実行する。
【２２４８】
上進入規制機構４５４が進入許容状態から進入禁止状態に戻る場合（例えば、時刻ｔｑ３）に、主制御基板９２０は、その旨を示すコマンド（制御用コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する。当該コマンドを副制御基板９４０が受信すると、副制御基板９４０は、上大入賞発光部Ａ８４を消灯させる制御を実行する。
【２２４９】
この上大入賞発光部Ａ８４の発光制御によって、上大入賞発光部Ａ８４が点灯しているか消灯しているかによって、上大入賞装置４３４に遊技球を進入させることができるタイミングであるか否かを知らせることが可能になり、また、上大入賞発光部Ａ８４が緑色で点灯しているか青色で点灯しているかによって、特定通路（特典領域４０９Ｖ）に流下するように上大入賞装置４３４に遊技球を進入させることができるタイミングであるか否かを知らせることが可能になる。
【２２５０】
封入式パチンコ機は、第１の移行条件が成立して第１の動作態様における所定のラウンドで所定の通路を遊技球が通過した場合に所定の特定表示部が所定の態様をとり、所定の態様をとった後に遊技者にとって有利な所定の遊技状態へ移行する制御を実行する構成とされている。
【２２５１】
具体的には、主制御基板９２０は、第１の移行条件が成立して第１の動作態様における所定のラウンドとしての確変予定の特別遊技状態における第１ラウンドで、所定の通路としての特定通路を遊技球が通過した場合に、遊技者にとって有利な所定の遊技状態としての確変遊技状態へ移行する制御を行う構成とされている。また、主制御基板９２０は、特定通路を遊技球が通過したことを、特定通路スイッチ４４８による遊技球の検出によって検知した場合に、その旨のコマンド（制御コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制御を実行可能に構成されている。また、主制御基板９２０は、確変遊技状態への移行を、特定通路を遊技球が通過したこと示すコマンドの出力後にＶ発光部Ａ８０を点灯した状態とした後に、実行する構成としている。
【２２５２】
副制御基板９４０は、特定通路を遊技球が通過したこと示すコマンドの受信に基づいて、所定の特定表示部としてのＶ発光部Ａ８０を所定の態様としての点灯状態にする制御を実行する構成とされている。
【２２５３】
例えば、Ｖ発光部Ａ８０は、図９８（Ｂ）に示すように、特定通路スイッチ４４８が遊

技球を検出した場合（図中ではＶ入賞）に点灯する。また、Ｖ発光部Ａ８０は、特別遊技状態が終了する場合（時刻ｔｑ１４）に消灯する。このため、特定通路への遊技球の進入によって確変遊技状態への移行が決定していることを、確変遊技状態が開始されるまで行うことができる。これにより、遊技者は、特定通路へ遊技球が進入する状況を目視しなくても、第１ラウンドの終了時や第２ラウンドの開始時などの所定のタイミングを見計らって、Ｖ発光部Ａ８０が点灯しているか否かを確認すれば、確変遊技状態への移行が決定していることを知ることができる。

【２２５４】

なお、Ｖ発光部Ａ８０は、特別遊技状態の終了（確変遊技状態の開始）に伴って消灯状態とする構成としているが、この構成に限らず、他のタイミングで消灯状態とする構成としてもよい。この場合、遊技者が上大入賞装置４３４に目を向ける最終ラウンドの終了まで点灯状態を継続する構成とすることが好ましい。

【２２５５】

また、特定通路へ遊技球が進入可能なラウンドは、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドに設定される構成に限らず、他のラウンドに設定される構成としてもよい。

【２２５６】

封入式パチンコ機は、所定の開始条件が成立した場合においても所定の通路を遊技球が通過した場合に所定の特定表示部が所定の態様をとり、第１の移行条件が成立した場合とは異なる終了条件の成立に基づいて所定の態様から元の態様へと復帰する制御を行うことを可能に構成されている。

【２２５７】

具体的には、主制御基板９２０は、所定の開始条件が成立した場合としての検査モードでの上進入規制機構４５４や振分機構４３７の動作中において、所定の通路としての特定通路を遊技球が通過したことを、特定通路スイッチ４４８による遊技球の検出によって検知した場合に、その旨を示すコマンド（制御コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制御を実行する構成とされている。また、主制御基板９２０は、第１の移行条件が成立した場合とは異なる終了条件としての特定通路スイッチ４４８に対する検査の終了に伴って、その旨を示すコマンド（制御コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制御を実行する構成とされている。また、主制御基板９２０は、非特定通路スイッチ４４７に対する検査の終了に伴って、その旨を示すコマンド（制御コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制御を実行する構成とされている。

【２２５８】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの特定通路を遊技球が通過したことを示すコマンドの受信に伴って、Ｖ発光部Ａ８０を点灯させる制御を実行し、また、上大入賞装置４３４に対する検査の終了を示すコマンドの受信に基づいて、当該コマンドの受信から所定の時間後にＶ発光部Ａ８０を消灯させる制御を実行する構成としている。

【２２５９】

例えば、Ｖ発光部Ａ８０は、図９８（Ａ）に示すように、特定通路スイッチ４４８が遊技球を検出した場合（図中では時刻ｔｑ５におけるＶ入賞）に点灯する。また、Ｖ発光部Ａ８０は、非特定通路スイッチ４４７によって遊技球が検出され、かつ、特定通路スイッチ４４８によって遊技球が検出されて（時刻ｔｑ１４）から所定の時間ＴＱ５（例えば、３秒）の経過に伴って消灯する。このため、上大入賞装置４３４に対する検査が終了するまでＶ発光部Ａ８０を点灯することができる。

【２２６０】

また、検査モードにおいて特定通路へ遊技球が進入した場合、遊技モードの場合とは異なり、上大入賞装置４３４に対する検査の終了後において、上大入賞装置４３４に注目しなくなるために、遊技モードの場合よりも短い期間だけ点灯させることが好ましい。また、検査モードにおいて特定通路へ遊技球が進入した場合であっても、非特定通路へ遊技球が進入していない場合には、上大入賞装置４３４に注目しているために、非特定通路（非特典領域４０９Ｎ）へ遊技球が進入するまで、Ｖ発光部Ａ８０の点灯を継続させることが

好ましい。
【２２６１】
なお、Ｖ発光部Ａ８０は、特定通路を遊技球が通過した後であって、非特定通路をも遊技球が通過した場合を起点として、所定の時間（時間ＴＱ５）だけ点灯状態を継続する構成としているが、この構成に限らず、特定通路を遊技球が通過した場合を起点として所定の時間だけ点灯状態を継続する構成としてもよく、上進入規制機構４５４が所定の回数（例えば、８回）の進入許容姿勢をとった場合や、その場合から所定の時間が経過した場合に点灯状態を終了する構成としてもよい。
【２２６２】
なお、上記においては、確変遊技状態へ移行するか否かを、大入賞装置（上記では上大入賞装置４３４）に専用の通路（上記では特定通路）を設け、専用の通路への遊技球の進入によって決定する構成としているが、この構成に限らず、専用の通路を設けず、特定の特別遊技状態（上記では確変予定の特別遊技状態）における規定のラウンドで大入賞装置に遊技球が進入した場合に、確変遊技状態に移行することを決定する構成としてもよい。この場合、例えば、Ｖ発光部Ａ８０を案内通路４９４における上大入賞スイッチ４４４の近傍に設け、当該規定のラウンドで上大入賞スイッチ４４４が遊技球を検出した場合に、Ｖ発光部Ａ８０を点灯させ、特別遊技状態の終了まで継続させる構成とする。
【２２６３】
また、大入賞装置に当該専用の通路を設けない構成において、特別遊技状態における規定のラウンドで動作する大入賞装置を異ならせて、例えば、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドでは上大入賞装置４３４を動作させて、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドでは下大入賞装置４３３を動作し、規定の大入賞装置（上大入賞装置４３４）に遊技球が進入した場合に、確変遊技状態への移行を決定する構成としてもよい。この場合、例えば、Ｖ発光部（Ｖ発光部Ａ８０）を上大入賞装置４３４の内部又は近傍に設け、当該規定のラウンドで上大入賞スイッチ４４４が遊技球を検出した場合に、当該Ｖ発光部を点灯させ、特別遊技状態の終了まで継続させる構成とする。
【２２６４】
ここで、検査モードで上大入賞装置４３４の動作に関連して作動する各種の発光部（Ｖ発光部Ａ８０を除く）や音響装置（左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２）の動作について、図９８（Ａ）を参照して説明する。
【２２６５】
遊技盤８００には、検査モードで上大入賞装置４３４の動作に関連して作動する発光部として、非特定通路（非特典領域４０９Ｎ）の周辺に位置する非特定通路発光部Ａ８７と、特定通路（特典領域４０９Ｖ）の周辺に設けられた特定通路発光部Ａ８８とが設けられている。非特定通路発光部Ａ８７と、特定通路とは、それらの背後に跨って配置され、上大入賞装置４３４を発光可能な発光基板の一部で構成されている。非特定通路発光部Ａ８７や特定通路発光部Ａ８８は、主制御基板９２０からのコマンドに基づいて、副制御基板９４０によって発光制御される。
【２２６６】
非特定通路発光部Ａ８７は、非特定通路の一部であって正面から視認可能な終端側を発光可能に構成されている。また、特定通路発光部Ａ８８、特定通路に加えて振分機構４３７を発光可能とされている。
【２２６７】
主制御基板９２０は、検査モードの開始を示すコマンドに加えて、非特定通路を遊技球が通過したことを、非特定通路スイッチ４４７による遊技球の検出に基づいて検知し、その旨を示すコマンドを副制御基板９４０に出力する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、検査モードの開始を示すコマンドの受信に伴って、非特定通路発光部Ａ８７を点灯させ、非特定通路スイッチ４４７による遊技球の検出に伴って消灯させる制御を実行する。
【２２６８】

例えば、非特定通路発光部Ａ８７は、図９８（Ａ）に示すように、検査モードの開始（時刻ｔｑ１）に伴って、赤色の点灯状態となり、非特定通路スイッチ４４７による遊技球の検出（時刻ｔｑ６）に伴って、消灯状態となる。このため、非特定通路発光部Ａ８７の赤色の点灯によって、検査者は、非特定通路スイッチ４４７が検査モードにおける検査対象であると知ることができ、非特定通路スイッチ４４７の検査が行われことなく検査を終えてしまうこと抑制できる。また、非特定通路発光部Ａ８７の赤色の点灯状態から消灯状態への変化によって、検査者は、非特定通路スイッチ４４７に対する検査が正常に終了したことを知ることが可能になる。

【２２６９】

副制御基板９４０は、上大入賞スイッチ４４４や非特定通路スイッチ４４７や特定通路スイッチ４４８による遊技球の検出に基づく主制御基板９２０から出力されるコマンドの受信に応じて、音響装置から検出音を出力させる制御を実行する。また、副制御基板９４０において、この検出音として、遊技モードでの検出の場合とは異なる音に設定されている。

【２２７０】

例えば、音響装置は、図９８に示すように、上大入賞スイッチ４４４による遊技球の検出に伴って、遊技モードでは無音であるのに対して、上大入賞スイッチ検出音として、「ミ」の音を出力する。また、非特定通路スイッチ４４７による遊技球の検出に伴って、遊技モードでは無音であるのに対して、非特定通路スイッチ検出音として、「レ」の音を出力する。また、特定通路スイッチ４４８による遊技球の検出に伴って、遊技モードでは、連続的な効果音であるのに対して、特定通路スイッチ検出音として、「ド」の音を短い期間で出力する。

【２２７１】

このため、検査者は、音によっても、上大入賞スイッチ４４４や非特定通路スイッチ４４７や特定通路スイッチ４４８に対する検査が正常に終了したことを知ることが可能になる。また、各スイッチの検出音を異ならせたことで、検査者は、検査が終了したスイッチを識別して知ることが可能になる。

【２２７２】

ここで、検査の進行状況を示す情報を表示する構成について説明する。副制御基板９４０は、検査モードの開始を示すコマンドの受信に伴い、２連７セグ発光器２７６ａにおいて各種のスイッチに１つずつ対応付けられた発光素子（図９９参照）を全て点灯させる制御を実行する。

【２２７３】

また、副制御基板９４０は、各種のスイッチによる遊技球の検出に対応するコマンドの受信に伴って、受信したコマンドの種類に応じた発光素子を消灯させる制御を実行する。

【２２７４】

例えば、図９８に示すように、検査モードの開始（時刻ｔｑ１）に伴って、２連７セグ発光器２７６ａにおいて上大入賞スイッチ４４４に対応付けられた発光素子１Ｅ、非特定通路スイッチ４４７に対応付けられた発光素子１Ｆ、及び、特定通路スイッチ４４８に対応付けられた発光素子１Ｇが点灯する。また、検査モードの開始に伴って点灯した発光素子１Ｅについては、上大入賞スイッチ４４４による遊技球の検出に伴って、発光素子１Ｆについては非特定通路スイッチ４４７による遊技球の検出（時刻ｔｑ６）に伴って、発光素子１Ｇについては特定通路スイッチ４４８による遊技球の検出（時刻ｔｑ７）に伴って、消灯する。

【２２７５】

上側中始動入賞スイッチ４４１Ａに対応付けられた発光素子１Ａ、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂに対応付けられた発光素子１Ｂ、右始動入賞スイッチ４４２に対応づけられた発光素子１Ｃ、下大入賞スイッチ４４３に対応づけられた発光素子１Ｄについても同様である。また、役連作動スイッチ４４５に対応付けられた発光素子２Ｇ、始動スイッチ４４６に対応付けられた発光素子２Ｆ、一般入賞スイッチ４４９Ａに対応づけられた発光素

子２Ｅ、２つの一般入賞スイッチ４４９Ｂの各々に対応付けられた発光素子１Ｄ及び素子１Ｃについても同様である。

【２２７６】

一方、各種のスイッチに対応付けられていない発光素子（発光素子１Ａ及び発光素子１Ｂ）は、検査モードにおいて消灯状態を維持する。

【２２７７】

このため、２連７セグ発光器２７６ａにおいて点灯している発光素子が減少していくことで、検査が進行していることを表示することが可能になる。これにより、２連７セグ発光器２７６ａが消灯状態（全ての発光素子が消灯）となった場合に、検査者は、手動検査対象としての遊技球を検出可能なスイッチのすべてに対する検査が正常に終了したこと（手動検査完了状態であること）を知ることができる。

【２２７８】

なお、各種のスイッチに対応付けられていない発光素子は、検査モードで消灯状態を維持する構成に限らず、検査モードの開始に伴って、各種のスイッチに対応付けられている発光素子とは異なる態様（例えば、点滅や異色で点灯）で発光し、すべてのスイッチによる遊技球の検出（手動検査完了状態）に伴って、消灯する構成としてもよい。この場合、全ての発光素子が少なくとも一部の期間で発光状態となるため、２連７セグ発光器２７６ａに対する動作確認を行うことも可能になる。

【２２７９】

また、主制御基板９２０で制御される主状態表示装置Ａ０２を構成する複数の７セグメント発光器においても、各種のスイッチによる遊技球の検出に伴って更新される手動検査状況情報に基づいて、２連７セグ発光器２７６ａの場合と同様の表示が実行される。なお、検査の進行状況を示す情報は、２連７セグ発光器２７６ａと主状態表示装置Ａ０２とに表示される構成に限らず、いずれか一方で表示する構成としてもよく、また、いずれでも表示しない構成としてもよい。また、検査の進行状況を示す情報は、２連７セグ発光器２７６ａや主状態表示装置Ａ０２に表示される構成に限らず、それらに代えて又は加えて、枠制御基板Ａ１０で制御される枠状態表示装置Ａ１２を構成する複数の７セグメント発光器において表示する構成としてもよい。

【２２８０】

また、主制御基板９２０で制御される検査の進行状況を示す情報の表示は、主状態表示装置Ａ０２にて行う構成に限らず、主状態表示装置Ａ０２で制御される他の表示装置、例えば、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１などに表示される構成としてもよい。

【２２８１】

また、副制御基板９４０で制御される検査の進行状況を示す情報の表示は、２連７セグ発光器２７６ａに表示される構成に限らず、主状態表示装置Ａ０２で制御される他の表示装置、例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａなどに表示される構成としてもよい。

【２２８２】

具体的には、装飾図柄表示装置４７９は、検査モードの開始に伴って、表示部４７９ａの左端側に左流下領域４０９Ｌに配置された検査対象のスイッチの名称を上下に並べて赤字で表示し、また、表示部４７９ａの右端側に右流下領域４０９Ｒに配置された検査対象のスイッチの名称を上下に並べて赤字で表示し、当該名称を、検査対象の各種のスイッチによる遊技球の検出に伴って、他の態様（例えば、薄い赤色や青色や白抜きの文字など）に変化させて表示したり、非表示としたりする。

【２２８３】

また、具体的には、検査モードの開始に伴って、遊技盤８００の概略を画像で表示し、当該画像中に遊技球を入れるべき箇所を赤色の矢印で表示し、当該矢印を、検査対象の各種のスイッチによる遊技球の検出に伴って、他の態様（例えば、薄い赤色や青色や白抜きの矢印など）に変化させて表示したり、非表示としたりする。

【２２８４】

ここで、検査モードでの動作における上大入賞装置４３４に関連して動作する装置以外の他の装置の動作について、図９９を参照して説明する。図９９は、検査モード中における検査対象及びその報知を説明するために、遊技盤８００を模式的に示す説明図である。

【２２８５】

検査モードにおいて、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を検出可能な上側中始動入賞スイッチ４４１Ａと、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を検出可能な下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂと、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球を検出可能な右始動入賞スイッチ４４２と、始動装置４３６に進入した遊技球を検出可能な始動スイッチ４４６と、下大入賞装置４３３に進入した遊技球を検出可能な下大入賞スイッチ４４３と、役連作動装置４３５に進入した遊技球を検出可能な役連作動スイッチ４４５と、一般入賞装置４３９Ａに進入した遊技球を検出可能な一般入賞スイッチ４４９Ａと、一般入賞装置４３９Ｂに進入した遊技球を検出可能な一般入賞スイッチ４４９Ｂが検査対象とされている。

【２２８６】

遊技盤８００には、検査対象の各スイッチに対して、その周辺に設けられ、当該スイッチに対応する装置への進入口（入賞口）や遊技球を手で入れる箇所を発光可能な発光部が設けられている。

【２２８７】

具体的には、図９９に示すように、遊技盤８００には、上側中始動入賞装置４３１Ａと下側中始動入賞装置４３１Ｂの背後に配置され、副制御基板９４０で発光制御される中発光構造体Ａ７１が設けられている。この中発光構造体Ａ７１の一部として、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａに対応する上側中始動入賞発光部Ａ８１Ａと、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂに対応する下側中始動入賞発光部Ａ８１Ｂが形成される。上側中始動入賞発光部Ａ８１Ａと下側中始動入賞発光部Ａ８１Ｂは、中発光構造体Ａ７１を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。

【２２８８】

また、遊技盤８００には、右始動入賞装置４３２を発光可能であって副制御基板９４０で発光制御される発光基板が設けられている。当該発光基板の一部として、右始動入賞スイッチ４４２に対応する右始動入賞発光部Ａ８２が形成されている。右始動入賞発光部Ａ８２は、当該発光基板を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。なお、右始動入賞装置４３２を発光可能な発光基板は、１の基板で構成される構成であっても、複数の基板で構成されていてもよく、右始動入賞発光部Ａ８２は、１の基板の少なくとも一部であってもよいし、複数の基板の一部を組合せた部分であってもよい。これは、後述する下大入賞発光部Ａ８３についても同様である。

【２２８９】

また、遊技盤８００には、下大入賞装置４３３を発光可能であって副制御基板９４０で発光制御される発光基板が設けられている。当該発光基板の一部として、下大入賞スイッチ４４３に対応する下大入賞発光部Ａ８３が形成されている。右始動入賞発光部Ａ８２は、当該発光基板を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。

【２２９０】

また、遊技盤８００には、役連作動装置４３５の背後に配置され、副制御基板９４０で発光制御される上発光構造体Ａ７２が設けられている。当該発光構造体Ａ７２の一部として、役連作動スイッチ４４５に対応する役連作動発光部Ａ８５が形成されている。役連作動発光部Ａ８５は、当該発光基板を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。

【２２９１】

また、遊技盤８００には、右可動部材２０の一部として、始動スイッチ４４６に対応する始動発光部Ａ８６が形成されている。始動発光部Ａ８６は、右可動部材２０を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。

【２２９２】

また、遊技盤８００には、３つの一般入賞装置４３９Ａを内包し、副制御基板９４０で発光制御される発光構造体Ａ７３が設けられている。当該下左発光構造体Ａ７３の一部として、３つの一般入賞装置４３９Ａに共通する一般入賞スイッチ４４９Ａに対応する左側一般入賞発光部Ａ８９Ａが形成されている。左側一般入賞発光部Ａ８９Ａは、当該発光基板を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。

【２２９３】

また、遊技盤８００には、下大入賞装置４３３の左下側に設けられた２つの一般入賞装置４３９Ｂを発光可能な発光基板が設けられている。当該発光基板の一部として、２つの一般入賞装置４３９Ｂに共通な一般入賞スイッチ４４９Ｂに対応する一般入賞発光部Ａ８９Ｂとが設けられている。一般入賞発光部Ａ８９Ｂは、当該発光基板を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。また、右可動部材２０の一部として、始動装置４３６の下側に配置された一般入賞スイッチ４４９Ｂに対応する一般入賞発光部Ａ８９Ｂが形成されている。この一般入賞発光部Ａ８９Ｂは、右可動部材２０を部分的に発光制御することによって点灯させることができる。

【２２９４】

主制御基板９２０は、検査対象の各スイッチによる遊技球の検出に伴って、スイッチの種類ごとに異なるコマンド（制御コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、検査モードの開始を示すコマンドの受信に伴って、検査対象の各スイッチに対応する全ての発光部を点灯させ、各スイッチによる遊技球の検出に基づき主制御基板９２０から出力されたコマンドを受信した場合に、コマンドの種類に応じた発光部を消灯させる制御を実行する。

【２２９５】

このため、各発光部の点灯によって、検査者は、検査モードにおいて手動による検査が必要な検査対象を知ることができ、漏れなく検査を行うことが可能になる。また、各発光部の点灯状態から消灯状態への変化によって、検査者は、各スイッチに対する検査が正常に終了したことを知ることが可能になる。また、遊技盤８００が全消灯することによって、手動検査対象の全てのスイッチに対する検査が終了したこと（手動検査完了状態となったこと）を知ることが可能になる。

【２２９６】

上大入賞発光部Ａ８４等の各種の発光部は、各発光部に対応するスイッチが設けられる装置への遊技球の進入口（入賞口）を正面視で内包する構成とすることが好ましく、また、その装置全体を正面視で内包する構成とすることが好ましい。この場合、各スイッチの検査のために遊技球を手で入れる箇所を明示することが可能である。これにより、検査者は、検査を円滑に実行することが可能になる。

【２２９７】

また、複数の発光部が隣接する場合（例えば、特定通路発光部Ａ８８とＶ発光部Ａ８０）には、隣接する複数の発光部は、発光態様（例えば、発光色）が異なるように設定されることが好ましく、また、互いが重ならず、かつ、複数の発光部が存在することが識別可能に離隔するように設定されることが好ましい。この場合、検査対象となるスイッチに対応する装置が近隣に配置されていたとしても、それらの識別性を向上させることができ、検査漏れを抑制することが可能になる。

【２２９８】

また、検査モードの動作制御として、枠制御基板Ａ１０が球抜きモードの動作制御を必ずしも実施する必要はなく、これに代えて、または、これに加えて、遊技モードにおいて遊技者が発射のための操作をした場合と同様に、遊技球を遊技盤８００の前面に打ち出す処理を実行してもよく、これにより、発射機構や遊技球の流下経路に関する各種装置を含めて、検査を実施することができる。また、必ずしも検査モードにおいて、第１の動作態様における所定のラウンドとしての確変予定の特別遊技状態と同様の上進入規制機構４５４と振分機構４３７との動作を含む各種動作を行わせる必要はなく、他の条件成立に基づいて当該各種動作を行わせてもよく、例えば、遊技者の遊技の実行を待機している状況（

例えば、デモ画面が表示されている状況）において、一定以上の時間が経過した場合に、遊技者の操作なしに、遊技球が遊技盤８００の前面に打ち出されて、あたかも遊技が実行されているような動作を遊技機に実行させ、左打ち遊技手法で遊技を実行して大当りに当選して右打ち遊技手法での遊技に移行し、その遊技中において上記各種動作を実行しながら、各種スイッチの検出がなされることを確認可能とする制御を付加してもよい。

【２２９９】

＜所定の演出に対する演出仕様の変更＞

次に、所定の演出（例えば、キャラクタが出現する演出や、特別図柄抽選の結果を示唆する演出）に対する演出仕様の変更について、図１００～図１３１を参照して説明する。所定の演出に対する演出仕様は、演出に使用されるキャラクタなどの演出内容、演出の発生確率、大当り期待度などを含む演出の規定であり、所定の演出での演出内容の設定（例えば、キャラクタの設定）や、所定の演出の発生確率や発生時の大当り期待度（以下において、発生設定とも称す）などの相違によって区別される演出の設定である。例えば、キャラクタが出現する演出に対する発生確率や大当り期待度や出現するキャラクタの種類が異なる場合、演出仕様が異なる。

【２３００】

以下においては、第１に、特別図柄の変動表示に付随して実行されてキャラクタが出現する演出に対する演出仕様を、確変遊技状態における遊技者による操作で変更可能とする構成を説明し、第２に、特別図柄の変動表示に付随して実行され、当該演出仕様を、時短遊技状態における遊技者による操作で変更可能とする構成を説明し、第３に、特別図柄の変動表示に付随して実行され、特別図柄抽選の結果を示唆する演出であって、キャラクタが出現する場合も出現しない場合もある演出に対する演出仕様を、確変遊技状態又は時短遊技状態における遊技者の操作と通常遊技状態における遊技者による操作で変更可能である構成を例示して説明する。

【２３０１】

具体的には、図１００に示すように、確変遊技状態であって上述の特殊表示演出（例えば、図６２参照）が実行されていない期間中（特殊表示演出非実行の確変遊技状態中）に開始可能である演出仕様の変更では、所定の演出に対する演出内容を変更できる。以下、この変更を「第１演出仕様変更」とも称す。なお、特殊表示演出は、複数回の遊技回に跨って遊技状態に設定され得る演出であって、確変遊技状態や時短遊技状態の一部の期間に設定される演出である。これに対し、演出仕様が変更可能とされる所定の演出は、１回の始動入賞に基づいた特別図柄抽選の結果を示唆する演出であり、１回の遊技回に付随する演出である点において、特殊表示演出とは異なるものである。

【２３０２】

また、時短遊技状態において特殊表示演出が実行されていない期間中（特殊表示演出非実行の時短遊技状態中）に開始可能である演出仕様の変更では、所定の演出に対する演出内容を変更できる。この演出内容の変更は、変動表示の表示内容を制御する変動制御期間中において実行可能な場合を例示して説明する。また、時短遊技状態であって、特殊表示演出非実行中に開始可能な演出仕様の変更を「第２演出仕様変更」とも称す。また、第２演出仕様変更は、第１演出仕様変更とは、演出内容の変更方法が異なる場合を例示して説明する。

【２３０３】

また、確変遊技状態であって特殊表示演出の実行中に開始可能な演出仕様の変更において、所定の演出に対する発生設定を変更できる。また、確変遊技状態においても、特殊表示演出の実行中に開始された演出仕様の変更において、所定の演出に対する発生設定を変更できる場合を例示して説明する。以下においては、特殊表示演出が実行されている確変遊技状態や時短遊技状態での演出仕様の変更を「第３演出仕様変更」とも称す。

【２３０４】

図１０１は、副制御基板９４０により実行されるタイミング操作判定処理を示すフローチャートである。タイミング操作判定処理は、遊技の状態に応じて、第１演出仕様変更と

、第２演出仕様変更と、第３演出仕様変更の制御を実行する処理である。
【２３０５】
タイミング操作判定処理では、図１０１に示すように、まず、通常遊技状態中であるか否か（判定処理Ｓ５１０１）と、特殊表示演出の実行期間中であるか否か（判定処理Ｓ５１０２）と、時短状態であるか否か（判定処理Ｓ５１０３）と、高確率状態であるか否か（判定処理Ｓ５１０４）とを判定する。確変遊技状態は、時短状態かつ高確率状態であり、時短遊技状態は、時短状態かつ低確率状態であるため、時短状態と高確率状態との判別によって、確変遊技状態と時短遊技状態とを識別できる。
【２３０６】
これによって、通常遊技状態と、特殊表示演出実行中の確変遊技状態及び時短遊技状態と、特殊表示演出非実行の確変遊技状態と、特殊表示演出非実行の時短遊技状態とを識別できる。
【２３０７】
通常遊技状態（判定処理Ｓ５１０１：Ｙ）においては、第３タイミング操作判定処理Ｓ５１１０が実行される。この第３タイミング操作判定処理Ｓ５１１０は、詳細は後述するが、発生設定の変更を完了する処理である。また、特殊表示演出実行中の特定遊技状態においては、特殊表示演出実行中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０９が実行される。この特殊表示演出中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０９は、詳細は後述するが、結果示唆演出に対する発生設定の変更を開始したり、複数種類の発生設定から一の発生設定を選択したりする処理である。
【２３０８】
特殊表示演出非実行の確変遊技状態（判定処理Ｓ５１０４：Ｙ）において、特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７と、特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８とが実行される。詳細は後述するが、この特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７は、演出内容の変更を開始したり、複数種類の演出内容から一の演出内容を選択したりする処理であり、特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８は、演出内容の変更を確定する処理である。
【２３０９】
また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態（判定処理Ｓ５１０３：Ｙ，判定処理Ｓ５１０４：Ｎ）において、特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５と、特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６とが実行される。詳細は後述するが、この特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５は、演出内容の変更を開始したり、演出内容を選択する処理であり、特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６は、演出内容の変更を確定したりする処理である。
【２３１０】
所定の演出に対する演出仕様の変更（演出内容や発生設定の変更）は、その変更を開始させるための操作（以下において、変更開始操作とも称す）や、複数種類の演出仕様から一の演出仕様を選択するための操作（以下において、選択操作とも称す）や、当該選択を確定するための操作（以下において、選択確定操作とも称す）など、遊技者による複数回の操作に基づいて行われる。
【２３１１】
所定の演出に対する演出仕様の変更は、演出仕様を変更するために実行される複数回の操作のうち少なくとも一部（１回以上）の操作として、遊技球の流下に注目し、遊技球が規定位置（例えば、後述する指定位置６０３１や、クルーン装置６０１０の出口６０１２や、左流下領域内指定位置）を通過するタイミングに合わせた操作（以下において、タイミング操作とも称す）を行うことで可能とされている。
【２３１２】
以下において、特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る

構成、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成、特殊表示演出中で開始可能な演出仕様の変更に係る構成について、この順で説明する。

【２３１３】

まず、図１０２から図１１０を参照して、特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成について説明する。この構成では、適切なタイミングでの入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）の操作が複数回達成されたことに基づき、その後の演出設定を変更可能に構成される。

【２３１４】

パチンコ機１００は、図７に示す遊技盤４００を、図１０２に示す別の遊技盤８０５に入れ替えることで、別の機種として利用することができ、以下においては、この遊技盤８０５を備えたパチンコ機１００について説明する。遊技盤８０５は、上大入賞装置４３４と右始動入賞装置４３２との配置や、右始動入賞装置４３２の内部構造や、始動装置４３６に遊技球を案内する釘４１１の配置が異なること以外は、遊技盤４００と同一の構成である。このため、遊技盤８０５において、遊技盤４００と同様の役割を果たす部材については、同一参照符号を付して説明を省略し、相違部分についてのみ説明する。

【２３１５】

図１０２は、遊技盤８０５の正面図である。なお、図１０２および後述する図１０３においては、図面の理解を容易にする目的で、遊技球の流下経路の一例を実線または二点鎖線の矢印により図示している。

【２３１６】

遊技盤８０５は、中央構造体４２０に対する右側の領域（以下、当該領域を「右流下領域４０９Ｒ」とも称す）の構成の一部が上述した遊技盤８００（図１４２参照）と相違している。具体的には、遊技盤８０５の右流下領域４０９Ｒにおいては、遊技盤８００において上大入賞装置４３４が配置されていた位置に右始動入賞装置４３２が配置され、右始動入賞装置４３２が配置されていた位置に上大入賞装置４３４が配置されている点が主な相違点である。

【２３１７】

詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００には、右始動入賞装置４３２の進入口（入賞口）から進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２に至るまでの経路として、遊技球が略重力方向に流下する（落下する）第１経路６００１と、第１経路６００１に対して左側方向に分岐してクルーン装置６０１０を経由する第２経路６００２とが設けられている。

【２３１８】

第１経路６００１と第２経路６００２との分岐位置には可動片６０２１が設けられており、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球は、可動片６０２１が第２経路６００２への進入を禁止する第１姿勢である場合に第１経路６００１に振り分けられ、可動片６０２１が第２経路６００２への進入を許容する第２姿勢である場合に第２経路６００２に振り分けられる。なお、図１０２および後述する図１０３（Ｂ）においては、図面の理解を容易にする目的で、第１姿勢である可動片６０２１を実線で図示し、第２姿勢である可動片６０２１を二点鎖線で図示している。

【２３１９】

遊技盤８０５を構成する基体４０１は、手前から奥側を視認可能な透明または半透明の透光性を有する樹脂（例えば、アクリル樹脂）から構成される。これにより、遊技者は、基体４０１の背面側（奥側）に設けられている球通路（例えば、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が流下する第１経路６００１および第２経路６００２や、右流下領域４０９Ｒに進入した遊技球を大入賞装置４３３，４３４へ案内可能な球通路６００３等）を遊技球が流下する様子を視認することができる。

【２３２０】

本実施形態のパチンコ機１００は、遊技者が右打ち遊技手法によって遊技を実行する場合に、始動装置４３６（始動スイッチ４４６）より上流側に設けられた指定位置６０３１

（図１０３（Ａ）参照）を遊技球が通過する際に押圧操作装置２６１を適切なタイミングで操作し（押下し）、かつ、その後に遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２（図１０３（Ｂ）参照）を通過する際に押圧操作装置２６１を適切なタイミングで操作した場合に、その後の演出設定（例えば、表示演出に現出するキャラクタの種類）が変更されるよう構成される。

【２３２１】

以下の説明においては、当該演出設定の変更の契機となり得る押圧操作装置２６１の操作のうち、指定位置６０３１（後述する入球部６０３５の入口部分）を遊技球が通過するタイミングに合わせて行う操作を「第１タイミング操作」とも称し、クルーン装置６０１０の出口６０１２（後述する入球部６００５の入口部分）を遊技球が通過するタイミングに合わせて行う操作を「第２タイミング操作」とも称する。

【２３２２】

本実施形態のパチンコ機１００は、第３実施形態と同様に遊技制限機能を実行可能なパチンコ機として構成され、差球情報および差球に関連する情報２７８を表示部４７９ａに表示可能に構成される。なお、図１０２に示す例では、差球情報および差球に関連する情報２７８が表示部４７９ａの画面右上の領域ＡＸ内に表示されている状態を例示しているが、本実施形態のパチンコ機１００においては、差球情報および差球に関連する情報２７８は、表示部４７９ａに常時表示される構成ではなく、押圧操作装置２６１に対する第１タイミング操作が副制御基板９４０により成功したと判定された場合に一時的に表示部４７９ａにおける領域ＡＸ内に表示される構成となっている（図１０８（Ａ）および（Ｂ）参照）。

【２３２３】

図１０３（Ａ）は、図１０２の遊技盤８０５における領域ＸＡの部分拡大図である。右打ち遊技手法の実行によって右流下領域４０９Ｒに流入した遊技球の多くは、実線の矢印ＭＡの方向に流下し、始動装置４３６に入球することなく下流側に流下する。一方、右流下領域４０９Ｒに流入した遊技球の一部は、例えば、釘４１１Ａと釘４１１Ｂとの間を通り、球通路６０３２を二点鎖線の矢印ＭＢの方向に流下して、始動装置４３６に入球する。

【２３２４】

なお、球通路６０３２は、釘４１１Ａと釘４１１Ｂとの間を通過した遊技球を始動スイッチ４４６へ誘導（案内）する通路であり、始動装置４３６の上流側に位置する釘４１１の配列により形成された部分と、始動装置４３６の内部において始動スイッチ４４６まで延びる部分とを含む。本実施形態の遊技盤８０５においては、遊技球は球通路６０３２を通過することなく始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に到達できない構成である。

【２３２５】

演出設定の変更の契機となり得る押圧操作装置２６１に対する第１タイミング操作のための基準位置となる指定位置６０３１は、釘４１１Ａの中心と釘４１１Ｂの中心とを結ぶ線分である。指定位置６０３１は、当該指定位置６０３１を通過した遊技球が必ず球通路６０３２に入球される位置であるといえ、遊技球を始動スイッチ４４６まで誘導する球通路６０３２の入球部６０３５（より詳細には、その入口部分）を構成する。すなわち、指定位置６０３１は、入球部６０３５（より詳細には、入球部６０３５の入口部分）であるともいえる。

【２３２６】

釘４１１Ａと釘４１１Ｂとの間には基体４０１に描かれた星形形状の目印６０４１が設けられている。遊技者は、目印６０４１の存在によって指定位置６０３１を把握することができる。よって、遊技者は、目印６０４１を目標として第１タイミング操作を行うことができる。

【２３２７】

図１０３（Ａ）に示す例では、目印６０４１が星形形状である場合を例示したが、目印６０４１の形状（外形）は、星形形状である必要は必ずしもなく適宜の形状を採用できる

。また、目印６０４１は、基体４０１に描かれるものである必要は必ずしもなく、発光体からの光の反射を利用して指定位置６０３１の目印となる位置が発光または表示されるものであってもよい。

【２３２８】

図１０３（Ｂ）は、図１０２の遊技盤８０５における領域ＸＢの部分拡大図である。図１０３（Ｂ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００は、右始動入賞装置４３２の進入口（入賞口）から進入した遊技球を略重力方向に右始動入賞スイッチ４４２へ案内する第１経路６００１と、第１経路６００１に対して左側方向に分岐した後に右始動入賞スイッチ４４２へと遊技球を案内する第２経路６００２とを有している。

【２３２９】

第２経路６００２は、正面視略くの字状の経路であり、左下方向に延びて遊技球をクルーン装置６０１０に案内する上流側第２経路６００２Ａと、右下方向に延びてクルーン装置６０１０から排出された遊技球を第１経路６００１に案内する下流側第２経路６００２Ｂとを有する。

【２３３０】

第１経路６００１と第２経路６００２との分岐位置に設けられた可動片６０２１が、実線で示すように、第２経路６００２の入口部分を閉鎖する（すなわち、第２経路６００２への進入を禁止する）第１姿勢である場合、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球は第１経路６００１に進入する。第１経路６００１に進入した遊技球は、第１経路６００１に沿って実線の矢印ＭＣ方向に流下（落下）して右始動入賞スイッチ４４２に到達し、当該スイッチ４４２により検出される。

【２３３１】

一方、可動片６０２１が、二点鎖線で示す第２姿勢である場合、当該可動片６０２１は、第１経路６００１側に張り出すともに、上側に向けられた面が第２経路６００２側に向かって下降する斜面となるため、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球は当該斜面によって第２経路６００２に誘導される。

【２３３２】

なお、可動片６０２１の姿勢制御は、主制御基板９２０によって行われる。主制御基板９２０は、電源が投入されている全期間に亘り、または、電源投入中における特定の期間（例えば、時短遊技状態や確変遊技状態などの遊技者が右打ち遊技手法で遊技を行い得る遊技状態である間）に、常態において可動片６０２１を第１姿勢とし、所定の間隔で可動片６０２１を第２姿勢に切り替えた後、当該第２姿勢を一定期間維持してから再度第１姿勢に切り替える制御を実行する。なお、可動片６０２１の姿勢制御が副制御基板９４０によって行われる構成であってもよい。

【２３３３】

なお、可動片６０２１の姿勢制御において、可動片６０２１を第２姿勢に維持する期間を短くし、可動片６０２１を第１姿勢から第２姿勢に切り替える間隔を長くすることで、クルーン装置６０１０内に停留する遊技球が１球ずつになるよう制御できる。

【２３３４】

例えば、主制御基板９２０が可動片６０２１を第２姿勢に維持する期間（すなわち、遊技球が第２経路６００２に進入可能な期間）は、１回あたりに例えば０．３秒などの、１回の第２姿勢への姿勢変化によって１球のみが第２経路６００２に進入できる程度の短期間であることが好ましい。

【２３３５】

また、主制御基板９２０が可動片６０２１を第１姿勢から第２姿勢に切り替える間隔は、第２経路６００２に進入した遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出される期間より長い期間（例えば、１０秒）であることが好ましい。

【２３３６】

なお、可動片６０２１の姿勢制御は、上述したように、クルーン装置６０１０内に停留する遊技球が１球ずつになるような制御に限らず、クルーン装置６０１０において２以上

の遊技球が同時に停留可能な制御であってもよい。

【２３３７】

第２経路６００２に進入した遊技球は、上流側第２経路６００２Ａに沿って左下方向（二点鎖線の矢印ＭＤ方向）に流下し、クルーン装置６０１０に案内される。クルーン装置６０１０に進入した遊技球は、その内部に形成された皿状のクルーンの内壁に沿って回動しながら下方向へ移動して、クルーンの底部に貫通形成された出口６０１２から下流側第２経路６００２Ｂに排出される。

【２３３８】

クルーン装置６０１０から下流側第２経路６００２Ｂに進入した遊技球は、下流側第２経路６００２Ｂに沿って右下方向（二点鎖線の矢印ＭＥ方向）に流下して右始動入賞スイッチ４４２へと誘導（案内）される。よって、下流側第２経路６００２Ｂは、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球を右始動入賞スイッチ４４２へ誘導する通路である。よって、出口６０１２は、遊技球を右始動入賞スイッチ４４２まで誘導する球通路である下流側第２経路６００２Ｂの入球部６００５（より詳細には、その入口部分）を構成する。すなわち、出口６０１２は、入球部６００５（より詳細には、入球部６００５の入口部分）であるともいえる。

【２３３９】

第１経路６００１を通過する遊技球が略垂直方向に流下（落下）するのに対し、第２経路６００２を通過する遊技球は、第２経路６００２の底面上を転動しながら流下する。また、第２経路６００２を通過する遊技球は、クルーン装置６０１０を経由するため、その分、右始動入賞スイッチ４４２に到達するまでの移動距離が長い。したがって、第２経路６００２を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度（通過速度）は、第１経路６００１を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度より低速となる。

【２３４０】

上流側第２経路６００２Ａには、上流側第２経路６００２Ａに進入した遊技球を検出する上流側スイッチ６０５１が設けられている。上流側スイッチ６０５１は、副制御基板９４０に接続され、上流側スイッチ６０５１から出力される信号状態は副制御基板９４０に入力される。副制御基板９４０は、上流側スイッチ６０５１から入力される信号状態に基づき、上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出を検知する。詳細は後述するが、副制御基板９４０は、上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出を検知した場合、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５）を含む所定領域を背面側から照射可能に設けられたＬＥＤなどの出口照射用発光体（図示せず）の点灯制御を実行する。

【２３４１】

下流側第２経路６００２Ｂにおける右下方向に延びる通路部分には、当該通路部分を通過する遊技球を検出可能な接触式の下流側スイッチ６０５２が設けられている。下流側スイッチ６０５２は、主制御基板９２０に接続され、下流側スイッチ６０５２から出力される信号状態は主制御基板９２０に入力される。主制御基板９２０は、下流側スイッチ６０５２から入力される信号状態に基づき、下流側スイッチ６０５２による遊技球の検出を検知する。

【２３４２】

第１経路６００１と第２経路６００２との分岐位置より上流側には、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球の流下を規制可能なシャッター６０５３が設けられている。シャッター６０５３は、前方側に突出して遊技球の流下を規制する突出姿勢と、後方側（奥側）に没入して遊技球の流下を許容する没入姿勢との間を移行可能な板状の可動部材である。

【２３４３】

シャッター６０５３の後方側には、主制御基板９２０により駆動制御されるソレノイド（図示せず）が設けられており、当該ソレノイドの駆動によって突出姿勢と突入姿勢とが切り替えられる。主制御基板９２０は、通常、シャッター６０５３が没入姿勢となるようソレノイドを制御し、下流側スイッチ６０５２による遊技球の検出を検知した場合にソレ

ノイドを駆動してシャッター６０５３を突出姿勢に移行させる。
【２３４４】
シャッター６０５３が突出姿勢に移行された後、右始動入賞装置４３２への入賞（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出）が主制御基板９２０によって検知された場合、当該入賞した遊技球が下流側スイッチ６０５２により検出された遊技球であると主制御基板９２０によって判定された場合、主制御基板９２０は、ソレノイドを駆動してシャッター６０５３を没入姿勢に移行させる。
【２３４５】
よって、下流側スイッチ６０５２により検出された遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出されるまでの間、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球の流下が突出姿勢のシャッター６０５３によって制限され、それによって、下流側スイッチ６０５２により検出された遊技球が、その後に右始動入賞装置４３２に進入して第１経路を流下した遊技球と衝突することを抑制できる。これにより、遊技球の衝突による右始動入賞スイッチ４４２による検出タイミングの変動を抑制できるので、後述する第２特殊操作判定処理（図１０６参照）における第２タイミング操作の成功判定の精度を高めることができる。
【２３４６】
なお、下流側スイッチ６０５２による遊技球の検出に基づき突出状態に移行したシャッター６０５３は、当該遊技球が右始動入賞スイッチ４４２により検出された場合に主制御基板９２０による制御によって没入姿勢に移行する。
【２３４７】
次に、図１０４（Ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１００における入賞判定に係る構成について説明する。図１０４（Ａ）は、主制御基板９２０のタイマ割り込み処理の一環として実行される右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理を示すフローチャートである。当該入賞判定処理は、主制御基板９２０のタイマ割り込み処理（図１４１参照、図中では主制御割込み処理）において実行されるスイッチ読込処理Ｓ１２０９の一部を構成する。
【２３４８】
右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理において、主制御基板９２０は、まず、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベル（オン状態）となっているか否かを判定する（Ｓ５００１）。右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルであると判定された場合（Ｓ５００１：Ｙ）、主制御基板９２０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた右始動入賞装置４３２用の検知カウンタを「１」加算し（Ｓ５００２）、本入賞判定処理を終了する。
【２３４９】
Ｓ５００１において右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルでない、すなわち、当該検知信号がＬＯＷレベル（オフ信号）であると判定された場合（Ｓ５００１：Ｎ）、主制御基板９２０は、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタが「３」以上であるか否かを判定する（Ｓ５００３）。当該検知カウンタが「３」未満であると判定された場合（Ｓ５００３：Ｎ）、主制御基板９２０は、そのまま本入賞判定処理を終了する。
【２３５０】
Ｓ５００３において右始動入賞装置４３２用の検知カウンタが「３」以上であると判定された場合（Ｓ５００３：Ｙ）、主制御基板９２０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた右始動入賞装置４３２用の入賞フラグをセットする（Ｓ５００４）。主制御基板９２０は、当該入賞フラグの状態に基づいて、右始動入賞装置４３２への入賞が発生した旨を把握することができる。
【２３５１】
次いで、主制御基板９２０は、右始動入賞装置４３２用の入賞情報を副制御基板９４０に送信する（Ｓ５００５）。副制御基板９４０は、当該入賞情報を主制御基板９２０から受信した場合に当該入賞情報をＲＡＭの所定領域に記憶する。
【２３５２】

次いで、主制御基板９２０は、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値を副制御基板９４０に送信する（Ｓ５００６）。副制御基板９４０は、当該検知カウンタの値を主制御基板９２０から受信した場合に当該値をＲＡＭの所定領域に記憶する。副制御基板９４０は、Ｓ５００６の処理後、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタを０クリア（リセット）して（Ｓ５００７）、本入賞判定処理を終了する。

【２３５３】

以上、図１０４（Ａ）を参照して、右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理（すなわち、右始動入賞装置４３２への入賞を判定する処理）について説明したが、始動装置４３６への入球を判定する処理についても、図１０４（Ａ）のフローチャートと同様の流れで主制御基板９２０による処理が行われる。

【２３５４】

よって、始動装置４３６への入球を判定する処理において、主制御基板９２０は、始動装置４３６用の検知カウンタの値が「３」以上であると判定した場合に、始動装置４３６用の入球情報および始動装置４３６用の検知カウンタの値を副制御基板９４０に送信する。副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した始動装置４３６用の入球情報および始動装置４３６用の検知カウンタの値をＲＡＭ内の所定領域に記憶する。

【２３５５】

ここで、図１０４（Ｂ）を参照して、右始動入賞装置４３２用の入賞判定の具体的な流れについて説明する。図１０４（Ｂ）は、右始動入賞装置４３２用の入賞判定の流れを示すタイミングチャートである。なお、始動装置４３６用の入球判定の流れも、右始動入賞装置４３２用の入賞判定の流れと同様である。

【２３５６】

右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号は、１回目のタイマ割込み処理（ｔｈ１）と２回目のタイマ割込み処理（ｔｈ２）との間でＬＯＷレベル（オフ状態）からＨＩレベル（オン状態）に立ち上がっている。

【２３５７】

ｔｈ２のタイミングでは、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「１」加算され、「０」から「１」に変化する。しかし、当該検知カウンタの値は、依然として「３」に達しておらず、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がってもいない（すなわち、ＨＩレベルのままである）ので、入賞が発生したとは判定されない。

【２３５８】

ｔｈ３のタイミングでは、３回目のタイマ割込み処理が実行される。ｔｈ３のタイミングでは、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルであるので、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「１」から「２」に変化する。ｔｈ３のタイミングにおいても、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値は、依然として「３」に達しておらず、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がってもいないので、入賞が発生したとは判定されない。

【２３５９】

ｔｈ４のタイミングでは、４回目のタイマ割込み処理が実行される。ｔｈ４のタイミングでは、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルであるので、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「２」から「３」に変化する。ｔｈ４のタイミングにおいて、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値は、「３」に達しているものの、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに未だ立ち下がっていないので、当該タイミングにおいても入賞が発生したとは判定されない。

【２３６０】

右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号は、４回目のタイマ割込み処理（ｔｈ４）と５回目のタイマ割込み処理（ｔｈ５）との間でＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がっている。よって、ｔｈ５のタイミングでは、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「３」以上であり、かつ、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルで

あるので、主制御基板９２０は入賞が発生したと判定し、上述した右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理におけるＳ５００４において右始動入賞装置４３２用の入賞フラグをセットする。

【２３６１】

なお、右始動入賞スイッチ４４２における遊技球の通過速度は、右始動入賞スイッチ４４２から出力される検知信号がＨＩレベルに維持される時間に影響する。つまり、右始動入賞スイッチ４４２における遊技球の通過速度が遅くなれば、検知信号がＨＩレベルに維持される時間が長くなるため、当該検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がるまでにＨＩレベルが検知される連続回数が若干増えることになる。

【２３６２】

詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００においては、その特性を利用して、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２により検出された遊技球）が第１経路６００１を通過したものであるか第２経路６００２を通過したものであるかを判別する構成とされている。

【２３６３】

次に、図１０５（Ａ）を参照して、指定位置６０３１を遊技球が通過するタイミングに合わせて遊技者が行った押圧操作装置２６１の操作（すなわち、第１タイミング操作）の判定に係る判定処理について説明する。図１０５（Ａ）は、副制御基板９４０により実行される特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で実行される定期処理の一環として特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を実行する。

【２３６４】

特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７において、副制御基板９４０は、まず、第２タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する（Ｓ５２０１）。第２タイミング操作の待ち期間は、第１タイミング操作に成功したことを条件として設定される第２タイミング操作を実行可能な期間である。本実施形態においては、第２タイミング操作の待ち期間は、第１タイミング操作が成功したと判定されてから最長で６０秒の期間とされる。

【２３６５】

第２タイミング操作の待ち期間中であると判定された場合（Ｓ５２０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を終了する。一方、第２タイミング操作の待ち期間中でないと判定された場合（Ｓ５２０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた始動装置４３６用の入球待ちタイマカウンタ（以下、単に「入球待ちタイマカウンタ」とも称す）が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５２０２）。なお、入球待ちタイマカウンタは、第１タイミング操作が行われてから始動装置４３６に遊技球が入球するまで（より詳細には、始動スイッチ４４６により遊技球が検出されるまで）の期間を計数（計測）するカウンタである。

【２３６６】

入球待ちタイマカウンタが作動中でないと判定された場合（Ｓ５２０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、押圧操作装置２６１の操作（押下）が行われたか否か、すなわち、第１タイミング操作が行われたか否かを判定する（Ｓ５２０３）。押圧操作装置２６１の操作が行われていないと判定された場合（Ｓ５２０３：Ｎ）、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を終了する。

【２３６７】

一方、押圧操作装置２６１の操作が行われたと判定された場合（Ｓ５２０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、入球待ちタイマカウンタの更新を許可する（Ｓ５２０４）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０４においてＲＡＭ内の所定領域に入球待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグをセットする。これにより、以降において特殊表示演出非実行の確

変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７が実行される毎に、入球待ちタイマカウンタが「１」ずつ加算される。副制御基板９４０は、Ｓ５２０４の処理後、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を終了する。

【２３６８】

Ｓ５２０２において入球待ちタイマカウンタが作動中であると判定された場合、すなわち、副制御基板９４０のＲＡＭ内の所定領域に入球待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグが格納されている場合には（Ｓ５２０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、入球待ちタイマカウンタの更新処理を実行する（Ｓ５２０５）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０５において入球待ちタイマカウンタを「１」加算する。

【２３６９】

次いで、副制御基板９４０は、始動装置４３６に遊技球が入球したか否かを判定する（Ｓ５２０６）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０６においてＲＡＭ内の所定領域に主制御基板９２０から受信した始動装置４３６用の入球情報が格納されているか否かを判定する。

【２３７０】

始動装置４３６に遊技球が入球していないと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に始動装置４３６用の入球情報が格納されていない場合（Ｓ５２０６：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を終了する。

【２３７１】

一方、始動装置４３６に遊技球が入球したと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に始動装置４３６用の入球情報が格納されている場合（Ｓ５２０６：Ｙ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作用に予め設定されている基準範囲（以下、当該範囲を「第１タイミング操作用の基準範囲」とも称す）を設定し（Ｓ５２０７）、当該第１タイミング操作用の基準範囲と始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値とに基づいて、第１タイミング操作が成功したか否か（すなわち、指定位置６０３１を遊技球が通過する適切なタイミングで押圧操作装置２６１が操作されたか否か）を判定する（Ｓ５２０８）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０８において、現在の入球待ちタイマカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲内であるか否かを判定する。

【２３７２】

ここで、図１０５（Ｂ）を参照して、第１タイミング操作用の基準範囲および第１タイミング操作の成否判定について具体的に説明する。図１０５（Ｂ）は、第１タイミング操作用の基準範囲および第１タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャートである。

【２３７３】

図１０５（Ｂ）に示すように、第１タイミング操作用の基準範囲は、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値のうち第１タイミング操作が成功したものとして許容される上限値（以下、「第１タイミング操作の許容上限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬａ１から、同様に許容される下限値（以下、「第１タイミング操作の許容下限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬａ２までの期間ＴＬａの範囲として規定される。

【２３７４】

より詳細には、第１タイミング操作用の基準範囲の上限をなすタイミングｔＬａ１は、遊技球が入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングとして推定されるタイミングｔＸａ１より前のタイミングとなるよう設定され、当該基準範囲の下限をなすタイミングｔＬａ２は、タイミングｔＸａ１より後の所定のタイミングとなるよう設定される。なお、タイミングｔＸａ１（遊技球が入球部６０３５の入口部分を通過するタイミングとして推定されるタイミング）は、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングから、遊技球の中心が入球部６０３５の入口部分を通過してから当該遊技球が始動ス

イッチ４４６により検出されるまでの期間として推定される期間ＴＸａだけ遡ったタイミングとして特定される。

【２３７５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第１タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように、上限のタイミングｔＬａ１（すなわち、第１タイミング操作の許容上限となる入球待ちタイマカウンタの値）と、下限のタイミングｔＬａ２（すなわち、第１タイミング操作の許容下限となる入球待ちタイマカウンタの値）とが設定される。

【２３７６】

なお、第１タイミング操作用の基準範囲は、必ずしも、上記のようにタイミングｔＬａ１からタイミングｔＸａ１までの時間長さとタイミングｔＸａ１からタイミングｔＬａ２までの時間長さとが等しくなるように（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように）設定する必要はなく、前者の期間が後者の期間より長くなるように第１タイミング操作用の基準範囲を設定してもよく、前者の期間が後者の期間より短くなるように第１タイミング操作用の基準範囲を設定してもよい。

【２３７７】

また、タイミングｔＬａ１がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう第１タイミング操作用の基準範囲を設定する（すなわち、タイミングｔＸａ１を上限とする当該タイミングｔＸａ１より後の範囲を当該基準範囲として設定する）構成であってもよく、タイミングｔＬａ２がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう第１タイミング操作用の基準範囲を設定する（すなわち、タイミングｔＸａ１を下限とする当該タイミングｔＸａ１より前の範囲を当該基準範囲として設定する）構成であってもよい。

【２３７８】

第１タイミング操作用の基準範囲は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。具体的には、第１タイミング操作の許容上限となる入球待ちタイマカウンタの値と、第１タイミング操作の許容下限となる入球待ちタイマカウンタの値が、第１タイミング操作用の基準範囲として記憶される。なお、タイミングｔＸａ１に対するタイミングｔＬａ１，ｔＬａ２の設け方に応じた複数種類の基準範囲をＲＯＭ内に予め記憶（準備）しておき、遊技者が自身の操作の特性（操作の癖）を考慮してこれら複数種類の基準範囲の中から１の基準範囲を選択できる構成としてもよい。

【２３７９】

始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入球待ちタイマカウンタの計測値）が、第１タイミング操作用の基準範囲内である場合、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に成功したと判定する。一方、当該入球待ちタイマカウンタの値が、第１タイミング操作用の基準範囲外である場合、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に失敗した（不成功である）と判定する。

【２３８０】

図１０５（Ａ）のＳ５２０８に戻って説明する。Ｓ５２０８において、現在の入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値）が第１タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（Ｓ５２０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に成功したと判定して、第２タイミング操作の待ち期間（例えば、６０秒）を設定する（Ｓ５２０９）。なお、Ｓ５２０９により設定された第２タイミング操作の待ち期間は、非図示の計時処理によるカウントダウンまたはカウントアップによって当該待ち期間の残り期間を特定可能に計時される。

【２３８１】

次いで、副制御基板９４０は、入球待ちタイマカウンタを０クリア（リセット）した後（Ｓ５０１０）、入球待ちタイマカウンタの更新を禁止し（Ｓ５２１１）、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を終了する。具体的に、

副制御基板９４０は、Ｓ５２１１においてＲＡＭ内の所定領域にセットされている入球待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグを消去する。

【２３８２】

Ｓ５２０８において、現在の入球待ちタイマカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲外であると判定された場合（Ｓ５２０８：Ｎ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に失敗したと判定して、Ｓ５２０９の処理を行うことなく、処理をＳ５２１０に移行し、入球待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５２１０）および入球待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５２１１）を実行して、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７を終了する。

【２３８３】

次に、図１０６を参照して、入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を遊技球が通過するタイミングに合わせて遊技者が行った押圧操作装置２６１の操作（すなわち、第２タイミング操作）の判定に係る判定処理について説明する。

【２３８４】

図１０６は、副制御基板９４０により実行される特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、上述した特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７（図１０５（Ａ）参照）の場合と同様、所定の周期で実行される定期処理の一環として特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を実行する。なお、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８は、主制御基板９２０による可動片６０２１の姿勢制御によって、クルーン装置６０１０内に停留する遊技球が１球ずつになるよう制御されている場合についての処理を例示している。

【２３８５】

特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８において、副制御基板９４０は、まず、第２タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する（Ｓ５４０１）。第２タイミング操作の待ち期間中であると判定された場合（Ｓ５４０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた右始動入賞装置４３２用の入賞待ちタイマカウンタ（以下、単に「入賞待ちタイマカウンタ」とも称す）が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５４０２）。なお、入賞待ちタイマカウンタは、第２タイミング操作が行われてから右始動入賞装置４３２への入賞が発生するまで（より詳細には、右始動入賞スイッチ４４２により遊技球が検出されるまで）の期間を計数（計測）するカウンタである。

【２３８６】

入賞待ちタイマカウンタが作動中でないと判定された場合（Ｓ５４０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に操作待ちフラグがセットされているかを判定する（Ｓ５４０３）。なお、操作待ちフラグは、後述するように、上流側第２経路６００２Ａに進入した遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出された場合にセットされるフラグであって、その後に第２タイミング操作が行われた場合、または、第２タイミング操作が行われることなく右始動入賞装置４３２への入賞が発生した場合に消去されるフラグである。

【２３８７】

操作待ちフラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５４０３：Ｎ）、副制御基板９４０は、遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたか否かを判定する（Ｓ５４０４）。遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されていないと判定された場合（Ｓ５４０４：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２３８８】

一方、遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたと判定された場合（Ｓ５４０４：Ｙ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体（図示せず）を黄色で点灯する（Ｓ５４０５）。なお、当該「点灯する」は、非点滅の点灯状態であることを示す。これにより

、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６０３５の入口部分）を含む所定領域が出口照射用発光体によって背面側から黄色で照射される。よって、出口照射用発光体の光によって出口６０１２から排出される（すなわち、入球部６０３５の入口部分から下流側第２経路６００２Ｂに流入する）遊技球が視認し易くなるので、遊技者は、第２タイミング操作を行う場合にそのタイミングを計りやすい。

【２３８９】

次いで、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内の所定領域に操作待ちフラグをセットし（Ｓ５４０６）、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２３９０】

Ｓ５４０３において操作待ちフラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５４０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、押圧操作装置２６１の操作（押下）が行われたか否か、すなわち、第２タイミング操作が行われたか否かを判定する（Ｓ５４１８）。

【２３９１】

押圧操作装置２６１の操作が行われたと判定された場合（Ｓ５４１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、入賞待ちタイマカウンタの更新を許可する（Ｓ５４１９）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４１８においてＲＡＭ内の所定領域に入賞待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグをセットする。これにより、以降において特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８が実行される毎に、入賞待ちタイマカウンタが「１」ずつ加算される。

【２３９２】

次いで、副制御基板９４０は、出口照射用発光体を黄色で点滅させる（Ｓ５４２０）。これにより、出口照射用発光体が黄色の非点滅の点灯状態から点滅状態に切り替わる。つまり、遊技球が上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出されたことによって黄色で点灯された非点滅状態の出口照射用発光体は、第２タイミング操作が行われたことで同色の点滅状態に変化する。したがって、遊技者は、出口照射用発光体の発光態様の変化によって自身が第２タイミング操作を行ったことを意識することができる。

【２３９３】

次いで、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に格納されている操作待ちフラグを消去し（Ｓ５４２１）、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２３９４】

Ｓ５４０２において入賞待ちタイマカウンタが作動中であると判定された場合、すなわち、副制御基板９４０のＲＡＭ内の所定領域に入賞待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグが格納されている場合には（Ｓ５４０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、入賞待ちタイマカウンタの更新処理を実行する（Ｓ５４０７）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４０７において入賞待ちタイマカウンタを「１」加算する。

【２３９５】

次いで、副制御基板９４０は、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したか否かを判定する（Ｓ５４０８）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４０８においてＲＡＭ内の所定領域に主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の入賞情報が格納されているか否かを判定する。

【２３９６】

右始動入賞装置４３２への入賞が発生していないと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に右始動入賞装置４３２用の入賞情報が格納されていない場合（Ｓ５４０８：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２３９７】

一方、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に右始動入賞装置４３２用の入賞情報が格納されている場合（Ｓ５４０８：Ｙ）、副制

御基板９４０は、当該入賞が第２経路６００２を通過した遊技球によるものである否かを判定する（Ｓ５４０９）。

【２３９８】

ここで、図１０７（Ａ）を参照して、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２により検出された遊技球）が第２経路６００２を通過した遊技球であるか否かの判定手法について説明する。図１０７（Ａ）は、経路判定テーブルを説明するための模式図である。当該経路判定テーブルは、主制御基板９２０において計測された右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値と推定される経路との対応関係を規定するテーブルであり、副制御基板９４０のＲＯＭに格納されている。

【２３９９】

上述したように、第２経路６００２を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度（通過速度）は、第１経路６００１を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度より低速である。副制御基板９４０は、経路判定テーブルを参照し、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に基づいて、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度の推定と、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が通過した経路の推定を行う。

【２４００】

具体的に、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がるまでに連続して検知されたＨＩレベルの回数）が６以上である場合、副制御基板９４０は、経路判定テーブルを参照して、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度が比較的低速の第１速度であると推測し、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第２経路６００２を通過した遊技球によるものであると推測する（判定する）。

【２４０１】

一方、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が３～５（すなわち、３以上かつ５以下）である場合、副制御基板９４０は、経路判定テーブルを参照して、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度が、副制御基板９４０は、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度が第１速度より高速の第２速度であると推測し、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第１経路６００１を通過した遊技球によるものであると推測する。

【２４０２】

経路判定テーブルには、主制御基板９２０において計測された右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に対し、第２タイミング操作用に予め設定されている基準範囲（以下、当該範囲を「第２タイミング操作用の基準範囲」とも称す）の設定の有無に関する情報も格納される。

【２４０３】

第２タイミング操作は、入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を遊技球が通過するタイミングに合わせて行う操作である。よって、経路判定テーブルには、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が６以上である場合（すなわち、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第２経路６００２を通過した遊技球であると推測される場合）に対し、第２タイミング操作用の基準範囲を設定する旨を示す情報が格納されている。

【２４０４】

一方、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が３～５である場合（すなわち、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第１経路６００１を通過した遊技球であると推測される場合）に対し、第２タイミング操作用の基準範囲を設定しない旨を示す情報が格納されている。

【２４０５】

図１０６のＳ５４０９に戻って説明する。副制御基板９４０は、Ｓ５４０９の判定を経路判定テーブルに基づいて上述したように実行する。それにより、右始動入賞装置４３２

への入賞が第２経路６００２を通過した遊技球によるものであると判定された場合（Ｓ５４０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作用の基準範囲を設定し（Ｓ５４１０）、当該第２タイミング操作用の基準範囲と右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミング（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出タイミング）における入賞待ちタイマカウンタの値とに基づいて、第２タイミング操作が成功したか否かを判定する（Ｓ５４１１）。

【２４０６】

つまり、Ｓ５４１１において、副制御基板９４０は、入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を遊技球が通過する適切なタイミングで押圧操作装置２６１が操作されたか否かを判定する。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４１１において、現在の入賞待ちタイマカウンタの値が第２タイミング操作用の基準範囲内であるか否かを判定する。

【２４０７】

ここで、図１０７（Ｂ）を参照して、第２タイミング操作用の基準範囲および第２タイミング操作の成否判定について具体的に説明する。図１０７（Ｂ）は、第２タイミング操作用の基準範囲および第２タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャートである。

【２４０８】

第２タイミング操作用の基準範囲は、上述した第１タイミング操作用の基準範囲と同様に規定される。つまり、第２タイミング操作用の基準範囲は、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングにおける入賞待ちタイマカウンタの値のうち第２タイミング操作が成功したものとして許容される上限値（以下、「第２タイミング操作の許容上限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬｂ１から、同様に許容される下限値（以下、「第２タイミング操作の許容下限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬｂ２までの期間ＴＬｂの範囲として規定される。

【２４０９】

図１０７（Ｂ）に示すように、第２タイミング操作用の基準範囲の上限をなすタイミングｔＬｂ１は、遊技球が入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を通過するタイミングとして推定されるタイミングｔＸｂ１より前のタイミングとなるよう設定され、当該基準範囲の下限をなすタイミングｔＬｂ２は、タイミングｔＸｂ１より後の所定のタイミングとなるよう設定される。なお、タイミングｔＸｂ１（遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングとして推定されるタイミング）は、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングから、遊技球の中心が入球部６００５（より詳細には、入球部６００５の入口部分）を通過してから当該遊技球が右始動入賞スイッチ４４２により検出されるまでの期間として推定される期間ＴＸｂだけ遡ったタイミングとして特定される。

【２４１０】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第２タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸｂ１がくるように、上限のタイミングｔＬｂ１（すなわち、第２タイミング操作の許容上限となる入賞待ちタイマカウンタの値）と、下限のタイミングｔＬｂ２（すなわち、第２タイミング操作の許容下限となる入賞待ちタイマカウンタの値）とが設定される。

【２４１１】

なお、第２タイミング操作用の基準範囲は、必ずしも、上記のようにタイミングｔＬｂ１からタイミングｔＸｂ１までの時間長さとタイミングｔＸｂ１からタイミングｔＬｂ２までの時間長さとが等しくなるように（すなわち、第２タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸｂ１がくるように）設定する必要はなく、上述した第１タイミング操作用の基準範囲の場合と同様、タイミングｔＸｂ１に対するタイミングｔＬｂ１，ｔＬｂ２の設け方に応じた適宜の範囲を設定できる。

【２４１２】

第２タイミング操作用の基準範囲は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。具体的には、第２タイミング操作の許容上限となる入賞待ちタイマカウンタの値と、第２タイミング操作の許容下限となる入賞待ちタイマカウンタの値が、第２タイミング操作用の基準範囲として記憶される。なお、タイミングｔＸｂ１に対するタイミングｔＬｂ１，ｔＬｂ２の設け方に応じた複数種類の基準範囲をＲＯＭ内に予め記憶（準備）しておき、遊技者が自身の操作の特性（操作の癖）を考慮してこれら複数種類の基準範囲の中から１の基準範囲を選択できる構成としてもよい。

【２４１３】

右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングにおける入賞待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入賞待ちタイマカウンタの計測値）が、第２タイミング操作用の基準範囲内である場合、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に成功したと判定する。一方、当該入賞待ちタイマカウンタの値が、第２タイミング操作用の基準範囲外である場合、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に失敗した（不成功である）と判定する。

【２４１４】

本実施形態のパチンコ機１００においては、上述したように、遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）を通過するタイミングで行われた第２タイミング操作の成否の判定を右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出タイミングから遡ることによって行っている。

【２４１５】

ここで、右始動入賞スイッチ４４２に代えて、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球を検出する検出スイッチを設け、当該スイッチを利用して第２タイミング操作の成否の判定を判定することが考えられる。しかしながら、出口６０１２の付近に遊技球の検出スイッチを設けた場合、クルーン装置６０１０が大型化することになるので、当該クルーン装置６０１０を取り付けるための遊技盤８０５のレイアウト設計が難しくなるという問題が生じる。また、当該検出スイッチがクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球の視認性を阻害することになるので、遊技者に第２タイミング操作を行わせることが困難になるという問題が生じる。

【２４１６】

よって、本実施形態のパチンコ機１００では、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球を検出する検出スイッチは設けず、右始動入賞スイッチ４４２を利用して第２タイミング操作の成否を判定する構成としている。これにより、クルーン装置６０１０の大型化を防ぐことができるとともに、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球の視認性を好適なものにすることができる。また、右始動入賞スイッチ４４２という既存のスイッチを利用しているので、遊技機の製造コストの増加を抑制することができる。

【２４１７】

図１０７のＳ５４１１に戻って説明する。Ｓ５４１１において、現在の入賞待ちタイマカウンタの値（すなわち、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングにおける入賞待ちタイマカウンタの値）が第２タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（Ｓ５４１１：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に成功したと判定して、出口照射用発光体を赤色で点滅させる（Ｓ５４１２）。これにより、出口照射用発光体が黄色の点滅状態から赤色の点滅状態に切り替わる。

【２４１８】

つまり、遊技者が第２タイミング操作を行ったことで黄色の点滅状態で発光する出口照射用発光体は、その第２タイミング操作が副制御基板９４０によって成功したと判定された場合に赤色の点滅状態に変化する。したがって、遊技者は、出口照射用発光体の発光態様の変化（より詳細には、発光色の変化）によって自身が行った第２タイミング操作が成功した（すなわち、当該操作が適切に行われた）ことを知ることができる。なお、Ｓ５４１２にて赤色の点滅状態に切り替えられた出口照射用発光体は所定時間後（例えば、１秒

後）に後述するＳ５４２４の処理において消灯される。
【２４１９】
次いで、副制御基板９４０は、第２タイミング操作の待ち期間を０クリア（リセット）した後（Ｓ５４１３）、次回の大当り後の表示演出にて現出するキャラクタの種類を変更する設定を行う（Ｓ５４１４）。Ｓ５４１４においては、副制御基板９４０は、キャラクタ選択テーブルを参照して変更先のキャラクタを選択し、当該選択されたキャラクタを表示演出において現出可能に設定する。
【２４２０】
ここで、図１０７（Ｃ）は、キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭに準備されている。図１０７（Ｃ）に示すように、キャラクタ選択テーブルには、差球の値に対して変更先のキャラクタが対応づけられている。
【２４２１】
具体的に、図１０７（Ｃ）に示す例では、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値が６５０００未満である場合には、キャラクタＡが対応付けられ、差球の値が６５００１～８９９９９である場合には、キャラクタＢが対応づけられており、９００００以上である場合には、キャラクタＣが対応づけられている。
【２４２２】
よって、第２タイミング操作に成功した場合には、そのタイミングにおける差球の値に応じたキャラクタが変更対象として選択されるので、遊技者が遊技を進めるにつれて差球の値が増えることで、先の第２タイミング操作の成功によって変更させたキャラクタをその後の第２タイミング操作の成功によって異なるキャラクタに変化させることができる。
【２４２３】
図１０７のＳ５４１４に戻って説明する。副制御基板９４０は、Ｓ５４１４においてキャラクタの変更設定をした後、現在の入賞待ちタイマカウンタを０クリア（リセット）した後（Ｓ５４１５）、入賞待ちタイマカウンタの更新を禁止し（Ｓ５４１６）、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４１６においてＲＡＭ内の所定領域にセットされている入賞待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグを消去する。
【２４２４】
Ｓ５４１１において、現在の入賞待ちタイマカウンタの値が第２タイミング操作用の基準範囲外であると判定された場合（Ｓ５４１１：Ｎ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に失敗したと判定して、出口照射用発光体を青色で点滅させる（Ｓ５４１７）。これにより、出口照射用発光体が黄色の点滅状態から青色の点滅状態に切り替わる。
【２４２５】
つまり、遊技者が第２タイミング操作を行ったことで黄色の点滅状態で発光する出口照射用発光体は、その第２タイミング操作が副制御基板９４０によって失敗したと判定された場合に青色の点滅状態に変化する。したがって、遊技者は、出口照射用発光体の発光態様の変化（より詳細には、発光色の変化）によって自身が行った第２タイミング操作が失敗したことを把握できる。なお、Ｓ５４１７にて青色の点滅状態に切り替えられた出口照射用発光体は所定時間後（例えば、１秒後）に後述するＳ５４２４の処理において消灯される。
【２４２６】
副制御基板９４０は、Ｓ５４１７の処理後、処理をＳ５２１５に移行し、入賞待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５４１５）および入賞待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５４１６）を実行して、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。
【２４２７】
Ｓ５４０９において右始動入賞装置４３２への入賞が第１経路６００１を通過した遊技球によるものであると判定された場合（Ｓ５４０９：Ｎ）、副制御基板９４０は、Ｓ５２

１０～Ｓ５４１７の処理を行うことなく、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。これにより、第２タイミング操作が行われてからシャッター６０５３が突出姿勢になるまでの間に第１経路６００１に進入した遊技球を第２タイミング操作の成功判定の対象から除外することができる。

【２４２８】

なお、第１経路６００１および第２経路６００２は、第２タイミング操作が行われてからシャッター６０５３が突出姿勢になるまでの間に第１経路６００１に進入した遊技球が第２タイミング操作の成功判定の対象となった遊技球（すなわち、第２経路６００２を流下する遊技球）より先に始動入賞スイッチ４４２によって検出されるよう設計されているものとする。

【２４２９】

また、図１０６に示すように、第２タイミング操作の待ち期間中でないと判定された場合（Ｓ５４０１：Ｎ）、または、操作待ちフラグがセットされているが押圧操作装置２６１の操作が行われていないと判定された場合（Ｓ５４０３：Ｙ，Ｓ５４１８：Ｎ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体が点灯または点滅中であるかを判定する（Ｓ５４２２）。出口照射用発光体が点灯も点滅もしていないと判定された場合（Ｓ５４２２：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２４３０】

一方、出口照射用発光体が点灯または点滅中であると判定された場合（Ｓ５４２２：Ｙ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体の消灯条件が成立したかを判定する（Ｓ５４２３）。

【２４３１】

具体的に、（１）遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたことに基づき出口照射用発光体が黄色で発光された場合に、その後に第２タイミング操作が行われることなく第２タイミング操作の待ち期間（例えば、６０秒）が終了した場合、または（２）第２タイミング操作が行われた後に右始動入賞装置４３２への入賞が生じたことに基づき出口照射用発光体が赤色または青色で点滅発光される場合に、当該点滅発光の開始から所定時間（例えば、１秒）が経過した場合に、副制御基板９４０は、出口照射用発光体の消灯条件が成立したと判定する。

【２４３２】

出口照射用発光体の消灯条件が未だ成立していないと判定された場合（Ｓ５４２３：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。一方、出口照射用発光体の消灯条件が成立したと判定された場合（Ｓ５４２３：Ｙ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体を消灯する（Ｓ５４２４）。

【２４３３】

次いで、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に操作待ちフラグがセットされているかを判定する（Ｓ５４２５）。操作待ちフラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５４２５：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。一方、操作待ちフラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５４２５：Ｙ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に格納されている操作待ちフラグを消去し（Ｓ５４２６）、特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２４３４】

なお、クルーン装置６０１０において２以上の遊技球が停留可能な構成においては、上流側スイッチ６０５１および右始動入賞スイッチ４４２の検出結果に基づいて、クルーン装置６０１０内を停留する遊技球の数を計数するとともに、入賞待ちタイマカウンタを複数設けて、クルーン装置６０１０内を停留する遊技球の全てについて入賞待ちタイマカウンタによる計数（計測）を行い、クルーン装置６０１０（第２経路６００２）を経由した

全ての遊技球について第２タイミング操作の成否を判定する構成としてもよい。
【２４３５】
次に、図１０８から図１１１を参照して、本実施形態のパチンコ機１００において、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れについて説明する。
【２４３６】
図１０８から図１１１は、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図である。図１０８から図１１１の各図においては、当該遊技を行った場合における代表的な時期に対応する遊技盤８０５（具体的には、領域ＸＡまたは領域ＸＢ）の様子の一例と、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける当該各時期に対応した表示の一例とが図示されている。
【２４３７】
なお、これらの各図においては、理解を容易にする目的で、遊技盤８０５を流下する遊技球およびその流下経路の一例を実線、点線（隠れ線）または二点鎖線（想像線）で図示している。また、表示部４７９ａ全体で行われる表示演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、変動表示）を図面の理解を容易にする目的で図示している。
【２４３８】
第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技は、通常、右始動入賞装置４３２に遊技球が進入し易くなる時短状態の遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）で行われる。よって、遊技者は、例えば、時短遊技状態において右打ち遊技手法による遊技を行う場合に、釘４１１Ａと釘４１１Ｂの間にある目印６０４１を見ながら、遊技球Ｐが入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングで操作することを目標として、第１タイミング操作（押圧操作装置２６１の操作）を実行する（図１０８（Ａ））。
【２４３９】
上述したように、本実施形態のパチンコ機１００においては、差球情報および差球に関連する情報２７８は、表示部４７９ａに常時表示される構成ではないので、図１０８（Ａ）に示すように、第１タイミング操作を実行したタイミングでは、表示部４７９ａの領域ＡＸ内に差球情報および差球に関連する情報２７８は表示されていない。
【２４４０】
第１タイミング操作の実行後、当該操作の対象となった遊技球Ｐが始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に入球した場合に、第１タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、差球情報および差球に関連する情報２７８が表示部４７９ａの領域ＡＸ内に表示される（図１０８（Ｂ））。
【２４４１】
これにより、遊技者は、その時点における差球情報を知ることができる。上述したように、本実施形態では、キャラクタ選択テーブル（図１０７（Ｃ）参照）に基づいて、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値に応じたキャラクタが選択されるよう構成される。よって、遊技者は、差球情報を見ながら、第２タイミング操作の待ち期間の期間内に表示させられそうなキャラクタがどれであるかを期待しながら第２タイミング操作を実行できる。また、表示された差球情報から、第２タイミング操作の待ち期間の期間内に表示させたいキャラクタを選択できなさそうな場合、遊技者は第２タイミング操作を行わずに現在の第２タイミング操作の待ち期間を消化させることもできる。
【２４４２】
第１タイミング操作が成功したと判定された場合、第１タイミング操作の結果に対応する結果情報６１１１と、第１タイミング操作の結果に応じた補足情報６１１２が、実行中の表示演出（例えば、変動演出）に対する前方側に重ねて（すなわち、表示演出が表示される画層より前方側に画層に）表示される。
【２４４３】

結果情報６１１１としては、第１タイミング操作に成功した場合には当該成功を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、図１０８（Ｂ）に示すような「第１チャレンジ成功！」の文字）が表示され、第１タイミング操作に失敗した場合には当該失敗を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、「第１チャレンジ失敗！」の文字）が表示される。結果情報６１１１は、その表示後、一定時間（例えば、略３秒）後に非表示にされる。

【２４４４】

なお、結果情報６１１１は、必ずしも文字によるメッセージである必要はなく、所定の図形（例えば、ハートの形をした図形）の色や形状で第１タイミング操作の結果を伝達したり、キャラクタやの種類や動きで第１タイミング操作の結果を伝達する構成であってもよい。また、第１タイミング操作の結果の伝達は、結果情報６１１１のように表示部４７９ａへの表示によって行う必要は必ずしもなく、遊技者が第１タイミング操作を行った入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）を振動させたり、枠発光装置２７１～２７５の発光などによって行う構成であってもよい。

【２４４５】

第１タイミング操作に成功した場合に表示される補足情報６１１２は、図１０８（Ｂ）に示すように、第１タイミング操作の成功を契機として発生する第２タイミング操作の待ち期間の残り時間に対応する残り時間情報６１１２Ａを含む構成であってもよい。残り時間情報６１１２Ａが表示された場合、当該残り時間情報６１１２Ａは、時間経過とともに残り時間が変動（例えば、減少）する。なお、残り時間情報６１１２Ａは、残り時間が数値によって表されるものである必要は必ずしもなく、棒や円形などのタイムゲージで表されるものであってもよい。

【２４４６】

第１タイミング操作に成功した場合、補足情報６１１２は、例えば、「第２チャレンジに成功すると大当り後に特別なキャラクタが登場するよ」など、次の第２タイミング操作に成功した場合にその後の演出設定が変更する旨を遊技者に伝達するメッセージを含む。補足情報６１１２が当該メッセージを含むことで、第２タイミング操作に対する期待を抱かせつつ当該操作の実行を遊技者に促すことができる。

【２４４７】

なお、図１０８（Ｂ）に示す例では、第１タイミング操作に成功した場合の補足情報６１１２を例示したが、第１タイミング操作に失敗した場合には、補足情報６１１２を表示しない構成であってもよく、あるいは、例えば、「また頑張ってね」などの再度の第１タイミング操作を促すメッセージ等が補足情報６１１２として表示される構成であってもよい。

【２４４８】

第１タイミング操作に成功した場合に補足情報６１１２が表示された場合、当該補足情報６１１２は、第１タイミング操作の成功を契機として発生した第２タイミング操作の待ち期間が終了する前に第２タイミング操作に成功した場合、あるいは、第２タイミング操作に成功することなく当該待ち期間が終了した場合に非表示にされる。一方、第１タイミング操作に失敗した場合に補足情報６１１２が表示された場合には、一定時間（例えば、略３秒）表示された後、非表示にされる。

【２４４９】

第１タイミング操作に成功した後、右進入規制機構４５２が進入許容姿勢になったことで、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が、第２姿勢の可動片６０２１により案内されて第２経路６００２（上流側第２経路６００２Ａ）に進入し、上流側スイッチ６０５１により検出された場合、出口照射用発光体（図示せず）が発光され、それによって、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５）を含む所定の領域６図１２４が非点滅状態の黄色で発光する（図１０９（Ａ））。なお、図１０９（Ａ）、ならびに、後述する図１０９（Ｂ）および図１１０（Ａ）において、領域６図１２４が黄色に発光されている場合をドットのハッチングにより表している。

【２４５０】

その後、遊技球Ｐがクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出されるタイミング（すなわち、入球部６００５の入口部分を通過するタイミング）に合わせて遊技者が第２タイミング操作を実行すると、領域６図１２４の発光態様が黄色のまま点滅状態に変化する（図１０９（Ｂ））。なお、図１０９（Ｂ）、ならびに、後述する図１１０および図１１１においては、領域６図１２４の発光態様が点滅状態である場合を、領域６図１２４の周囲に放射状の視覚効果表示を付加することで表している。

【２４５１】

クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球Ｐが下流側スイッチ６０５２により検出されると、シャッター６０５３が突出状態に移行し、それによって、その後に右進入規制機構４５２進入した遊技球ＰＸの流下は、当該突出状態のシャッター６０５３によって制限される（図１１０（Ａ））。

【２４５２】

これにより、遊技球Ｐが右始動入賞スイッチ４４２により検出される前に（例えば、二点鎖線で示す遊技球Ｐ’の位置で）、その後に右始動入賞装置４３２に進入した遊技球と衝突することを抑制できる。これにより、遊技球の衝突による右始動入賞スイッチ４４２による検出タイミングの変動が抑制される。

【２４５３】

実行された第２タイミング操作が失敗したと副制御基板９４０によって判定された場合、領域６図１２４の発光態様が黄色から青色の点滅状態に変化する（図１１０（Ｂ））。遊技者は、青色で点滅する領域６図１２４を見て、第２タイミング操作に失敗したことを把握できる。なお、図１１０（Ｂ）において、領域６図１２４が青色に発光されている場合を右下がり斜線のハッチングにより表している。

【２４５４】

第２タイミング操作が失敗したと判定された場合、第２タイミング操作の結果に対応する結果情報６１２１として、当該失敗を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、「第２チャレンジ失敗！」の文字）が表示される。結果情報６１２１は、その表示後、一定時間（例えば、略３秒）後に非表示にされる。

【２４５５】

第２タイミング操作が失敗した後でも、第２タイミング操作の待ち期間中であれば、第２タイミング操作を実行することができる。よって、その後に第２タイミング操作が再度実行された場合に、当該第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合には、領域６図１２４の発光態様が黄色から赤色の点滅状態に変化する（図１１１）。遊技者は、赤色で点滅する領域６図１２４を見て、第２タイミング操作に成功したことを把握できる。なお、図１１１において、領域６図１２４が赤色に発光されている場合を右上がり斜線のハッチングにより表している。

【２４５６】

また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合、結果情報６１２１として、当該成功を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、「第２チャレンジ成功！」の文字）が表示される。当該結果情報６１２１は、第２タイミング操作に失敗したと判定された場合と同様、その表示がされてから一定時間（例えば、略３秒）後に非表示にされる。

【２４５７】

なお、第２タイミング操作の結果に対応する結果情報６１２１は、図１１０（Ｂ）や図１１１に例示したように、文字によるメッセージである必要は必ずしもなく、例えば、所定の図形の色や形状で第２タイミング操作の結果を伝達したり、キャラクタやの種類や動きで第２タイミング操作の結果を伝達する構成であってもよい。また、第２タイミング操作の結果の伝達は、結果情報６１２１のように表示部４７９ａへの表示によって行う必要は必ずしもなく、遊技者が第２タイミング操作を行った入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）を振動させたり、枠発光装置２７１～２７５の発光などによって行う構成であってもよい。

【２４５８】

また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合、第１タイミング操作の成功を契機として表示された補足情報６１１２に代えて、補足情報６１３１が表示される。補足情報６１３１は、例えば、「大当り後に特別なキャラクタが登場するよ！！」など、その後の演出設定が変更する旨を遊技者に伝達するメッセージを含む。補足情報６１３１が当該メッセージを含むことで、遊技者はその後の演出設定の変更を期待しながら遊技を続けることができる。

【２４５９】

また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合、表示部４７９ａに表示される装飾保留表示４７９Ｈのうち、当該第２タイミング操作の対象となった遊技球Ｐに対応する保留表示が他の保留表示とは異なる表示態様（例えば、色の違いや点灯点滅状態の違いなど）で表示される。これにより、遊技者は、第２タイミング操作に成功したことを認識できる。

【２４６０】

なお、保留回数がすでに最大値に達しており、第２タイミング操作の対象となった遊技球Ｐによる入賞が保留の対象外となった場合、装飾保留表示４７９Ｈのうち一部の保留表示（例えば、最後に表示された保留表示）が他の保留表示とは異なる表示態様で表示されるように構成してもよい。

【２４６１】

なお、上記実施形態においては、右打ち遊技手法の実行中に第１タイミング操作および第２タイミング操作を実行できる構成としたが、左打ち遊技手法の実行中に第１タイミング操作および第２タイミング操作を実行できる構成としてもよい。

【２４６２】

左打ち遊技手法によって遊技球が発射された場合に、当該遊技球が下側中始動入賞装置４３１Ｂに入賞する経路としては、図１０２に示すように、矢印ＲＡで表す、中央構造体４２０の左側方に形成されたワープ通路から当該中央構造体４２０における中央の開口部の下側に形成されたステージに進入し、当該ステージを左右方向に転動した後に当該ステージの略中央から下方に落下する経路がある。

【２４６３】

当該経路において、ワープ通路の入口部分にワープ通路スイッチ４２９（図１０２参照）より上流側の所定位置（例えば、目印６５０２が設けられた位置）を遊技球が通過するタイミングに合わせて上述した第１タイミング操作を行い、下側中始動入賞装置４３１Ｂの入口に遊技球が進入するタイミングに合わせて上述した第２タイミング操作を行う構成としてもよく、かかる構成において、上記実施形態と同様、ワープ通路スイッチ４２９により遊技球が検出された場合に第１タイミング操作についての成功判定を行い、第１タイミング操作に成功した場合に第２タイミング操作の待ち期間が設定される処理が実行され、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂにより遊技球が検出された場合に第２タイミング操作についての成功判定を行い、第２タイミング操作に成功した場合にキャラクタの変更設定をする処理が実行される構成としてもよい。

【２４６４】

次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【２４６５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技球が始動スイッチ４４６を通過した場合に、それより前の所定の期間中（第１タイミング操作用の基準範囲）に押圧操作装置２６１に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第１操作対応処理として第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理が実行される。このため、遊技者が当該第１操作対応処理に期待する場合にその遊技者に対して所定の期間を狙って押圧操作装置２６１の操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が当該第１操作対応処理を期待する場合にその

遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【２４６６】
　また、遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過した場合に、それより前の所定の期間中（第２タイミング操作用の基準範囲）に押圧操作装置２６１に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第２操作対応処理としてキャラクタの変更設定をする処理が実行される。このため、遊技者が第２操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２でもある入球部６００５の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第２操作対応処理を期待する場合もまた、第１操作対応処理を期待する場合と同様に、当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【２４６７】
　本実施形態のパチンコ機１００においては、第２操作対応処理としてのキャラクタの変更設定をする処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報（すなわち、差球情報）が表示されるので、第２操作対応処理が実行される場合において、当該差数に関する情報を遊技者が知ることができる。
【２４６８】
　本実施形態のパチンコ機１００においては、異なる入球部（すなわち、入球部６０３５および入球部６００５）に入球する遊技球に対し押圧操作装置２６１に対して行われる複数回の操作（すなわち、第１タイミング操作および第２タイミング操作）についてそれらの操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成であり、始動装置４３６に進入した遊技球が通過する経路を経た後に、当該遊技球が右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が通過する経路に進入可能に構成されるので、第１操作対応処理としての第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理を実行させた後、当該第１操作対応処理の対象となった遊技球によって第２操作対応処理としてのキャラクタの変更設定をする処理を実行させることが可能となる。
【２４６９】
　なお、上記実施形態においては、異なる入球部（すなわち、入球部６０３５および入球部６００５）に入球する遊技球に対し押圧操作装置２６１に対して行われる複数回の操作（すなわち、第１タイミング操作および第２タイミング操作）についてそれらの操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成としたが、１の入球部に入球する遊技球に対し押圧操作装置２６１に対して行われる複数回の操作についてその操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成としてもよい。
【２４７０】
　例えば、右始動入賞装置４３２への入賞が球検知手段としての右始動入賞スイッチ４４２に通過した（検知された）場合に、それより前の所定の期間中に（例えば、第２タイミング操作用の基準範囲）に押圧操作装置２６１が操作されたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされた場合に第１操作対応処理として第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理を実行する構成とし、当該操作後において、右始動入賞スイッチ４４２により遊技球が検知された場合に、それより前の所定の期間中に押圧操作装置２６１が操作されたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされた場合に第２操作対応処理としてキャラクタの変更設定をする処理が実行される構成としてもよい。
【２４７１】
　かかる構成によれば、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合も第２操作対応処理を期待する場合も、遊技球が入球部６００５の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、かかる構成の場合も、遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２４７２】
あるいは、１の入球部としての下側中始動入賞装置４３１Ｂの入口部分に入球する遊技球に対して行われる複数回の操作についてその操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成としてもよい。
【２４７３】
また、遊技球が下側中始動入賞装置４３１Ｂに入賞する経路としては、（１）上述した矢印ＲＡの経路と、（２）矢印ＲＢで表す、中央構造体４２０に対する下方側に配列された釘４１１によって下側中始動入賞装置４３１Ｂに向かって案内される経路とがある。矢印ＲＡの経路を経て下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する遊技球は、ステージから落下して下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入するので、それより低い位置（上下方向のより下側の位置）から下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する矢印ＲＢの経路を経由する場合に比べ、下側中始動入賞装置４３１Ｂへの進入速度は速くなる。
【２４７４】
よって、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に応じて遊技球が第１経路６００１を通過したか第２経路６００２を通過したかを判別した場合と同様に、下側中始動入賞装置４３１Ｂ用の検知カウンタの値に応じて下側中始動入賞装置４３１Ｂへの進入経路が矢印ＲＡの経路であるか矢印ＲＢの経路であるかを判別する構成としてもよく、かかる構成において、矢印ＲＡの経路用の基準範囲と矢印ＲＢの経路用の基準範囲とを設け、それぞれの操作タイミングの成功判定を行う構成としてもよい。
【２４７５】
また、上記実施形態では、第２タイミング操作に対応する入球部である入球部６００５が、第１タイミング操作に対応する入球部である入球部６０３５に進入した（入球部６０３５を通過した）遊技球が通過可能な位置に設けられている場合を例示したが、第２タイミング操作に対応する入球部が、第１タイミング操作に対応する入球部に進入した遊技球が進入不可能な位置に設けられる構成としてもよい。例えば、第１タイミング操作に対応する入球部は、左流下領域４０９Ｌに設けられる下側中始動入賞装置４３１Ｂの入口部分とし、第２タイミング操作に対応する入球部は、右流下領域４０９Ｒに設けられる入球部６００５または入球部６０３５としてもよい。かかる構成によれば、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合と第２操作対応処理を期待する場合とで各々独立した位置への発射操作を必要とし、当該遊技者の注目を片方のタイミング操作に対応する遊技球に向けさせることができる。
【２４７６】
上記実施形態においては、クルーン装置６０１０におけるクルーンの底部に貫通形成された出口が出口６０１２のみである場合を例示したが、複数の出口が底部に貫通形成されたクルーンを用いる構成であってもよく、かかる構成において、これら複数の出口のうち所定の１の出口（以下、当該出口を「特定出口」とも称す）だけが出口６０１２のように第２タイミング操作の契機となり得る出口とし、その他の出口（以下、当該出口を「その他出口」とも称す）を第２タイミング操作の契機となり得ない出口（すなわち、押圧操作装置２６１の操作タイミングに関係なく第２タイミング操作とは判定されない出口）とする構成としてもよい。
【２４７７】
複数の出口を有するクルーンを用いる構成においては、特定出口から排出された遊技球もその他出口から排出された遊技球も右始動入賞スイッチ４４２に検出される（すなわち、入賞となる）よう構成してもよく（以下、当該構成を「第１の構成」とも称す）、特定出口から排出された遊技球は右始動入賞スイッチ４４２に検出されるが、その他出口から排出された遊技球は回収排出通路（図示せず）に案内されて右始動入賞スイッチ４４２に検出されることなく遊技球循環装置（図示せず）に排出される構成（以下、当該構成を「第２の構成」とも称す）としてもよい。
【２４７８】
当該第１の構成においては、特定出口から排出された遊技球のみが通過できる位置と、

その他出口から排出された遊技球のみが通過できる位置とにそれぞれ遊技球を検知可能なスイッチ（センサ）を設け、当該各スイッチを副制御基板９４０に接続する構成としてもよい。当該場合、副制御基板９４０は、遊技球を検知したスイッチの種類に基づいて、クルーンから排出された遊技球が、特定出口から排出された遊技球であるか、その他出口から排出された遊技球であるかを区別することができる。

【２４７９】

あるいは、上記第１の構成において、特定出口から排出された遊技球を右始動入賞スイッチ４４２へ誘導する経路（以下、「特定経路」とも称す）と、その他出口から排出された遊技球を右始動入賞スイッチ４４２へ誘導する経路（以下、「その他経路」とも称す）とを、それぞれ、右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの通過速度が異なる形状（例えば、通路の傾斜角度を異ならせる）で設ける構成としてもよい。当該場合、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に基づいて、クルーンから排出された遊技球が、特定出口から排出された遊技球であるか、その他出口から排出された遊技球であるかを区別することができる。

【２４８０】

よって、第１の構成においては、上述した特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８（図１０６参照）のＳ５４０８において、副制御基板９４０が右始動入賞装置４３２への入賞が発生したと判定した場合に（Ｓ５４０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、クルーンから排出された遊技球が、特定出口から排出された遊技球であるか、その他出口から排出された遊技球であるかの判定を行い、特定出口から排出された遊技球であると判定した場合には、処理をＳ５４０９に移行し、その他出口から排出された遊技球であると判定した場合には、Ｓ５４０９～Ｓ５４１４，Ｓ５４１７の処理を行うことなく、処理をＳ５４１５に移行して、入賞待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５４１５）と入賞待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５４１６）を実行する。

【２４８１】

一方、第２の構成において、その他出口から排出された遊技球を検知可能なスイッチ（以下、「その他出口スイッチ」とも称す）を設け、当該その他出口スイッチを副制御基板９４０に接続する構成としてもよい。当該場合、副制御基板９４０は、当該スイッチが遊技球を検知した場合に、クルーンから排出された遊技球がその他出口から排出された遊技球であると判定できる。

【２４８２】

よって、第１の構成においては、上述した特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８のＳ５４０８において、副制御基板９４０が右始動入賞装置４３２への入賞が発生していないと判定した場合に（Ｓ５４０８：Ｎ）、その他出口スイッチに遊技球が検出された場合には、副制御基板９４０は、遊技球がその他出口から排出されたと判定して、処理をＳ５４１５に移行して、入賞待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５４１５）と入賞待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５４１６）を実行する。一方、その他出口スイッチに遊技球が検出されない場合には、副制御基板９４０は、そのまま特殊表示演出非実行の確変遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８を終了する。

【２４８３】

したがって、複数の出口を有するクルーンを用いる構成においては、上記第１の構成および第２の構成のいずれの場合であっても、遊技球が第２経路に進入したことにより遊技者が押圧操作装置２６１を操作したとしても、遊技球がその他の出口から排出された場合には当該操作は第２タイミング操作として扱われない、あるいは、第２タイミング操作として扱われたとしても失敗として扱われる。

【２４８４】

ここで、特定出口とその他出口が前後方向で重なるようパチンコ機１００に配設される場合、前方側から第２タイミング操作を行おうとする遊技者は、遊技球が特定出口から排出されたかその他出口から排出されたかを区別し難いため、出口照射用発光体の色によっ

て遊技球が特定出口から排出されたかその他出口から排出されたか（すなわち、遊技球の排出のタイミングに合わせて行った第２タイミング操作が成功するか否か）を具体的に知ることができる。よって、遊技者は特定出口から排出されることを期待しながら第２タイミング操作を行うことになるので、第２タイミング操作に係る遊技の遊技性をより好適なものにすることができる。なお、複数の出口を有するクルーンを用いる構成においては、特定出口が上述した出口６０１２および入球部６００５（より詳細には、入球部６００５の入口部分）に対応する。

【２４８５】

上記実施形態においては、図１０２に示すように、右始動入賞スイッチ４４２が手前側（前方側）から視認可能な構成を例示したが、右始動入賞スイッチ４４２に対する前方側に不透光性または透光性の低いカバーを配置したり、手前側から奥側に延びる球通路部の奥側に右始動入賞スイッチ４４２を設けたりすることによって、右始動入賞スイッチ４４２が手前側から視認不可能または視認困難である構成であってもよい。

【２４８６】

また、上記実施形態においては、始動スイッチ４４６が、その前方側に配置されたカバーによって手前側から視認できない（または視認し難い）構成とされているが、始動スイッチ４４６が、右始動入賞スイッチ４４２のように手前側から視認可能な構成としてもよい。

【２４８７】

上記実施形態においては、遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングを一定にしない構成として、入球部６００５の入口部分の上流側（すなわち、下流側第２経路６００２Ｂの上流側）に停留装置であるクルーン装置６０１０を設ける場合を例示した。遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングを一定にしない構成としては、クルーン装置６０１０のような停留装置を設ける構成に限らず、クルーン装置６０１０の配設に代えて、または、加えて、球が一端側と他端側との間を転動しながら往復可能なステージを設ける構成を適用してもよい。

【２４８８】

あるいは、クルーン装置６０１０の配設に代えて、または、加えて、入球部６００５の入口部分となる箇所に当該入口部分の開放と閉鎖を切り替え可能な電気的に駆動されるシャッターを設け、当該シャッターの開閉を電気的に制御することによって、遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングを一定にしない構成としてもよい。この場合、シャッターが当該入口部分を閉鎖している場合には、遊技球が別の経路を経て下流側第２経路３００２Ｂまたは回収排出通路に誘導される構成としてもよい。

【２４８９】

上記実施形態においては、入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）の上流側には、クルーン装置６０１０のような停留装置が設けられていない構成を例示したが、入球部６０３５の入口部分の上流側に停留装置を設ける構成としてもよく、入球部６００５の入口部分の上流側に配設可能な構成として例示した、ステージやシャッターなどを入球部６０３５の入口部分の上流側に設ける構成としてもよい。

【２４９０】

上記実施形態においては、シャッター６０５３の姿勢変化が主制御基板９２０による制御的に実行される場合を例示したが、機械的な構成によってシャッター６０５３の姿勢変化を実現させる構成としてもよい。

【２４９１】

上記実施形態においては、第１タイミング操作および第２タイミング操作が押圧操作装置２６１に対する操作である場合を例示したが、押圧操作装置２６１以外の入力操作装置２６０、例えば、選択操作装置２６３などであってもよい。また、第１タイミング操作と第２タイミング操作とで異なる入力操作装置が適用される構成であってもよい。

【２４９２】

上記実施形態においては、第２タイミング操作に成功した場合にキャラクタの変更設定

をする処理が第２操作対応処理として実行される場合を例示したが、第２操作対応処理としては、キャラクタの変更に限らず、その他の演出設定の変更であってもよい。例えば、押圧操作装置２６１などの入力操作装置の振動（バイブ）によって大当りの期待度を遊技者に示唆する演出が行われる構成において、当該振動による期待度を変化させる構成であってもよい。かかる構成においては、当該振動による期待度を上げる構成であってもよく、当該振動による期待度を下げる構成であってもよい。

【２４９３】

上記実施形態においては、第２タイミング操作に成功した場合、キャラクタ選択テーブルを参照して、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値に対応するキャラクタに変更される場合を例示したが、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値が所定値（例えば、９４０００等のもうすぐコンプリート機能が発動する値）を超える場合に限ってキャラクタ変更ができる構成であってもよい。

【２４９４】

上記実施形態においては、第２タイミング操作に成功した場合に、複数種類のキャラクタの中から第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値に応じたキャラクタが選択される構成としたが、第２タイミング操作に成功した場合に、その後の所定時期（例えば、その後に発生した大当りにおけるエンディング期間）に選択可能な複数種類のキャラクタの候補を表示部４７９ａに表示し、その中から遊技者に変更先のキャラクタを選択させる構成としてもよい。

【２４９５】

図１１１から図１２５を参照して、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成について説明する。

【２４９６】

この構成も、特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成と同様、適切なタイミングでの入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）またはタッチ操作部７００１（図１２２（Ｂ）参照）に対する操作が複数回達成されたことに基づき、その後の演出設定を変更可能に構成される。

【２４９７】

特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成が、上述したように、第１タイミング操作に成功した場合に第２タイミング操作の待ち期間が設定され、当該待ち時間の期間中に第２タイミング操作に成功した場合にキャラクタの変更設定が可能になる構成であったのに対し、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成は、第１タイミング操作に成功した場合においてもキャラクタの変更設定が可能であり、第２タイミング操作の待ち期間中に第２タイミング操作に成功すると、先に変更されたキャラクタを再度変更できる構成とされる。

【２４９８】

なお、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る以下の説明において、上述した特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成と共通する部分については同一の符号を付し、その共通する構成についての重複する説明を省略する。

【２４９９】

図１１２は特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５を示すフローチャートである。特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５は、上述した特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０７（図１８２（Ａ）参照）と同様、副制御基板９４０により実行される処理である。

【２５００】

当該特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５においては、Ｓ５２０３において押圧操作装置２６１の操作が行われたと判定された場合に（Ｓ５２０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、変動表示の制御中であるか否かを判定する（

Ｓ５２４１）。なお、「変動表示の制御中」は、特別図柄または装飾図柄の変動表示（変動演出）中、および、保留回数が１以上である場合における特別図柄または装飾図柄の停止表示中を含む。

【２５０１】

Ｓ５２４１において、変動表示の制御中であると判定された場合（Ｓ５２４１：Ｙ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５２０４に移行して、入球待ちタイマカウンタの更新を許可する。一方、変動表示の制御中でないと判定された場合（Ｓ５２４１：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５を終了する。

【２５０２】

よって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５によれば、入球待ちタイマカウンタは押圧操作装置２６１に対する操作（第１タイミング操作）が変動表示の制御中に行われたことを条件として作動する。したがって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成において、変動表示の制御中に行われた第１タイミング操作に対してはＳ５２０８においてその成否判定が行われるが、それ以外の時期に行われた第１タイミング操作に対しては成否判定が行われず無効な操作として扱われる。

【２５０３】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５においては、Ｓ５２０８において始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（Ｓ５２０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作の待ち期間を設定した後（Ｓ５２０９）、後述する第１キャラクタ変更処理を実行する（Ｓ５２４２）。

【２５０４】

詳細後述するが、第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）は、次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタの変更を設定する処理である。つまり、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成は、第１タイミング操作に成功した場合に次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタの種類を変更できるよう構成される。

【２５０５】

図１１３（Ａ）は、第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）を示すフローチャートである。第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）において、副制御基板９４０は、まず、現在の入球待ちタイマカウンタの値が特定範囲内であるか否かを判定する（Ｓ５３０１）。

【２５０６】

ここで、図１１３（Ｂ）を参照して、当該特定範囲について説明する。図１１３（Ｂ）は、第１キャラクタ変更処理において適用される特定範囲を説明するためのタイミングチャートである。

【２５０７】

図１１３（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ変更処理（より詳細には、Ｓ５３０１の判定処理）において適用される特定範囲は、第１タイミング操作用の基準範囲である期間Ｌａ内に設けられる期間であって、遊技球が入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングとして推定されるタイミングｔＸａ１を含み、かつ、その上下限の各タイミングｔＬｘ１，ｔＬｘ２が第１タイミング操作用の基準範囲の上下限の各タイミングｔＬａ１，ｔＬａ２より内側となる期間ＴＬｘの範囲として規定される。

【２５０８】

つまり、特定範囲は、第１タイミング操作の成功を規定する基準範囲（第１タイミング操作用の基準範囲）のうち、タイミングｔＸａ１を含む限定的な範囲である。よって、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入球待ちタイマカウンタの計測値）が特定範囲内である場合、第１タイミング操作が、遊技球が入球部６０３５の入口部分を通過するタイミングとし

て推定されるタイミングｔＸａ１に近い所定範囲内のタイミングで行われたことを示す。
【２５０９】
図１１３（Ｂ）に示すように、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、特定範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように、当該特定範囲の上限のタイミングｔＬｘ１と、下限のタイミングｔＬｘ２とが設定される。
【２５１０】
なお、特定範囲は、必ずしも、上記のようにタイミングｔＬｘ１からタイミングｔＸａ１までの時間長さとタイミングｔＸａ１からタイミングｔＬｘ２までの時間長さとが等しくなるように（すなわち、特定範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように）設定する必要はなく、前者の期間が後者の期間より長くなるように特定範囲を設定してもよく、前者の期間が後者の期間より短くなるように特定範囲を設定してもよい。
【２５１１】
また、タイミングｔＬｘ１がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう特定範囲を設定する構成であってもよく、タイミングｔＬｘ２がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう特定範囲を設定する構成であってもよい。
【２５１２】
特定範囲は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。具体的には、特定範囲として、その上限を規定する入球待ちタイマカウンタの値と、その下限を規定する入球待ちタイマカウンタの値とが記憶される。なお、タイミングｔＸａ１に対するタイミングｔＬｘ１，ｔＬｘ２の設け方に応じた複数種類の特定範囲をＲＯＭ内に予め記憶（準備）しておき、遊技者が自身の操作の特性（操作の癖）を考慮してこれら複数種類の特定範囲の中から１の特定範囲を選択できる構成としてもよい。
【２５１３】
図１１３（Ａ）のＳ５３０１に戻って説明する。Ｓ５３０１において、現在の入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入球待ちタイマカウンタの計測値）が特定範囲内であると判定された場合（Ｓ５３０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、第１キャラクタ選択処理フラグをセットし（Ｓ５３０２）、本第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）を終了する。
【２５１４】
第１キャラクタ選択処理フラグは、後述する第１キャラクタ選択処理（図１１５参照）において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択できる状況であることを示すフラグである。よって、Ｓ５３０２の処理によって第１キャラクタ選択処理フラグがセットされると、第１キャラクタ選択処理において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択したキャラクタに変更できる。
【２５１５】
よって、成功と判定される第１タイミング操作のうち、特定範囲（すなわち、タイミングｔＸａ１に近い所定範囲）内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合には、Ｓ５３０１において肯定判定がされ、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者の選択によって変更させることができる。
【２５１６】
一方、現在の入球待ちタイマカウンタの値が特定範囲外であると判定された場合（Ｓ５３０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、後述する第１キャラクタ選択テーブル（図１１４（Ｂ）参照）に基づいて、変更先のキャラクタとして所定のキャラクタを選択する（Ｓ５３０３）。
【２５１７】
次に、副制御基板９４０は、Ｓ５３０３において選択されたキャラクタに対応するキャラクタ情報をＲＡＭ内の所定領域に設けられた変更待ちメモリ（図示せず）に記憶し（Ｓ５３０４）、本第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）を終了する。
【２５１８】

なお、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶された場合、当該キャラクタ情報の記憶が第１タイミング操作に基づくか第２タイミング操作に基づくかにかかわらず、副制御基板９４０は、次回に大当りが発生した場合に、変更待ちメモリに記憶されているキャラクタ情報をＲＡＭ内の所定領域に設けられた現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶し、変更待ちメモリから当該キャラクタ情報を消去する（すなわち、変更待ちメモリに記憶されているキャラクタ情報を現在キャラクタメモリに移動する）。

【２５１９】

現在キャラクタメモリは、第１タイミング操作または第２タイミング操作によるキャラクタの変更の対象となる（例えば、所定のスーパーリーチ演出）中に所定の役割で現出するキャラクタ（例えば、バトル演出においてバトルをするキャラクタ）に対応するキャラクタ情報を記憶するメモリである。対象となる所定の演出の実行時には、当該所定の演出中に所定の役割で現出するキャラクタとして、その時点において現在キャラクタメモリに記憶されているキャラクタ情報に対応するキャラクタが現出する。

【２５２０】

よって、Ｓ５３０３において選択されたキャラクタが変更待ちメモリに記憶されることにより、当該選択されたキャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。

【２５２１】

なお、Ｓ５３０４および後述するＳ５６１４（図１１５参照）においては、変更待ちメモリに既にキャラクタ情報が記憶されている場合（すなわち、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功に基づいて変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されたが、その後に大当りが発生していない場合）には、そのキャラクタ情報はＳ５３０３において選択されたキャラクタ情報により上書きされる（書き換えられる）。

【２５２２】

ここで、図１１４を参照して、Ｓ５３０１において否定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）のキャラクタ変更について説明する。

【２５２３】

図１１４（Ａ）は、第１タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出、すなわち、第１タイミング操作の成功によってキャラクタの変更が可能な所定の表示演出において現出可能なキャラクタを示す模式図である。

【２５２４】

図１１４（Ａ）に示すように、第１タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出において現出可能なキャラクタは、例えば、子供を模した基本キャラクタ６８００と、ネコを模したキャラクタＡ６８０１と、イヌを模したキャラクタＢ６８０２と、ウサギを模したキャラクタＣ６８０３とを含む。これらのキャラクタ６８００～６８０３に対応する画像は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶（準備）されている。

【２５２５】

基本キャラクタ６８００は、第１タイミング操作または第２タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）におけるデフォルトキャラクタである。一方、基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（キャラクタＡ～キャラクタＣ）６８０１～６８０３は、第１タイミング操作に成功した場合に現出させることができるキャラクタである。

【２５２６】

なお、図１１４（Ａ）に例示したキャラクタ６８００～６８０３は、第１タイミング操作に限らず、第２タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出において現出可能なキャラクタでもある。よって、基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（キャラクタＡ～キャラクタＣ）６８０１～６８０３は、第２タイミング操作に成功した場合にも現出させ得る。

【２５２７】
図１１４（Ｂ）は、第１キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該第１キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。図１１４（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択テーブルには、変更対象となる１のキャラクタに対し、Ｓ５３０３において変更先として選択される１のキャラクタが対応付けられている。
【２５２８】
具体的に、第１キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象となるキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合、当該基本キャラクタ６８００に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＡ６８０１である場合、当該キャラクタＡ６８０１に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられている。
【２５２９】
また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＢ６８０２である場合、当該キャラクタＢ６８０２に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＣ６８０３である場合、当該キャラクタＣ６８０３に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられている。
【２５３０】
なお、当該第１キャラクタ選択テーブル、後述する第２キャラクタ選択テーブル（図１１６参照）、および後述する第３キャラクタ選択テーブル（図１１９参照）における「変更対象となるキャラクタ」としては、上述した非図示の変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されている場合（すなわち、次回の大当り後に実行される所定の表示演出において現出する予定のキャラクタが設定されている場合）には、変更待ちメモリに記憶されているキャラクタ情報に対応するキャラクタであり、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されていない場合には、上述した非図示の現在キャラクタメモリに記憶されているキャラクタ情報に対応するキャラクタが該当する。
【２５３１】
上述したように、第１キャラクタ選択テーブルは、Ｓ５３０１において否定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）に参照されるテーブルである。第１キャラクタ選択テーブルは、変更対象のキャラクタと変更先のキャラクタとが１対１で対応付けられているので、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合には、変更対象のキャラクタに応じた１のキャラクタが遊技者の意思とは無関係に次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタとして選択される。
【２５３２】
また、図１１４（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択テーブルにおいては、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれないよう構成される。よって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成は、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合に、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして基本キャラクタ６８００が選択されないよう構成される。なお、第１キャラクタ選択テーブルにおいて、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれる構成としてもよい。
【２５３３】
図１１５は、副制御基板９４０により実行される第１キャラクタ選択処理を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で実行される定期処理の一環として第１キャラクタ選択処理を実行する。
【２５３４】

第１キャラクタ選択処理において、副制御基板９４０は、まず、第２キャラクタ選択フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０１）。なお、詳細は後述するが、第２キャラクタ選択フラグは、特殊表示演出非実行の時短遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６（図１１７参照）において遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出された場合にセットされるフラグであり、第２キャラクタ選択処理（図１１８参照）において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択できる状況であることを示すフラグである。

【２５３５】

第２キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５６０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１キャラクタ選択処理を終了する。一方、第２キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、第１キャラクタ選択処理フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０２）。第１キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、Ｓ５６０３～Ｓ５６２１の処理を行うことなく本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２５３６】

Ｓ５６０２において、第１キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合、すなわち、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合（Ｓ５６０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０３）。なお、キャラクタ選択表示中フラグは、後述するように、キャラクタ選択表示６９２０（図１２１参照）が表示される場合にセットされ、キャラクタ選択表示６９２０が非表示になる場合に消去されるフラグである。

【２５３７】

Ｓ５６０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０３：Ｎ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０４）。なお、キャラクタ確定表示中フラグは、後述するように、キャラクタ確定表示６９３０（図１２１（Ｂ）参照）が表示される場合にセットされ、キャラクタ確定表示６９３０が非表示になる場合に消去されるフラグである。

【２５３８】

Ｓ５６０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０４：Ｎ）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択テーブル（図１１６参照）に基づいて、変更先の候補キャラクタとして第１候補のキャラクタを選択する（Ｓ５６０５）。

【２５３９】

ここで、図１１６を参照して、第１キャラクタ変更処理（図１１３（Ａ）参照）のＳ５３０１において肯定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）のキャラクタ変更について説明する。

【２５４０】

図１１６は、第２キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該第２キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。図１１６に示すように、第２キャラクタ選択テーブルは、変更対象となる１のキャラクタに対し、変更先の候補キャラクタとして複数のキャラクタが対応付けられている。

【２５４１】

具体的に、第２キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象となるキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合、当該基本キャラクタ６８００に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＡ６８０１である場合、当該キャラクタＡ６８０１に対しては、変更先の第１候補キャラ

クタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。

【２５４２】

また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＢ６８０２である場合、当該キャラクタＢ６８０２に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＣ６８０３である場合、当該キャラクタＣ６８０３に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられている。

【２５４３】

後述するように、第１キャラクタ選択処理では、第２キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタに対応付けられている複数の候補キャラクタのうち１の候補キャラクタを、遊技者が次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択することができる。

【２５４４】

第２キャラクタ選択テーブルは、Ｓ５３０１において肯定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）に参照されるテーブルである。よって、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合には、次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタを遊技者の選択によって変更させることができる。

【２５４５】

また、図１１６に示すように、第２キャラクタ選択テーブルにおいては、いずれの変更対象のキャラクタについても変更先の候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれないよう構成される。よって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成は、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合に、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして基本キャラクタ６８００が選択されないよう構成される。なお、第２キャラクタ選択テーブルにおいて、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれる構成としてもよい。

【２５４６】

図１１５のＳ５６０６に戻って説明する。Ｓ５６０６において、副制御基板９４０は、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示中の表示の一部（例えば、装飾図柄の表示部６８２０（図１２１（Ａ）参照）などの所定の表示）を縮小表示し、当該表示の縮小によって空いた領域に現在選択されている候補キャラクタ（すなわち、第１候補のキャラクタ）の画像を含むキャラクタ選択表示６９２０（図１２１（Ａ）参照）を表示する（Ｓ５６０６）。

【２５４７】

次いで、副制御基板９４０は、変更操作を許可し（Ｓ５６０７）、キャラクタ選択表示中フラグをセットして（Ｓ５６０８）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。なお、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成において、候補キャラクタの変更操作は、回転操作装置２６２を回転操作することによって行われる。

【２５４８】

Ｓ５６０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５６０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、候補キャラクタの変更操作（すなわち、回転操作装置２６２を回転操作）がされたか否かを判定する（Ｓ５６０９）。

【２５４９】

候補キャラクタの変更操作がされたと判定された場合（Ｓ５６０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタとして次の

候補のキャラクタを選択する（Ｓ５６１０）。
【２５５０】
なお、現在選択されている候補キャラクタが第１候補である場合、次の候補は第２候補となる。候補キャラクタが第３候補までである場合、現在選択されている候補キャラクタが第２候補である場合、次の候補は第３候補となる。候補キャラクタが第２候補までである場合、現在選択されている候補キャラクタが第２候補である場合、次の候補は第１候補となる。候補キャラクタが第３候補までである場合、現在選択されている候補キャラクタが第３候補である場合、次の候補は第１候補となる。
【２５５１】
副制御基板９４０は、候補キャラクタの画像がＳ５６１０において選択された候補キャラクタの画像となるよう、キャラクタ選択表示６９２０を更新し（Ｓ５６１１）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。
【２５５２】
Ｓ５６０９において、候補キャラクタの変更操作がされていないと判定された場合（Ｓ５６０９：Ｎ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作の成功に基づく変更先のキャラクタの選択期間（以下、当該期間を「第１タイミング操作後キャラクタ選択期間」とも称す）が経過したかを判定する（Ｓ５６１２）。
【２５５３】
なお、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間は、始動装置４３６（始動スイッチ４４６）を通過した遊技球が右始動入賞装置４３２の進入口に進入するまでに要する平均的な期間より短い所定の期間（例えば、３秒）に設定されている。
【２５５４】
Ｓ５６１２において第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が未だ経過していないと判定された場合（Ｓ５６１２：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１キャラクタ選択処理を終了する。
【２５５５】
一方、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が経過したと判定された場合（Ｓ５６１２：Ｙ）、副制御基板９４０は、変更操作を禁止する（Ｓ５６１３）。これにより、これ以降、遊技者は候補キャラクタの変更操作を行うことができず、それによって候補キャラクタの選択が確定する。つまり、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が終了した場合に、候補キャラクタの選択がその時点において選択中のキャラクタに確定する。
【２５５６】
次いで、副制御基板９４０は、候補キャラクタとして選択中のキャラクタに対応するキャラクタ情報を、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶する（Ｓ５６１４）。よって、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が終了した時点において選択中のキャラクタが変更待ちメモリに記憶され、それによって、当該キャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。
【２５５７】
次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０（図１２１（Ｂ）参照）を表示し（Ｓ５６１５）、キャラクタ選択表示中フラグを消去し（Ｓ５６１６）、キャラクタ確定表示中フラグをセットして（Ｓ５６１７）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。
【２５５８】
Ｓ５６０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５６０４：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件が成立したかを判定する（Ｓ５６１８）。キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件は、例えば、キャラクタ確定表示６９３０が表示されてから所定時間（例えば、略０．５秒）の経過とされる。
【２５５９】

キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件が成立していないと判定された場合（Ｓ５６１８：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１キャラクタ選択処理を終了する。一方、キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件が成立したと判定された場合（Ｓ５６１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示を非表示にし、Ｓ５６０６において縮小された表示を元に戻す（Ｓ５６１９）。

【２５６０】

次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグを消去し（Ｓ５６２０）、第１キャラクタ選択処理フラグを消去して（Ｓ５６２１）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２５６１】

図１１７は特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６を示すフローチャートである。特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６は、上述した特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８（図１０６参照）と同様、副制御基板９４０により実行される処理である。

【２５６２】

特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６においては、Ｓ５４１８においてタッチ操作部７００１（図１２２（Ｂ）参照）に対する操作（タッチ操作）が行われたと判定された場合に（Ｓ５４１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、変動表示の制御中であるか否かを判定する（Ｓ５４４１）。

【２５６３】

Ｓ５４４１において、変動表示の制御中であると判定された場合（Ｓ５４４１：Ｙ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５４１９に移行して、入球待ちタイマカウンタの更新を許可する。

【２５６４】

一方、変動表示の制御中でないと判定された場合（Ｓ５４４１：Ｎ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５４２４に移行し、Ｓ５４０５において黄色で点灯された出口照射用発光体を消灯し（Ｓ５４２４）、セットされている操作待ちフラグを消去して（Ｓ５４２５：Ｙ，Ｓ５４２６）、特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６を終了する。

【２５６５】

よって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６によれば、入球待ちタイマカウンタはタッチ操作部７００１に対する操作（第２タイミング操作）が変動表示の制御中に行われたことを条件として作動する。したがって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成において、変動表示の制御中に行われた第２タイミング操作に対してはＳ５４１１においてその成否判定が行われるが、それ以外の時期に行われた第２タイミング操作に対しては成否判定が行われず無効な操作として扱われる。

【２５６６】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６においては、Ｓ５４０６において操作待ちフラグがセットされた後（Ｓ５４０６）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択処理フラグをセットし（Ｓ５４４２）、特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６を終了する。よって、第２キャラクタ選択処理フラグは、遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたと判定された場合（Ｓ５４０４：Ｙ）にセットされる。つまり、第２キャラクタ選択処理フラグは、遊技球がクルーン装置６０１０に進入する場合にセットされる。

【２５６７】

なお、詳細は後述するが、Ｓ５４４２の処理によって第２キャラクタ選択処理フラグがセットされると、第２キャラクタ選択処理（図１１８参照）において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択できる状況が発生する。

【２５６８】
　また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６においては、Ｓ５４１２において赤色での出口照射用発光体の点滅が開始された後（Ｓ５４１２）、図１１８を参照して後述する第２キャラクタ選択処理において候補キャラクタとしての選択が確定したキャラクタに対応するキャラクタ情報を、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶する（Ｓ５４４３）。これにより、第２キャラクタ選択処理において遊技者により選択されたキャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。
【２５６９】
　図１１８は、副制御基板９４０により実行される第２キャラクタ選択処理を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で実行される定期処理の一環として第２キャラクタ選択処理を実行する。
【２５７０】
　第２キャラクタ選択処理において、副制御基板９４０は、まず、第１キャラクタ選択フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０１）。第１キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２５７１】
　一方、第１キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択処理フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０２）。第２キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、Ｓ５８０３～Ｓ５８２１の処理を行うことなく本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２５７２】
　Ｓ５８０２において、第２キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０３）。
【２５７３】
　Ｓ５８０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０３：Ｎ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０４）。
【２５７４】
　Ｓ５８０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０４：Ｎ）、副制御基板９４０は、第３キャラクタ選択テーブル（図１１９参照）に基づいて、変更先の候補キャラクタとして第１候補のキャラクタを選択する（Ｓ５８０５）。
【２５７５】
　図１１９は、第３キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該第３キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。図１１８に示すように、第３キャラクタ選択テーブルは、上述した第２キャラクタ選択テーブル（図１１６参照）と同様、変更対象となる１のキャラクタに対し、変更先の候補キャラクタとして複数のキャラクタが対応付けられている。
【２５７６】
　具体的に、第３キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象となるキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合には、当該基本キャラクタ６８００に対し、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。
【２５７７】
　また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＡ６８０１である場合、当該キャラクタ

Ａ６８０１に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が対応付けられている。

【２５７８】

また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＢ６８０２である場合、当該キャラクタＢ６８０２に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が対応付けられている。

【２５７９】

また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＣ６８０３である場合、当該キャラクタＣ６８０３に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が対応付けられている。

【２５８０】

後述するように、第２キャラクタ選択処理では、第３キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタに対応付けられている複数の候補キャラクタのうち１の候補キャラクタを、遊技者が次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択することができる。

【２５８１】

図１１９に示すように、第３キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象キャラクタが基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（すなわち、キャラクタＡ６８０１，キャラクタＢ６８０２，キャラクタＣ６８０３）に対する変更先の候補キャラクタには基本キャラクタ６８００が含まれる。

【２５８２】

よって、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成は、現在キャラクタメモリまたは変更待ちメモリにキャラクタＡ６８０１～キャラクタＣ６８０３のいずれかに対応するキャラクタ情報が記憶されている状況、すなわち、所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）においてキャラクタＡ６８０１～キャラクタＣ６８０３のいずれかが現出するよう設定されているまたは大当り後に現出するよう予約されている状況において、遊技者は、第２タイミング操作に成功することを条件として次回の大当り後に実行される当該所定の表示演出にて現出させることができるキャラクタとして基本キャラクタ６８００を選択することができる。なお、第３キャラクタ選択テーブルにおいて、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれない構成としてもよい。

【２５８３】

図１１８のＳ５８０６に戻って説明する。Ｓ５８０６において、副制御基板９４０は、上述した第１キャラクタ選択処理（図１１５参照）におけるＳ５６０６と同様に、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示中の表示の一部を縮小表示し、当該表示の縮小によって空いた領域に現在選択されている候補キャラクタ（すなわち、第１候補のキャラクタ）の画像を含むキャラクタ選択表示６９２０（図１２３（Ａ）参照）を表示する（Ｓ５８０６）。

【２５８４】

次いで、副制御基板９４０は、変更操作を許可し（Ｓ５８０７）、キャラクタ選択表示中フラグをセットして（Ｓ５８０８）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２５８５】

Ｓ５８０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、候補キャラクタの変更操作（例えば、回転操作装置２６２の回転操作）がされたか否かを判定する（Ｓ５８０９）。

【２５８６】

候補キャラクタの変更操作がされたと判定された場合（Ｓ５８０９：Ｙ）、副制御基板

９４０は、第３キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタとして次の候補のキャラクタを選択する（Ｓ５８１０）。

【２５８７】

副制御基板９４０は、候補キャラクタの画像がＳ５８０９において選択された候補キャラクタの画像となるよう、キャラクタ選択表示６９２０を更新し（Ｓ５８１１）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２５８８】

Ｓ５８０９において、候補キャラクタの変更操作がされていないと判定された場合（Ｓ５８０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出されるタイミング（すなわち、入球部６００５の入口部分を通過するタイミング）に合わせた第２タイミング操作が行われたか否かを判定する（Ｓ５８１２）。

【２５８９】

第２タイミング操作が行われたと判定された場合（Ｓ５８１２：Ｙ）、副制御基板９４０は、変更操作を禁止する（Ｓ５８１３）。これにより、候補キャラクタの選択が確定する。次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０（図１２３（Ｂ）参照）を表示する（Ｓ５８１４）。次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示中フラグを消去し（Ｓ５８１５）、キャラクタ確定表示中フラグをセットして（Ｓ５８１６）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２５９０】

Ｓ５８１２において、第２タイミング操作が行われていないと判定された場合（Ｓ５８１２：Ｎ）、その後の第２タイミング操作の成功を条件として現出可能となる変更先のキャラクタの選択期間（以下、当該期間を「第２タイミング操作前キャラクタ選択期間」とも称す）が経過したかを判定する（Ｓ５８１７）。なお、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間は、クルーン装置６０１０に進入した遊技球を当該クルーン装置６０１０の出口６０１２からほぼ確実に排出させることができる所定の期間（例えば、略３秒）に設定されている。

【２５９１】

Ｓ５８１７において第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が未だ経過していないと判定された場合（Ｓ５６１７：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２５９２】

一方、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が経過したと判定された場合（Ｓ５６１７：Ｙ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５８１３に移行する。よって、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が経過したと判定された場合もまた、第２タイミング操作が行われたと判定された場合と同様、変更操作が禁止され、それによって、候補キャラクタの選択が確定する。

【２５９３】

したがって、（１）遊技者が第２タイミング操作を行った場合、または、（２）第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が終了した場合に、候補キャラクタの選択がその時点において選択中のキャラクタに確定する。なお、候補キャラクタとしての選択が確定したキャラクタは、特殊表示演出非実行の時短遊技状態の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０６（図１１６参照）において、右始動入賞装置４３２への入賞が発生し、かつ、第２タイミング操作が成功したと判定された場合に、対応するキャラクタ情報が変更待ちメモリに記憶され、それによって、当該キャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。

【２５９４】

Ｓ５８０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０４：Ｙ）、副制御基板９４０は、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したか否かを判定する（Ｓ５８１８）。

【２５９５】

右始動入賞装置４３２への入賞が発生していないと判定された場合（Ｓ５８１８：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２キャラクタ選択処理を終了する。一方、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したと判定された場合（Ｓ５８１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示を非表示にし、Ｓ５８０６において縮小された表示を元に戻す（Ｓ５８１９）。

【２５９６】

次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグを消去し（Ｓ５８２０）、第２キャラクタ選択処理フラグを消去して（Ｓ５８２１）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２５９７】

なお、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成は、変更待ちメモリに記憶されるキャラクタ情報が基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（キャラクタＡ６８０１～キャラクタＣ６８０３）である場合、そのキャラクタが次回の大当り後に現出することになった場合、副制御基板９４０は、次回の大当りから所定期間（例えば、３０分などの時間により規定される期間や、１００回などの変動回数により規定される期間）の経過後に基本キャラクタ６８００に戻るよう構成される。

【２５９８】

あるいは、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功したことに基づいて選択されたキャラクタが次回の大当り後に現出することになった場合、次に第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功によってキャラクタが選択されるまで現出し続ける構成としてもよい。

【２５９９】

次に、図１２０から図１２５を参照して、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成において、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れについて説明する。

【２６００】

図１２０から図１２５は、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成において、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出設定を変更させる遊技の流れを説明する説明図である。図１１８から図１２５の各図においては、当該遊技を行った場合における代表的な時期に対応する遊技盤８０１（具体的には、領域ＸＡまたは領域ＸＢ）の様子の一例と、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける当該各時期に対応した表示の一例とが図示されている。

【２６０１】

なお、これらの各図においては、理解を容易にする目的で、遊技盤８０１を流下する遊技球およびその流下経路の一例を実線、点線（隠れ線）または二点鎖線（想像線）で図示している。また、これらの各図においては、差球情報の具体的な数値については全て便宜的に「ＸＸＸＸ」と記載している。

【２６０２】

図１２０（Ａ）に示すように、遊技球Ｐが入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングに合わせて第１タイミング操作が行われた後に、当該操作の対象となった遊技球Ｐが始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に入球した場合、第１タイミング操作は成功したが当該操作が特定範囲外のタイミングで行われたと副制御基板９４０によって判定された場合には、結果情報６１１１、補足情報６１１２、および結果情報６８２３とともに、現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が第１変更前キャラクタ表示領域６８２１に表示され、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が第１変更先キャラクタ表示領域６８２２に表示される（図１２０（Ａ））。

【２６０３】

つまり、当該場合においては、所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）に現出するキャラクタであって第１タイミング操作の成功時に変更の対象となるキャラク

タ（以下、当該キャラクタを「変更前キャラクタ」とも称す）の画像が第１変更前キャラクタ表示領域６８２１に表示され、第１キャラクタ選択テーブルに基づいて次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択が確定されたキャラクタ（以下、当該キャラクタを「更新後の変更先キャラクタ」とも称す）の画像が第１変更先キャラクタ表示領域６８２２に表示される。

【２６０４】

第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２は、両者を対照可能な位置（例えば、左右に並べて）に表示されるので、遊技者は、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像から、どのキャラクタ（変更前キャラクタ）からどのキャラクタ（更新後の変更先キャラクタ）への変更が予定されるのかを把握し易い。

【２６０５】

結果情報６８２３としては、第１タイミング操作に成功したことを遊技者に示すメッセージ、より詳細には、第１タイミング操作に成功したことによって次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタが変更されることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「大当り後にキャラクタが変更されるよ！」の文字）が表示される。

【２６０６】

結果情報６８２３は、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の近くに表示されるので、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像が示すキャラクタの変化が第１タイミング操作の成功によってもたらされることを遊技者に認識させることができる。

【２６０７】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、図１２０（Ａ）に示すように、上述したキャラクタ表示領域６８２１，６８２２とは別に、第２変更前キャラクタ表示領域６８４１と第２変更先キャラクタ表示領域６８４２が設けられている。

【２６０８】

第２変更前キャラクタ表示領域６８４１には、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１と同様、変更前キャラクタの画像が常時表示される。第２変更先キャラクタ表示領域６８４２には、更新後の変更先キャラクタに対応するキャラクタ情報に更新される前に変更待ちメモリに記憶されていたキャラクタ情報に対応するキャラクタ（以下、当該キャラクタを「更新前の変更先キャラクタ」とも称す）の画像が常時表示される。

【２６０９】

なお、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されていない場合には、例えば、図１２０（Ａ）に示すように、「？」などの更新前の変更先キャラクタが存在しないことを示す所定の画像が表示される。なお、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されていない場合には、第２変更前キャラクタ表示領域６８４１に何も表示されない構成としてもよい。

【２６１０】

第２変更前キャラクタ表示領域６８４１および第２変更先キャラクタ表示領域６８４２には、それぞれ、変更前キャラクタの画像、および、更新前の変更先キャラクタの画像または更新前の変更先キャラクタが存在しないことを示す所定の画像が常時表示される構成であるので、遊技者は、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像から、所定の表示演出において現在現出するよう設定されているキャラクタ（すなわち、変更前キャラクタ）がどのキャラクタであり、第１タイミング操作を行う前に次回の大当り後に実行される当該所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択されているキャラクタ（更新前の変更先キャラクタ）がある場合には、そのキャラクタがどのキャラクタであるかを遊技者に常時把握させることができる。これにより、遊技者は、キャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示された画像を見ながら、第１タイミング操作に基づくキャラクタ変更を期待しながら遊技を行うことができる。

【２６１１】

なお、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の各表示画像は、その表示開始から所定時間後（例えば、１秒後）に非表示にされるとともに、第２変更先キャラクタ表示領域６８４２の表示画像が、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２から非表示となった画像と入れ替わる。

【２６１２】

一方、図１２０（Ｂ）に示すように、遊技球Ｐが入球部６０３５の入口部分を通過するタイミングに合わせて第１タイミング操作が行われた後に、当該操作の対象となった遊技球Ｐが始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に入球した場合に、第１タイミング操作は成功し、かつ、当該操作が特定範囲内のタイミングで行われたと副制御基板９４０によって判定された場合には、結果情報６１１１、補足情報６１１２、および結果情報６８２３が表示される（図１２０（Ｂ））

その後すぐ（例えば、略０．５秒後）、表示部４７９ａに表示される表示のうち、所定の表示（例えば、領域ＡＸ内に表示される差球情報および差球に関連する情報２７８、領域６８５０内に表示される装飾保留表示４７９Ｈ、ならびに領域６８４０内に表示される第２変更前キャラクタ表示領域６８４１および第２変更先キャラクタ表示領域６８４２）を除く一部の表示（例えば、結果情報６１１１、補足情報６１１２、結果情報６８２３、および装飾図柄の表示部６８２０）を縮小表示領域６９１０内に表示する（図１２１（Ａ））。

【２６１３】

縮小表示領域６９１０に表示された表示のうち、その表示内容が時間経過に応じて変化するものについては、その表示内容が時間経過に応じて変化する。例えば、装飾図柄の表示部６８２０は特別図柄の変動表示中において装飾図柄が変動表示する。また、補足情報６１１２における残り時間情報６１１２Ａ（図１２１（Ｂ）参照）は、時間経過とともに残り時間が減少する。また、結果情報６１１１のように所定時間後に非表示化される表示については、非表示のタイミングが到来した場合に非表示となる（図１２１（Ｂ）参照）。

【２６１４】

当該場合においては、表示部４７９ａに表示される表示の一部が縮小表示領域６９１０内に縮小表示されたことによって空いた領域に、キャラクタ選択表示６９２０が表示される。キャラクタ選択表示６９２０は、候補キャラクタ表示領域６９２１を含む。

【２６１５】

候補キャラクタ表示領域６９２１には、第１キャラクタ選択処理（図１１５参照）において変更先のキャラクタとして選択中の候補キャラクタの画像が表示される。上述したように、第１タイミング操作が成功し、かつ、当該操作が特定範囲内のタイミングで行われた場合、候補キャラクタは、遊技者による所定の変更操作（より詳細には、回転操作装置２６２に対する回転操作）に応じて変更できる。よって、遊技者による変更操作が行われると、候補キャラクタ表示領域６９２１に表示されるキャラクタの画像が、当該変更操作による変更によって新たに選択された候補キャラクタの画像に変更される。

【２６１６】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、操作案内情報６９２２を含む。操作案内情報６９２２としては、選択対象の候補キャラクタを変更するための操作方法を示すメッセージ（例えば、図１２１（Ａ）に示すような「回転操作で変更」の文字）が表示される。

【２６１７】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、操作方向情報６９２３を含む。操作方向情報６９２３は、例えば、右向きおよび左向きの三角形であり、これによって、回転操作装置２６２による左右両回転方向によって候補キャラクタを変更できることを遊技者に示すことができる。

【２６１８】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、選択促進情報６９２４含む。選択促進情報６９２４としては、変更先のキャラクタにする候補キャラクタの選択を促すメッセージ（例え

ば、図１２１（Ａ）に示すような「大当り後に登場させたいキャラクタを選んでね！」の文字）が表示される。

【２６１９】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間の残り期間に対応する情報を遊技者に示す残期間情報６３２５を含む。残期間情報６３２５は、例えば、当該選択期間が開始された（すなわち、残り時間の計時が開始された）場合にレベルが最大であり、当該残り時間が減るにつれてレベルがゼロに近づいていく図１２１（Ａ）に示すようなタイムゲージを例示できる。遊技者は、残期間情報６３２５の内容に基づいて、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間、すなわち、変更先のキャラクタとして候補キャラクタを選択できる期間の残り時間を把握することができる。

【２６２０】

第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が終了すると、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０が表示される（図１２１（Ｂ））。キャラクタ確定表示６９３０は、確定候補キャラクタ表示領域６９４１を含む。

【２６２１】

確定候補キャラクタ表示領域６９４１には、第１キャラクタ選択処理（図１１５参照）において選択が確定したキャラクタ、すなわち、変更待ちメモリに記憶されたキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が表示される。これにより、遊技者は、変更先のキャラクタとしての選択が確定したキャラクタの種類を把握することができる。

【２６２２】

また、キャラクタ確定表示６９３０は、確定キャラクタ情報６９４２含む。確定キャラクタ情報６９４２としては、確定候補キャラクタ表示領域６９４１に表示された画像のキャラクタが変更先のキャラクタとして確定したキャラクタであることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「このキャラクタに決定！」の文字）が表示される。

【２６２３】

キャラクタ確定表示６９３０には、キャラクタ選択表示６９２０に表示されていた残期間情報６３２５が引き続き表示される。なお、キャラクタ確定表示６９３０は、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間の残り期間がゼロになった場合に表示されるので、当該キャラクタ確定表示６９３０に表示される残期間情報６３２５におけるレベルはゼロである。

【２６２４】

キャラクタ確定表示６９３０は、所定時間後（例えば、略０．５秒後）に非表示となり、縮小表示領域６９１０に表示されている縮小表示が元に戻される（図１２２（Ａ））。この場合、表示部４７９ａには、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２が設けられ、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１には、現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が表示され、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２には、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタ（すなわち、第１キャラクタ選択処理において選択が確定したキャラクタ）の画像が表示される。

【２６２５】

なお、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の各表示画像は、その表示開始から所定時間後（例えば、１秒後）に非表示にされる。また、図１２２（Ａ）に示す例では、更新前の変更先キャラクタが存在しないことを示す所定の画像（例えば、「？」の画像）が第２変更先キャラクタ表示領域６８４２に表示されているが、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の表示画像が非表示化されたことに伴い、当該表示画像が第２変更先キャラクタ表示領域６８４２に表示される。

【２６２６】

第１タイミング操作が特定範囲内のタイミングであるか否かにかかわらず、第２タイミング操作の待ち期間中に遊技球Ｐが上流側スイッチ６０５１によって検出されると（すなわち、上流側第２経路６００２Ａを経由してクルーン装置６０１０に進入すると）、第１

タイミング操作が特定範囲内のタイミングであった場合（図１２１（Ａ）参照）と同様に、表示部４７９ａに表示される表示のうち、所定の表示を除く一部の表示（例えば、補足情報６１１２、および装飾図柄の表示部６８２０）を縮小表示領域６９１０内に表示するとともに、キャラクタ選択表示６９２０が表示される（図１２２（Ｂ））。なお、結果情報６８２３は、遊技球Ｐが上流側スイッチ６０５１を通過した場合に非表示にされる。

【２６２７】

図１２２（Ｂ）に示すように、クルーン装置６０１０の出口６０１２の周辺には、前方板２２２（図１参照）の前方側からのタッチ操作を入力可能なタッチ操作部７００１が設けられている。タッチ操作部７００１に対するタッチ操作は、当該タッチ操作を検出可能に設けられた非接触式のタッチセンサ（図示せず）により検出される。

【２６２８】

タッチセンサは、例えば、発光素子と受光素子とから構成される光学的な近接センサであり、副制御基板９４０に接続される。副制御基板９４０は、タッチセンサから入力される信号状態に基づき、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を検出する。なお、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を検出可能なタッチセンサは、光学的な近接センサに限らず、その他方式の近接センサであってもよい。また、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を検出可能なタッチセンサは、前方板２２２の前面側に設けられたタッチパネルであってもよい。

【２６２９】

特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成において、遊技者は、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作によって第２タイミング操作を行う構成とされる。上述したように、タッチ操作部７００１は、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）の周辺に設けられているので、遊技者は、クルーン装置６０１０の出口６０１２を見ながら、当該出口６０１２（入球部６００５の入口部分）を遊技球Ｐが通過するタイミングに合わせて第２タイミング操作としてのタッチ操作を行うことができるので、当該タイミングを取りやすい。

【２６３０】

遊技球Ｐが上流側スイッチ６０５１により検出された場合、出口照射用発光体（図示せず）の発光によって領域６図１２４が非点滅状態の黄色（当該色をドットのハッチングで表現）で発光する。

【２６３１】

上述したように、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間に変更先のキャラクタを選択する場合には第３キャラクタ選択テーブルが参照されるので、回転操作遊技者による所定の変更操作（より詳細には、回転操作装置２６２に対する回転操作）によって候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００を選択することができる。よって、変更操作の結果、候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が選択された場合には、キャラクタ選択表示６９２０における候補キャラクタ表示領域６９２１に基本キャラクタ６８００の画像が表示される（図１２３（Ａ））。

【２６３２】

その後、遊技球Ｐがクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出されるタイミング（すなわち、入球部６００５の入口部分を通過するタイミング）に合わせて遊技者が第２タイミング操作を実行すると、候補キャラクタの選択がその時点において選択中のキャラクタに確定するので、第１タイミング操作が特定範囲内のタイミングであった場合（図１２１（Ｂ）参照）と同様に、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０が表示される（図１２３（Ｂ））。

【２６３３】

第２タイミング操作の実行によって表示されたキャラクタ確定表示６９３０は、操作確認情報６９４３を含む。操作確認情報６９４３としては、タッチ操作部７００１に対する第２タイミング操作があった場合に対応したことを確認可能なメッセージ（例えば、「第２タイミング操作実行！」の文字）が表示される。よって、操作確認情報６９４３は、タ

ッチ操作部７００１に対する第２タイミング操作があった場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部として機能する。

【２６３４】

また、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が終了した場合にも、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０が表示される。なお、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間の終了によって表示されたキャラクタ確定表示６９３０には操作確認情報６９４３は表示されない。

【２６３５】

第２タイミング操作の実行、または、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間の終了によって表示されるキャラクタ確定表示６９３０の確定候補キャラクタ表示領域６９４１には、その時点において選択が確定した候補キャラクタの画像が表示される。

【２６３６】

また、第２タイミング操作の実行、または、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間の終了によって表示されるキャラクタ確定表示６９３０は、補足情報６９４４を含む。補足情報６９４４としては、確定候補キャラクタ表示領域６９４１に表示された画像のキャラクタを次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとするためには第２タイミング操作の成功が必要であることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「成功したら、大当り後にこのキャラクタが登場するよ！」の文字）が表示される。

【２６３７】

補足情報６９４４の表示によって、遊技者は、確定候補キャラクタ表示領域６９４１に表示された画像のキャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとしては未だ確定していないこと、および、確定させるためには第２タイミング操作の成功が条件であることを把握することができる。

【２６３８】

遊技球Ｐがクルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）を通過するタイミングに合わせて遊技者が第２タイミング操作（タッチ操作部７００１に対するタッチ操作）を実行した場合、領域６図１２４の発光態様が黄色のまま点滅状態に変化する。よって、黄色の点滅状態で発光する領域６図１２４もまた、操作確認情報６９４３と同様に、タッチ操作部７００１に対する第２タイミング操作があった場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部として機能する。

【２６３９】

その後、遊技球Ｐが右始動入賞スイッチ４４２により検出され、第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合には、キャラクタ確定表示６９３０は非表示となり、縮小表示領域６９１０に表示されている縮小表示が元に戻される（図１２４（Ａ））。なお、第２タイミング操作が成功したと判定された場合、当該操作の成功を遊技者に示すメッセージを含む結果情報６１２１が表示される。

【２６４０】

第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、表示部４７９ａには、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２が設けられ、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１には、現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が表示され、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２には、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタ（すなわち、第２キャラクタ選択処理（図１１８参照）において選択が確定したキャラクタ）の画像が表示される。

【２６４１】

なお、第２タイミング操作が成功したことに基づいて第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の各表示画像は、その表示開始から所定時間後（例えば、１秒後）に非表示にされる。また、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の表示画像が非表示化されたことに伴い、当該表示画像が第２変更先キャラクタ表示領域６８４２に表示される。

【２６４２】
第２タイミング操作（タッチ操作部７００１に対するタッチ操作）が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、領域６図１２４の発光態様が赤色（当該色を右上がり斜線のハッチングで表現）の点滅状態に変化する。よって、赤色の点滅状態で発光する領域６図１２４は、タッチ操作部７００１対して適切なタイミングでの操作（成功と判定されるタイミングでの操作）がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部として機能する。
【２６４３】
なお、第２タイミング操作が成功したと判定された場合、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の近くに結果情報６８２４が表示される。
【２６４４】
結果情報６８２４としては、第２タイミング操作に成功したことを遊技者に示すメッセージ、より詳細には、第２タイミング操作に成功したことによって次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタが変更されることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「大当り後にキャラクタが変更されるよ！」の文字）が表示される。
【２６４５】
結果情報６８２４および結果情報６１２１もまた、赤色の点滅状態で発光する領域６図１２４と同様に、タッチ操作部７００１対して適切なタイミングでの操作がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部として機能する。
【２６４６】
特に、結果情報６８２４は、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の近くに表示されるので、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像が示すキャラクタの変化が第２タイミング操作の成功によってもたらされることを遊技者に認識させることができる。
【２６４７】
また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合には、上述したように、当該第２タイミング操作の対象となった遊技球Ｐに対応する装飾保留表示４７９Ｈが他の装飾保留表示４７９Ｈとは異なる表示態様で表示される。よって、当該遊技球Ｐに対応する装飾保留表示４７９Ｈもまた、タッチ操作部７００１対して適切なタイミングでの操作がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部として機能する。
【２６４８】
一方、第２タイミング操作が失敗したと副制御基板９４０によって判定された場合もまた、キャラクタ確定表示６９３０は非表示となり、縮小表示領域６９１０に表示されている縮小表示が元に戻される（図１２４（Ｂ））。
【２６４９】
しかし、図１２４（Ｂ）の示すように、第２タイミング操作が失敗した場合には、結果情報６１２１としては当該失敗を遊技者に伝達するメッセージが表示されるとともに、表示部４７９ａに、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２は設けられない。また、補足情報６１１２は、残り時間情報６１１２Ａを含み、第２タイミング操作の待ち期間の残り時間のカウントダウンを継続する。
【２６５０】
第２タイミング操作が失敗したと副制御基板９４０によって判定された場合、領域６図１２４の発光態様が青色（当該色を右下がり斜線のハッチングで表現）の点滅状態に変化する。よって、青色の点滅状態で発光する領域６図１２４は、タッチ操作部７００１対して適切でないタイミングでの操作（失敗と判定されるタイミングでの操作）がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する、赤色の点滅状態で発光する領域６図１２４とは別態様の結果表示部として機能する。
【２６５１】

図１２４（Ａ）および図１２４（Ｂ）に示すように、結果表示部として機能する領域６図１２４は、タッチ操作部７００１に近い位置（より詳細には、領域６図１２４とタッチ操作部７００１とが重なる位置）に設けられているので、遊技者は、タッチ操作部７００１に対してタッチ操作を行った手をどけるタイミングで、当該操作が適切なタイミングで行われた操作であるか、適切でないタイミングでの行われた操作であるかを確認することができる。

【２６５２】

なお、第２キャラクタ選択処理（図１１８参照）において選択が確定したキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合に、第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合には、基本キャラクタ６８００の画像が第１変更先キャラクタ表示領域６８２２に表示される。また、結果情報６８２５として、第２タイミング操作に成功したが、所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタが大当り前後で変更しないことを遊技者に示すメッセージ（例えば、「大当り後のキャラクタはそのままだよ！」の文字）が表示される。

【２６５３】

次に、以上説明した特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成の作用及び効果を説明する。

【２６５４】

特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第２タイミング操作用の基準範囲内にタッチ操作部７００１対して所定の操作（具体的には、成功と判定されるタイミングでの操作）がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部としての領域６図１２４（より詳細には、出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６図１２４）が、タッチ操作部７００１に対して近い位置に設けられている。これにより、遊技者は、タッチ操作部７００１に対して操作を行った手を当該タッチ操作部７００１からどけるタイミングで結果表示部による表示内容に基づいて、当該タッチ操作部７００１に対して成功と判定されるタイミングでの操作がされていたか否かを確認することができる。よって、遊技者の意図するタイミングで、タッチ操作部７００１に対する操作の結果を確認する遊技性を付加することができる。

【２６５５】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第２タイミング操作用の基準範囲に対応する所定の期間中にタッチ操作部７００１に対する所定の操作が実行された場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部としての操作確認情報６９４３や出口照射用発光体によって黄色の点滅状態で発光する領域６図１２４が設けられているので、タッチ操作部７００１に対する操作が実行されたことに確認を操作確認表示部の表示に基づいて実施できる。

【２６５６】

特に、操作確認表示部としての操作確認情報６９４３は、結果表示部としての出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６図１２４とは別の表示部であるので、操作確認表示部の表示に基づくタッチ操作部７００１に対する操作が実行されたことに確認と、結果表示部の表示に基づくタッチ操作部７００１に対する操作の結果の確認とを別々の表示部を利用して実施できる。

【２６５７】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作用の基準範囲に対応する処理としてキャラクタを変更する処理（第１キャラクタ変更処理、第１キャラクタ選択処理）が行われる場合に、予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出が設定され得るように構成されているので、所定の演出として設定される演出の現出順が一定になることを抑制できる。

【２６５８】

例えば、変更対象キャラクタが基本キャラクタ６８００である場合、第１タイミング操

作に成功したが、当該操作が特定範囲外であると判定された場合には、第１キャラクタ選択テーブルに基づいて基本キャラクタ６８００からキャラクタＡ６８０１に変更できるだけであるが、第１タイミング操作に成功し、かつ、当該操作が特定範囲内であると判定された場合には、第２キャラクタ選択テーブルに基づき、基本キャラクタ６８００からキャラクタＢ６８０２に変更することも可能であるし、基本キャラクタ６８００からキャラクタＣ６８０２に変更することも可能となる。したがって、第１タイミング操作（押圧操作装置２６１に対する操作）によって所定の表示演出の内容（具体的には、当該表示演出に現出する所定のキャラクタ）を変更できる遊技が単調になることを抑制できる。

【２６５９】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、副制御基板９４０は、大当り抽選に当選した場合において所定の演出（例えば、大当り後に実行される所定のスーパーリーチ演出）が所定の実行確率で実行される第１仕様の設定（例えば、基本キャラクタ６８００が現出する設定）と、第１仕様とは演出の内容が異なる第２仕様の設定（例えば、キャラクタＡ６８０１が現出する設定）と、第１仕様及び第２仕様の設定とは演出が異なる第３仕様の設定（例えば、キャラクタＢ６８０２が現出する設定）とを含む複数種類の設定から選択させた設定に基づいて所定の演出を実行する制御を実行可能に構成される。

【２６６０】

そして、かかる構成において、成功であるが特定範囲外に行われたものであると判定される第１タイミング操作が行われた場合には、前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更することができ、前記第２仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することも可能に構成される。一方で、前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更する場合であっても、成功であるが特定範囲外に行われたものであると判定される操作の態様とは異なる操作の態様である場合（具体的には、成功でありかつ特定範囲内に行われたものであると判定される場合）には、前記第１仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することが可能に構成される。したがって、操作の態様に応じて、所定の演出として設定される演出の仕様の変化のさせ方を異ならせることができるので、第１タイミング操作（押圧操作装置２６１に対する操作）によって演出が設定される遊技が単調になることを抑制できる。

【２６６１】

なお、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成否判定がこれらの操作が変動表示の制御中に行われたことを条件として行われる構成としたが、これらの操作が変動表示の制御中である場合だけでなく大当り中（特別遊技状態中）に行われた場合にも第１タイミング操作または第２タイミング操作の成否判定が行われる構成としてもよい。また、第１タイミング操作または第２タイミング操作が変動表示の制御中でなく大当り中（特別遊技状態中）に行われた場合にそれらの操作の成否判定が行われる構成としてもよい。

【２６６２】

また、特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作が変動表示の制御中に行われたか否かにかかわらずそれらの操作の成否判定が行われる構成としたが、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成の場合と同様に、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成否判定がこれらの操作が変動表示の制御中に行われたことを条件として行われる構成としてもよい。

【２６６３】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作用の基準範囲内に特定範囲を設け、第１タイミング操作に成功し、かつ、当該操作が特定範囲内であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第２キャラクタ選択テーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し複数の変更先キャラクタを遊技者が選択でき、その一方で、第１タイミング操作に成功したが、当該操作

が特定範囲外であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第１キャラクタ選択テーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し１の変更先キャラクタが選択される構成を例示した。

【２６６４】

当該構成に代えて、または、当該構成に加えて、第２タイミング操作用の基準範囲内に特定範囲を設け、第２タイミング操作に成功し、かつ、当該操作が特定範囲内であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第３キャラクタ選択テーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し複数の変更先キャラクタを遊技者が選択でき、第２タイミング操作に成功したが、当該操作が特定範囲外であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第１キャラクタ選択テーブルと同様のテーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し１の変更先キャラクタが選択される構成としてもよい。

【２６６５】

特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功した場合に所定の演出（例えば、所定のスペシャルリーチ演出）に現出するキャラクタの変更設定をする処理（第１キャラクタ変更処理、第１キャラクタ選択処理、第２キャラクタ選択処理）が操作対応処理として実行される場合を例示したが、当該操作対応処理としては、所定の演出に現出するキャラクタの変更に限らず、複数種類（２種以上）の演出の中から所定の演出が選択される構成としてもよい。選択の対象となる複数種類の演出としては、例えば、大当り期待度の違いに応じて登場キャラクタや背景などが相違する複数種類の演出や、大当り期待度の違いに応じて押圧操作装置２６１などの入力操作装置の振動（バイブ）の態様が相違する複数種類の演出などが例示される。

【２６６６】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作が成功したことに基づいて、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを変更できる場合を例示したが、これに代えて、または、これに加えて、次の変動表示以降に実行される表示演出にて現出するキャラクタを変更できる構成としてもよい。また、次回の「大当り」である必要は必ずしもなく、これに代えて、または、これに加えて、大当りと小当りの組合せであってもよく、小当りであってもよい。なお、特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成についても同様に構成できる。

【２６６７】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功を契機として選択されたキャラクタが、当該成功後に最初に発生した大当り（すなわち、次回の大当り）の後の所定の表示演出（例えば、スーパーリーチ演出）において現出する構成を例示したが、これに代えて、または、これに加えて、大当りの発生に関係なく当該成功後の変動表示が所定の表示演出を含む場合に当該表示演出において第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功を契機として選択されたキャラクタが現出する構成であってもよい。

【２６６８】

あるいは、第１または第２タイミング操作の成功後に最初に発生した大当りの後の現出、または、当該成功後に所定の表示演出を含む変動表示の実行される場合の現出のうち少なくとも一方に代えて、あるいは、これらに加えて、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功したことに基づいて２種以上のキャラクタのうちから選択されたキャラクタが、当該第１または第２タイミング操作が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って表示部４７９ａに表示される構成としてもよい。

【２６６９】

例えば、成功であると判定された第２タイミング操作が実行される契機となった始動入賞（当該始動入賞に対応する装飾保留表示４７９Ｈが図１２４（Ａ）に示すように他の保留とは異なる表示態様になるもの）に対応する変動表示において、当該第２タイミング操

作の成功に基づいて選択されたキャラクタが現出する所定の演出が実行される構成であってもよい。

【２６７０】

これにより、所定の演出（例えば、所定のスペシャルリーチ演出）に現出するキャラクタの変更設定をする処理が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って、当該キャラクタの変更設定をする処理によって選択された所定の演出を表示させることができるので、遊技者は、当該処理が実行される契機となった始動入賞に基づく保留の位置によって前記所定の演出または前記設定情報の表示時期を把握し、その表示を期待しながら遊技を続行することができる。

【２６７１】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功を契機として選択されたキャラクタが現出する演出が、当該成功後に最初に発生した大当り（すなわち、次回の大当り）の後の所定の表示演出（例えば、スーパーリーチ演出）において現出する構成を例示したが、確定キャラクタ情報６９４２のような、キャラクタの変更設定をする処理によって選択された所定の演出が設定されていることを表す設定情報が、当該成功後に最初に発生した大当り（すなわち、次回の大当り）の後に表示される構成であってもよい。また、当該成功後に最初に発生した大当りの後に限らず、これに代えて、または、これに加えて、前記設定情報が、次の変動表示以降に表示される構成であってもよい。また、成功であると判定された第１または第２タイミング操作が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って表示される構成であってもよい。

【２６７２】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功した場合に、次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）として、現出するキャラクタが異なる複数種類の表示演出のうち当該成功によって選択された所定のキャラクタが現出する表示演出が実行される場合を例示したが、これに代えて、または、これに加えて、実行確率の異なる複数種類の表示演出（例えば、実行確率の異なる複数種類のスーパーリーチ演出）のうち当該成功によって選択された１の表示演出が実行される構成としてもよい。

【２６７３】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）の周辺にタッチ操作部７００１を設け、当該タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を第２タイミング操作とする構成としたが、タッチ操作部７００１に代えて、または、タッチ操作部７００１に加えて、指定位置６０３１（入球部６０３５の入口部分）の周辺に同様のタッチ操作部を設け、当該タッチ操作部に対するタッチ操作を第１タイミング操作とする構成としてもよい。

【２６７４】

あるいは、第１タイミング操作または第２タイミング操作に対応する入球部が左流下領域４０９Ｌに設けられる構成において、それらの入球部の入口部分の周辺にタッチ操作部７００１と同様のタッチ操作部を設け、当該タッチ操作部に対するタッチ操作を第１タイミング操作または第２タイミング操作とする構成としてもよい。

【２６７５】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成においては、候補キャラクタの変更操作が、回転操作装置２６２の回転操作によって行われる構成としたが、回転操作装置２６２以外の入力操作装置２６０（例えば、選択操作装置２６３）の操作によって行われる構成としてもよい。

【２６７６】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成にお

いては、表示部４７９ａに表示中の表示の一部を縮小表示し、それによって空いた表示部４７９ａの画面にキャラクタ選択表示６９２０を表示する構成としたが、装飾図柄表示装置４７９とは別体の表示装置にキャラクタ選択表示６９２０が設けられる構成としてもよい。また、キャラクタ選択表示６９２０を表示可能な別体の表示装置をタッチ操作可能な表示装置（例えば、タッチパネルとして機能する表示装置）とし、キャラクタ選択表示６９２０に対する変更操作をタッチ操作によって行う構成としてもよい。

【２６７７】

また、特殊表示演出非実行の時短遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成における第１～３キャラクタ選択テーブルは、変更先のキャラクタの選択に差球の値が関与しない構成としたが、特殊表示演出非実行の確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成におけるキャラクタ選択テーブル（図１８４（Ｃ）参照）と同様に変更先のキャラクタが差球の値に応じて設定される構成としてもよい。

【２６７８】

次に、第３演出仕様変更について特殊表示演出中の時短遊技状態又は確変遊技状態で開始可能な演出仕様の変更に係る構成について、図１２６～図１３１を参照して説明する。第３演出仕様変更においては、時短遊技状態と確変遊技状態の場合とで同様の制御が実行されるため、時短遊技状態の場合を例示して説明することとし、確変遊技状態の場合についての説明を省略する。図１２６は、特殊表示演出中に開始可能な演出仕様変更の変更過程を模式的に示すタイミングチャートである。

【２６７９】

特殊表示演出中の時短遊技状態における演出仕様の変更では、当該変更を開始するための操作として、第２タイミング操作を実行する。また、当該変更を完了するための操作として、下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入することとなる遊技球を対象として適切なタイミングでの押圧操作装置２６１に対する押下操作を実行する。

【２６８０】

ここで、下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入することとなる遊技球を対象とした第３タイミング操作は、始動装置４３６へ進入することとなる遊技球を対象とした第１タイミング操作と同様に、下側中始動入賞装置４３１Ｂに近接して上流側に設けられた一対の釘（所謂命釘：左命釘４１１Ｃ及び右命釘４１１Ｄ）の間を指定位置（左流下領域内指定位置とも称す）として行う。

【２６８１】

副制御基板９４０は、特殊表示演出中の時短遊技状態における演出仕様の変更において、発生率と大当り期待度との組合せで識別される複数種類の発生設定から一の発生設定を選択する制御を実行可能に構成されている。

【２６８２】

具体的には、複数種類の発生設定には、初期状態で実行される発生設定Ｎと、発生設定Ｎの発生率（例えば、約１／１５０）よりも高い発生率（例えば、約１／５０）に設定された発生設定Ａとが含まれている。発生設定Ａの大当り期待度は、発生設定Ｎと略同一の大当り期待度（例えば、約４０％）に設定されている。

【２６８３】

所定の演出の発生率は、ハズレ時と小当り時に所定の演出が選択される確率と、大当り時に所定の演出が選択される確率との和によって決定される。また、大当り期待度は、それらの確率の比によって決定される。したがって、発生確率や大当り期待度は、それらの確率の設定によって変更できる。

【２６８４】

また、複数種類の発生設定には、発生設定Ｎの大当り期待度よりも大きい大当り期待度（例えば、約６０％）に設定された発生設定Ｂと、発生設定Ｂよりも更に大きい大当り期待度（例えば、約８０％）に設定された発生設定Ｃと、発生設定Ｃよりも更に大きい大当り期待度（例えば、１００％）が含まれている。発生設定Ｂの発生率は、発生設定Ｎと略同一の発生率に設定され、発生設定Ｎよりも小さい発生率（例えば、約１／２５０）に設

定されている。
【２６８５】
なお、複数種類の発生設定は、発生設定Ｎとは異なる他の組合せ、例えば、発生設定Ｎに比べて発生率が高く、大当り期待度が小さい又は大きい発生設定や、発生設定Ｎに比べて発生率が低く、大当り期待度も小さい発生設定を含む構成であってもよい。また、複数種類の発生設定は、発生設定Ｎよりも大当り期待度の高い発生設定を複数含む構成に限らず、当該発生設定を１つだけ含む構成としてもよい。
【２６８６】
副制御基板９４０において、複数種類の発生設定を識別する情報は、ＲＯＭの所定の領域に記憶されている。また、現在設定されている発生設定（以下において、現発生設定とも称す）の情報と、発生設定の選択中に仮設定される候補の発生設定（以下において、候補発生設定とも称す）の情報とが、ＲＡＭの所定の領域に記憶されている。初期状態では、現発生設定の情報として、発生設定Ｎに対応する情報が設定される。
【２６８７】
ここで、第３変更態様変更を開始するために初回に実行される第２タイミング操作に関連する制御について、図１２７を参照して説明する。図１２７は、特殊表示演出中の第２タイミング操作判定処理を示すフローチャートである。なお、図１２７において、図１０６に示す特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０８と同一の制御に関しては同一の参照符号を付すこととし、重複する説明を省略する。
【２６８８】
判定処理Ｓ５４０１の前に、第３タイミング操作の待ち期間中であるか否かが判定される（Ｓ５７０１）。ここで、第３タイミング操作の待ち期間は、第２タイミング操作の成功判定を受けた後において、第３タイミング操作を受け付ける期間である。
【２６８９】
この処理Ｓ５７０１の追加は、第２タイミング操作が、第２演出仕様変更における２回のタイミング操作のうち最終回（２回目）のタイミング操作として実行されるのに対して、初回のタイミング操作として実行されることに基づく変更である。
【２６９０】
処理Ｓ５７０１で、第３タイミング操作の待ち期間中であると判定された場合に、処理Ｓ５４２２～処理Ｓ５４２６までを実行して、今回の特殊表示演出中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０９を終了する。このため、第２タイミング操作に成功した場合に、新たな第２タイミング操作を実行したとしても、当該操作に対してタイミングの判定は行われず、一旦確定した演出仕様を再度変更することを防止することができる。
【２６９１】
なお、副制御基板９４０は、特殊表示演出中の第２タイミング操作判定処理に判定処理Ｓ５７０１を含み、確定した演出仕様の変更を禁止する制御を実行する構成であるが、当該判定処理Ｓ５７０１を含まず、一旦確定した演出仕様であっても再度変更できる制御を実行する構成としてもよい。
【２６９２】
一方、判定処理Ｓ５７０１で、第３タイミング操作の待ち期間中でないと判定された場合（Ｓ５７０１：Ｙ）には、判定処理Ｓ５４０１以降が第２演出仕様変更の場合と同様に実行される。
【２６９３】
第２タイミング操作の成功判定（Ｓ５４１１：Ｙ）に基づいて、第３タイミング操作の待ち期間を設定する。第３タイミング操作の待ち期間は、時間ではなく、第３演出仕様変更を開始した確変遊技状態の後に初回に実行される通常遊技状態が終了するまで期間として設定される。第３タイミング操作の待ち期間は、第３演出仕様変更を開始した遊技状態の後に移行した通常遊技状態における第３タイミング操作の成功判定、又は、当該通常遊技状態によって終了する。
【２６９４】

また、第２タイミング操作の成功判定（Ｓ５４１１：Ｙ）に基づいて、発生設定の選択設定を行う処理を実行する。キャラクタの選択設定を行う制御と同様の制御であり、選択可能なキャラクタを規定するキャラクタ選択テーブルに代えて、発生設定の選択テーブルを参照して実行される。この発生設定の選択テーブルは、キャラクタ選択テーブルと同様に、副制御基板９４０におけるＲＯＭの所定の領域に記憶されている。

【２６９５】

第３演出仕様変更において、上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出や第２タイミング操作や各種の発光体を発光させたりする報知の変更制御は、第１演出仕様変更の場合と同様に実行される。

【２６９６】

なお、第２タイミング操作に伴う各種の報知は、発生設定を変更可能な演出仕様変更（第３演出仕様変更）と、演出内容（キャラクタ）を変更可能な演出仕様変更（第１演出仕様変更及び第２演出仕様変更）とで、報知態様（例えば、発光色や発光パターン）を異ならせることが好ましい。この場合、遊技者は、当該報知によって、演出内容を変更する場合と、発生設定を変更する場合とを識別することが可能になる。

【２６９７】

ここで、第３演出仕様変更において複数種類の発生設定から一の発生設定を候補発生設定として選択する処理と、当該選択中の表示について、図１２８～図１３０を参照して説明する。図１２８は、副制御基板により実行される発生設定選択処理を示すフローチャートである。図１３０は、特殊表示演出中に開始可能な演出仕様変更（第３演出仕様変更）における選択表示（以下、発生設定選択表示とも称す）の例を示す説明図である。なお、発生設定選択処理は、図１１５に示された第１キャラクタ選択処理と同様であるので、重複する説明は省略し、異なる点についてのみ説明する。

【２６９８】

選択の開始時において、予め選択の候補を決定する処理（図１１５の処理Ｓ５６０５）に対応する処理を含まず、第３演出仕様変更における選択の開始時には、候補となる演出仕様は選択されない。また、表示の一部を縮小表示領域６９１０内（図１２１参照）に縮小表示する処理（図１１５の処理Ｓ５６０６）に相当する処理を含まず、表示の大きさは変化しない。

【２６９９】

副制御基板９４０は、複数回の操作の一部として実行可能な操作の態様が複数種類設定され、操作の態様に応じて異なる演出仕様を選択可能とする選択態様を用いて選択される設定条件に基づいて所定の演出の実行を制御可能に構成されている。

【２７００】

具体的には、副制御基板９４０は、第３演出仕様変更で実行される複数回の操作の一部として実行される操作としての選択操作において、その操作の態様としての押圧操作装置２６１に対する左右方向の回転操作であるか前後方向の回転操作であるかによって、選択態様として選択可能な発生設定のグループの選択が可能な選択態様と、グループ内の選択が可能な選択態様とに分けて、選択させる制御を実行する構成とされている。この構成は、発生設定選択表示を表示する処理Ｓ５７１９と、候補発生設定を選択する処理Ｓ５７０７と、発生設定選択表示を更新する処理Ｓ５７０８とによって可能とされている。

【２７０１】

押圧操作装置２６１は、下方向の押下操作に加えて、右方向の回転操作と、左方向の回転操作と、前方向の回転操作と、後方向の回転操作とが可能な構成とされ、各種の操作の態様を識別して検出可能な構成とされている。

【２７０２】

処理Ｓ５７１９の実行によって、一の選択態様を表示する選択枠９７１と、実行可能な操作を示す情報とが表示される。この処理Ｓ５７１９は、第３演出仕様変更の開始（第２タイミング成功の成功判定）後に一度だけ実行され、選択枠９７１には、その開始時における発生設定に対応する情報が表示され、実行可能な操作を行った場合に選択される候補

態様に対応する情報が表示される。
【２７０３】
例えば、図１２９（Ａ）に示すように、設定されている発生設定が発生設定Ｎである場合、選択枠９７１内に発生設定Ｎに対応付けられた情報（図中の「ノーマル」との文言：以下において、ノーマル態様情報９８１とも称す）が表示される。
【２７０４】
また、選択枠９７１の右側に配置され、押圧操作装置２６１に対する左方向の回転操作に対応付けられた情報（図中の左向き三角印：以下において、左回転操作情報９７２とも称す）と、左回転操作情報９７２の左側に、左方向の回転操作によって選択可能な発生設定に対応付けられた情報（図中の「期待度ＵＰ」との文言：以下において、第１期待度上昇情報９８３）が表示される。同様に、選択枠９７１の右側に配置され、右方向の回転操作に対応付けられた右回転操作情報９７３と、右方向の回転操作によって選択可能な発生設定に対応付けられた発生率上昇情報９８２（図中の「発生率ＵＰ」との文言）が表示される。
【２７０５】
図１２９（Ｂ）に示すように、左方向の回転操作が行われた場合に、選択枠９７１内には、第１期待度上昇情報９８３が表示される。また、発生設定Ｎよりも期待度が高い発生設定Ｃに対応付けられた情報（図中の「期待度超ＵＰ」との文言：以下において、第２期待度上昇情報９８４）と、発生設定Ｎよりも期待度が高い発生設定Ｄに対応付けられた情報（図中の「期待度ＭＡＸ」との文言：以下において、第３期待度上昇情報９８５とも称す）が表示される。
【２７０６】
また、発生設定Ｂや発生設定Ｃを選択するための前方向の回転操作に対応付けられた情報（図中の下向き三角印：以下において、前回転操作情報９７４）が、第１期待度上昇情報と第２期待度上昇情報９８４との間、及び、第２期待度上昇情報と第３期待度上昇情報９８５との間に表示される。
【２７０７】
同様に、第２期待度上昇情報９８４又は第３期待度上昇情報９８５が選択枠９７１に表示された場合には、残りの期待度上昇情報と、前回転操作情報９７４とが表示される。これにより、発生設定Ｎよりも大当り期待度が高い発生設定Ｂと、発生設定Ｃと、発生設定Ｄとを、期待度変更グループとしてグループ化して表示することができる。
【２７０８】
第３演出仕様変更の開始時に現発生設定が発生設定Ｂや発生設定Ｃや発生設定Ｄである場合も、処理Ｓ５７１９において同様の表示が実行される。
【２７０９】
図１２９（Ｃ）に示すように、右方向の回転操作が行われた場合に、選択枠９７１内には、発生率上昇情報９８２が表示される。また、発生設定Ｎよりも発生率が高い発生設定としては、発生設定Ａしか設定されていないために、グループを選択する表示としての期待度変更グループを代表する第１期待度上昇情報９８３が表示される。
【２７１０】
各種の発生設定からの発生設定を選択する場合において、図１３０に矢印で示すような選択が可能とする設定されている。例えば、第２期待度上昇情報９８４に対応する発生設定Ｃが選択されている場合には、押圧操作装置２６１への操作によって、第１期待度上昇情報９８３に対応する発生設定Ｃ、第３期待度上昇情報９８５に対応する発生設定Ｃ、及び、発生率上昇情報９８２に対応する発生設定Ａを演出仕様の候補（候補演出仕様）として選択することができる。
【２７１１】
ここで、第３演出仕様変更を完了するために最後に実行される第３タイミング操作（２回目のタイミング操作）に関連する制御について、図１３１を参照して説明する。図１２９は、特殊表示演出中の第３タイミング操作判定処理Ｓ５１１０を示すフローチャートで

ある。なお、特殊表示演出中の第３タイミング操作判定処理Ｓ５１１０における処理Ｓ５８０２～処理Ｓ５８１１までは、図１０５に示す特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第１タイミング操作判定処理５１０７における処理Ｓ５２０１～処理Ｓ５２１１と同様であるので重複する説明は省略し、異なる点についてのみ説明する。

【２７１２】

副制御基板９４０は、所定の演出を、所定の操作が実行された遊技状態の後に移行する遊技状態において、操作対応処理により変更された演出仕様で実行可され得る制御を実行可能に構成されている。

【２７１３】

具体的には、副制御基板９４０は、所定の演出を、所定の操作としての第３演出仕様変更で実行される複数回の操作の一部として実行される操作としての選択操作において、その種類としての押圧操作装置２６１に対する左右方向の回転操作であるか前後方向の回転操作であるかによって、選択態様として選択可能な発生設定のグループの選択とグループ内の選択とに分けて選択させる制御を実行する構成とされている。この構成は、特殊表示演出中の第２タイミング操作判定処理Ｓ５１０９における第３タイミング操作の待ち期間を設定する処理５７０２と、第３タイミング操作判定処理Ｓ５０１０とによって可能とされている。

【２７１４】

下側中始動入賞装置４３１Ｂへの遊技球の入球（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂによる球検出）が発生したか否かが判定され（Ｓ５８０６）、当該入球に伴って、第３タイミング操作用の基準範囲が設定される。第３タイミング操作用の基準範囲は、図１２９（Ｂ）に示す範囲であって、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂによる球検出からの期間ＴＹａを中心とする幅ＴＬａの期間（タイミングｔＬａ１～タイミングｔＬａ２）である。

【２７１５】

第３タイミング操作の成功判定（Ｓ５８０８：Ｙ）に基づいて、第３タイミング操作の待ち期間をリセットする。これにより、以後の第３タイミング操作に基づいては、操作のタイミングに係る判定は、実行されない。また、確変遊技状態又は時短遊技状態で第２タイミング操作の成功判定を受けてから第３タイミング操作を受け付ける通常遊技状態に移行するまでの間は、第３演出仕様変更を完了することはできない。

【２７１６】

第３タイミング操作の待ち期間中でない場合（Ｓ５８０１：Ｎ）には、処理Ｓ５８１２～処理Ｓ５８１４が実行される。処理Ｓ５８１２～処理Ｓ５８１４は、設定されている発生設定が発生設定Ｎ（ノーマル）以外である場合に、設定されている発生設定を発生設定Ｎに戻すことを可能にする処理である。

【２７１７】

第３タイミング操作の待ち期間中でない場合（Ｓ５８０１：Ｎ）には、設定されている発生設定が発生設定Ｎであるか否かを判定する（Ｓ５８１２）。この判定で設定されている発生設定が発生設定Ｎ以外（発生設定Ａ～発生設定Ｄ）であると判定された場合（Ｓ５８１２：Ｎ）には、押圧操作装置２６１に対する後回転操作が実行されたか否かが判定される（Ｓ５８１３）。

【２７１８】

判定処理Ｓ５８１３で押圧操作装置２６１に対する後回転操作が実行されたと判定された場合には、設定されている発生設定を発生設定Ｎに変更して設定する処理が実行される（Ｓ５８１４）。

【２７１９】

例えば、図２６に示すように、現発生設定が発生設定Ａである場合に、通常遊技状態で押圧操作装置２６１に対する後回転操作（図中では復帰操作）が実行されると、現発生設定が発生設定Ｎに変更される。

【２７２０】

副制御基板９４０は、第３演出仕様変更において、以下のような表示を実行可能に構成

されていることが好ましい。候補発生設定が確定し、発生設定選択表示が終了する場合に、候補発生設定を現発生設定に変更可能となるまで待ち期間である旨や、候補発生設定を示す情報（以下において、変更準備情報とも称す）を表示部４７９ａに表示する。例えば、変更準備情報として「期待度ＭＡＸに変更できるようになったら教えるね！」と記載されたプラカードを持ったキャラクタを表示する。その後は、変更準備情報を次回の通常遊技状態が開始されるまで継続して表示する。また、通常遊技状態が開始された場合には、候補発生設定を現発生設定に変更することができる旨や、候補発生設定を示す情報（以下において、変更待機情報とも称す）を、変更準備情報に代えて表示部４７９ａに表示する。例えば、変更待機情報として「期待度ＭＡＸにできるよ！」と記載されたプラカードを持ったキャラクタを、表示部４７９ａに表示する。例えば、変更準備情報を拡大して表示した後に、プラカードを反転して変更待機情報を表示する。その後（例えば、１０秒後）、プラカードを持ったキャラクタを小さい表示に戻す。変更待機情報の表示は、第３タイミング操作の成功判定を受けるか、通常遊技状態が終了するまで継続させる。変更準備情報や変更待機情報を切り替えながら継続して表示することによって、遊技者は、発生設定を反映できるタイミングを知ることができ、好みのタイミングで第３タイミング操作を実行することが可能になる。

【２７２１】

副制御基板９４０は、第２タイミング操作に対する成功判定に伴って、差球が６５０００球未満であって差球情報および差球に関連する情報２７８（図１２９参照）が表示されていない場合においても、それらの情報を、一時的（例えば、一定時間（５分）や、第２タイミング操作までの期間）に表示部４７９ａ及び２連７セグ発光器２７６ａ（図１０２参照）に表示する制御を実行可能に構成されている。このため、遊技者は、差球が６５０００球未満であって差球情報が表示されていない場合でも、第２タイミング操作を行うことによって、差球情報を確認することが可能になる。これは、第１演出仕様変更や第２演出仕様変更についても同様である。

【２７２２】

なお、差球情報および差球に関連する情報２７８は、第１タイミング操作に対する成功判定に伴って表示される構成に限らず、第３タイミング操作に対する成功判定に伴って表示される構成としてもよい。また、表示部４７９ａ及び２連７セグ発光器２７６ａの一方のみに表示される構成としてもよい。

【２７２３】

発生設定を選択するための構成としては、発生設定Ｎよりも発生率の高い発生設定のグループ（発生設定Ａ）と、発生設定Ｎよりも大当り期待度の高い発生設定（発生設定Ｃ～Ｄ）のグループとにグループ分けし、グループ内に２以上の発生設定が含まれる場合に、グループ間の選択の後にグループ内の選択を行える構成としている。このため、遊技者は、好みに合った演出仕様を見つけ易く、当該演出仕様の選択を円滑に行うことが可能になる。

【２７２４】

なお、副制御基板９４０は、グループ間の選択において、非循環式の所定の順序（右回転操作の場合：発生設定Ｎ→Ａ，発生設定Ｂ→Ａ；左回転操作の場合：発生設定Ｎ→Ｂ；発生設定Ａ→Ｂ）で、発生設定のグループ（各グループを代表する発生設定：発生設定Ｂ及び発生設定Ｃ）を選択可能な制御を実行する構成に限らず、右回転操作と左回転操作との少なくとも一方の操作が可能であって、当該操作によって循環的（右回転操作の場合：発生設定Ｎ→Ａ→Ｂ→Ａ→Ｂ→・・・）に選択可能な制御を実行する構成としてもよい。

【２７２５】

また、副制御基板９４０は、グループ内の選択において、大当り期待度が大きい発生設定を含むグループ（発生設定Ｂ、発生設定Ｃ、発生設定Ｄ）内での発生設定の選択を、循環式の所定の順序（発生設定Ｂ→Ｃ→Ｂ→・・・）で選択可能な制御を実行する構成（図１３０参照）に限らず、非循環式の所定の順序で選択可能な制御を実行する構成としてもよい。

【２７２６】
　また、副制御基板９４０は、例えば、第３演出仕様変更で選択可能な発生設定として、発生設定Ｂよりも更に発生率が高い発生設定を含む構成とし、発生率が発生設定Ｎよりも高いグループに対してもグループ内で選択可能な制御を実行する構成としてもよい。
【２７２７】
　また、副制御基板９４０において、複数種類の発生設定を２種類のグループに分ける構成に限らず、３種類以上のグループに分け、少なくとも１つのグループに対して、グループ内の選択を可能とする構成としてもよい。
【２７２８】
　副制御基板９４０は、選択可能な演出仕様をグループ化し、グループ間の選択とグループ内の選択とを実行する制御を、第３演出仕様変更において実行する構成に限らず、第１演出仕様変更や第２演出仕様変更に適用する構成としてもよい。例えば、第１演出仕様変更において、ネコを模したキャラクタＡ６８０１とイヌを模したキャラクタＣ６８０２とを町に住む動物グループとしてグループ化し、ウサギを模したキャラクタＣ６８０３を森にすむ動物グループとしてグループ化し、グループ間の選択と、町にする動物グループ内の選択とを実行する構成としてもよい。
【２７２９】
　また、第３演出仕様変更では、押圧操作装置２６１に対する操作の種類（左右方向の回転操作又は下方向の回転操作）によって選択態様を異ならせる構成であるが、この構成に限らず、グループ間の選択とグループ内選択とで操作可能な操作装置を異ならせる構成としてもよい。
【２７３０】
　また、演出仕様変更の制御として、演出仕様変更を開始させるための操作の種類（第１タイミング操作又は第２タイミング操作）によって、第３演出仕様変更を実行するか、第１演出仕様変更または第２演出仕様変更を実行するかを異ならせる構成としているが、この構成に限らず、第３演出仕様変更を開始させる操作として、第１タイミング操作の対象と同一である入球部６０３５を対象にしたタイミング操作を実行する構成とし、第３演出仕様変更の場合には、押下操作とは異なる操作（例えば、後方向の回転操作）を行う構成としてもよい。
【２７３１】
　また、副制御基板９４０は、演出内容の変更が可能な第１演出仕様変更と、発生設定の変更が可能な第３演出仕様変更とを確変遊技状態で開始可能であるものの、その開始可能な時期を、第３演出仕様変更については第３特殊表示演出が実行されている場合とし、第１演出仕様変更については、特殊表示演出の実行されていない場合とする制御を実行可能に構成されている。また、時短遊技状態における、演出内容の変更が可能な第２演出仕様変更と、第３演出仕様変更とについても同様である。
【２７３２】
　このため、遊技者は、確変遊技状態において、演出内容の変更可能な期間と、発生設定の変更可能な期間とを、特殊表示演出の実行中であるか否かによって、明確に識別することが可能になる。また、確変遊技状態中と時短遊技状態中とで第３演出仕様変更の変更対象（大当り期待度を示唆する演出）を同一としているため、遊技者は、確変遊技状態であるか時短遊技状態であるかを識別することなく第３演出仕様変更を開始することが可能になる。
【２７３３】
　なお、第３演出仕様変更での変更対象は、確変遊技状態と時短遊技状態とで同一である構成に限らず、それらの遊技状態で異なる構成としてもよい。同様に、第１演出仕様変更と第２演出仕様変更での変更対象は、同一である構成に限らず、それらの演出仕様変更で異なる構成であってもよい。
【２７３４】
　また、第３演出仕様変更でのタイミング操作（第２タイミング操作や第３タイミング操

作）は、右始動入賞スイッチ４４２（右始動入賞装置４３２）に関連付けられた入球部６００５と、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（下側中始動入賞装置４３１Ｂ）に関連付けられた入球部（命釘４１１Ｃ及び命釘４１１Ｄで形成される部分）とを対象として操作される。一方、第３演出仕様変更とは変更対象が異なる第１演出仕様変更や第２演出仕様変更でのタイミング操作（第１タイミング操作や第２タイミング操作）は、始動スイッチ４４６（始動装置４３６）に関連付けられた入球部（以下において、始動入球部とも称す）と、右始動入賞入球部とを対象として操作される。このため、遊技者が誤って、目的とは異なる演出仕様を変更してしまうことを抑制可能となる。

【２７３５】

また、副制御基板９４０は、第３演出仕様変更を第２タイミング操作に基づき開始し、第１演出仕様変更及び第２演出仕様変更を、第２タイミング操作とは別の第１タイミング操作に基づき開始する制御を実行可能に構成されている。このため、遊技者が誤って目的とは異なる演出仕様を開始してしまうことを抑制可能となる。

【２７３６】

また、副制御基板９４０は、各種のタイミング操作が実行された場合には、その実行を有効な操作として受け付けたことが報知（操作に対応したことを確認可能に表示）する制御を実行する。このため、遊技者は、第３演出仕様変更を実施しようとして、誤ったタイミング操作（第１タイミング操作）を行ったとしても、当該第１タイミング操作を有効な操作として受け付けたことが報知されないことによって、第１タイミング操作が誤った操作であったと迅速に知ることが可能になる。

【２７３７】

また、副制御基板９４０は、特殊表示演出中の確変遊技状態や時短遊技状態において、第３演出仕様変更を開始する制御を実行可能に構成されている。また、副制御基板９４０は、通常遊技状態において、第３演出仕様変更を完了する制御を実行可能に構成されている。特殊表示演出が実行されている確変遊技状態や時短遊技状態は、その遊技状態への移行前に特別遊技状態が実行され、かつ、当該遊技状態において少なくとも３回の小当りが実行される又はその少なくとも一部が実行された状況であって、遊技者は、大当りや小当りに基づき多数の遊技球を獲得している状況である。

【２７３８】

このため、遊技者は、確変遊技状態や時短遊技状態が終了して、遊技球を減らしつつ遊技を進行する通常遊技状態に移行した場合に、発生設定を変更することで、通常遊技状態への移行前に獲得した多量の遊技球を用いて、飽きることなく遊技を長期に継続することが可能となる。

【２７３９】

なお、第３演出仕様変更は、確変遊技状態における特殊表示演出の実行中であっても、時短遊技状態における特殊表示演出の実行中であっても開始可能な構成に限らず、それらのいずれかにおいて実行可能な構成とする構成としてもよい。通常遊技状態に移行する前に遊技者が獲得する遊技球の個数の観点からは、少なくとも２回の大当りと少なくとも３回の小当りに基づく遊技球を獲得できる確変遊技状態における特殊表示演出の実行中に開始可能な構成とすることが好ましい。

【２７４０】

また、副制御基板９４０は、確変遊技状態や時短遊技状態で第３演出仕様変更を、確変遊技状態や時短遊技状態の開始から複数回の遊技回に亘り継続する特殊表示演出中に実行可能に制御する構成としているが、この構成に限らず、確変遊技状態中や時短遊技状態中に開始され複数回の遊技回に亘り継続する演出中に実行可能に制御する構成としてもよい。また、確変遊技状態中や時短遊技状態中の単一の遊技回で実行される演出中に実行可能に制御する構成としてもよい。これらの第３演出仕様変更を実行可能な期間を示す演出の発生契機は、特殊表示演出を実行する契機とは異なり、所定の抽選（例えば、１回の特別図柄抽選）に基づき決定される構成としてもよい。

【２７４１】

また、副制御基板９４０は、第３演出仕様変更を、その開始時における遊技状態から移行する初回の通常遊技状態に移行した後に完了する制御を実行可能であって、当該通常遊技状態中であれば任意のタイミングでの第３タイミング操作の成功判定によって完了する制御を実行可能に構成されている。

【２７４２】

このため、遊技者は、当該通常遊技状態において、次の大当りに当選するまでに時間を要し、現在設定されている演出仕様（設定演出仕様）での演出に飽きてきた場合に、事前に選択した演出仕様（候補演出仕様）に変更することで、遊技を継続する意欲を取り戻すことが可能になる。

【２７４３】

なお、第３演出仕様変更において、特殊表示演出中に実行される第２タイミング操作の成功判定に基づく制御によって候補演出仕様を選択可能とし、通常遊技状態で実行される第３タイミング操作の成功判定に基づき設定演出仕様を候補演出仕様に変更可能とする構成に限らず、第２タイミング操作の成功判定に基づく候補演出仕様の選択は行ず、第３タイミング操作の成功判定に基づき候補態様を選択可能とし、選択された候補演出仕様を設定演出仕様に設定可能とする構成としてもよい。

【２７４４】

また、第３演出仕様変更に基づいて発生設定Ａ（ノーマル態様）以外の発生設定Ｂが選択されている場合には、任意のタイミングで発生設定Ａに戻すことが可能な構成であるが、この構成に限らず、発生設定Ａに戻した後に、他の発生設定に変更する場合には、再度、第３演出仕様変更を初めから行うことを必要とする制御を実行可能に構成であるが、この構成に限らず、第３演出仕様変更の完了により設定された発生設定と、発生設定Ａとを任意のタイミングで何度でも切り替えることが可能な構成としてもよい。更に、第３演出仕様変更の完了により設定された発生設定の属するグループ内に含まれる他の発生設定に任意のタイミングで何度でも切り替えることが可能な構成としてもよい。当該切り替えを行うための操作（復帰操作）は、第３タイミング操作とは異なる操作であってもよいが、第３タイミング操作と同一の操作であることが好ましい。

【２７４５】

第３演出仕様変更は、特別遊技状態において特殊表示演出が実行されている場合には、右始動入賞装置４３２がほぼ作動せず第２タイミング操作が行えないことによって、実質的に実行されない。なお、特殊表示演出が実行されている特別遊技状態において、第３演出仕様変更に代えて又は加えて、他の演出仕様変更を実行する構成としてもよい。例えば、上大入賞スイッチ４４４や下大入賞スイッチ４４３に関連付けられた入球部（進入規制シャッタ４５４Ａが設けられた上大入賞装置４３４の進入口や下進入規制機構４５３の進入規制シャッタが設けられた下大入賞装置４３３の進入口）を対象とする第４タイミング操作を検知可能な構成とし、第２タイミング操作に代えて第４タイミング操作に基づいて第３演出仕様変更と同一または異なる演出仕様変更を実行可能な構成としてもよい。この場合、当該演出仕様変更を第３タイミング操作に基づき通常遊技状態で完了する構成としてもよいし、演出仕様変更を第２タイミング操作に基づき確変遊技状態や時短遊技状態で完了する構成としてもよい。

【２７４６】

また、第３演出仕様変更は、副制御基板９４０で制御する構成とし、第３演出仕様変更の実行中において、主制御基板９２０による遊技進行の制御（例えば、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂからの信号に基づく入賞の検知や、特別図柄や装飾図柄などの変動制御）は中断しない構成であるが、この構成に限らず、主制御基板９２０による遊技進行の制御の一部（例えば、特別図柄や装飾図柄などの表示制御）を一時的に中断する構成としてもよい。これは、第１演出仕様変更や第２演出仕様変更についても同様である。

【２７４７】

また、第３演出仕様変更は、押圧操作装置２６１に対して、第２タイミング操作や、演出仕様を選択する操作や第３タイミング操作によって演出仕様を変更可能な構成であるが

、この構成に限らず、それらの操作に対して他の操作装置を用いる構成としてもよい。例えば、演出仕様を選択する操作として、選択操作装置２６３に対する方向操作によってグループ間の選択やグループ内の選択を行い、第２タイミング操作として右入力レバー８１０Ｒ（図５参照）に対する握り操作を行い、第３タイミング操作として左入力レバー８１０Ｌ（図５参照）に対する握り操作を行う構成としてもよい。また、第２タイミング操作として、右入力レバー８１０Ｒに対する操作を行う場合には、第２タイミング操作が可能な場合（上流側スイッチ６０５１により遊技球が検出された場合）に、右入力レバー８１０Ｒを入球部６００５の近傍に移動させることが好ましい。

【２７４８】

各種の演出仕様変更でのタイミング操作は、変更開始操作、選択確定操作、及び、変更確定操作のいずれかの操作として利用することが好ましい。この場合、選択に迷って選択操作を何度も繰り返したとしても、遊技者の好みに合った演出仕様を円滑に変更することが可能になる。

【２７４９】

また、副制御基板９４０は、第３演出仕様変更によって発生設定を変更し、第１演出仕様変更及び第２演出仕様によって演出内容を変更する構成としているが、この構成に限らず、他の構成としてもよく、例えば、第３演出仕様によって発生内容を変更する構成とし、第１演出仕様変更及び第２演出仕様変更のいずれかで発生設定を変更する構成としてもよい。また、特殊表示演出が実行されていない確変遊技状態と時短遊技状態との双方において、第１演出仕様変更及び第２演出仕様変更の一方を行う構成としてもよい。

【２７５０】

また、発生設定を変更可能な演出仕様変更（第３演出仕様変更）は、演出内容を変更可能な演出仕様変更（第１演出仕様変更及び第２演出仕様変更）と時期的に異ならせると共に、演出仕様変更を開始させるタイミング操作を異ならせて実行される構成であるが、この構成に限らず、第３演出仕様変更において、発生設定に加えて演出内容も変更可能な構成としてもよい。例えば、第３演出仕様変更において、基本キャラクタ６８００、キャラクタＡ６８０１、キャラクタＢ６８０２、及び、キャラクタＣ６８０３を、発生率上昇グループや大当り期待度のグループとは異なる他のグループとして追加し、グループ間の選択において当該他のグループも選択可能とし、当該他のグループが選択された場合には代表キャラクタとして基本キャラクタが選択されると共に、グループ内の選択も可能とする構成としてもよい。

【２７５１】

＜始動入賞に基づく演出に対する演出仕様の変更＞

次に、始動入賞に基づく演出に対する演出仕様の変更について、図１３２～図１３８を参照して説明する。ここで、始動入賞とは、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を上側中始動入賞スイッチ４４１Ａが検出した場合や、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂが検出した場合や、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球を右始動入賞スイッチ４４２が検出した場合を意味する。

【２７５２】

副制御基板９４０は、記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて特定報知を実行可能な構成とされている。

【２７５３】

具体的には、副制御基板９４０は、特別図柄に係る当選乱数に基づいて、特定報知として、演出初期に５０％以上の期待度情報を出力する演出による報知を実行することが可能に構成されている。

【２７５４】

なお、始動入賞に基づく演出が、演出初期に５０％以上の期待度情報を出力する演出を実行するかを決定するための所定情報の特定（付与判定を含む）は、始動入賞に伴う図柄変動（特別図柄や装飾図柄４７９Ｚの図柄変動）の開始時に特定する構成としてもよいし、始動入賞時や、始動入賞後であって図柄変動が開始されるより前に特定する構成（以下

、先特定ともいう）としてもよく、先特定を実施することで図柄変動の開始前において期待度情報を出力する演出を実行できる。

【２７５５】

始動入賞に基づく演出は、始動入賞に伴い取得される特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）に係る当選乱数（特別情報）に対応付けられた演出である。当該演出においては、当選乱数に基づく抽選結果（特別情報の判定結果）を特別図柄や装飾図柄４７９Ｚ（識別情報）によって図柄変動を伴って表示したり、特別図柄や装飾図柄４７９Ｚの図柄変動に伴って実行される各種の表示や各種の音響や各種の振動を出力したりする。

【２７５６】

始動入賞に基づく演出に対する演出仕様は、演出に使用されるキャラクタなどの演出内容、演出の発生確率、大当り期待度などを含む演出の規定であり、始動入賞に基づく演出での演出内容の設定（例えば、キャラクタ設定）や、特定の期間（例えば、後述の演出初期や演出終期の期間）における所定の演出（例えば、後述の演出初期の期待度情報や演出終期の期待度情報を含む演出）の発生確率や発生時の大当り期待度（発生設定）などの相違によって区別される演出の設定である。

【２７５７】

以下では、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂに対する始動入賞（第１特別図柄の始動入賞：以下において、中始動入賞とも称す）の場合を例示して説明するが、第１特別図柄に係る始動入賞に代えて又は加えて、右始動入賞装置４３２に対する始動入賞（第２特別図柄に係る始動入賞）の場合に適用してもよい。

【２７５８】

ここで、中始動入賞に基づく演出について、図１３２を参照して説明する。図１３２は、始動入賞（中始動入賞）に基づく演出に対する演出仕様を定性的に示す説明図である。図１３２（Ａ）が、中始動入賞に基づく演出をノーマル演出仕様（標準演出仕様：既述のの発生設定Ｎに対応）で実行する場合を示し、図１３２（Ｂ）が、期待度演出仕様で実行する場合を示し、図１３２（Ｃ）が、プレミアム演出仕様で実行する場合を示している。また、図１３２（Ｄ）が、中始動入賞に基づく演出の実行途中で、期待度演出仕様からプレミアム演出仕様に変更されて実行される場合を示している。

【２７５９】

中始動入賞に基づく演出は、図１３２（Ａ）～（Ｄ）に示すように、当該中始動入賞に対応する図柄変動における変動表示の開始から、第１特別図柄に係る抽選結果を示す図柄変動における確定表示の終了（図中では第３停止）までの期間（以下において、演出実行可能期間とも称す）において実行可能とされている。すなわち、演出実行可能期間は、特別図柄の変動を制御する期間と同一の期間として設定されている。

【２７６０】

なお、演出実行可能期間は、図柄変動の開始からの期間に限らず、例えば、始動入賞に基づく演出の一部として始動入賞した旨を示す効果音を含めるように、変動表示の開始前の期間を含む期間としてもよい。また、演出実行可能期間は、図柄変動における確定表示が実行される前（抽選結果の表示前）までの期間としてもよい。

【２７６１】

演出実行可能期間は、図柄変動における装飾図柄４７９Ｚ（図１３５参照）の表示状況に対応付けて、連続する３つの期間に分割されている。具体的には、演出実行可能期間は、中始動入賞に基づく演出のうちの初期に対応する部分（以下において、演出初期とも称す）を実行する期間と、当該演出のうちの終期に対応する部分（以下において、演出終期とも称す）を実行する期間と、演出初期と演出終期とに連続し、それらの中間に対応する部分（以下において、演出中期とも称す）とに分割されている。

【２７６２】

演出初期は、装飾図柄４７９Ｚを構成する３つの図柄（図１３５の左図柄９６１、中図柄９６２及び右図柄９６３）の全てが回転表示中である状況に対応付けられている。また、演出中期は、３つの図柄のうち１つの図柄のみが停止表示中である状況に対応付けられ

、３つの図柄のうち１つの図柄のみが回転示中（２つの図柄が停止表示中）である状況に対応付けられている。なお、図１３５において、回転表示中である図柄は「？」の文字で示されている。

【２７６３】

副制御基板９４０は、特別情報の取得に基づく演出（中始動入賞に基づく演出）が実行可能な実行可能期間を、第１の期間と該第１の期間（演出初期）より後の第２の期間（演出終期）とした場合における、第１の期間において実行され得る演出として遊技者にとって有利な結果となる期待度を示すことが可能な第１の期待度情報を出力することが可能であって記第２の期間において実行され得る演出として遊技者にとって有利な結果となる期待度を示すことが可能な第２の期待度情報を出力することが可能に構成されている。

【２７６４】

具体的には、遊技者にとって有利な結果となる期待度としての大当り期待度を示すことが可能である第１の期待度情報としての演出初期で出力可能な期待度情報（以下において、演出初期の期待度情報とも称す）や、第２期待度情報としての演出終期で出力可能な期待度情報（以下において、演出終期の期待度情報とも称す）を出力する制御を実行可能に構成されている。

【２７６５】

副制御基板９４０には、特別情報の取得に基づく演出の進行を規定する設定条件として、特別情報の取得に基づく演出が実行される実行可能期間において遊技者にとって有利な結果となる期待度を示す期待度情報を演出初期及び演出終期に発生可能な第１設定条件が記憶されている。

【２７６６】

具体的には、副制御基板９４０は、第１設定条件として、副制御基板９４０の立ち上げ時に初期設定される第１設定条件が記憶されており、当該設定条件に基づく制御によって、中始動入賞に基づく演出をノーマル演出仕様で実行可能に構成されている。

【２７６７】

また、副制御基板９４０には、実行可能期間のうちの演出初期における期待度情報の発生率及び情報内容の少なくとも一方が第１設定条件と異なる第２設定条件が記憶されている。

【２７６８】

具体的には、副制御基板９４０は、第２設定条件として、第１設定条件では発生しない５０％以上の期待度情報を、演出初期において発生可能とする設定条件が記憶されており、当該設定条件に基づく制御によって、中始動入賞に基づく演出を期待度演出仕様で実行可能に構成されている。

【２７６９】

この演出初期の期待度情報は、発生率と共に情報内容も異なり、その出力が、後述するように、５０％未満の期待度情報として白色の発光（図１２６（Ｂ）に示す発生設定Ｎに対応）によって実行される。また、５０％以上の期待度情報として、青色の発光（図１２６（Ｂ）に示す発生設定Ａに対応）、赤色の発光（図１２６（Ｂ）に示す発生設定Ｂに対応）又は虹色の発光（図１２６（Ｂ）に示す発生設定Ｃに対応）によって実行される。

【２７７０】

なお、演出初期の期待度情報の出力は、発光による出力に限らず、文字、画像、音声、音響、振動などによる出力や、それらを組み合せて出力としてもよい。

【２７７１】

実行可能期間のうち演出終期における期待度情報の発生率及び情報内容の少なくとも一方が第１設定条件と異なる第３設定条件が含まれている。

【２７７２】

具体的には、副制御基板９４０には、第３設定条件として、実行可能期間のうちの一部をなす期間であって演出初期よりも後の演出終期（一部の期間よりも後の期間に相当）に、ノーマル演出仕様では発生しない又は極めて低い発生率（例えば、１／３００００：大

当り時の１／１００）でしか発生しない期待度情報を、ノーマル演出仕様の場合よりも高い発生率（例えば、１／３０００：大当り時の１／１０）で発生可能とする設定条件が、ＲＯＭの所定の領域に記憶されている。

【２７７３】

副制御基板９４０は、第３設定条件に基づく制御によって、中始動入賞に基づく演出をプレミアム演出仕様で実行可能となる。

【２７７４】

この演出終期の期待度情報は、発生率と共に情報内容もノーマル演出仕様で出力可能な期待度を示唆する５０％未満の期待度情報と異なり、大当り期待度が１００％であって大当りが確定する情報である。演出終期の期待度情報の出力は、ノーマル演出仕様で発生可能な大当り期待度を示す文字色、文字装飾、出現するキャラクタ（例えば、図１１４（Ａ）に示す基本キャラクタ６８００などのキャラクタ）、発生するバトルやミッションを、専用の文字色（例えば、虹色）や専用の文字装飾（例えば、金色の枠付きや錦鯉柄）、専用のプレミアムキャラクタ（例えば、クジラを模したキャラクタ）、専用のプレミアムバトルやプレミアムミッションに変更する又はそれらに加えて発生させる表示によって実行される。

【２７７５】

なお、演出終期の期待度情報の出力は、文字や画像の出力に限らず、発光、音声、振動などによる出力や、それらを組み合せた出力としてもよい。

【２７７６】

副制御基板９４０は、特別情報の取得に基づく演出の進行を規定する複数種類の設定条件から一の設定条件を選択可能に構成されている。具体的には、副制御基板９４０は、副制御基板９４０は、第１設定条件と、第２設定条件と、第３設定条件から一の設定条件を選択可能に構成されている。

【２７７７】

具体的には、副制御基板９４０には、演出仕様の選択を可能にする制御を実行するプログラム（後述の第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１や第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２）と、演出仕様を選択する制御を実行したり、演出仕様の選択を確定する制御を実行したりするプログラム（図１３７に示す後述の演出仕様選択処理）とが、ＲＯＭの所定の領域に記憶されている。

【２７７８】

また、副制御基板９４０は、第１の期待度情報が出力された後の所定の期間を少なくとも含む演出仕様変更可能期間中において、第１の操作又は第２の操作を受け付けて前記第１の期待度情報又は第２の期待度情報が出力される仕様を変更可能に構成されている。

【２７７９】

具体的には、副制御基板９４０において、演出変更可能期間として、第１の期待度情報を出力可能な演出初期の途中から演出終期の開始までの期間を設定可能とされている。また、副制御基板９４０は、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する遊技球を対象とする左入力レバー８１０Ｌに対するタイミング操作や、選択操作装置２６３に対する各種の傾斜操作や、押圧操作装置２６１に対する押下操作を受け付け、それらの操作に基づき選択が確定した場合に、期待度演出仕様からプレミアム演出仕様への変更や、その逆の変更を行う制御を実行可能に構成されている。

【２７８０】

演出仕様の選択を可能にする制御において、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する遊技球を対象とするタイミング操作（以下において、第４タイミング操作とも称す）を受け付け、当該操作の成功判定が行われる。

【２７８１】

また、演出仕様の選択を可能にする制御において、第４タイミング操作の成功判定に引き続き設定される所定の時間（例えば、３０秒）以内に、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入する遊技球を対象とするタイミング操作（以下において、第５タイミング操作とも称

す）を受け付け、当該操作の成功判定が行われる。
【２７８２】
ここで、第４タイミング操作と第５タイミング操作とについて概要を説明する。図１３４は、始動入賞に基づく演出の演出仕様の変更に係るタイミング操作を説明する説明図である。図１３４（Ａ）が、第４タイミング操作の対象となる下側中始動入賞装置４３１Ｂと、第５タイミング操作の対象となる上側中始動入賞装置４３１Ａとの近傍を模式的に示す説明図である。図１３４（Ｂ）が、第５タイミング操作に対する判定条件を説明する説明図である。
【２７８３】
遊技領域が形成されている遊技盤には、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部と、入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路と、該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段とが設けられている。
【２７８４】
具体的には、遊技盤８０５（図１０２参照）には、図１３４（Ａ）に示すように、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な１つの入球部としての２本の左命釘４１１Ｃ及び右命釘４１１Ｄとが、下側中始動入賞装置４３１Ｂの直上に設けられている。また、遊技盤８０５には、入球部の入口部分としての左命釘４１１Ｃ及び右命釘４１１Ｄの軸中心を結ぶ空間部分に流入した遊技球が通過する球通路として、左命釘４１１Ｃ及び右命釘４１１Ｄから下側中始動入賞装置４３１Ｂの上端に至る盤面通路４１３と、下側中始動入賞装置４３１Ｂの内部に形成された下側内部通路４１４とが形成されている。また、遊技盤８０５には、該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段として、下側中始動入賞装置４３１Ｂの内部に配置され、下側内部通路４１４を流下する遊技球を検出可能な下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂが設けられている。
【２７８５】
また、遊技盤８０５には、図１３４（Ａ）に示すように、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な１つの入球部としての上側中始動入賞装置４３１Ａの上端に開口が、中央構造体４２０（図１０２参照）に形成された上ステージ４２６の中央前方に設けられている。また、遊技盤８０５には、入球部の入口部分としての上側中始動入賞装置４３１Ａの上端の開口に流入した遊技球が通過する球通路として、上側中始動入賞装置４３１Ａの内部に形成された上側内部通路４２５が設けられている。また、遊技盤８０５には、該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段として、上側中始動入賞装置４３１Ａの内部に配置され、上側内部通路４２５を流下する遊技球を検出可能な上側中始動入賞スイッチ４４１Ａが設けられている。
【２７８６】
遊技盤８０５は、左打ち遊技手法で発射された遊技球のうち一部（例えば、約１／３０）の遊技球が上側中始動入賞装置４３１Ａに進入可能に構成されている。具体的には、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａによって検出（上側中始動入賞）される遊技球は、中央構造体４２０（図１０２参照）に形成されたワープ通路４２１と上ステージ４２６とを経由して、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入する。左打ち遊技手法で発射された遊技球のうち約１／１０の遊技球がワープ通路４２１を通して上ステージ４２６に進入し、上ステージ４２６に進入した遊技球のうちの約１／３が上側中始動入賞装置４３１Ａに進入する。
【２７８７】
また、遊技盤８０５は、左打ち遊技手法で発射された遊技球のうち一部（例えば、約１／１０）の遊技球が下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入可能であって、上側中始動入賞装置よりも高頻度で進入可能に構成されている。具体的には、ワープ通路４２１に進入せず中央構造体４２０に沿うように流下する遊技球（約９／１０）の一部（例えば、約１／１０）が、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入可能である。また、ワープ通路４２１に進入したものの上側中始動入賞装置４３１Ａに進入せず下ステージ４２７を経由して流下する遊技球（例えば、約２／３０）の一部（例えば、約１／５）が、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入可能である。

【２７８８】
下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する遊技球を対象とする第４タイミング操作は、第３タイミング操作の場合と同じ遊技球を対象とするものの操作対象が異なり、第４タイミング操作では、左入力レバー８１０Ｌに対して握り操作が行われる。また、第４タイミング操作の成功判定に対する判定条件は、後述するように、第３タイミング操作の成功判定の場合と同一の判定条件である。
【２７８９】
第５タイミング操作の成功判定に対する判定条件は、第３タイミング操作の成功判定の場合と同様の判定条件であり、改めて後述するように、図１３４（Ｂ）に示す第５タイミング操作用の基準範囲の決定に利用される期間ＴＺａの長さが、第３タイミング操作の場合の期間ＴＹａ（図１３１（Ｂ）参照）の長さと異なる点で相違している。
【２７９０】
演出仕様を選択する制御において、演出仕様の選択は、遊技者による選択操作装置２６３に対する操作に基づいて実行される。また、演出仕様の選択を確定する制御において、演出仕様の選択の確定は、遊技者による押圧操作装置２６１に対する操作又は所定の時間（例えば、１０秒）の経過に伴って行われる。演出仕様の選択が確定した場合には、変更後の演出仕様が即座に有効化される。
【２７９１】
ここで、中始動入賞に基づく演出をノーマル演出仕様で実行する場合について、図１３２（Ａ）を参照して説明する。図１３２（Ａ）には、期待度演出仕様で実行される中始動入賞に基づく演出において、期待度演出仕様で発生可能な期待度情報のうち、大当り期待度が５０％以上である期待度情報（以下において、５０％以上の期待度情報）の発生分布が定性的に示されている。なお、図１３２（Ｂ）～図１３２（Ｄ）についても同様である。
【２７９２】
演出初期の期待度情報は、発生設定（発生設定Ａ～発生設定Ｄ）の選択によって発生率や大当り期待度を変化させることが可能な上述の所定の演出に対応する。
【２７９３】
期待度演出仕様で実行される中始動入賞に基づく演出において、副制御基板９４０は、図１３２（Ａ）に示すように、演出初期で５０％未満の期待度情報（図中のクロスハッチで示す分布）や演出後期で５０％未満の期待度情報（図中のブロックハッチで示す分布）を出力させる。
【２７９４】
また、副制御基板９４０は、５０％以上の期待度情報を、演出初期や演出中期では出力させず、演出終期において５０％以上の期待度情報（図中の右上がりハッチで示す分布）を発生させる制御を実行可能に構成されている。副制御基板９４０には、５０％以上の期待度情報が、中始動入賞に基づく演出の実行可能期間において発生しない場合や、１回だけ発生する場合や、複数回発生する場合が設定されている。
【２７９５】
なお、演出初期の期間において、ノーマル演出仕様で実行される演出初期において、５０％以上の期待度情報が発生可能である構成に限らず、当該期待度情報は発生しない構成としてもよい。
【２７９６】
また、ノーマル演出仕様で実行される演出初期において、５０％未満の期待度情報が発生可能である構成に限らず、５０％未満の期待度情報は発生しない構成や、５０％未満の期待度情報も５０％以上の期待度情報も発生ない構成としてもよい。
【２７９７】
また、ノーマル演出仕様で実行される演出中期において、期待度情報が大当り期待度の高低によらず発生しない構成に限らず、期待度情報が発生する構成としてもよい。
【２７９８】

中始動入賞に基づく演出の演出終期において、バトル演出やミッション演出などの演出（以下において、基本演出とも称す）が発生する。また、演出終期において、基本演出から更なるバトル演出やミッション演出に発展した第１発展演出や、第１発展演出から更に発展した第２発展演出も発生可能とされている。

【２７９９】

演出終期の５０％以上の期待度情報は、演出終期において、演出が進むにつれて発生し易く、基本演出よりも第１発展演出において、更に、第１発展演出よりも第２発展演出において発生し易く設定されている。このため、５０％以上の期待度情報の発生の頻度分布は、演出終期において、その期間の開始から徐々に増加し、その期間の後半において最大となり、急速に減少する形状となる。

【２８００】

なお、演出終期の５０％以上の期待度情報は、図１３２（Ａ）に示すような１つのピークを有する形状の頻度分布で発生する構成に限らず、その他の形状の頻度分布で発生する構成としてもよい。例えば、演出終期の序盤や中盤でピークを有する形状の頻度分布や、第１発展演出の開始時と第２発展演出の開始時とにピークを有するなど複数のピークを有する形状の頻度分布で発生する構成としてもよい。これは、５０％未満の期待度情報の頻度分布についても同様である。

【２８０１】

また、演出終期の５０％以上の期待度情報は、演出終期の期間に亘って発生可能である構成に限らず、例えば、当該期間の一部の範囲のみにおいて発生可能である構成や、当該期間における重複しない複数の範囲において発生可能である構成など、当該期間の一部の範囲において発生しない構成としてもよい。

【２８０２】

ここで、中始動入賞に基づく演出を期待度演出仕様で実行する場合について、図１３２（Ｂ）を参照して説明する。期待度演出仕様で実行される中始動入賞に基づく演出は、演出初期における期待度情報の発生設定がノーマル演出仕様の場合と異なる点で相違している。

【２８０３】

具体的には、ノーマル演出仕様の場合に、演出初期において５０％以上の期待度情報が発生しないのに対して、発生設定Ｂの期待度演出仕様では、図１３２（Ｂ）に示すように、大当り期待度が６０％である期待度情報が発生可能とされている。同様に、発生設定Ｃの期待度演出仕様では、大当り期待度が８０％である期待度情報が発生可能とされ、発生設定Ｄの期待度演出仕様では、大当り期待度が１００％である期待度情報が発生可能とされている。

【２８０４】

発生設定Ｂの期待度演出仕様の場合には、ノーマル演出仕様や発生設定Ａの期待度演出仕様の場合に発生可能な４０％の期待度情報は発生せず、また、他の発生設定（発生設定Ｃ及び発生設定Ｄ）の期待度演出仕様の場合で発生可能な期待度情報も発生しない。発生設定Ｃや発生設定Ｄの期待度演出仕様についても同様である。

【２８０５】

なお、一の発生設定の期待度演出仕様の場合に、他の発生設定の期待度演出仕様で発生可能な期待度情報が発生しない構成に限らず、当該期待度情報を発生可能な構成としてもよい。例えば、一の発生設定の期待度演出仕様が発生設定Ｂの期待度演出仕様の場合に、６０％の期待度情報のみならず、大当り期待度が６０％よりも低い期待度情報（４０％の期待度情報）を発生可能な構成としてもよい。また、発生設定Ｂの期待度演出仕様の場合に、６０％の期待度情報のみならず、大当り期待度が６０％よりも高い期待度情報（８０％の期待度情報）を発生可能な構成としてもよい。これらの構成例の場合に、６０％の期待度情報の発生率が、他の期待度情報の発生率よりも大きく設定することが好ましい。

【２８０６】

また、発生設定Ｂの期待度演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状は、

図１３２（Ｂ）に示す形状に限らず、ノーマル期待度演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状について説明したのと同様に、他の形状である構成としてもよい。これは、発生設定Ｃや発生設定Ｄについても同様とする。

【２８０７】

また、発生設定Ｂの期待度演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状は、ノーマル演出仕様の場合の形状に比例する形状である構成に限らず、ノーマル演出仕様の場合と異なる形状である構成としてもよい。これは、発生設定Ｃや発生設定Ｄについても同様とする。

【２８０８】

また、一の発生設定の期待度演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状は、他の発生設定の全ての期待度演出仕様の期待度情報で同一の形状である構成に限らず、他の発生設定の期待度演出仕様の全て又は一部と異なる形状である構成としてもよい。

【２８０９】

また、各発生設定の期待度演出仕様での期待度情報の発生頻度をノーマル演出仕様の場合に比べて上昇させるために、ハズレ時や小当り時の期待度情報の発生率のみを低下させる構成や、大当り時の期待情報の発生率のみを上昇させる構成としてもよい。更に、ハズレ時や小役時の期待度情報の発生率の低下率と、大当り時の期待情報の発生率を上昇率との調節により、各発生設定の期待度演出仕様での期待度情報の発生率を同一に保ちながら、演出終期における期待度情報の発生頻度を上昇させる構成としてもよい。

【２８１０】

ここで、中始動入賞に基づく演出をプレミアム演出仕様で実行する場合について、図１３２（Ｃ）を参照して説明する。

【２８１１】

期待度演出仕様で実行される中始動入賞に基づく演出は、演出終期における期待度情報の発生設定がノーマル演出仕様の場合と異なる点で相違している。

【２８１２】

具体的には、図１３２（Ｃ）に示すように、演出終期において５０％以上の期待度情報の発生頻度（右上がりのハッチで示す頻度分布）がノーマル演出仕様の場合よりも低下し、発生設定Ｂの期待度演出仕様では、大当り期待度が１００％である期待度情報の発生頻度（右下がりのハッチで示す頻度分布）がノーマル演出仕様の場合よりも上昇する構成とされている。ノーマル演出仕様の場合であっても１００％の期待度情報は発生するが、極めて発生率が低く設定されているため、図１３２（Ａ）での図示は省略している。

【２８１３】

なお、プレミアム演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状は、図１３２（Ｃ）に示す形状に限らず、ノーマル期待度演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状について説明したのと同様に、他の形状である構成としてもよい。

【２８１４】

また、プレミアム演出仕様での５０％以上の期待度情報の頻度分布の形状は、ノーマル演出仕様の場合の形状に比例する形状である構成に限らず、ノーマル演出仕様の場合と異なる形状である構成としてもよい。

【２８１５】

副制御基板９４０は、実行可能期間のうちの第１の期間（演出初期）において、前記第１の期待度情報（演出初期の期待度情報）を、所定の第１設定条件又は第２設定条件に対応する２種類の仕様のうちから選択された１の仕様で出力可能とし、第１の期間が開始された後における操作手段に対する第２の操作に基づいて、第１設定条件及び第２設定条件とは異なる第３設定条件に対応する仕様で、前記第２の期待度情報を出力可能に構成されている。

【２８１６】

具体的には、副制御基板９４０は、図１３２（Ｄ）に示すように、期待度演出仕様で演出初期の期待度情報を発生させた後から演出終期の開始前の間に、左入力レバー８１０Ｌ

に対する操作に基づいて、第４タイミング操作の成功判定に基づいて実行可能な演出仕様の選択（以下において、簡易演出仕様選択とも称す）や、第４タイミング操作の成功判定及び第５タイミング操作の成功判定に基づいて実行可能な演出仕様の選択（以下において、詳細演出仕様選択とも称す）でプレミアム演出仕様への変更が完了した場合に、演出終期の期待度情報をプレミアム演出仕様で発生可能な制御を実行する。

【２８１７】

このため、遊技者は、一の中始動入賞に基づく演出において、演出初期においては期待度演出仕様で、演出初期においてはプレミアム演出仕様で、発生内容を異ならせた期待度情報の発生を複数回楽しむことが可能になる。また、遊技者は、発生設定Ｂや発生設定Ｃの期待度演出仕様が選択されていた場合には、プレミアム演出仕様による演出終期の期待度情報が発生する可能性が高まった状況で、演出仕様を変更することが可能になる。これにより、遊技者は、プレミアム演出仕様による演出終期の期待度情報を、あたかも狙って発生させたかのような満足感を得ることが可能になる。

【２８１８】

ここで、期待度演出仕様で演出初期の期待度情報を発生させた後から演出終期の開始前の間に、プレミアム演出仕様に変更した場合に実行される中始動入賞に基づく演出の推移について説明する。

【２８１９】

ここで、中始動入賞に基づく演出の具体的な構成について、図１３３を参照して説明する。図１３３は、始動入賞（中始動入賞）に基づく演出の構成例を示すタイミングチャートである。図１３３（Ａ）が、中始動入賞に基づく演出において、演出中期が演出終期よりも短い場合を示し、図１３３（Ｂ）が、演出中期が演出終期よりも長い場合を示している。

【２８２０】

副制御基板９４０は、特別情報の取得に基づく演出（中始動入賞に基づく演出）であって第２設定条件に対応する第１演出仕様（期待度演出仕様）で発生可能な演出として、前記実行可能期間のうちの一部の期間（演出初期）と後の期間（演出終期）とが連続せず、一部の期間（演出初期）の終了から後の期間（演出終期）の開始までの離間期間（演出中期）の長さが後の期間（演出終期）よりも短い演出と、離間期間の長さが前記後の期間（演出終期）よりも長い演出とを実行可能に構成されている。

【２８２１】

具体的には、副制御基板９４０には、中始動入賞に基づく演出として選択可能な複数種類の演出が、ＲＯＭの所定の領域に、中始動入賞に伴い取得される乱数値と対応付けられて記憶されている。

【２８２２】

この複数種類の演出には、図１３２（Ａ）に示すように、演出初期と、演出終期と、離間期間としての演出初期と演出終期との間の演出中期を含む演出であって、演出中期の長さ（図中の期間Ｔｇ）が演出終期の長さ（期間Ｔｈ）よりも短い演出が含まれている。

【２８２３】

また、この複数種類の演出には、図１３２（Ａ）に示すように、演出初期と演出終期とに加えて離間期間としての演出中期を含む演出（以下において、短期離間演出とも称す）であって、演出中期の長さ（図中の期間Ｔｉ）が演出終期の長さ（期間Ｔｊ）よりも長い演出（以下において、長期離間演出）が含まれている。各短期離間演出や各長期離間演出における演出初期と演出中期と演出終期の時間配分は、取得された乱数値に応じて決定される。

【２８２４】

副制御基板９４０は、大当りとなる場合であってもなくても、中始動入賞に基づく演出として、短期離間演出を選択可能で、また、長期離間演出も選択可能に制御する構成とされている。更に、短期離間演出であっても長期離間演出であっても、期待度演出仕様で演出初期の期待度情報を発生可能に制御する構成とされている。

【２８２５】
このため、期待度演出仕様で長期離間演出が実行され、演出初期の期待度情報が発生した場合に、プレミアム演出仕様への演出仕様の変更するための時間（図１３３の簡易演出仕様変更可能期間に相当）を確保し易くなる。これにより、期待度演出仕様による期待度情報が発生し、プレミアム演出仕様による期待度情報が発生する可能性も高まった状況で、演出仕様を変更する機会を遊技者に与え易くすることが可能になる。
【２８２６】
また、短期離間演出で演出初期の期待度情報が発生した場合であっても、１回のタイミング操作（第４タイミング操作）で演出仕様を変更することが可能に構成されているために、期待度演出仕様からプレミアム演出仕様に変更し易くすることが可能になる。
【２８２７】
なお、中始動入賞に基づく演出として選択可能な複数種類の演出の各々は、演出初期と、演出中期と、演出後期とを含む構成に限らず、演出中期がなく演出初期と演出後期とで構成される演出のみを含む構成としてもよい。例えば、当該複数種類の演出には、演出終期の期待度情報として図柄変動の開始から最も早く発生する期待度情報を、演出初期の期待度情報として図柄変動の開始から最も遅く発生する場合と略同一の時間で発生する演出とが含まれていてもよい。また、当該複数種類の演出には、演出初期の期待度情報として最も遅く発生する期待度情報の発生時期と、演出終期の期待度情報として最も早く発生する期待度情報の発生時期が略同時である演出が含まれていてもよい。
【２８２８】
また、中始動入賞に基づく演出として選択可能な複数種類の演出は、演出初期と演出中期と演出終期とで構成される演出に限らず、その演出に加えて、演出初期と演出終期とで構成される演出を含む構成としてもよい。例えば、当該複数種類の演出には、装飾図柄４７９Ｚを構成する３つの図柄が高速で回転する表示の後に、１つの図柄が高速の回転を継続しつつ、２つの図柄（例えば、左図柄と右図柄）が低速で回転する表示となり、その後、低速で回転している２つの図柄が同時に停止する表示が実行される演出が含まれていてもよい。
【２８２９】
また、中始動入賞に基づく演出として選択可能な複数種類の演出は、演出初期と演出終期とが時間的に重複しない（連続する又は離間する）演出を含む構成に限らず、それらが時間的に重複する演出を含む構成としてもよい。
【２８３０】
また、演出初期の終了時期（演出中期の開始時期）は、図柄変動が第１停止状態となる時である構成に限らず、演出初期の期待度情報として図柄変動の開始から最も遅く発生する時期とする構成としてもよい。
【２８３１】
ここで、演出初期で行われる期待度情報と、演出後期で行われる期待度情報の出力形態について説明する。
【２８３２】
副制御基板９４０は、副制御基板９４０は、第１設定条件（期待度演出仕様）による期待度情報（演出初期の期待度情報）を演出手段において発生させた場合に、該期待度情報が発生したことを示す期待度表示９７７を、少なくとも実行可能期間のうちの後の期間（演出終期）が開始されるまでの期間に亘って、演出手段（特定報知手段）に表示させる構成とされている。
【２８３３】
具体的には、副制御基板９４０は、図１３３（Ａ）及び図１３３（Ｂ）に示すように、演出初期の期待度情報を、演出手段としての可動表示装置４８０において発生させる制御を実行可能に構成されている。また、副制御基板９４０は、演出初期の期待度情報が発生した旨を示す情報（以下において、期待度表示９７７９８７とも称す）を、可動表示装置４８０において出力させる制御を実行可能に構成されている。

【２８３４】
演出初期の期待度情報の出力は、可動表示装置４８０の表示面の前面を、所定の時間（例えば、１秒）において所定の回数（例えば、３回）繰り返す発光（以下において、閃光表示とも称す）によって行われる（図中では「閃光」と記す）。当該発光の色は、上記のように発生設定によって異なる。
【２８３５】
また、副制御基板９４０は、期待度情報を出力する制御と共に、可動表示装置４８０を離間位置（例えば、図１３５（Ａ）に破線で示す位置）から、近接位置（図１３５（Ａ）に実線で示す位置）に移動させる制御を実行する。
【２８３６】
副制御基板９４０は、所定の期間中（簡易演出仕様変更可能期間）に所定操作としての演出仕様の変更操作が行われていない場合に、検知手段（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ）による検知に基づいて取得される所定情報（特別図柄に係る当選乱数）についての報知の態様を、特定報知に対応した第１態様にて実行可能に構成されている。具体的には、副制御基板９４０は、特定報知としての閃光表示と、これに引き続いて実行される期待度表示９７７の表示を含む期待度演出仕様による報知の態様（第１態様）にて、所定情報についての報知を実行可能に構成されている。
【２８３７】
期待度表示９７７の出力は、発生設定Ｂ、発生設定Ｃ又は発生設定Ｄに設定されている場合に実行され、可動表示装置４８０の表示面に、例えば、発生設定Ｂであれば、図１３５（Ａ）及び図１３５（Ｂ）に示すように、「大当り期待度６０％」との文字情報を表示することによって実行される。出力される文字情報の内容は、例えば、発生設定Ｃでは「大当り期待度８０％」、発生設定Ｄでは「大当り確定！」など、現在設定されている発生設定によって変化させる。
【２８３８】
副制御基板９４０は、所定の期間（簡易演出仕様変更可能期間）中に所定操作としての演出仕様の変更操作が行われている場合に、検知手段（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ）による検知に基づいて取得される所定情報（特別図柄に係る当選乱数）についての報知の態様を、第１態様とは異なる第２態様（プレミアム演出仕様による報知の態様）にて実行可能に構成されている。具体的には、副制御基板９４０は、プレミアム演出仕様において、特定報知に対応した第１態様とは異なる第２態様として、閃光表示から期待度表示９７７の表示へと続く報知など、期待度演出仕様による報知は開始せず、プレミアム演出仕様による報知として設定された報知を実行する。
【２８３９】
一方、発生設定Ａの期待度演出仕様やノーマル演出仕様の場合には、演出初期の期待度情報が発生したとしても、期待度表示９７７の出力は行われない。
【２８４０】
期待度表示９７７は、演出初期の期待度情報の出力に引き続き出力され、演出後期の開始前（演出中期の終了）まで継続して出力される。このため、演出初期の期待度情報の出力後に演出仕様がプレミアム演出仕様に変更されたとしても、演出終期の期待度情報が発生可能な期間が開始される直前まで、大当り期待度が上昇していることを遊技者に知らせることが可能になる。
【２８４１】
なお、期待度表示９７７は、演出初期の期待度情報の出力に引き続き出力される構成に限らず、演出初期の期待度情報の出力の開始と共に出力が開始される構成としてもよい。また、所定の時間（例えば、３秒）後や、所定の期間（例えば、演出中期）に開始される構成としてもよい。
【２８４２】
また、期待度表示９７７は、演出終期の開始（演出中期の終了）まで継続して出力される構成に限らず、演出初期の期待度情報の出力から所定の時間（例えば、１０秒）後であ

って、演出後期の開始前や演出終期の途中まで継続して出力される構成としてもよい。
【２８４３】
　また、期待度表示９７７は、演出終期の開始まで継続して出力される構成に限らず、演出終期の終了まで継続して出力される構成としてもよい。この場合、演出初期の期待度情報の出力後に、演出終期の期待度情報が出力されなかったとしても、大当り期待度が上昇していることを、図柄変動の第３停止によって遊技結果が示されるまで、遊技者に知らせ続けることが可能になる。これにより、遊技者は、図柄変動の第３停止によって遊技結果が示されるまで、期待感を維持することが可能になる。
【２８４４】
　副制御基板９４０は、所定操作が行われる前に取得された第１所定情報（例えば、期待度演出仕様による報知において特定（判定）される当選乱数）についての報知が第１態様にて実行されている状況で所定操作が行われ、所定操作が行われた後に取得される第２所定情報（例えば、プレミアム演出仕様にようｒ報知において特定（判定）される当選乱数）についての報知が第２態様にて実行され得る場合に、所定操作が行われた後の所定の表示期間（例えば、閃光表示に引き続く期待度表示９７７の表示期間）において、第１所定情報についての報知の態様が第１態様に維持される構成としている。
【２８４５】
　具体的には、期待度表示９７７を出力させた後に期待度演出仕様からプレミアム演出仕様に演出仕様が変更された場合に、その変更後においても期待度表示９７７を継続する制御を実行可能に構成されている。このため、演出初期の期待度情報における期待度表示９７７を出力した後に演出仕様がプレミアム演出仕様に変更された場合に、プレミアム演出仕様への変更後においても、既に出力されている期待度表示９７７については、演出後期の開始前（演出中期の終了）まで継続して出力することが可能になる。
【２８４６】
　これにより、演出初期の期待度情報の出力後に演出仕様がプレミアム演出仕様に変更されたとしても、プレミア演出仕様での期待度情報を発生可能な演出終期の開始まで、大当り期待度が上昇していることを遊技者に知らせることが可能になる。
【２８４７】
　また、演出初期の期待度情報における期待度表示９７７は、演出終期の開始まで継続して出力される構成に限らず、演出終期の終了まで継続して出力される構成としてもよい。この場合、演出初期の期待度情報の出力後に、プレミアム演出仕様での演出終期の期待度情報が出力されなかったとしても、大当り期待度が上昇していることを遊技結果が示されるまで、遊技者に知らせ続けることが可能になる。これにより、遊技者は、プレミアム演出仕様での演出終期の期待度情報が出力されなかったとしても、遊技結果が示されるまで、大当りを期待しつつ、遊技を行うことが可能になる。
【２８４８】
　副制御基板９４０は、所定の表示期間において実行されている変動表示（装飾図柄４７９Ｚの変動表示）の実行中において開始される少なくとも一部の、所定情報についての報知の態様を、所定操作を有効として受け付けた後に対応した態様（例えば、プレミアム演出仕様による態様）にて実行可能に構成されている。
【２８４９】
　具体的には、副制御基板９４０は、簡易選択可能期間の経過やその経過前の押圧操作装置２６１への押下操作によって、期待度演出仕様に対応する第２設定条件からプレミアム演出仕様に対応する第３設定条件への選択が確定した場合に、即座に、プレミアム演出仕様を有効化する構成としている。
【２８５０】
　なお、演出仕様の有効化は、演出仕様の選択の確定によって即座に実行される構成に限らず、演出終期の開始に伴って実行される構成としてもよい。
【２８５１】
　副制御基板９４０は、現在設定されている演出仕様を示す設定演出仕様情報９７８を表

示する制御を実行可能に構成されている。具体的には、現在の演出仕様として発生設定Ａ～Ｄの期待度演出仕様のいずれかが設定されている場合には、表示部４７９ａに、期待度演出仕様が選択されている旨を示す期待度演出仕様設定情報９７８Ｅ（例えば、「期待度演出モード中」との文言）が表示される。同様に、プレミアム演出仕様が設定されている場合には、プレミアム演出仕様が選択されている旨を示すプレミアム演出仕様設定情報（例えば、プレミアムＵＰモード中との文言）が、表示部４７９ａに表示される。これに対して、現在の演出仕様としてノーマル演出仕様が設定されている場合には、ノーマル演出仕様が選択されている旨の情報は表示されない。

【２８５２】

このため、期待度表示９７７を出力した後に演出仕様がプレミアム演出仕様に変更された場合には、期待度演出仕様が選択されている旨を示す情報が示された状態から、期待度演出仕様でしか発生しない期待度情報（期待度表示９７７）がプレミアム演出仕様設定情報と共に表示される状態を経て、プレミアム演出仕様の表示のみ（期待度演出仕様でしか発生しない表示を含まない表示）が行われる状態となる。

【２８５３】

ここで、演出仕様の選択について、図１３５を参照して説明する。図１３５は、演出仕様の選択過程を示す説明図である。図１３５（Ａ）が、簡易演出仕様選択の場合を示し、図１３５（Ｂ）が詳細演出仕様選択の場合を示している。

【２８５４】

副制御基板９４０は、第４タイミング操作の成功判定に基づいて、演出実行手段の一部としての表示部４７９ａに、図１３５（Ａ）に示すように、演出仕様を選択するための選択画像（以下において、簡易選択画像とも称す）を表示する制御を実行可能に構成されている。

【２８５５】

また、副制御基板９４０は、第４タイミング操作の成功判定後における所定の時間（例えば、３０秒）内での第５タイミング操作成功判定に基づいて、表示部４７９ａにおける簡易選択画像を、図１３５（Ｂ）に示すように、簡易演出仕様選択の場合よりも多くの選択可能な演出仕様から一の選択仕様を選択するための選択画像（以下において、詳細選択画像とも称す）を表示する制御を実行可能に構成されている。

【２８５６】

また、副制御基板９４０には、演出仕様を変更する場合に実行可能な所定操作として、特別情報の取得に基づく遊技回用動作中（装飾図柄４７９Ｚの変動表示中）において第１の期待度情報が出力される仕様（期待度演出仕様）を変更可能な第１の操作と、特別情報の取得に基づく遊技回用動作中において第２の期待度情報が出力される仕様（プレミアム演出仕様）を変更可能な第２の操作とが設定されている。具体的には、第１の操作としての選択操作装置２６３に対する前後方向の傾斜操作が設定され、また、副制御基板９４０には、第２の操作としての選択操作装置２６３に対する左右方向の傾斜操作が設定されている。

【２８５７】

以下においては、第４タイミング操作の成功判定に基づき実行可能となる演出仕様の選択を簡易演出仕様選択と称し、簡易演出仕様選択において表示される選択画像を簡易選択画像と称す。一方、第４タイミング操作の成功判定に加えて第５タイミング操作の成功判定に基づき実行可能となる演出仕様の選択を詳細演出仕様選択と称し、詳細演出仕様選択において表示される選択画像を詳細選択画像と称す。

【２８５８】

簡易演出仕様選択について時系列に沿って説明する。簡易選択画像において、表示部４７９ａに、現在設定されている演出仕様と、選択可能な演出仕様とが表示される。例えば、図１３５（Ａ）には、現在設定されている演出仕様が発生設定Ｂ（期待度ＵＰ）の期待度演出仕様である場合に簡易演出仕様選択が開始された場合が示されており、期待度演出仕様を示す情報９９１（図中では発生設定Ｂに対応する「期待度ＵＰ」との文言）が、選

択枠９７１内に表示され、また、選択枠９７１の右側にプレミアム演出仕様を示す情報９９２（図中では「プレミアム率ＵＰ」との文言）が表示されている。

【２８５９】

また、簡易選択画像において、選択可能な演出仕様を示す情報の間には、選択に用いる操作を示す情報（例えば、図中では右向き三角印の右選択操作情報９７６Ｒ）と、具体的な選択操作を示す情報（例えば、十字形状のボタン画像で示す選択操作対象情報９９３ａや、「十字ボタンで選んでネ」との文字で示す選択方法情報９９３ｂや、右向き三角印の操作を示す右選択操作説明情報９９４Ｒ）とが表示される。

【２８６０】

また、簡易選択画像において、簡易演出仕様選択が可能な期間を示す簡易選択期間情報９９７（図中では時間経過を示すゲージ画像）が表示される。簡易演出仕様選択が可能な期間は変動するために、遊技者は、急いで操作すべきか否かを判断することが可能になる。

【２８６１】

また、簡易選択画像において、詳細演出仕様選択への変更が可能な期間（第５タイミング操作で成功判定を受けるまでの期間）を示す選択変更期間情報９９８（図中では時間経過を示すゲージ画像）が表示される。

【２８６２】

図１３５（Ａ）に示す簡易選択画像において、選択操作装置２６３に対する右傾斜操作（右選択操作）が行われると、プレミアム演出仕様を示す情報が選択枠９７１内に移動すると共に、期待度演出仕様を示す情報が選択枠９７１の左側に移動する。また、選択枠９７１と期待度演出仕様を示す情報との間に、選択に用いる情報として、右向き三角印に代えて左向き三角印が表示されると共に、右向き三角印の操作を示す右選択操作説明情報９９４Ｒに代えて、左向き三角印の操作を示す左選択操作説明情報（図示せず）が表示される。

【２８６３】

なお、現在設定されている演出仕様が発生設定Ｃ（期待度超ＵＰ）の期待度演出仕様である場合に簡易演出仕様選択が開始された場合には、選択枠９７１内には、発生設定Ｃの期待度演出仕様を示す情報が表示される。発生設定Ｎ（ノーマル）や発生設定Ａ（発生率ＵＰ）や発生設定Ｄ（期待度ＭＡＸ）の期待度演出仕様の場合も同様である。

【２８６４】

また、現在設定されている演出仕様がプレミアム演出仕様である場合に簡易演出仕様選択が開始された場合には、簡易選択画像において、選択枠９７１内にプレミアム演出仕様を示す情報が示され、選択枠９７１の左側に期待度演出仕様を示す情報が示される。また、それらの情報の間に、選択に用いる情報（例えば、左向き三角印）が表示されると共に、右向き三角印の操作を説明する右選択操作説明情報に代えて、左向き三角印の操作を示す左選択操作説明情報が表示される。

【２８６５】

簡易選択画像において、可動表示装置４８０に、詳細演出仕様選択に変更可能な旨を示す詳細選択可能情報９９５（図中では、「ステージ始動入賞のタイミングチャレンジで詳細選択できるよ」）が表示される。

【２８６６】

ここで、詳細演出仕様選択について時系列に沿って説明する。詳細選択画像において、表示部４７９ａに、現在設定されている演出仕様を示す情報や選択可能な異系列の演出仕様を示す情報に加えて、同系列内で選択可能な演出仕様を示す情報が表示される。ここで、異系列とは、期待度情報を出力する時期が演出初期であるか演出終期であるかの相違である。例えば、詳細選択画像において、図１３５（Ｂ）に示すように、発生設定Ｂ（期待度ＵＰ）の期待度演出仕様が選択されている場合に、プレミアム演出仕様を選択可能であるのに加えて、同系列内での演出仕様、図中では、発生設定（発生設定Ａ、発生設定Ｃ及び発生設定Ｄ）の期待度演出仕様を選択可能とされている。異系列の演出仕様は、左右に

並べて表示されるのに対して、同系列内での演出仕様は、上下に並べて表示される。
【２８６７】
　また、詳細選択画像においては、簡易選択画像に対して選択可能な演出仕様が増加したことに伴い、同系列内での選択に用いる情報（例えば、上向き三角印や下向き三角印）と、上向き三角印の操作を説明する上選択操作説明情報（図中では、後傾斜操作）や下向き三角印の操作を説明する下選択操作説明情報（図中では、前傾斜操作）が更に表示される。
【２８６８】
　また、詳細選択画像において、詳細演出仕様選択が可能な期間を示す簡易選択期間情報９９９（図中では時間経過を示すゲージ画像）が表示される。
【２８６９】
　ここで、演出仕様を変更するための第４タイミング操作や第５タイミング操作の成功判定について、図１３６を参照して説明する。図１３６は、演出仕様を変更するためのタイミング操作に対する判定処理を含むタイミング操作判定処理を示すフローチャートである。なお、図１３６における処理Ｓ５１０１～処理Ｓ５１１０は、図１０１に示す場合と同一の処理であるため、以下においては、相違する処理についてのみ説明する。
【２８７０】
　副制御基板９４０は、球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定処理を実行可能に構成されている。
【２８７１】
　具体的には、副制御基板９４０は、球検知手段としての下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂにより遊技球が検知された場合（下側中始動入賞）に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の態様となった遊技球が、入球部の入口部分としての左命釘４１１Ｃと右命釘４１１Ｄとの間（詳細には、それらの釘の中心を結ぶ位置）を通過するタイミングを含む所定の期間（第３タイミング操作用の基準範囲：図１３１（Ｂ）参照）中に、操作手段に対する所定の操作としての左入力レバー８１０Ｌに対する握り操作がされていたか否かを判定する判定処理を実行可能に構成されている。以下において、この判定処理を第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１とも称す。
【２８７２】
　この第４タイミング判定処理は、図１３６に示すように、タイミング操作判定処理の一部として実行され、通常遊技状態中である場合（判定処理Ｓ５１０１：Ｙ）に実行可能とされている。
【２８７３】
　また、副制御基板９４０は、球検知手段としての上側中始動入賞スイッチ４４１Ａにより遊技球が検知された場合（上側始動入賞）に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の態様となった遊技球が、入球部の入口部分としての上側内部通路４２５の入口を通過するタイミングを含む所定の期間（第５タイミング操作用の基準範囲：図１３４（Ｃ）参照）中に、操作手段に対する所定の操作としての左入力レバー８１０Ｌに対する握り操作がされていたか否かを判定する判定処理を実行可能に構成されている。以下において、この判定処理を第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２とも称す。
【２８７４】
　この第５タイミング判定処理も、図１３６に示すように、タイミング操作判定処理の一部として実行され、通常遊技状態中である場合（判定処理Ｓ５１０１：Ｙ）に実行可能とされている。
【２８７５】
　ここで、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１について説明する。なお、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１ついては、図１１２に示す特殊表示演出非実行の確変遊技状態中の第１タイミング操作判定処理Ｓ５１０５と同様の処理であるため、図１０５を参照

して相違部分を説明することとし、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１の内部処理の図示を省略する。

【２８７６】

第２タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する判定処理Ｓ５２０１に代えて、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１においては、第５タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する処理を含んでいる。このため、第４タイミング操作の成功判定がされてから所定の期間（例えば、３０秒）内である場合には、処理Ｓ５２０２以降の実質的な処理は実行せずに、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１は終了する。

【２８７７】

第２タイミング操作としての押圧操作装置２６１に対する押下操作の有無を判定する判定処理Ｓ５２０３に代えて、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１においては、左入力レバー８１０Ｌに対する握り操作の有無を判定する処理を含んでいる。

【２８７８】

始動装置４３６に入球したか否かを判定する判定処理Ｓ５２０６に代えて、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１においては、下側中始動入賞装置４３１Ｂに入球（下側中始動入賞、中始動入賞）したか否かを判定する処理を含んでいる。

【２８７９】

入球待ちカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲内であるか否かを判定する判定処理Ｓ５２０８に代えて、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１においては、第４タイミング操作用の基準範囲内である否かを判定する処理を含んでいる。この第４タイミング操作用の基準範囲は、第４タイミング操作と第３タイミング操作とで対象とする装置（下側中始動入賞装置４３１Ｂ）が同一であるために、図１３１（Ｂ）に示す第３タイミング操作用の基準範囲と同一範囲が設定される。具体的には、入球待ちタイマカウンタの許容上限とその許容下限とが第３タイミング操作の場合と同一の値に設定される。

【２８８０】

第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理Ｓ５２０９に代えて、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１においては、第５タイミング操作の待ち期間を設定する処理を含んでいる。

【２８８１】

また、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１においては、入球待ちカウンタの値が第３タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（成功判定）に、第５タイミング操作の待ち期間を設定する処理に加えて、演出仕様の変更を可能とするために演出仕様選択処理フラグを設定する処理と、簡易演出仕様選択を実行するために簡易演出仕様選択フラグを設定する処理とを含んでいる。演出仕様選択処理フラグや簡易演出仕様選択フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭの所定の領域に記憶されている。これにより、第４タイミング操作の成功判定の後には、後述する演出仕様選択処理によって、図１３５（Ａ）に示すような簡易選択画像が表示される。

【２８８２】

ここで、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２について説明する。なお、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２ついては、図１３１に示す第３タイミング操作判定処理Ｓ５１１０と同様の処理であるため、図１３１を参照して相違部分を説明することとし、第４タイミング操作判定処理Ｓ５１１１の内部処理の図示を省略する。

【２８８３】

第３タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する判定処理Ｓ５８０１に代えて、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、第５タイミング操作の待ち期間中であるかを判定する処理を含んでいる。この第５タイミング操作の待ち期間は、遊技者による第４タイミング操作が行われることで開始された簡易演出仕様選択を詳細演出仕様選択に変更可能な期間である。

【２８８４】

第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、判定処理Ｓ５８１２、判定処理Ｓ

５８１３及び処理Ｓ５８１４は含まれず、第５タイミング操作の待ち期間中でない場合には、本第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２が終了する。

【２８８５】

第３タイミング操作としての押圧操作装置２６１に対する押下操作の有無を判定する判定処理Ｓ５８０３に代えて、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、左入力レバー８１０Ｌに対する握り操作の有無を判定する処理を含んでいる。

【２８８６】

このため、第５タイミング操作を受け付ける期間と、第３タイミング操作を受け付ける期間（特殊表示演出中の第２タイミング操作の成功判定の後の通常遊技状態）とが重複していても、遊技者は、タイミング操作の操作対象によって、第５タイミング操作に基づく演出仕様の変更を行うのか、第３タイミング操作に基づく演出仕様の変更を行うのかを混同することなく選択することが可能になる。これは、第３タイミング操作を受け付ける期間において実行可能な第４タイミング操作についても同様である。

【２８８７】

下側中始動装置４３６に入球したか否かを判定する判定処理Ｓ５８０６に代えて、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、上側中始動入賞装置４３１Ａに入球（上側中始動入賞、中始動入賞）したか否かを判定する処理を含んでいる。

【２８８８】

第３タイミング操作用の基準範囲を設定する処理Ｓ５８０７に代えて、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、第５タイミング操作用の基準範囲を設定する処理を含んでいる。この第５タイミング操作用の基準範囲として、図１３４（Ｂ）に示すような、入球部の入口部分（上側中始動入賞装置４３１Ａの上側内部通路４２５の入口）を通過したと推定される時期ｔＺａ１から、当該遊技球が上側中始動入賞装置４３１Ａによる検出される時期ｔＺａ０までの期間ＴＺａを中心とする長さＴＬａの基準範囲が設定される。具体的には、入球待ちタイマカウンタの許容上限が、期間ＴＺａ＋長さＴＬａ／２に対応する値に設定され、また、入球待ちタイマカウンタの許容下限が期間ＴＺａ＋長さＴＬａ／２に対応する値に設定される。

【２８８９】

入球待ちカウンタの値が第３タイミング操作用の基準範囲内であるか否かを判定する判定処理Ｓ５８０８に代えて、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、第５タイミング操作用の基準範囲内である否かを判定する処理を含んでいる。この処理において、上側中始動入賞時の入球待ちカウンタの値が第５タイミング操作用の基準範囲内である場合に、第５タイミング操作の成功判定となり、その基準範囲外である場合に、失敗判定となる。

【２８９０】

第３タイミング操作の待ち期間を解除（リセット）する処理Ｓ５８０９に代えて、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、第５タイミング操作の待ち期間を解除する処理を含んでいる。

【２８９１】

また、第５タイミング操作判定処理Ｓ５１１２においては、入球待ちカウンタの値が第５タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（成功判定）に、第５タイミング操作の待ち期間を設定する処理に加えて、簡易演出仕様選択フラグを解除する処理とを含んでいる。このため、これにより、第５タイミング操作の成功判定の後には、後述する演出仕様選択処理によって、簡易演出仕様選択が詳細演出仕様選択に変更され、図１３５（Ａ）に示すような簡易選択画像が図１３５（Ｂ）に示すような詳細選択画像に変更されて表示される。

【２８９２】

この成功判定に基づいて、演出仕様を変更するために演出仕様選択処理フラグが設定された状態を維持しつつ、簡易演出仕様選択フラグが解除される。これにより、第５タイミング操作の成功判定後には、後述する演出仕様選択処理において、簡易選択画像が詳細選

択画像に変化し、詳細演出仕様選択が実行される。
【２８９３】
ここで、演出仕様の変更について、図１３７を参照して説明する。図１３７は、演出仕様の選択及び変更を説明するフローチャートである。図１３７に示す演出仕様選択処理おいて、発生設定を選択可能な図１２８に示す発生設定選択処理の場合と同様の役割を果たす処理については、同一の参照符号を付し、重複する説明を省略する。演出仕様選択処理においては、第４タイミング操作や第５タイミング操作に基づいて、異系列での演出仕様を選択可能であり、これに対して、発生設定選択処理では、第２タイミング操作に基づき発生設定（系列内での演出仕様）のみを選択可能である点で相違している。
【２８９４】
副制御基板９４０は、所定の期間中に前記操作手段に対して前記所定の操作がされていたと判定された場合に実行される当該所定の操作に対応した操作対応処理として、前記実行可能期間のうちの後の期間（演出終期）における前記期待度情報を前記第２演出仕様で発生可能とする処理を実行可能に構成されている。
【２８９５】
具体的には、副制御基板９４０は、所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合としての第４タイミング操作の成功判定の場合に実行され、演出仕様の選択や選択の確定に基づく第４タイミング操作に対応した操作対応処理として、新たに選択されかつ確定された演出仕様を現在の演出仕様に変更する。これにより、中始動入賞に基づく演出において、演出初期の期待度情報を第１演出仕様としての期待度演出仕様で発生させ、演出後期の期待度情報を第２演出仕様としてのプレミアム演出仕様で発生させることが可能になる。
【２８９６】
また、副制御基板９４０は、第４タイミング操作の成功判定、及び、第５タイミング操作の成功判定の場合に実行される操作対応処理として、新たに選択されかつ確定された演出仕様を現在の演出仕様に変更する。これにより、中始動入賞に基づく演出において、演出初期の期待度情報を期待度演出仕様で発生させ、演出後期の期待度情報をプレミアム演出仕様で発生させることが可能になる。
【２８９７】
具体的には、演出仕様の選択及びその確定について、図１３７を参照して説明する。図１３７は、演出仕様の選択及び変更を説明するフローチャートである。図１３７に示す演出仕様選択処理おいて、発生設定を選択可能な図１２８に示す発生設定選択処理の場合と同様の役割を果たす処理については、同一の参照符号を付し、重複する説明を省略する。演出仕様選択処理においては、第４タイミング操作の成功判定に基づいては、異系列の演出仕様（期待度演出仕様及びプレミアム演出仕様）を選択可能であり、また、第４タイミング操作の成功判定及び第５タイミング操作の成功判定に基づいて、異系列の演出仕様と共に同系列の演出仕様（発生設定Ａ～Ｄの期待度演出仕様）を選択可能である。これに対して、発生設定選択処理では、特殊表示演出中の第２タイミング操作に基づいて、同系列の演出仕様のみを選択可能である点で相違している。以下においては、発生設定選択処理との相違点についてのみ説明する。
【２８９８】
演出仕様選択処理において、変更操作の有無が判定される（Ｓ５７０６）。具体的には、選択操作装置２６３に対する操作の有無が判定される。
【２８９９】
判定処理Ｓ５７０６において、変更操作が有りと判定された場合（Ｓ５７０６：Ｙ）、簡易演出仕様選択フラグが設定されているか否かが判定される（Ｓ５８０１）。
【２９００】
判定処理Ｓ５８０１において、簡易演出仕様選択フラグが設定されていると判定された場合には、変更先の候補演出仕様として、変更操作（左選択操作又は右選択操作）に応じた候補演出仕様が選択され（Ｓ５８０２）、この選択に伴い、簡易演出仕様選択表示（簡

易選択画像）が更新される（Ｓ５８０３）。処理Ｓ５８０３において、上下の選択操作が行われていた場合や、右選択操作しか可能でない場合に左選択操作が行われていた場合には、簡易演出仕様選択表示（簡易選択画像）は同一の表示に維持される。

【２９０１】

一方、判定処理Ｓ５８０１において、簡易演出仕様選択フラグが設定されていないと判定された場合（Ｓ５８０１：Ｎ）には、変更先の候補演出仕様として、変更操作（左選択操作、右選択操作、上選択操作及び下選択操作）に応じた候補演出仕様が選択され（Ｓ５８０４）、この選択に伴い、詳細演出仕様選択表示（詳細選択画像）が更新される（Ｓ５８０５）。処理Ｓ５８０５において、例えば、右選択操作と下選択操作しか可能でない場合に左選択操作や上選択操作が行われていた場合には、詳細演出仕様選択表示（詳細選択画像）は同一の表示に維持される。

【２９０２】

変更操作がされていないと判定された場合（Ｓ５７０６：Ｎ）、選択確定操作（押圧操作装置２６１に対する押下操作）の有無が判定される（Ｓ５８０６）。この判定処理Ｓ５８０６において、選択確定操作がなされていたと判定された場合には、選択期間経過を判定する判定処理Ｓ５６１２をスキップして、変更操作を禁止する処理Ｓ５６１３が実行される。つまり、変更操作（選択操作装置２６３に対する選択操作）ではなく、選択確定操作（押圧操作装置２６１に対する押下操作）が実行された場合には、選択期間の経過を待たずに、新たな変更操作を禁止して、選択が確定される。一方、選択確定操作がなされない場合（Ｓ５８０６：Ｎ）には、選択期間経過に伴って（Ｓ５６１２：Ｙ）、選択が確定する。

【２９０３】

変更操作を禁止する処理Ｓ５６１３が実行された後に、選択が確定した演出仕様を現在の演出仕様として設定する処理が実行される（Ｓ５８０７）。これにより、この後に実行される期待度情報の発生に関して、新たな演出仕様が適用される。

【２９０４】

演出仕様を変更可能にするための遊技者による操作をタイミング操作（第４タイミング操作や第５タイミング操作）とすることによって、下側中始動入賞する遊技球や上側始動入賞する遊技球の動きを目で追うこととなり、遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技球の挙動への注目度を向上させることが可能になる。

【２９０５】

なお、演出仕様を変更可能にするための遊技者による操作は、タイミング操作（第４タイミング操作や第５タイミング操作）である構成に限らず、任意のタイミングや所定の期間（例えば、演出初期の期待度情報の発生後から演出修理の開始までの期間）において受け付けられる所定の操作装置に対する所定の操作である構成としてもよい。

【２９０６】

ここで、中始動入賞に基づく演出の演出実行可能期間において、新たな中始動入賞が生じた場合について、図１３８を参照して説明する。図１３８は、始動入賞に基づく演出実行可能期間における新たな始動入賞（中始動入賞）に伴う演出の変化を示すタイミングチャートである。

【２９０７】

副制御基板９４０は、演出初期の期待度情報が出力された演出実行可能期間において、新たな中始動入賞（第４タイミング操作の対象となった遊技球の中始動入賞）が生じた場合に、演出初期の期待度情報に加えて、期待度に関連する情報（以下において、追加期待度情報とも称す）を出力可能に構成されている。また、追加期待度情報の出力は、期待度演出仕様の設定のままでも、プレミアム演出仕様の設定のままでも、実行されず、期待度演出仕様からプレミアム演出仕様に変更設定された変動表示中などの一定期間に限って実行される場合を例示する。なお、追加期待度情報の出力は、変更設定された後の一定期間に限らず、プレミアム演出仕様の設定中など、いずれか又は複数の仕様設定中において、各設定に対応して予め定めた確率で出力されるようにしてもよい、

追加期待度情報は、期待度演出仕様からプレミアム演出仕様に設定変更された場合に実施されるもので、変更操作を行った変動が大当りとなる大当り変動中でも、ハズレ変動中でも実施される場合がある。

【２９０８】

図１３８（Ａ）には、中始動入賞に基づく演出であって抽選結果がハズレに対応する変動表示中において、演出初期の期待度情報が出力された後に、２回のハズレに対応する中始動入賞が発生した場合を例示している。期待度情報としては、期待度６０％表示が継続され、変動中と保留されている抽選結果が、いずれもハズレの結果しかないため、プレミアム演出は実行されない。

【２９０９】

図１３８（Ｂ）には、中始動入賞に基づく演出であって抽選結果が大当りに対応する変動表示中において、演出初期の期待度情報が出力された後に、２回のハズレに対応する中始動入賞が発生した場合を例示している。この場合は、最初のハズレの中始動入賞は、演出仕様の変更前であるため、追加期待度情報が出力される条件を満たさず、追加期待度情報が出力されない。追加期待度情報は、例えば、図１３５（Ａ）における追加期待度表示９７９の表示として出力される。一方、２回目のハズレに対応する中始動入賞は、演出仕様の変更後であり、大当りの抽選結果が存在するため、プレミアム演出として、追加期待度情報を表示する。遊技者は、追加期待度情報が表示されることで、大当りの発生を認識することができる。なお、追加期待度情報の出力は、元の期待度情報の表示とは別に表示される構成に限らず、元の期待度情報の数値を更新したり、期待度を示すキャラクタを変更したりして、追加期待度情報を出力してもよい。

【２９１０】

また、遊技者は、遊技球を発射する発射ハンドル２５２の振動によっても、追加期待度情報が出力されたことを認識することができる場合を例示している。振動は１種類でもよいが、２種以上に設定されることが好ましく、振動の大きさや長さの違いによって、期待度や遊技者が獲得可能な特典の大きさを示唆してもよい。

【２９１１】

図１３８（Ｃ）には、中始動入賞に基づく演出であって抽選結果がハズレに対応する変動表示中において、演出初期の期待度情報が出力された後に、１回の大当りと、１回のハズレに対応する中始動入賞が発生した場合を例示している。この場合、最初の大当りの中始動入賞は、演出仕様の変更前であるため、追加期待度情報が出力されない。一方、２回目のハズレに対応する中始動入賞は、演出仕様の変更後であり、大当りの抽選結果が存在するため、プレミアム演出として、追加期待度情報を表示する。この場合も、遊技者は、追加期待度情報が表示されることで、大当りの発生を認識することができる。また、追加期待度情報として、複数の情報が並んで表示され、具体的には、「＋０％」と「１００％」の表示とがあり、矢印により、時間的に後のタイミングで「１００％」の期待度を伴う変動表示が実行されることを識別できる。

【２９１２】

図１３８（Ｄ）には、中始動入賞に基づく演出であって抽選結果が大当りに対応する変動表示中において、演出初期の期待度情報が出力された後に、１回のハズレと、１回の大当りに対応する中始動入賞が発生した場合を例示している。この場合、最初のハズレの中始動入賞は、演出仕様の変更前であるため、追加期待度情報が出力されない。一方、２回目のハズレに対応する中始動入賞は、演出仕様の変更後であり、大当りの抽選結果が存在するため、プレミアム演出として、追加期待度情報を表示する。この場合も、遊技者は、追加期待度情報が表示されることで、大当りの発生を認識することができる。また、追加期待度情報として、複数の情報が並んで表示され、具体的には、期待度６０％表示に加えて「＋４０％」と「１００％」の表示とがあり、２回分の１００％の期待度を伴う変動表示が実行されることを遊技者が識別できる。

【２９１３】

なお、上記した各実施形態における遊技機についての構成は、変形して実施することが

でき、例えば、各実施形態の遊技機に関するいずれか又は複数の構成を、他の実施形態の遊技機に組み合わせて適用することができる。

【２９１４】

また、上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等の遊技機に適用することもできる。例えば、一度大当りすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当り状態が発生するまで、大当り期待値が高められるようなパチンコ機として実施してもよい。また、大当り図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしてもよい。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用してもよい。また、遊技において遊技者に付与される遊技価値としての特典は、遊技球やメダル等の遊技媒体が実体物として払い出されることによる特典であってもよいし、数値情報を記録媒体に記録することによって付与される実体のない情報の更新を伴う仮想的な特典であってもよい。

【２９１５】

＜上記実施形態から抽出される発明＞

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用してもよい。

【２９１６】

＜特徴１０＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、遊技球が流下可能な遊技領域（遊技領域４０９）のうち通常遊技状態において所定の第１領域（例えば、左流下領域４０９Ｌ）に遊技球を流下させて遊技を行い、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合には前記第１領域とは別に設けられる第２領域（例えば、右流下領域４０９Ｒ）に遊技球を流下させることによって所定の特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）に遊技球を入球させることが可能であり、該特典領域に遊技球が入球した場合には当該特典領域に遊技球が入球しない場合（例えば、時短遊技状態）に比べて遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確変遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記通常遊技状態において複数箇所に離間して配置された離間姿勢をとる複数の可動部材を備え、

前記所定の表示結果が表示された場合に前記複数の可動部材が動作し、当該複数の可動部材の一部が前記離間姿勢と比べて近接又は当接した状態をとり、前記遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から前記特典領域へ向かう方向側へ前記複数の可動部材が連続する特典領域指示配置をとるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２９１７】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、例えば、通常の遊技状態においては遊技球の発射強度の小さい左打ちにより遊技球を所定の左側の流下領域に遊技球を流下させ、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態においては遊技球の発射強度が左打ちの場合より大きい右打ちにより遊技球を右側の流下領域を流下させて遊技を行う等、遊技の進行に伴って遊技球の打ち出しの仕方を変化させる構成とされる。このような遊技機において、通常の遊技状態から有利な遊技状態への遊技状態の切り替わりに際して、右側の流下領域を流下する遊技球が進入可能な特定の装置や領域（以下、これらを特典領域と称す）に遊技球を進入させることを条件とする構成が知られている（例えば、特開２０１１－４５４２２号公報）。この構成において、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる機会を得た場合に、右打ちで遊技球を打ち出す

ように、液晶表示装置における文字や図形による表示等によって報知し、遊技者が不利益を被ることを抑制している。

【２９１８】

しかしながら、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行する構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２９１９】

これに対し、特徴１０に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって所定の表示結果が表示され、特典領域へ遊技球を入球させることが可能な場合に、複数の可動部材を、それらが別箇所に配置された離間姿勢から、その姿勢と比べて近接又は当接した状態であって、遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から特典領域へ向かう方向側へ複数の可動部材が連続する特典領域指示配置に移動させる構成とする。このため、複数の可動部材の動作によって、複数の可動部材が連続して配置される方向側に設けられる特典領域やその近傍に遊技者の注意を引くことや、複数の可動部材を別箇所に配置された状態から移動させることでその動作を遊技者に気づかせ易くすることが可能になる。したがって、この複数の可動部材を動作させる演出によって、遊技者に対して、特典領域に遊技球を入球させるべきことを示唆したり、特典領域の近傍を流下する遊技球の挙動に注目させたり、特典領域に遊技球を進入させるために遊技球を流下させる領域を第１領域から第２領域に変更すべきことを注意喚起したりすることが可能になり、遊技者にとって有利な遊技状態への遷移させる機会を逃してしまうことを抑制することが可能になる。

【２９２０】

＜特徴１１＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、遊技球が流下可能な遊技領域（遊技領域４０９）のうち通常遊技状態において所定の第１領域（例えば、左流下領域４０９Ｌ）に遊技球を流下させて遊技を行い、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合には前記第１領域とは別に設けられる第２領域（例えば、右流下領域４０９Ｒ）に遊技球を流下させることによって所定の特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）に遊技球を入球させることが可能であり、該特典領域に遊技球が入球した場合には当該特典領域に遊技球が入球しない場合（例えば、時短遊技状態）に比べて遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確変遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記通常遊技状態において複数箇所に離間して配置された離間姿勢をとる複数の可動部材（左可動部材１０及び右可動部材２０）を備え、

前記所定の表示結果が表示された場合に前記表示手段の前側に重なる位置に配置された可動部材に設けられる発光部分が発光し、前記遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から前記特典領域へ向かう方向側へ前記発光部分が順に発光する発光演出が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２９２１】

特徴１１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって所定の表示結果が表示され、特典領域へ遊技球を入球させることが可能な場合に、表示手段の前側に重なる位置に配置された可動部材に設けられる発光部分が発光し、遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から特典領域へ向かう方向側へ発光部分が順に発光する発光演出が行われる。このため、可動部材に設けられる発光部分の発光によって、発光部分が順に発光した方向側に設けられる特典領域やその近傍の遊技球の挙動に対して、遊技者の注意を引いたり遊技者に気づかせ易くすることが可能になる。したがって、この発光演出によって、遊技者に対して、特典領域に遊技球を入球させるべきことを示唆したり、特典領域の近傍を流下する遊技球の挙動に注目させたり、特典領域に遊技球を進入させるために

遊技球を流下させる領域を第１領域から第２領域に変更すべきことを注意喚起したりすることが可能になり、遊技者にとって有利な遊技状態への遷移させる機会を逃してしまうことを抑制することが可能になる。

【２９２２】

＜特徴２０＞

電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、

該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、

該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部（例えば、前方側装飾部５０）と、

該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を出力する後方側光出力手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、

該後方側光出力手段から出力された光の一部が照射される部位であって、前記第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部（例えば、後方側装飾部１１）とを備え、

前記後方側光出力手段によって後方側へ出力された光によって前記第２の装飾部が発光可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２９２３】

＜特徴２１＞

電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、

該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、

該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部（例えば、前方側装飾部５０）と、

該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を出力する後方側光出力手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、

該後方側光出力手段から出力された光の一部が照射される部位であって、前記発光基板より後方側に設けられ、前記第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部（例えば、後方側装飾部１１）と、

前記後方側光出力手段によって後方側へ出力された光を前記第２の装飾部とは別の方向側へ反射可能な別方向反射手段（例えば、後方窓６１）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【２９２４】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする多数の装飾部を様々な箇所に設け、遊技演出の多様化を図る構成とされる（例えば、特許文献１）。多数の装飾部には、常時又は遊技進行に応じて適宜に光が照射される装飾部を含み、この光の照射によって装飾部よる演出の効果を向上させている。しかしながら、装飾部による好適な演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２９２５】

これに対し、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、所定の方向側に向けて光を出力する発光手段からの光を遊技者が位置する前方側へ通過可能な第１の装飾部と、第１の装飾部の裏面側にて、遊技者が位置する前方側とは逆の後方側へ発光手段から発光された光を出力する後方側光出力手段と、後方側光出力手段から出力された光の一部が照射される部位に第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部とを備える構成としている。これにより、発光手段から出力された光によって第１の装飾部を発光させると共に、同一の発光手段から出力された光であって後方側光出力手段から出力された光によって第２の装飾部を発光させることができ、装飾部ごとに発光手段を設ける場合に比べて部品数を減らし製造コストを抑えることができる。

【２９２６】
　また、特徴２１に記載の遊技機において、第２の装飾部を発光基板より後方側に設ける構成としている。これにより、第２の装飾部を発光手段からの光が直接には照射されない場所に配置し、第１の装飾部をその裏面側に照射される光によって発光させるのとは異なり、第２の装飾部を表面側から照射される光によって発光させることができ、同一の発光手段からの光によって発光させたとしても、第１の装飾部の発光と第２の装飾部の発光との見映えを異ならせ、それらの装飾部による演出の効果を高めることができる。
【２９２７】
　また、特徴２１に記載の遊技機において、後方側光出力手段によって後方側へ出力された光を第１の装飾部とは別の方向側へ反射可能な別方向反射手段を備える構成としている。これにより、別方向反射手段で反射した後の光を、例えば、別方向反射手段での反射を介さずに第１の装飾部や第２の装飾部に照射される光とは異なる照射位置や照射角度で照射するなど、限られた個数の発光手段によって複雑な形態で第１の装飾部や第２の装飾部に照射することも可能にし、それらの装飾部による演出の効果を高めることができる。
【２９２８】
　また、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、第２の装飾部は、後方側光出力手段から出力された光が照射される部位に設ける構成としている。これにより、一旦、発光手段から出力された光を、一旦第２の装飾部とは異なる方向に進行させた後に、後方側出力手段で光の進行方向を変化させて第２の装飾部に向かわせることができる。したがって、後方側光出力手段を介さず直接に第２の装飾部に光を照射する発光手段を用いる場合に比べ、発光手段と第２の装飾部との間隔を狭くして、発光手段及び第２の装飾部を構成する構造体の大型化を抑制しつつ、第２の装飾部に到達するまでに光が進行する経路を長くし、限られた個数の発光手段を用いて第２の装飾部における照射範囲を大きく確保することも可能になる。
【２９２９】
　また、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、第１の装飾部は、発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能な構成としている。これにより、第２の装飾部を第１の装飾部に前後方向で重なるように配置し、第２の装飾部の発光を第１の装飾部を通して透かして見えるようにすることも可能になる。
【２９３０】
　このように、限られた個数の発光手段を用いたとしても、第１の装飾部や第２の装飾部による演出の効果を高め、それらの装飾部による演出を好適なものとすることができる。
【２９３１】
　なお、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、第１の装飾部には、別方向反射手段から出力された光を照射可能な構成としてもよい。これにより、一旦、発光手段から出力された光を、後方側出力手段と別方向反射手段との双方で光の進行方向を変化させて第１の装飾部に向かわせることができ、別方向反射手段を介さない光のみを第１の装飾部に照射する場合に比べ、限られた個数の発光手段によっても、第１の装飾部の全体に光を照射し易くすること可能になる。
【２９３２】
　＜特徴３０＞
　電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、
　該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、
　該発光手段から出力された光の一部を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部と（例えば、前方側装飾部５０）、
　該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を反射可能な第１反射手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、
　該第１反射手段から出力された光が照射される部位に設けられて、当該光の少なくとも

一部を前記発光手段が設けられる側に反射可能な第２反射手段（例えば、後方窓６１の前面６１Ｆ）と、
その第２反射手段から出力された光が照射される部位であって前記第１の装飾部と前記発光手段との間に設けられ、当該光の少なくとも一部を前記第１の装飾部が設けられる側に反射可能な第３反射手段（例えば、光進入窓６２の前面６２Ｆ）とを備え、
前記第１反射手段と前記第２反射手段と前記第３反射手段とによって周辺部分が囲われる発光空間が形成され、
前記発光空間内において前記発光手段に向けて進行する光が前記第３反射手段によって前記発光空間内へ反射可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９３３】
＜特徴３１＞
電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、
該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、
該発光手段から出力された光の一部を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部（例えば、前方側装飾部５０）と、
該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を反射可能な第１反射手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、
該第１反射手段から出力された光が照射される部位に設けられて、当該光の少なくとも一部を前記発光手段が設けられる側に反射可能な第２反射手段（例えば、後方窓６１の前面６１Ｆ）と、
その第２反射手段から出力された光が照射される部位であって前記第１の装飾部と前記発光手段との間に設けられ、当該光の少なくとも一部を前記第１の装飾部が設けられる側に反射可能な第３反射手段（例えば、光進入窓６２の前面６２Ｆ）とを備え、
前記第１反射手段と前記第２反射手段と前記第３反射手段とによって周辺部分が囲われる発光空間（例えば、発光空間４０）が形成され、
前記第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部（例えば、後方側装飾部１１）が、前記第１反射手段によって反射した光により発光可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９３４】
なお、特徴３０及び３１として記載の第２の装飾部は、第２反射手段を構成する透明な板状部分（後方窓６１）から通過した光が照射される装飾部（後方側装飾部１１）によって構成してもよいし、これに代えて、又はこれに加えて、第２反射手段を構成する透明な板状部分（後方窓６１）を遊技者が視認可能な向きに配置して当該板状部分に重なるようにキャラクタの画像等を印刷するなどした板状の装飾部品を設けて構成してもよい。
【２９３５】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする装飾部を複数設け、それらの装飾部による演出に際して常時又は遊技進行に応じて光を照射し、その演出の効果を高めている（例えば、特開２０１２－２４５２７３号参照）。しかしながら、装飾部による好適な演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２９３６】
これに対し、特徴３０又は特徴３１に記載の遊技機であれば、特徴３０又は特徴３１に記載の遊技機であれば、第２の装飾部を、第１の装飾部を発光させる発光手段を用い、その発光手段から所定の方向側に向けて出力された光であって第１反射手段で反射した後の光によって発光させる構成としている。これにより、発光手段から出力された光によって第１の装飾部を発光させると共に、同一の発光手段から出力された光であって後方側光出力手段から出力された光によって第２の装飾部を発光させることができ、装飾部ごとに発

光手段を設ける場合に比べて部品数を減らし製造コストを抑えることができる。
【２９３７】
　また、特徴３０又は特徴３１に記載の遊技機であれば、第１反射手段、第２反射手段及び第３反射手段との間で周辺部分が囲われた発光空間を形成し、第１の装飾部を発光手段から所定の方向側に向けて光を出力された光であって第２反射手段及び第３反射手段による反射を介さずに照射される光に加えて、第１反射手段と第２反射手段と第３反射手段とで順次に反射した後の光によって発光させることが可能な構成としている。これにより、第１反射手段で反射した後の光を、例えば、第１反射手段での反射を介さずに第１の装飾部に照射される光とは異なる照射位置や照射角度で照射するなど、限られた個数の発光手段によっても複雑な形態で第１の装飾部に照射することも可能になり、第１の装飾部による演出の効果を高めることができる。また、発光空間において第１反射手段と第２反射手段と第３反射手段とによる順次の反射を繰り返した後の光で、第１の装飾部や第２の装飾部を発光させることも可能になり、第１の装飾部や第２の装飾部による演出の効果を更に高めることもできる。更に、発光空間に進入した光を、第１反射手段と第２反射手段と第３反射手段とで繰り返しながら、第１反射手段に照射できるために、第１反射手段に向かう光で発光する第１の装飾部や、第１反射手段で反射した光で発光する第２装飾部を照射でき、効率よく第１の装飾部と第２の装飾部とを発光させることも可能になる。
【２９３８】
　＜特徴４０＞
　電子部品が搭載される発光基板（例えば、下左基板７２１ａや中央基板７３１）と、
　該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２）と、
　該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）とを備え、
　前記反射装飾部は、前記発光基板とは前後方向において重ならない位置に配置され、遊技者側から見て傾斜する向きに配置された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）を有し、
　前記発光手段から出力された光が前記反射手段によって反射され、遊技者が位置する前方側へ前記装飾面を通過した光を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９３９】
　＜特徴４１＞
　電子部品が搭載される発光基板（例えば、下左基板７２１ａや中央基板７３１）と、
　該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２）と、
　該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）とを備え、
　前記反射装飾部は、前記発光基板とは前後方向において重ならない位置に配置され、遊技者側から見て傾斜する向きに配置された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）を有し、
　前記発光手段から出力された光の一部が前記反射手段によって反射され、遊技者が位置する前方側へ前記装飾面を通過した光を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９４０】
　遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする多数の装飾部を設ける構成とされる。多数の装飾部には、常時又は遊技進行に応じて適宜に光が照射される装飾部を含み、その装飾部による演出の効果を向上させている。この装飾部は、光を通過可能な材料で形成され、装飾部の背後に配置された光源から光を照射することで、遊技機の前側から見て発光した状態とされる（例えば、特開２０１０－１１９６６９号公報）。
【２９４１】
　しかしながら、装飾部による好適な演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地が

ある可能性がある。
【２９４２】
これに対し、特徴４０及び特徴４１に記載の遊技機であれば、反射装飾部（装飾部）による好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、反射装飾部に、発光基板とは前後方向において重ならない位置に配置され、遊技者側から見て傾斜する向きに配置される装飾面を設けることで、反射装飾部による演出において、遊技者によって視認される装飾面の大きさを所定の大きさに確保しつつ、遊技者側から見て装飾面から明るく光が出力された状態とすることができる。
【２９４３】
＜特徴４２＞
特徴４０又は特徴４１に記載の遊技機であって、
識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（副制御基板９４０）とを備え、
前記装飾面は、前記表示手段において前記識別情報が表示される表示部（表示部４７９ａ）が設けられる側が内側となるように湾曲した形状に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９４４】
特徴４２に記載の遊技機であれば、装飾面の形状を、表示部を内側として湾曲した形状とすることで、遊技進行に伴う主たる演出を行う表示手段に遊技者が注目している場合に、装飾面の全体が遊技者の視界に納まるようにし易くできる。
【２９４５】
＜特徴４３＞
特徴４０から特徴４２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記反射手段とは別に設けられ、該発光手段から出力された光が照射される別装飾手段（例えば、環状装飾体７４０や中央装飾体７５０）を備え、
前記発光基板は、前記別装飾手段の裏面側に設けられ、
前記別装飾手段は、前記発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９４６】
特徴４３に記載の遊技機であれば、反射手段の反射装飾部と別装飾手段とを同一の発光基板に設けられた発光手段によって、遊技者が視認できるようにすることができる。これにより、反射手段と別装飾手段とによる演出を、限られた個数の発光手段を用いて実行できる。
【２９４７】
＜特徴５０＞
遊技者側から見て所定の装飾を視認可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）を備え、
前記反射手段は、透過性を有する板状に形成されて光が通過可能な通過部（例えば、通過部７１２）と、
該通過部に対して一方側に重なるようにして設けられ、光を反射可能な反射部（例えば、反射部７１３）とを備え、
前記通過部には、前記反射部とは反対側となる面側に、所定の装飾が施された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）が設けられ、
前記装飾面に施された所定の装飾と、当該所定の装飾が前記反射部で反射した所定の装飾とが、ずれた位置で重なった状態にして、遊技者から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９４８】
＜特徴５１＞
電子部品が搭載される発光基板（例えば、下左基板７２１ａや中央基板７３１）と、
該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された

発光手段（例えば、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２）と、
該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）とを備え、
前記反射手段は、透過性を有する板状に形成されて前記発光手段から出力された光が通過する通過部（例えば、通過部７１２）と、
該通過部に対して前記発光手段から出力される光が通過した後に出力される側に重なるようにして設けられ、光を反射可能な反射部（例えば、反射部７１３）とを備え、
前記通過部には、前記反射部とは反対側となる面側に、所定の装飾が施された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）が設けられ、
前記発光手段から出力された光が前記反射手段によって反射され、遊技者が位置する前方側へ前記装飾面を通過した光を出力可能であって、
前記装飾面に施された所定の装飾と、当該所定の装飾が前記反射部で反射した所定の装飾とが、ずれた位置で重なった状態にして、遊技者から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２９４９】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする装飾部を設ける構成とされる（例えば、特開２０１０－１１９６６９号公報）。装飾部には、所定の部材の表面に複雑な凹凸を形成する等によって立体的な装飾が施されたり、図形や文字やキャラクタが描かれたシールを所定の部材に貼着したりする等によって平面的な装飾が施されたりする。このような装飾部に施された立体的や平面的な装飾を遊技者に視認させることで、当該装飾による演出の効果を高めている。

【２９５０】

しかしながら、遊技機に設けられる装飾部の構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２９５１】

これに対し、特徴５０又は特徴５１に記載の遊技機であれば、光の反射機能を用いた見栄えのよい装飾を実現可能な遊技機を提供することができる。すなわち、反射部を通過部に対して一方側（発光手段から出力される光が通過した後に出力される側）に重なるようにして設け、通過部における反射部とは反対側となる面側を装飾面とすることで、遊技者に、装飾面で反射した光に基づき視認される装飾と、一旦装飾面を通過して反射部で反射し、再度装飾面を通過した光に基づき視認される装飾とをずれた位置で視認させることで、平面的な装飾が施されている場合には立体的に、立体的な装飾が施されている場合には、その立体性を強調して視認させることができる。これにより、簡素な構成の装飾を施し製造コストを抑制しつつ、反射装飾部による演出の効果を高めることができる。

【２９５２】

また、特徴５１に記載の遊技機であれば、発光手段から出力される光によって、装飾面を明るく視認させることができる。また、発光手段から光が出力されない場合には、装飾面の装飾を視認できず、その光が出力された場合に視認させることができるようにすることもできる。

【２９５３】

＜特徴５２＞
特徴５０又は特徴５１に記載の遊技機であって、
前記装飾面は、前記反射部とは反対側となる面側に起伏した形状部分（例えば、突出装飾領域７１２ｂ）を含むことを特徴とする遊技機。

【２９５４】

特徴５２に記載の遊技機であれば、起伏の小さな装飾を設けたとしても、遊技者に実際の起伏よりも大きな起伏と視認させることができる。これにより、装飾面を簡単な加工で形成することで製造コストを抑制しつつ、反射装飾部による演出の効果を高めることができる。

【２９５５】
＜特徴６０＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
前記特別遊技状態を発生させる場合に、前記振分機構と前記切替機構とが動作し、前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態が発生し、
所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能に構成され、
前記所定のラウンドが開始される場合に、前記振分機構が進入可能状態へ移行した後に前記切替機構によって前記振分機構側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とする制御を実行可能に構成され、
前記所定のラウンドが開始された場合には、前記振分機構が前記進入可能状態に移行した後に、前記切替機構が前記進行可能状態となって、前記所定のラウンドにおいて前記特典領域へ遊技球が進入可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９５６】
＜特徴６１＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させる動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、
前記動作制御手段は、前記進入可能状態が発生する所定のラウンドが開始されてから所定の経過時間が経過した場合に当該所定のラウンドを終了させるラウンド時間終了手段と、
前記所定のラウンドが開始される場合に前記振分機構の動作を制御し、前記振分機構を前記進入可能状態に移行させる振分移行手段と、
前記所定のラウンドが開始される場合に前記切替機構の動作を制御し、前記振分移行手段によって前記振分機構が進入可能状態へ移行した後に前記切替機構によって前記振分機構側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とする切替制御手段とを有し、
前記所定のラウンドが開始された場合には、前記振分機構が前記進入可能状態に移行した後に、前記切替機構が前記進行可能状態となって、前記所定のラウンドにおいて前記特典領域へ遊技球が進入可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９５７】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に

当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１５－１８８５２９号公報参照）。

【２９５８】

しかしながら、特典領域への遊技球の進入を好適に制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２９５９】

これに対し、特徴６０又は特徴６１に記載の遊技機であれば、特典領域への遊技球の進入を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。すなわち、特別遊技状態において切替機構と振分機構とが動作する所定のラウンドで、振分機構が特典領域に遊技球を進入させられる進入可能状態へ移行した後に、振分機構よりも上流側に配置された切替機構が振分機構に向けて遊技球を進行させられる進行可能状態となる。これにより、所定のラウンドの開始から所定の時間後に、切替機構を進行可能状態にすることが可能になり、特典領域に遊技球を進入させるべき特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させる確実性を向上させることができる。

【２９６０】

＜特徴７０＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構とを備え、

前記特別遊技状態を発生させる場合に、前記振分機構と前記切替機構とが動作し、前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態が発生し、

所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能に構成され、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（宝４８３）が所定の表示手段によって表示され、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段（Ｖ示唆可動部材、入力操作装置）が所定の演出動作（近接姿勢への変化）を行うように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２９６１】

＜特徴７１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構と、

前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させる動作制御手段と、

前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段とを備え、
前記動作制御手段は、前記進入可能状態が発生する所定のラウンドが開始されてから所定の経過時間が経過した場合に当該所定のラウンドを終了させるラウンド時間終了手段と、
前記所定のラウンドが開始される場合に前記振分機構の動作を制御し、前記振分機構を前記進入可能状態に移行させる振分移行手段と、
前記所定のラウンドが開始される場合に前記切替機構の動作を制御し、前記切替機構によって前記振分機構側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とする切替制御手段と、を有し、
前記所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能に構成され、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（宝４８３）を表示する表示手段と、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段（Ｖ示唆可動部材、入力操作装置）を制御して、所定の演出動作（近接姿勢への変化）を行わせる演出制御手段とが設けられていることを特徴とする遊技機。

【２９６２】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１１－４５４２２号公報参照）。

【２９６３】

しかしながら、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行する構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２９６４】

これに対し、特徴７０又は特徴７１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定のラウンドが開始されて進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報が表示され、所定の表示情報の表示後に演出手段による所定の演出動作が行われ、その後に、特典領域に遊技球が進入して、特定遊技状態へと移行する遊技性を遊技者に提供することができる。したがって、所定の当選条件が成立した場合において、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として演出手段の所定の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、その後に、演出手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。また、演出動作による演出手段の報知の方を、所定の表示情報の表示による表示手段の報知よりも目立つようにして、特典領域に遊技球が進入可能な時期の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【２９６５】

＜特徴８１＞

所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特定領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特定領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状

態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特定領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特定領域に遊技球が進入した場合には、前記特定領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段と、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の入力操作が可能な所定の操作情報を表示する操作情報表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記操作可能表示手段によって前記所定の操作情報が表示された場合に、前記所定の入力操作を実行可能な入力操作手段（例えば、右入力レバー８１０Ｒ）とが設けられ、
前記所定のラウンドが実行されている状況において前記所定の操作情報が表示され、前記発射操作手段（例えば、発射ハンドル２５２）による発射操作を操作している手を前記入力操作手段へ移動することによって前記所定のラウンド（例えば、第１ラウンド）の実行中に前記進入可能期間となる前に、規定数以上の遊技球が前記振分機構側へ進行することを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９６６】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１５－１８８５２９号公報参照）。
【２９６７】
しかしながら、特典領域へ遊技球を好適に進入させる構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２９６８】
これに対し、特徴８１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作情報表示手段による入力操作手段への所定の入力操作を促す所定の操作情報の表示を行うことで、発射操作手段による発射操作を操作している手を入力操作手段へ移動し遊技球の発射を停止するように遊技者を誘導することが可能になり、所定のラウンドの実行中であって進入可能期間となる前に、規定数以上の遊技球が振分機構側へ進行することを抑制可能となる。
【２９６９】
＜特徴９１＞
所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンド（例えば、第１ラウンド）が開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記

振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
　前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、
　前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（例えば、宝４８３）を表示する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
　前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）を制御して、所定の演出動作を行わせる演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）とが設けられ、
　遊技球が流下する遊技領域（例えば、遊技領域４０９）より前側に位置するように前記演出手段が設けられ、前記所定のラウンドにおいて前記所定の演出動作が実行されることを特徴とする遊技機。
【２９７０】
　遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１５－１８８５２９号公報参照）。
【２９７１】
　しかしながら、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行する構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２９７２】
　これに対し、特徴９１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の当選条件が成立し、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる場合において、所定の表示情報が表示された後に、演出手段によって所定の演出動作が行われる。このため、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として演出手段の所定の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、その後に、演出手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。
【２９７３】
　また、演出手段が遊技球の流下領域よりも前側に設けられるので、演出手段による所定の演出動作が遊技者の近くで行われ、遊技領域やその後側に設けられた部材による演出よりも目立たせることが可能になり、特典領域に遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【２９７４】
　＜特徴９２＞
　所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
　特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
　前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
　前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状

態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特定領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（例えば、宝４８３）を表示する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段を制御して、所定の演出動作を行わせる演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）とが設けられ、
前記表示手段より前側に位置するように前記演出手段が設けられ、前記所定のラウンドにおいて前記所定の演出動作が実行されることを特徴とする遊技機。
【２９７５】
特徴９２に記載の遊技機によれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の当選条件が成立し、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる場合において、所定の表示情報が表示された後に、演出手段によって所定の演出動作が行われる。このため、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として演出手段の所定の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、その後に、演出手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。また、演出手段が表示手段よりも前側に位置するように設けられるので、演出手段による所定の演出動作が表示手段による表示よりも遊技者の近くで行われ、所定の演出動作を所定の表示情報の表示よりも目立たせることができ、特典領域に遊技球が進入可能な時期の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【２９７６】
＜特徴９３＞
所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特定領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報と、所定の入力操作が可能な所定の操作情報とを表示する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（例えば、発射ハンドル２５２）と、
前記表示手段によって前記所定の操作情報が表示された場合に、前記所定の入力操作を実行可能な入力操作手段（例えば、右入力レバー８１０Ｒ）とが設けられ、
前記表示手段より前側に位置するように前記入力操作手段が設けられ、前記所定のラウ

ンドにおいて前記所定の入力操作が実行可能となることを特徴とする遊技機。
【２９７７】
特徴９３に記載の遊技機によれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の当選条件が成立し、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる場合において、所定の操作情報が表示された後に、入力操作手段に対する所定の入力操作を実行可能とすることができる。このため、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として操作入力手段に対する所定の操作が可能であることを遊技者に知らせて、その後に、操作入力手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。また、操作入力手段が表示手段よりも前側に設けられることで、演出手段による所定の演出動作が表示手段による所定の表示よりも遊技者の近くで行われ、所定の演出動作を所定の表示情報の表示よりも目立たせることができ、特典領域に遊技球が進入可能な時期の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【２９７８】
特徴９３に記載の遊技機において、表示手段は、所定の表示情報と所定の操作情報とを、時間的に重複させずに表示してもよいし、一部又は全部が時間的に重複するように表示してもよい。
【２９７９】
＜特徴Ａ群＞
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。
【２９８０】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。
【２９８１】
＜特徴Ａ１＞
始動条件が成立した場合に所定の抽選を行い、当該抽選において所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
識別情報の変動表示を行い、前記所定の抽選に対応した表示結果を表示する表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部（右入力レバー８１０Ｒ、左入力レバー８１０Ｌ）とを備え、
所定の操作タイミングにおいて、前記操作部を前記表示手段に近い側へ移動する操作をした場合に、前記表示手段に所定の表示情報（宝４８３）が表示される表示制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９８２】
特徴Ａ１に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部を表示手段に向けて移動する操作に基づいて表示手段の関心が高められた状態で操作部に対する操作と表示手段の表示演出とを組み合わせた演出を遊技者に楽しませることができる。
【２９８３】
＜特徴Ａ２＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部と、

該操作部に対する駆動力を発生する駆動力発生手段（電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌ）とを備え、
前記操作部として、遊技者の右手によって操作可能な右操作部（右入力レバー８１０Ｒ）と、
遊技者の左手によって操作可能な左操作部（左入力レバー８１０Ｌ）とが設けられ、
前記駆動力発生手段を制御して、前記右操作部と前記左操作部とが所定の動作タイミングにおいて所定の位置（右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌの連結した位置）に維持される制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９８４】
特徴Ａ２に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、駆動力発生手段によって右操作部と左操作部とが所定の動作タイミングにおいて所定の位置に維持されるので、２つの操作部の配置位置を用いた演出を遊技者に楽しませることができる。
【２９８５】
＜特徴Ｂ群＞
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。
【２９８６】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。
【２９８７】
＜特徴Ｂ１＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部とを備え、
前記操作部として、遊技者の右手によって操作可能な右操作部（右入力レバー８１０Ｒ）と、
遊技者の左手によって操作可能な左操作部（左入力レバー８１０Ｌ）とが設けられ、
所定の操作タイミングにおいて前記右操作部を右手で操作し、前記左操作部を左手で操作した場合に、所定の表示手段（装飾図柄表示装置４７９）によって所定の表示情報（宝４８３）が表示される表示制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２９８８】
特徴Ｂ１に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者の右手によって右操作部が操作され、遊技者の左手によって左操作部が操作された場合に表示手段に表示情報を表示することができる。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作部の操作に基づいた演出を遊技者に楽しませることができる。
【２９８９】
＜特徴Ｂ２＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な入力操作手段（右入力レバー８１０Ｒ、左入力レバー８１０Ｌ）と、
前記入力操作手段に対しての入力操作を実行可能な演出に対応した演出画像を表示する表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示手段を制御し、前記入力操作手段に対して片手で操作を行う場合に対応する片

手参加型の演出画像と、前記操作手段に対して両手で操作を行う場合に対応する両手参加型の演出画像とを表示する制御を少なくとも行う表示制御手段（副制御基板９４０）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【２９９０】

特徴Ｂ２に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な入力操作手段を用いた演出として、片手で操作を行う場合に対応する片手参加型の演出画像と、両手で操作を行う場合に対応する両手参加型の演出画像とを別々の画像によって表示することができる。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による入力操作手段の操作に基づいた演出を特別な演出として遊技者に楽しませることができる。

【２９９１】

＜特徴Ｂ３＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、

該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部（右入力レバー８１０Ｒ、左入力レバー８１０Ｌ）とを備え、

所定の操作タイミングにおいて、前記操作部を片手で操作した場合と、前記操作部を両手で操作した場合とで、所定の表示手段（装飾図柄表示装置４７９）によって所定の表示情報（宝４８３）が表示されるか否かを異ならせる表示制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２９９２】

特徴Ｂ３に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の操作タイミングにおいて、操作部を片手で操作した場合と、操作部を両手で操作した場合とで、表示手段に表示情報が表示されるか否かが異なるため、両手による操作部の操作に基づいた演出の実行を稀少なものとすることができる。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作部の操作に基づいた演出を特別な演出として遊技者に楽しませることができる。

【２９９３】

＜特徴Ｃ～Ｆ群＞

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報参照）。

【２９９４】

しかしながら、従来の遊技機において通常遊技状態や特別遊技状態において様々な演出がなされているものの、当該演出を実行する構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２９９５】

＜特徴Ｃ１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

所定の入力操作を実行可能であり、移動可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記操作部の移動を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部を移動させる移動制御手段（例えば、副制御基板９４０）と、

前記操作部の移動に伴い前記操作部と共に移動可能であり、視覚とは異なる感覚により識別できる所定の出力を行う出力動作を実行可能な出力動作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記出力動作部を制御し、前記操作部の移動に伴い前記出力動作部が所定の位置から移動した位置に配置されている場合に前記出力動作を実行させる出力制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２９９６】

＜特徴Ｃ２＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

移動可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記可動部の移動を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記可動部を移動させる移動制御手段（例えば、副制御基板９４０）と、

前記可動部の移動に伴い前記可動部と共に移動可能であり、視覚とは異なる感覚により識別できる所定の出力を行う所定の出力動作を実行可能な出力動作部と、

前記出力動作部を制御し、前記可動部の移動に伴い前記出力動作部が所定の位置から移動した位置に配置されている場合に前記出力動作を実行させる出力制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２９９７】

特徴Ｃ１及び特徴Ｃ２に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、移動可能な操作部や可動部が移動した場合に、出力動作部が操作部や可動部と伴に移動する。このため、操作部や可動部が移動可能となる所定の演出が発生した場合に、出力動作部の位置を変化させることができる。したがって、所定の出力動作を異なる位置から実行することが可能になり、遊技者に与える出力の印象を変化させることができる。

【２９９８】

また、操作部や可動部を移動させることで遊技者に操作部や可動部に注目させ、その注目させた場所の近傍で出力動作部による出力動作を実行することが可能となり、出力動作による演出効果を高めることも可能になる。

【２９９９】

また、特徴Ｃ１に記載の遊技機であれば、所定の入力操作を行っている又は行おうとしている手の近くで出力部からの出力を実行することが可能になり、入力操作を行う手の触覚で感じる異なる位置からの出力、例えば、手が移動される感触や、送風、発熱、打突などの出力などにおいて、微弱な出力によって演出を実行することも可能になる。したがって、出力動作部を小型の装置で構成でき、出力動作部を操作部と伴に移動させたとしても、操作部の移動性を確保し易くなる。

【３０００】

なお、特別遊技状態が発生することとなる所定の当選条件は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において大当りに当選するなど、電子的な抽選に基づく条件であってもよいし、通常遊技状態において遊技領域内に予め定められた所定の領域に遊技球が進入するなど、遊技球の流下先の機構的な振り分けによる抽選に基づく条件であってもよいし、電子的な抽選と機構的な抽選との組合せに基づく条件であってもよい。

【３００１】

例えば、機構的な抽選に基づき特別遊技状態が発生する構成としては、開閉可能な入口を有する役物装置の内部に非特定通路と特定通路とが設けられたパチンコ機において、所定の入賞口に遊技球が進入した場合に当該役物装置の入口を開放し、開放された入口から当該役物装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されて当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成が挙げられる。また、電子的な抽選と機構的な抽選との組合せに基づき特別遊技状態が発生する構成としては、内部に非特定通路と特定通路とを備える可変入賞装置を備えるパチンコ機において、特別図柄抽選において非当選の一種である所定の小当りが選択された場合に通常遊技状態において当該可変入賞装置に遊技球が進入可能となり、当該可変入賞装置に進

入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されて当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成が挙げられる。

【３００２】

＜特徴Ｄ１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記操作部の少なくとも一部は、前記第２の形態をとる場合に、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程の動作とは異なる動作が可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）によって構成され、

前記操作部が前記第２の形態をとる場合の少なくとも一部において前記可動部が移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３００３】

特徴Ｄ１又は特徴Ｄ２に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部の少なくとも一部としての可動部が、第２の形態をとる場合に、第１の形態から第２の形態への変化過程の動作とは異なる動作で移動する。このため、可動部が移動する場合と移動しない場合とで、入力操作の操作感を変化させたり、可動部の移動によって入力操作とは異なる演出を実行したりすることが可能になる。また、操作部の全体を高速で移動させることによって、操作部の形状は変化してないが、残像現象によって、操作部の形状が変化したかのように見せることも可能になる。

【３００４】

＜特徴Ｅ１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能である操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に、前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段と、

前記所定の入力操作を阻止可能又は無効化可能な入力制限手段とを備え、

前記入力制限手段は、前記操作部が前記第１の形態及び前記第２の形態の少なくとも一方の形態をとる場合には、前記所定の入力操作を阻止又は無効化せず、前記形態制御手段による前記操作部の変化過程の少なくとも一部で、前記所定の入力操作を阻止可能又は無効化可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３００５】

特徴Ｅ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部がとりえる状態（第１の形態における形態制御手段による変化前の状態から第２の形態における形態制御手段による最終変化後の状態）において、操作部に対して所定の入力操作が阻止又は無効化されない状態と、阻止又は無効化される状態とを発現できる。このため、操作部の状態の変化に応じて、操作部の役割を変化させることができる。したがって、操作部の状態を変化させず、操作部を所定の入力操作による入力に特化したものとしたり、操作部の状態を変化させて、入力に特化した場合と異なる操作感や操作方向で所定の入力操作を入力するものとしたり、所定の入力操作が阻止又は無効化され、操作部の状態変化による演出に特化したりして、操作部を複数の異なる役割を発

現する多目的の機能部とすることができる。
【３００６】
＜特徴Ｆ１＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、
前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記操作部の少なくとも一部は、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程において動作が可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）によって構成され、
前記形態制御手段は、前記操作部に対して所定の入力操作が継続されている状況において、前記第１の形態から前記第２の形態へと形態変化が進行し、前記第２の形態へ形態変化した後に、当該第２の形態から前記第１の形態へと形態変化が更に進行するように前記可動部の動作を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３００７】
＜特徴Ｆ２＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、
前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記操作部の少なくとも一部は、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程において動作が可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）によって構成され、
前記形態制御手段は、前記操作部に対しての前記所定の入力操作を検出して前記第１の形態から前記第２の形態へと形態変化が進行するように前記可動部の動作を制御する第１の制御と、前記操作部に対しての前記所定の入力操作を検出して前記第２の形態から前記第１の形態へと形態変化が進行するように前記可動部の動作を制御する第２の制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３００８】
特徴Ｆ１及びＦ２に記載の遊技機によれば、操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部に対しての所定の入力操作を条件として操作部の形態変化が進行するため、操作部の形態変化を進行させるか進行させないかを遊技者の操作によって決定させることができ、その形態変化の進行状況は外観だけでなく、遊技者の操作部に対する触感を含めて識別可能とすることができる。よって、変動表示は視認せずに操作部の形態変化を触感で感じながら遊技を進めるか、それとも注視している対象を変動表示から操作部に切り替えてから形態変化の状況を視認しつつ遊技を行うかなど、遊技者の意図する状況に対応して簡易な操作で形態変化を伴う演出の興趣を提供することができる。
【３００９】
＜特徴Ｇ～Ｋ群＞
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選し

た場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報参照）。

【３０１０】

しかしながら、従来の遊技機において通常遊技状態や特別遊技状態において様々な演出がなされているものの、当該演出を実行する構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【３０１１】

＜特徴Ｇ１＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

複数箇所に離間して配置された第１状態（例えば、通常配置）と、前記第１状態と比べて近接又は当接して配置された第２状態（例えば、出現配置）とをとることが可能な複数の可動部材を備え、

前記複数の可動部材として、前記第１状態から前記第２状態へ移行する場合に、所定の方向側へ移動する第１可動部材（例えば、左後可動部材６２１）と、該第１可動部材より移動量が長く前記所定の方向とは別の方向側（例えば、所定の方向と反対方向側）へ移動する第２可動部材（例えば、可動懸垂部材６１１）とが設けられ、

前記第２状態において遊技者側から見て前記第１可動部材の移動軌跡内に前記第２可動部材の少なくとも一部が配置されるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３０１２】

特徴Ｇ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第２状態において、第１可動部材よりも大きな移動量で移動してきた第２可動部材の少なくとも一部が、第１可動部材の移動軌跡内に配置される。このため、第２可動部材が第１可動部材の移動軌跡内に配置されない場合に比べて意外性のある配置に第１可動部材と第２可動部材とを移動させ、近接した又は当接した第１可動部材と第２可動部材とで示される情報を意外性のある配置で遊技者に知らせることが可能になる。

【３０１３】

＜特徴Ｈ１＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に通常遊技状態より遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能であって、通常遊技状態において所定の第１領域（例えば、左流下領域４０９Ｌ）に遊技球を流下させて遊技を行い、前記特別遊技状態において前記第１領域とは別に設けられる第２領域（例えば、右流下領域４０９Ｒ）に遊技球を流下させて遊技を行うように構成された遊技機において、

複数箇所に離間して配置された第１状態（例えば、通常配置）と、前記第１状態と比べて近接又は当接して配置された第２状態（例えば、出現配置）とをとることが可能であって、所定の態様で発光可能な装飾部を有する複数の可動部材を備え、

該複数の可動部材として、前記第１状態において、遊技者側から見て前記表示手段に対して前記第１領域に近い側に配置される第１可動部材（例えば、左後可動部材６２１）と、遊技者側から見て前記表示手段に対して前記第２領域に近い側に配置される第２可動部材（例えば、可動懸垂部材６１１）とが設けられ、

前記第１状態において、前記変動表示中に前記第１可動部材及び前記第２可動部材の装飾部が所定の態様で発光し、

前記第２状態において、前記第２可動部材が前記第１可動部材より前記第１領域に近く、前記第１可動部材が前記第２可動部材より前記第２領域に近い位置に配置されるように

構成されていることを特徴とする遊技機。
【３０１４】
特徴Ｈ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段に対して第１領域に近い側に配置された第１可動部材と、表示手段に対して第２領域に近い側に配置された第２可動部材の装飾部とを、変動表示に伴い頻繁に発光させることで、変動表示が実行される通常遊技状態などの遊技状態において、第１状態をとる第１可動部材や第２可動部材によって、表示手段と第１領域や第２領域とを区画化することが可能になる。また、変動表示が実行される遊技状態において、第１状態をとる第１可動部材と第２可動部材とによって、第１領域や第２領域やその領域を流下する遊技球を照明したり、変動表示に合わせた発光演出を実行したりすることが可能となり、表示手段の周縁に配置される中央構造体に一般的に設けられる発光装置を設けない構成とすることも可能になる。
【３０１５】
また、第１可動部材や第２可動部材を近接又は当接させるものの、近接又は当接させる移動の前後で第１可動部材が第２可動部材よりも第１領域に近い位置に配置され、かつ、第２可動部材が第１可動部材よりも第２領域に近い位置に配置される一般的な配置の場合に比べて、第２状態における第１可動部材と第２可動部材との配置を意外性のある配置とし、近接した又は当接した第１可動部材と第２可動部材とで示される情報を意外性のある配置で遊技者に知らせることが可能になる。
【３０１６】
また、第１状態における第１可動部材や第２可動部材が発光することで遊技者がそれらの存在を知り得たとしても、第２状態における第１可動部材と第２可動部材と配置を一般的な配置とは異なる意外性のある配置に移動することで、第１可動部材と第２可動部材とで示される情報を、第１可動部材と第２可動部材の意表を突く動作で遊技者に知らせることが可能になる。
【３０１７】
＜特徴Ｊ１＞
識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、
複数箇所に離間して配置された第１状態（例えば、通常配置）と、前記第１状態と比べて近接又は当接して配置された第２状態（例えば、出現配置）とをとることが可能であって、所定の態様で発光可能な装飾部を有する複数の可動部材を備え、
前記複数の可動部材として、前記第１状態から前記第２状態へ移行する場合より、前記第２状態から前記第１状態へ移行する場合に移動速度が遅い演出を実行可能な速度変化可動部材（例えば、可動懸垂部材６１１）が設けられ、
前記速度変化可動部材の装飾部は、前後方向において前記表示手段に重なる位置に配置され、前記第２状態から前記第１状態へ移行する場合に所定の移行態様（例えば、上昇示唆発光パターン）で発光し、
前記表示手段は、前記速度変化可動部材が前記第２状態から前記第１状態へ移行する場合に前記所定の移行態様と同種の態様に構成される所定の移行中表示（例えば、打上花火６０３）を表示することを特徴とする遊技機。
【３０１８】
特徴Ｊ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、速度変化可動部材が第２状態から第１状態へ移動する場合に、第１状態から第２状態への移動よりも遅く移動することで、速度変化可動部材を表示手段に重なる位置に長く配置することが可能になる。また、速度変化可動部材を表示手段と重なる位置に配置される場合に、速度変化可動部材の装飾部が所定の移行態様で発光し、表示手段が

所定の移行態様と同種の態様に構成される所定の移行中表示を表示することで、速度変化可動部材と表示手段とが連携して一体感のある演出を実行することが可能になる。したがって、速度変化可動部材と表示手段とによる一体感のある演出を遊技者に長く楽しませることが可能になる。

【３０１９】

＜特徴Ｋ１＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

複数箇所に離間して配置された第１状態（例えば、通常配置）と、前記第１状態と比べて近接又は当接して配置された第２状態（例えば、出現配置）とをとることが可能であって、所定の態様で発光可能な装飾部を有する複数の可動部材を備え、

前記複数の可動部材として、前記第１状態から前記第２状態へ移行する場合より、前記第２状態から前記第１状態へ移行する場合に移動速度が遅い演出を実行可能な速度変化可動部材（例えば、可動懸垂部材６１１）が設けられ、

前記速度変化可動部材は、前記第１状態から前記第２状態へ移行する場合の姿勢に対して、前記第２状態から前記第１状態へ移行する場合の少なくとも一部の期間における姿勢が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３０２０】

特徴Ｋ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第２状態から第１状態へ移行する場合に、速度変化可動部材の移動速度が第１状態から第２状態へ移行する場合より遅く、また、速度変化可動部材の姿勢が少なくとも一部の期間においてが第１状態から第２状態へ移行する場合と異なることによって、同一速度や同一姿勢で移行する場合に比べて、速度変化可動部材の動作を多様化することが可能になる。また、速度変化可能部材の移動速度が遅い第２状態から第１状態へ移行において、速度変化可動部材の姿勢を複雑に変化させ、当該複雑な姿勢の変化を遊技者に長く楽しませることが可能になる。

【３０２１】

＜特徴Ｌ１＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

第１状態（例えば、通常配置）と、前記第１状態とは異なる位置に配置された第２状態（例えば、出現配置）とをとることが可能であって、所定の表示対象（例えば、文字）が表示された装飾部を有する複数の可動部材を備え、

前記複数の可動部材として、前記第１状態から前記第２状態へ移行する場合に所定の回転量での回転を伴って移動する第１可動部材（例えば、中間可動部材６３２）と、該第１可動部材より少ない回転量で移動距離が大きく高速で移動する第２可動部材（例えば、遠可動部材６３３）とが設けられていることを特徴とする遊技機。

【３０２２】

特徴Ｌ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第１可動部材と同様に回転を伴って移動する第２可動部材が、第１可動部材より移動距離が大きく高速で移動し、かつ、第１可動部材より少ない回転量で回転することで、第２可動部材の装飾部における表示対象の視認性を、第１可動部材の装飾部における表示対象に比べて、第２可動部材の回転によって高まるものの第２可動部材の移動によって低下させることができる。第１可動部材や第２可動部材の視認性は、回転による

要因と移動による要因との複合要因で決まるため、第１状態から第２状態への移行において、第１可動部材と第２可動部材との装飾部における表示対象の双方を容易に視認できるようにしたり、又は、容易には視認できないようにしたりすることが可能になる。

【３０２３】

＜特徴Ｍ１＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ）と、

前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）と、を備え、

前記表示部において実行される演出として、所定の第１演出（例えば、第１の進展情報付き発展型演出の色昇格演出）と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出（例えば、第１の進展情報付き発展型演出の殻割り演出）とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、

前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（副制御基板９４０における、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０に進展情報を表示する制御）が設けられ、

該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、主人公キャラクタ８６１や進行位置印８６７）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成され、

前記第１演出が表示される時間の経過に対応して前記進行中情報が表示される表示部分（例えば、可動表示装置４８０や右上表示領域４７９Ｕ）の表示内容が更新される場合に、その更新前と、更新後において、前記進行中情報の上下方向及び左右方向における位置を変化させることなく前記進行中情報を表示することが可能であって、当該進行中情報を複数種類の態様（例えば、主人公キャラクタ８６１の２種類の大きさ）で表示することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３０２４】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３０２５】

しかしながら、演出が多様化され演出の進行が複雑になると、遊技者が演出の進行を理解し難くなってしまい演出を十分には楽しめなくなることが懸念され、多様な演出を好適に実行する構成について、改善の余地がある可能性があった。

【３０２６】

これに対し、特徴Ｍ１に記載の遊技機であれば、多様な演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第１演出から複数種類の第２演出のいずれかへ分岐可能な演出において、分岐時期を示唆する分岐示唆手段を設けることで、第１演出から第２演出へ切り替わる注目すべき時期である分岐時期を遊技者に把握させ易くし、また、進行中情報が分岐時期へ近づく表示において進行中情報の上下方向及び左右方向における位置を変化させないことで、注目すべき箇所を絞り、分岐可能な演出の進行を遊技者に把握させ易くすることが可能になる。これにより、遊技者は、遊技者は、第１演出から第２演出へ切り替わる注目すべき時期である分岐時期を確認しつつ、その切り替わりを逃すこと

なくその演出の展開を楽しむことが可能になる。また、進行中情報を複数種類の態様で表示可能とすることで、複数種類の第２演出のうち遊技者にとって有利な演出が選択される期待度を遊技者に示すことが可能になる。これにより、遊技者は、進行中情報の表示態様の相違に基づく期待度の変化も楽しむことが可能になる。

【３０２７】

＜特徴Ｎ１＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ）と、

前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）と、を備え、

前記表示部において実行される演出として、所定の第１演出（例えば、保留先読み発展型演出における片側攻撃演出内の攻撃構え演出、攻撃演出及びダメージ演出）と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出（例えば、片側攻撃演出内の勝利演出と敗北演出）とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、

前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（副制御基板９４０における、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０に進展情報を表示する制御）が設けられ、

該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、主人公キャラクタ８６１）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置（例えば、可動表示装置４８０）に表示可能に構成され、

前記進行中情報の表示態様として、第１の態様（例えば、通常の歩行姿勢）と、該第１の態様とは異なる第２の態様（例えば、上段構えの歩行姿勢）とが設けられ、前記第１の態様をとる前記進行中情報と、前記第２の態様をとる前記進行中情報とは、前記所定の分岐時期に到達するまでの時間（例えば、バトル演出の開始から勝利演出又は敗北演出）が異なり、前記第１の態様をとる場合と前記第２の態様をとる場合とで実行される演出（例えば、片側攻撃演出のみでバトルの勝敗が決まるバトル演出と、片側攻撃演出ではバトルの勝敗が決まらず双方攻撃演出でバトルの勝敗が決まるバトル演出）が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３０２８】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３０２９】

しかしながら、演出が多様化され演出の進行が複雑になると、遊技者が演出の進行を理解し難くなってしまい演出を十分には楽しめなくなることが懸念され、多様な演出を好適に実行する構成について、改善の余地がある可能性があった。

【３０３０】

これに対し、特徴Ｎ１に記載の遊技機であれば、多様な演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第１演出から複数種類の第２演出のいずれかへ分岐可能な演出において、分岐時期を示唆する分岐示唆手段を設けることで、第１演出から第２演出へ切り替わる注目すべき時期である分岐時期を遊技者に把握させ易くすることが可能になる。また、分岐時期までの時間が異なる場合に進行中情報の表示態様（第１の態様

と第２の態様）を異ならせることで、分岐時期までの時間や表示形態によって、遊技者にとって有利な演出が選択される期待度を遊技者に示すことが可能になると共に、分岐時期の相違に遊技者の注意を惹くことが可能になる。これにより、遊技者は、第１演出中に期待度の変化も楽しみつつ分岐時期を迎え、分岐時期における第１演出から第２演出への切り替わりを逃すことなく見守ることが可能になる。

【３０３１】

＜特徴Ｐ０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ）と、

前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、

前記表示部において実行される演出の過程にて前記複数の表示演出のうち１の表示演出が実行される所定の分岐が発生する場合に当該所定の分岐の発生に先行して分岐発生を遊技者に教示する分岐教示手段（副制御基板９４０における、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０に進展情報を表示する制御）と、を備え、

前記分岐教示手段は、前記教示を開始する場合において当該教示を開始してから前記所定の分岐が発生するまでの期間の全体を示す表示をした後、前記演出の進行に伴って前記所定の分岐が発生するポイントへ近づいていることを示す表示をする構成となっており、

前記ポイントへ近づいている旨を示す表示は、前記ポイントに対する現時点を示す現時点教示情報（例えば、主人公キャラクタ８６１や進行位置印８６７）を含み、当該現時点教示情報を複数種類の態様で表示することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３０３２】

特徴Ｐ０に記載の遊技機によれば、演出の進行において分岐が発生するポイントを遊技者に好適に示唆することができる。

【３０３３】

なお、特徴Ｐ０に記載の構成を備えた遊技機においては、

前記演出の進行に応じて前記ポイントへ近づいている旨を示す表示が更新される所定の更新期間中において、その更新の前の前記現時点教示情報と、その更新の後の前記現時点教示情報とが、水平方向または垂直方向の少なくともいずれかにおいて同じ位置に表示される、構成とすることが好ましい。これにより、演出の進行において分岐が発生するポイントを遊技者に分かり易く示唆することができる。

【３０３４】

＜特徴Ｑ０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果であることに基づき通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ）と、

前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記表示部において実行される演出として、所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、

前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（副制御基板９４０におけ

る、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０に進展情報を表示する制御）が設けられ、
該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す第１表示態様（例えば、主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０を進行していく表示）と、
前記進行中情報とともに表示され、前記進行中情報の進行に伴って表示演出を実行する第２表示態様（主人公キャラクタ８６１）と、
により構成されており、
前記第１表示態様と前記第２表示態様は、前記表示部の所定の表示領域に一体的に表示されるように構成されており、
前記第１表示態様と第２表示態様は、前記進行中情報の進行開始から前記分岐時期に達する前までの場合には前記所定の表示領域における所定の位置にて一体的に表示されており、前記進行中情報が前記分岐時期に達した場合には前記所定の表示領域における所定の位置にて一体的に表示されている表示が分離されて前記第２表示態様は前記所定の表示領域から異なる表示領域へ移動（主人公キャラクタ８６１のジャンプ表示）するように表示されることを特徴とする遊技機。
【３０３５】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。
【３０３６】
しかしながら、演出が多様化され演出の進行が複雑になると、遊技者が演出の進行を理解し難くなってしまい演出を十分には楽しめなくなることが懸念され、多様な演出を好適に実行する構成について、改善の余地がある可能性があった。
【３０３７】
特徴Ｑ０に記載の遊技機によれば、演出の進行において分岐が発生するポイントを遊技者に好適に示唆することができるとともに、所定の表示領域から異なる表示領域へ移動することによりその後に表示される表示演出への期待感を遊技者に対して持たせることができる。
【３０３８】
また、特徴Ｑ０に記載の構成を備えた遊技機においては、前記所定の表示領域から異なる表示領域へ移動するように表示される前記第２表示態様は、移動前に表示されていた大きさよりも大きく表示するようにした方がよい。例えば、装飾図柄４７９Ｚに重なるようにして大きく表示する等他の表示対象を覆い隠すようにして表示するようにしてもよい。また、表示される大きさあるいは表示態様等については複数種類設定されていることが好ましい。このようにすれば、分岐時期に達した後の表示態様に対する期待感をもって遊技を楽しむことができる。
【３０３９】
＜特徴Ｒ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果であることに基づき通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ）と、
前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、
前記表示部において実行される演出として、所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行され

た後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、
　前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（副制御基板９４０における、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０に進展情報を表示する制御）が設けられ、
　該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す進行表示（例えば、主人公キャラクタ８６１が進行可能通路８７０を進行していく表示）を行うことが可能な手段と、
　前記進行表示が開始されてから前記進行中情報が前記所定の分岐時期に達したことにより終了することを１回の進行表示の実行として、その進行表示が行われる回数を遊技者に認識可能となる認識情報を表示（例えば、主人公キャラクタ８６１が腰からぶら下げた携帯物で示す疑似保留表示４８０Ｈ）する手段とを有し、
　前記進行表示と前記認識情報の表示は、前記進行中情報が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示の開始から終了するまでの期間において各々の表示位置が変化しないように構成されていることを特徴とする遊技機。
【３０４０】
　遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。
【３０４１】
　しかしながら、演出が多様化され演出の進行が複雑になると、遊技者が演出の進行を理解し難くなってしまい演出を十分には楽しめなくなることが懸念され、多様な演出を好適に実行する構成について、改善の余地がある可能性があった。
【３０４２】
　特徴Ｒ０記載の遊技機によれば、分岐示唆手段により第１演出から第２演出への切り替わり時期を進行表示によって明確に示唆することができるため演出の進行が分かりやすくなり演出を十分に楽しむことができる。また、進行表示が複数回実行されるような場合であっても認識情報を表示することにより遊技者にその回数を明確に示すことができる。さらに、進行表示と認識情報の表示は、進行中情報が所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示の開始から終了するまでの期間において各々の表示位置が変化しないように構成されているので遊技者に対して演出の進行が理解しやすく、多様な演出を好適に実行することができる。
【３０４３】
　なお、進行表示が複数回実行されるような場合とは、１回の変動表示演出において複数回の進行表示が実行されても良いし、保留状態を先読みし保留先読み発展型演出として複数回の進行表示を実行しても良いし、前兆演出として複数回の進行表示が実行されても良い。
【３０４４】
　認識情報の表示は、数字、文字等によって回数を示すようにしても良いし、キャラクタ及びマーク等（図５５（Ａ）に示す疑似保留表示４８０Ｈを示す腰に結びつけられた携帯物）のシンボル表示をその個数分表示することにより示すようにしても良い。
【３０４５】
　認識情報の表示は、進行表示が実行される回数のみを示すものではなく、表示演出の一環として使用するようにしても良い。例えば、認識情報がシンボル表示にて表示されるものにおいて、進行表示が進行している状況にて、ある所定位置にてシンボル表示の１つを使用するような表示演出が実行され、その後に実行される特殊表示演出を示唆するような表示演出を実行するようにすることが考えられる。このようにすれば、遊技者は認識情報に対して回数の大小やその後の認識情報が使用された場合に実行される特殊表示演出に対する期待感をもつことができ、遊技に対する興趣を向上することができる。なお、特殊表

示演出としては、遊技者が操作手段を操作することを示唆する演出や認識情報が増加することを可能とするような演出等が考えられる。

【３０４６】

＜特徴Ｓ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、主制御基板９２０）と、

所定条件が成立した場合（例えば、第２特別図柄に係る保留内に小当り保留を３連続で含む保留状態）に複数の遊技回に跨って特殊表示演出を実行する特殊表示演出実行手段（例えば、副制御基板９４０）と、

表示画面を有する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０）と、

前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記表示画面における第１表示領域（例えば、可動表示装置４８０の左側領域４８０Ｂ）と、当該第１表示領域よりも大きい第２表示領域（例えば、装飾図柄表示装置４７９の中央広領域４７９Ｌ）にて絵柄の可変表示を開始させ、前記判定手段による判定結果に対応した絵柄を前記第１表示領域及び前記第２表示領域に停止表示させる制御を行う手段（例えば、副制御基板９４０）と、

前記表示画面における第３表示領域（例えば、可動表示装置４８０の中側領域４８０Ｃ及び装飾図柄表示装置４７９の中央広領域４７９Ｂ）にて前記特殊表示演出が実行されることを示唆する示唆表示（例えば、主人公キャラクタ８６１の動作による特殊示唆表示）を表示させる制御を行う手段（例えば、副制御基板９４０）と、を有し、

前記表示制御手段は、前記特殊表示演出が実行される場合には前記示唆表示を複数回の遊技回に跨って前記特殊表示演出が終了する遊技回まで表示するよう制御し、前記示唆表示が表示されている状況の遊技回は前記第１表示領域にて前記判定手段の判定結果に対応した絵柄（例えば、疑似図柄４８０Ｚの組合せ）を停止表示させる一方、前記特殊表示演出が終了する遊技回では前記第３表示領域に表示されている前記示唆表示を非表示とすることにより前記第１表示領域と前記第２表示領域の両方にて前記判定手段の判定結果に対応した絵柄（例えば、疑似図柄４８０Ｚの組合せ及び装飾図柄４７９Ｚの組合せ）を停止表示させることを特徴とする遊技機。

【３０４７】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に基づいて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３０４８】
しかしながら、上記演出は始動口への入球に基づく遊技回ごとに実行され、複数の遊技回を跨ぐ演出を好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３０４９】
これに対し、特徴Ｓ１に記載の遊技機であれば、複数の遊技回を跨ぐ演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、特殊表示演出が終了する遊技回において、実行中の示唆表示を非表示とすることにより第１表示領域と第２表示領域の両方にて絵柄を停止表示させることで、一方のみを停止表示させる場合に比べて明確に特殊表示演出の終了を遊技者に報知することができ、また、実行中の示唆表示を非表示とすることにより絵柄を停止表示させることで、停止表示を目立たせて、遊技者の注意を停止表示に向けさせることが可能になる。
【３０５０】
また、特殊表示演出が終了しない遊技回において、第１表示領域の絵柄は停止表示されるものの、第１表示領域の絵柄よりも大きく表示可能な第２表示領域の絵柄を表示しない、視認可能には表示しない又は容易には視認できないように表示することが可能になる。この場合、第１表示領域の絵柄によって各遊技回の抽選結果や遊技回の進行状況を確認可能としつつ、第２表示領域の絵柄も明確に停止表示される場合に比べて、第２表示領域の絵柄の表示により特殊表示演出を表示する範囲が大幅に制限されたり、第２表示領域の絵柄の停止表示により遊技回の切れ目に遊技者の注意が向けられたりすることを抑制できる。
【３０５１】
＜特徴Ｔ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、主制御基板９２０）と、
所定条件が成立した場合（例えば、第２特別図柄に係る保留内に小当り保留を３連続で含む保留状態）に複数の遊技回に跨って特殊表示演出を実行する特殊表示演出実行手段（例えば、副制御基板９４０）と、
表示画面を有する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０）と、
前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面における第１表示領域（例えば、可動表示装置４８０の左側領域４８０Ｂ）と、当該第１表示領域よりも大きい第２表示領域（例えば、装飾図柄表示装置４７９の中央広領域４７９Ｌ）にて絵柄の可変表示を開始させ、前記判定手段による判定結果に対

応した絵柄を前記第１表示領域及び前記第２表示領域に停止表示させる制御を行う手段（例えば、副制御基板９４０）と、
前記表示画面における第３表示領域（例えば、可動表示装置４８０の中側領域４８０Ｃ及び装飾図柄表示装置４７９の中央広領域４７９Ｂ）にて前記特殊表示演出が実行されることを示唆する示唆表示（例えば、主人公キャラクタ８６１の動作による特殊示唆表示）を表示させる制御を行う手段（例えば、副制御基板９４０）と、を有し、
前記表示制御手段は、前記特殊表示演出が実行されている場合には前記示唆表示を複数回の遊技回に跨って前記特殊表示演出が終了する遊技回まで表示可能となるように制御し、前記示唆表示が表示されている状況の遊技回では前記所定の判定情報に対応していない特別情報の場合（例えば、ハズレ又は小当りの場合）にあっては前記第１表示領域にて絵柄の変動を開始し前記判定手段の判定結果に対応した絵柄（例えば、疑似図柄４８０Ｚの組合せ）を停止表示させる第１停止表示態様（例えば、非大当り時の停止表示態様）となる一方、前記所定の判定情報に対応している特別情報の場合（例えば、大当りの場合）にあっては前記第３表示領域に表示されている前記示唆表示を非表示とするとともに少なくとも前記第３表示領域に重なる領域にて前記第１停止表示態様とは絵柄の停止表示位置が異なることを期待させる特定表示演出（例えば、装飾図柄４７９Ｚが拡縮する特定表示演出）を開始し、その後前記第１表示領域と前記第２表示領域の両方にて前記判定手段の判定結果に対応した絵柄（例えば、疑似図柄４８０Ｚの組合せ及び装飾図柄４７９Ｚの組合せ）を停止表示させる第２停止表示態様（例えば、大当り時の停止表示態様）となることを特徴とする遊技機。
【３０５２】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に基づいて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。
【３０５３】
しかしながら、上記演出は始動口への入球に基づく遊技回ごとに実行され、複数の遊技回を跨ぐ演出を好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３０５４】
これに対し、特徴Ｔ１に記載の遊技機であれば、複数の遊技回を跨ぐ演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、示唆表示が表示されている状況の遊技回では所定の判定情報に対応している特別情報の場合、第１表示領域と第２表示領域の両方にて絵柄を停止表示させることで、一方のみを停止表示させる場合に比べて明確に大当りの当選を遊技者に報知することができ、また、第１表示領域の絵柄と第２表示領域の絵柄を停止表示させる前に、実行中の示唆表示を非表示とすると共に、非表示となる示唆表示の近傍で特定表示演出を実行することで、遊技者の注意を示唆表示から特定表示演出にスムーズに移行させることが可能になり、遊技者の注意を停止表示に向けさせることが可能になる。
【３０５５】
また、示唆表示が表示されている状況の遊技回では所定の判定情報に対応していない特別情報の場合、第１表示領域の絵柄は停止表示されるものの、第１表示領域の絵柄よりも大きく表示可能な第２表示領域の絵柄を表示しない、視認可能には表示しない又は容易には視認できない構成とすることが可能になる。この場合、第１表示領域の絵柄によって各遊技回の抽選結果や遊技回の進行状況を確認可能としつつ、第２表示領域の絵柄が明確に停止表示される場合に比べて、第２表示領域の絵柄の表示により特殊表示演出を表示する範囲が大幅に制限されたり、第２表示領域の絵柄の停止表示により遊技回の切れ目に遊技者の注意が向けられたりすることを抑制できる。
【３０５６】
＜特徴Ｕ１＞
所定の取得条件が成立した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と

、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、
前記特別遊技状態に移行したこと基づいて開始され、前記特別遊技状態から前記通常遊技状態へ移行したことに基づいて終了する期間に発生した遊技情報を蓄積する遊技情報蓄積手段と、
所定条件が成立した場合に所定回数の遊技回に跨って特殊表示演出を実行する特殊表示演出実行手段と、
表示画面を有する表示手段と、
前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段とを備え、
前記表示制御手段は、前記特殊表示演出として前記遊技情報蓄積手段により蓄積された遊技情報を含む蓄積遊技情報表示を表示するものであり、
前記蓄積遊技情報表示は、前記所定回数の遊技回において前記所定の判定情報に対応した判定結果とならない遊技回及び当該遊技回に後続となる遊技回が前記所定の判定情報に対応した判定結果とならない遊技回の場合に前記蓄積遊技情報表示を跨るように表示し、一方前記所定回数の遊技回において前記判定情報に対応した判定結果とならない遊技回及び当該遊技回に後続となる遊技回が所定の判定情報に対応した結果となる遊技回の場合には表示されていた前記蓄積遊技情報表示を非表示とすることにより前記遊技情報蓄積手段による遊技情報の蓄積の継続を遊技者に対して認識可能にしたことを特徴とする遊技機。
【３０５７】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に基づいて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。
【３０５８】
しかしながら、上記演出は始動口への入球に基づく遊技回ごとに実行され、複数の遊技回を跨ぐ演出を好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性があった。
【３０５９】
これに対し、特徴Ｕ１に記載の遊技機であれば、複数の遊技回を跨ぐ演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、特殊表示演出が実行される所定回数の遊技回において、所定の判定情報に対応した判定結果とならない遊技回が連続する場合に、遊技情報の蓄積を継続し、所定の判定情報に対応した判定結果となる遊技回で遊技情報の蓄積を終了させることが可能になる。また、遊技情報の蓄積が継続中の遊技回では蓄積遊技情報表示を表示し、遊技情報の蓄積が終了する遊技回では蓄積遊技情報表示を非表示とすることで、遊技情報の蓄積の継続許否を遊技者に知らせることが可能になる。
【３０６０】
したがって、遊技者は、特殊表示演出が実行される所定回数の遊技回において、所定の判定情報に対応した判定結果となる遊技回までを、遊技情報が蓄積される一括りの期間として設定し、当該期間に得られた利益を一括りの利益として纏めて遊技者に示すことが可能になる。
【３０６１】
＜特徴Ｖ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と（主制御基板９２０）、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果であることに基づき通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ）と、
前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、
前記表示部において実行される演出として、所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、
前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（副制御基板９４０における装飾図柄表示装置４７９及び可動表示装置４８０に進展情報を表示する制御）が設けられ、
該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す進行表示演出（例えば、主人公キャラクタ８６１が進行するとともに味方キャラクタ８６５が進行可能通路８７０を進行し、エンディング識別情報８６４に向かって進行する表示や進行位置印８６７が進行可能経路８６９に沿って進行し、各種の分岐点に向かって進行する表示）を行うことが可能な手段と、
前記進行表示演出が実行されていることを遊技者に対して認識させることが可能な進行表示演出実行中表示（主人公キャラクタ８６１や進行位置印８６７）を行う手段と
を有し、
前記進行表示演出実行中表示は、所定の対象物（主人公キャラクタ８６１や進行位置印８６７）を表示したものであり、前記所定の対象物が第１状態にて表示される第１状態表示態様（例えば、主人公キャラクタ８６１と味方キャラクタ８６５が所定方向に向かって歩いている表示態様や進行位置印８６７が進行可能経路８６９に沿って進行している表示態様）と当該第１状態表示態様とは異なる第２状態にて表示される第２状態表示態様（主人公キャラクタ８６１が味方キャラクタ８６５によりジャンプさせられる表示態様や進行位置印８６７が点滅表示あるいは表示される色が変化する表示）とが設けられており、
前記進行表示演出の開始から前記所定の分岐に達するまでの場合には前記進行表示演出実行中表示は前記第１状態表示態様を維持し続け、前記進行表示演出の進行中情報が前記所定の分岐に達した場合には前記進行表示演出実行中表示は前記第２状態表示態様に切り替え可能な手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【３０６２】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて演出が実行される構成が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３０６３】
しかしながら、演出が多様化され演出の進行が複雑になると、遊技者が演出の進行を理解し難くなってしまい演出を十分には楽しめなくなることが懸念され、多様な演出を好適に実行する構成について、未だ改善の余地があった。

【３０６４】
特徴Ｖ０記載の遊技機によれば、分岐示唆手段により第１演出から第２演出への切り替わり時期を進行表示によって明確に示唆することができるため演出の進行が分かりやすくなり演出を十分に楽しむことができる。また、進行表示演出実行中表示が実行されることにより進行表示演出が実行されていることを遊技者は明確に認識することができる。この進行表示演出は、所定の表示対象物いわゆるキャラクタを模した表示対象が表示されるものであり、進行表示演出の開始から分岐に達するまでの間は、所定の第１状態の表示態様、例えば歩いている状態や起立している状態の表示態様にて表示されており、分岐に達し

た場合には、所定の第１状態の表示態様とは異なる所定の第２状態の表示態様、例えばジャンプした状態の表示態様や所定方向に回転している状態の表示態様に切り替えられるような表示となる。このように表示態様が切り替えられることにより分岐位置に達したこと、すなわち第２演出が開始されることへの切り替えを遊技者に対して明確に示すことができるので遊技者は第２演出を見逃すことがなく、一連の表示演出を楽しむことができるようになる。また、所定の表示対象物の表示が切り替えられることにより第２演出が開始されることとなるので、遊技者に対して演出の進行が理解しやすく、多様な演出を好適に実行することができる。

【３０６５】

＜特徴Ｗ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、２連７セグ発光器２７６ａ、表示部４７９ａ）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が複数の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、

前記表示制御手段は、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて前記表示部の表示を制御する場合における前記表示部の表示態様として、

前記差数がゼロの場合において設定される第１表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「００」との表示）と、

前記差数が前記制限数より小さい所定数以上の場合において設定される第２表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「６４」との表示）と、

前記制限数以上となった場合において設定される第３表示態様（２連７セグ発光器２７６ａにおける「９５」との表示）と、
前記第１表示態様と前記第２表示態様と前記第３表示態様とのいずれとも異なる第４表示態様（２連７セグ発光器２７６ａの消灯による非表示）と、を含む複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（初期差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（特定差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（打止示唆コマンドが出力される場合の復電処理）と、を実行可能であり、
前記表示制御手段に対して、いずれの復電処理が実行されたかを識別可能な、１または複数の制御用コマンドを送信し、
前記表示制御手段は、前記遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において前記主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて、前記表示部の表示態様として、前記第１表示態様と、前記第３表示態様と、前記第４表示態様とのいずれかの態様での表示を行い、前記復電処理のうち、いずれの復電処理が実行された場合かに対応させて前記表示部の表示態様を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３０６６】
＜特徴Ｗ２＞
遊技の制御を行う主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、遊技者の所持する遊技媒体の数を減少させながら所定の通常遊技を行い、該通常遊技を行うことが可能な通常遊技状態において所定の始動条件を成立させることが可能であり、該所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選が行われ、該所定の抽選の結果が所定の結果であることに基づき前記通常遊技より遊技者に有利な所定の特別遊技を行うことが可能であり、該所定の特別遊技を行うことが可能な特別遊技状態において遊技者が複数の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて前記表示部の表示を制御する場合における前記表示部の表示態様として、
前記差数がゼロの場合において設定される第１表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「００」との表示）と、
前記差数が前記制限数より小さい所定数以上の場合において設定される第２表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「６４」との表示）と、
前記制限数以上となった場合において設定される第３表示態様（２連７セグ発光器２７

６ａにおける「９５」との表示）と、
前記第１表示態様と前記第２表示態様と前記第３表示態様とのいずれとも異なる第４表示態様（２連７セグ発光器２７６ａの消灯による非表示）と、を含む複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（初期差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（特定差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（打止示唆コマンドが出力される場合の復電処理）と、を実行可能であり、
前記表示制御手段に対して、いずれの復電処理が実行されたかを識別可能な、１または複数の制御用コマンドを送信し、
前記表示制御手段は、前記遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において前記主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて、前記表示部の表示態様として、前記第１表示態様と、前記第３表示態様と、前記第４表示態様とのいずれかの態様での表示を行い、前記復電処理のうち、いずれの復電処理が実行された場合かに対応させて前記表示部の表示態様を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３０６７】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４参照）。
【３０６８】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の差数の表示を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３０６９】
これに対し、特徴Ｗ１及びＷ２に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の差数の表示を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。
【３０７０】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされることで、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止し、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【３０７１】
また、通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（初期差球コマンドを出力）と、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（特定差球コマンドを出力）と、差数が予め定めた制限数以上となっても当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（打止示唆コマンドを出力）のうちいずれの復電処理が実行されたかを識別可能なコマンドを表示制御手段に出力することで、表示制御手段で制御される表示部における表示を各復電処理に対応する表示態様で表示することが可能になる。
【３０７２】
＜特徴Ｘ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ

、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【３０７３】
＜特徴Ｘ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３０７４】
＜特徴Ｘ２＞
所定の取得条件が成立した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３０７５】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報）。

【３０７６】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３０７７】
これに対し、特徴Ｘ０から特徴Ｘ２のいずれかに記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とすることができる。また、未払い払出実行手段を備える構成であるので、遊技者による遊技の実行が制限された時に未払いの遊技球がある場合には、遊技者による遊技の実行が制限された後においても払出しを継続して行って、未払いの遊技球の払出しを完遂することが可能になる。

【３０７８】
なお、特徴Ｘ０又はＸ１に記載の遊技機において、残存払出記憶手段、未開始情報消去手段、及び、未完了情報消去手段の少なくともいずれかを備える構成とすることが好ましい。

【３０７９】
残存払出記憶手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以

上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するためのものである。残存払出記憶手段を備える構成とすれば、差数が制限数以上となった後において払出しが完了していない未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶することで、払出しが完了していない状態で電源の供給が遮断されたとしても、その後に電源の供給が開始された後に、未払いの遊技媒体の払出しを完遂することが可能になる。

【３０８０】

未開始情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去するものである。未開始情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去することで、差数が予め定めた制限数以上となった後に、開始されていない遊技回用動作が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、特別遊技状態に移行する所定の判定結果に対応する遊技回用動作が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。

【３０８１】

未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。

【３０８２】

＜特徴Ｙ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用

いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【３０８３】
＜特徴Ｙ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後にお

いて遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３０８４】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報）。
【３０８５】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３０８６】
これに対し、特徴Ｙ０及び特徴Ｙ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。また、残存払出記憶手段を備える構成であるので、差数が制限数以上となった後において払出しが完了していない未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶することで、払出しが完了していない状態で電源の供給が遮断されたとしても、その後に電源の供給が開始された後に、未払いの遊技媒体の払出しを完遂することが可能になる。
【３０８７】
なお、特徴Ｙ０又はＹ１に記載の遊技機において、未開始情報消去手段、及び、未完了情報消去手段の少なくともいずれかを備える構成とすることが好ましい。
【３０８８】
未開始情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去するものである。未開始情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去することで、差数が予め定めた制限数以上となった後に、開始されていな遊技回用動作が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、特別遊技状態に移行する所定の判定結果に対応する遊技回用動作が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。
【３０８９】
未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。
【３０９０】
＜特徴Ｚ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図

柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【３０９１】
＜特徴Ｚ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の

移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３０９２】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３０９３】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３０９４】
これに対し、特徴Ｚ０及び特徴Ｚ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。また、未開始情報消去手段を備える構成であるので、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去することで、差数が予め定めた制限数以上となった後に、開始されていない遊技回用動作が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、特別遊技状態に移行する所定の判定結果に対応する遊技回用動作が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。
【３０９５】
なお、特徴Ｚ０又はＺ１に記載の遊技機において、未完了情報消去手段を備える構成とすることが好ましい。未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。未完了

情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。

【３０９６】

＜特徴ａ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、

前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【３０９７】

＜特徴ａ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図

柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３０９８】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。

【３０９９】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３１００】
これに対し、特徴ａ０及び特徴ａ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき

遊技の進行を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。また、未完了情報消去手段を備える構成であるので、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。

【３１０１】

＜特徴ｂ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、

前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３１０２】

＜特徴ｂ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図

柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３１０３】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特願２００２－１１９３８７号公報参照）。
【３１０４】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１０５】

これに対し、特徴ｂ０及びｂ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とすることができる。

【３１０６】

なお、特徴ｂ０又はｂ１に記載の遊技機において、未払い払出実行手段、残存払出記憶手段、未開始情報消去手段、及び、未完了情報消去手段の少なくともいずれかを備える構成とすることが好ましい。未払い払出実行手段は、遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行するものである。残存払出記憶手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するためのものである。未開始情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。

【３１０７】

＜特徴ｃ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源

の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報（現時点を示す主人公キャラクタ８６１よりも右側に配置された第２ラウンド識別情報８６３ｂなどの実行予定のラウンド識別情報に近づく主人公キャラクタ８６１の進行表示や大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂ）を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機。
【３１０８】
＜特徴ｃ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報（現時点を示す主人公キャラクタ８６１よりも右側に配置された第２ラウンド識別情報８６３ｂなどの実行予定のラウンド識別情報に近づく主人公キャラクタ８６１の進行表示や大入賞装置作動完了前打止示唆情報９５１Ｂ）を表示可能に構成され、

前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３１０９】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１１０】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１１１】
これに対し、特徴ｃ０又は特徴ｃ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１１２】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされることで、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止し、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【３１１３】
また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報を表示可能とされることで、特別遊技継続状態の開始時や開始後に遊技継続情報の表示を実行することが可能となり、その遊技継続情報の表示によって、遊技媒体の獲得に関して有利な特別遊技状態が継続していることを遊技者に知らせ、遊技媒体を獲得できる機会を遊技者が逃してしまうことを抑制することが可能となる。
【３１１４】
＜特徴ｄ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特

別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
　該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
　前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
　前記主制御手段は、
　遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
　該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
　前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
　前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
　前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態の進行状況に関する情報（例えば、現時点を示す主人公キャラクタ８６１及びその両側に配置される実行中や実行予定のラウンドに対応する第１ラウンド識別情報８６３ａや第２ラウンド識別情報８６３ｂ）又は残り期間の長さに関する情報（例えば、残りラウンド数情報９５３）の少なくともいずれかを表示可能に構成されることを特徴とする遊技機。
【３１１５】
　＜特徴ｄ１＞
　所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
　前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
　該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
　前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能

に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態の進行状況に関する情報（例えば、現時点を示す主人公キャラクタ８６１及びその両側に配置される実行中や実行予定のラウンドに対応する第１ラウンド識別情報８６３ａや第２ラウンド識別情報８６３ｂ）又は残り期間の長さに関する情報（例えば、残りラウンド数情報９５３）の少なくともいずれかを表示可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３１１６】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１１７】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１１８】
これに対し、特徴ｄ０又は特徴ｄ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１１９】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされることで、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止し、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【３１２０】
また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を選択する

ことが可能であって特別遊技継続状態の進行状況に関する情報又は残り期間の長さに関する情報の少なくともいずれかを表示可能とされることで、特別遊技継続状態の開始時や開始後に遊技を継続すべき期間を遊技者に知らせることが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報や、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報の表示によって、遊技媒体を獲得できる機会を逃すことなく安心して遊技を継続でき、差球が制限数以上となった特別遊技状態で予定された個数の遊技媒体を獲得することが可能となる。

＜特徴ｅ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、

前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて実行することが可能であって前記特別遊技継続状態の状況下において実行される表示演出として、少なくとも第１表示演出（例えば、コンプリートカウンター）と当該第１表示演出とは表示態様が異なる第２表示演出（例えば、打止示唆情報９５１Ａ、打止め情報９５６）とが設けられており、

前記第１表示演出は、前記制限数を表す表示対象に対して近づいたり遠ざかったりするようにして前記制限数に達する様子を表示するものであり、前記制限数に達した場合には前記制限数に達したことを遊技者に対して認識することが可能な遊技情報の表示であり、

前記第２表示演出は、前記制限数に達した場合に表示されるものであって当該制限数に達したことを遊技者に対して示唆することが可能な遊技情報の表示であり、
前記主制御手段は、
前記特別遊技継続状態の状況下にて遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が設けられており、
前記復電処理が実行された場合には、前記表示部にて前記第１表示演出は表示されず前記第２表示演出は表示されるように制御することを特徴とする遊技機。
【３１２１】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１２２】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能とする構成について、未だ改良の余地があるという問題点がある。
【３１２３】
これに対し、特徴ｅ０に記載の遊技機によれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１２４】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制御手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって、当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされることで、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止し、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【３１２５】
また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて実行することが可能である。この差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて実行される表示演出としては、少なくとも第１表示演出として制限数を表す表示対象に対して近づいたり遠ざかったりするようにして制限数に達するまでの様子を表示するものであり、制限数に達した場合には制限数に達したことを遊技者に対して認識させることが可能な遊技情報の表示であり、第２表示演出として制限数に達した場合に、そのことを遊技者に対して示唆することが可能な遊技情報の表示である。このように第１表示演出と第２表示演出の２つの表示演出が設けられているので、特別遊技状態中に制限数に達した場合には、遊技者は確実に制限数に達したことを認識することが可能となる。
【３１２６】
また、特別遊技継続状態の状況下にて停電等により遊技機に対する電源の供給が遮断され、その後電源の供給が再開された場合には、復電処理によって第２表示演出のみが表示されるように構成されているので、遊技者は制限数に達していることを明確に認識しつつ特別遊技状態を再開することができる。
【３１２７】
＜特徴ｆ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、
前記報知結果としての図柄の変動表示の表示結果を、当該図柄の変動表示の開始前または開始後において予め決定可能であり、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限される遊技回において前記図柄の変動表示が実行されている場合に、前記予め決定されていた図柄の変動表示の表示結果（例えば、「７２７」の組合せによる装飾図柄４７９Ｚの停止図柄表示）を、遊技者が識別不能又は識別困難となるようにする結果表示制御（例えば、装飾図柄４７９Ｚに係る特定の停止図柄としての「９５３」の組合せによる装飾図柄４７９Ｚの停止図柄表示への変更制御）が可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３１２８】

従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照

）。
【３１２９】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１３０】
これに対し、特徴ｆ０に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１３１】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制御手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、遊技の実行が制限される遊技回において判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果であったとしても、予め決定されていた図柄の変動表示の表示結果を、遊技者が識別不能又は識別困難となるようにする結果表示制御を行うことで、遊技者が、所定の判定情報に対応した結果であると知ることを防止又は抑制でき、多数の遊技球を獲得できる機会を失ったとの思いで、遊技を止める状況の発生を防止することが可能になる。
【３１３２】
＜特徴ｆ１＞
前記表示制御手段は、前記結果表示制御として、予め定めた図柄の組合せを表示する制御を実行可能に構成されていることを特徴とする、特徴ｆ０に記載の遊技機。
【３１３３】
特徴ｆ１に記載の遊技機であれば、予め定めた図柄の組合せの表示によって、遊技者による遊技の実行が制限されたことを知らせることが可能になる。
【３１３４】
＜特徴ｆ２＞
前記表示制御手段は、前記結果表示制御として、予め定めた図柄の組合せであって、複数種類に設定された遊技停止状態のうち、前記遊技の実行が制限された場合に対応する図柄の組合せを表示する制御を実行可能に構成されていることを特徴とする、特徴ｆ１に記載の遊技機。
【３１３５】
特徴ｆ２に記載の遊技機であれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する状態を含む複数種類の遊技停止状態が設定されていたとしても、予め定めた図柄の組合せの表示によって、差数が予め定めた制限数以上となった場合の遊技停止状態と他の遊技停止状態と識別することが可能になる。
【３１３６】
＜特徴ｇ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、
前記報知結果としての図柄（例えば、装飾図柄４７９Ｚ）の変動表示の表示結果を、当該図柄の変動表示の開始前または開始後において予め決定可能であって、最後に停止する図柄列（中図柄９６２としての複数の図柄の配列）を除いて前記所定の判定情報に対応したリーチ表示を表示するか否かを予め決定可能であり、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限される遊技回において前記リーチ表示が表示されている場合に、前記予め決定されていたリーチ表示を構成する図柄（例えば、装飾図柄４７９Ｚに係るリーチ図柄としての左図柄９６１と右図柄９６３とによる図柄表示が同一の数字である７を表す図柄の組合せ）を、遊技者が識別不能又は識別困難となるようにする結果表示制御（例えば、左図柄９６１が「９」を表す図柄であって右図柄９６３が「３」を表す図柄である組合せによるリーチ図柄を含まない装飾図柄４７９Ｚの停止図柄表示への変更制御）が可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３１３７】

従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。

【３１３８】

しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３１３９】

これに対し、特徴ｇ０に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。

【３１４０】

すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制御手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、遊技の実行が制限される遊技回において判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果であったとしても、リーチ表示が表示されている場合に、予め決定されていたリーチ表示を構成する図柄を遊技者が識別不能又は識別困難となるようにする結果表示制御を行うことで、遊技者が、所定の判定情報に対応した結果であったのに多数の遊技球を獲得できる機会を失ったのではないかとの思いで、遊技を止める状況の発生を防止することが可能になる。

【３１４１】

＜特徴ｇ１＞

前記表示制御手段は、前記結果表示制御として、予め定めた図柄の組合せを表示する制御を実行可能に構成されていることを特徴とする、特徴ｇ０に記載の遊技機。

【３１４２】

特徴ｇ１に記載の遊技機であれば、予め定めた図柄の組合せの表示によって、遊技者による遊技の実行が制限されたことを知らせることが可能になる。

【３１４３】

＜特徴ｇ２＞

前記表示制御手段は、前記結果表示制御として、予め定めた図柄の組合せであって、複数種類に設定された遊技停止状態のうち、前記遊技の実行が制限された場合に対応する図柄の組合せを表示する制御を実行可能に構成されていることを特徴とする、特徴ｇ１に記載の遊技機。

【３１４４】

特徴ｇ２に記載の遊技機であれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する状態を含む複数種類の遊技停止状態が設定されていたとしても、予め定めた図柄の組合せの表示によって、差数が予め定めた制限数以上となった場合の遊技停止状態と他の遊技停止状態と識別することが可能になる。

【３１４５】

＜特徴ｈ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な進入容易遊技状態（例えば、時短遊技状態や確変遊技状態）と特別遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のいずれかに移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、表示部４７９ａ）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能であって前記進入容易遊技状態において前記所定の取得条件が前記通常遊技状態よりも成立し易くすることが可能に構成された遊技機であって、
前記所定の取得条件として所定の始動口（例えば、右始動入賞装置４３２の進入口）への遊技球の進入を検出する球検出手段（例えば、右始動入賞スイッチ４４２）と、
前記所定の始動口への遊技球の進入し易さを可変させる始動口動作装置（例えば、右進入規制機構４５２及び右進入規制ソレノイド４６２）とを備え、該始動口動作装置が前記主制御手段に制御されることによって前記所定の始動口への遊技球の進入が可能な進入可能状態（例えば、進入許容姿勢をとる状態）と、該進入可能状態より前記所定の始動口への遊技球の進入が困難であるか又は前記所定の始動口への遊技球の進入が不能な進入困難状態（例えば、進入禁止姿勢をとる状態）とを切り替えることが可能であり、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記所定の始動口とは別の始動装置（例えば、始動装置４３６）への遊技球の進入に基づいて抽選（例えば、普通図柄抽選）を行い、当該抽選が所定の結果（当選）である場合に、前記始動口動作装置を制御して前記進入可能状態が所定の期間（例えば、普通電動役物の作動期間）にわたって発生する進入可能遊技状態に移行させる動作制御手段と、を有し、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であっても前記進入可能遊技状態を途中終了せずに継続する進入可能状態継続制御を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３１４６】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１４７】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１４８】
これに対して、特徴ｈ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とした遊技機を提供することができる。
【３１４９】
すなわち、進入可能状態継続制御に基づいて、差数が予め定めた制限数以上となった場合であっても、実行中の始動口動作装置の進入可能遊技状態を継続することが可能になる。このため、差数が予め定めた制限数以上となった後であっても所定の始動口への遊技球の進入が可能となり、遊技者はその進入に伴う利益を受けることが可能になる。また、進入可能遊技状態が途中終了することで利益を得る機会の一部が失われたとの残念な気持ち

で、遊技を終了しなければならない状況の発生を抑制することが可能になる。
【３１５０】
＜特徴ｈ２＞
前記進入可能状態継続制御は、前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に前記動作制御手段の制御によって実行されている前記進入可能遊技状態を途中終了させずに継続させることを特徴とする、特徴ｈ１に記載の遊技機。
【３１５１】
特徴ｈ２に記載の遊技機であれば、前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に実行されている進入可能遊技状態の継続によって、差数が予め定めた制限数以上となった直後に、遊技の進行が継続していることを遊技者に知らせることが可能になる。
【３１５２】
＜特徴ｊ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な進入容易遊技状態（例えば、時短遊技状態や確変遊技状態）と特別遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のいずれかに移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、表示部４７９ａ）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能であって前記進入容易遊技状態において前記所定の取得条件が前記通常遊技状態よりも成立し易くすることが可能に構成された遊技機であって、
前記所定の取得条件として所定の始動口（例えば、右始動入賞装置４３２の進入口）への遊技球の進入を検出する球検出手段（例えば、右始動入賞スイッチ４４２）と、
前記所定の始動口への遊技球の進入し易さを可変させる始動口動作装置（例えば、右進入規制機構４５２及び右進入規制ソレノイド４６２）とを備え、該始動口動作装置が前記主制御手段に制御されることによって前記所定の始動口への遊技球の進入が可能な進入可能状態（例えば、進入許容姿勢をとる状態）と、該進入可能状態より前記所定の始動口への遊技球の進入が困難であるか又は前記所定の始動口への遊技球の進入が不能な進入困難状態（例えば、進入禁止姿勢をとる状態）とを切り替えることが可能であり、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記所定の始動口とは別の始動装置（例えば、始動装置４３６）への遊技球の進入に基づいて抽選（例えば、普通図柄抽選）を行い、当該抽選が所定の結果（当選）である場合に、前記始動口動作装置を制御して前記進入可能状態が所定の期間（例えば、普通電動役物の作動期間）にわたって発生する進入可能遊技状態に移行させる動作制御手段と、を有し、
前記動作制御手段の制御によって前記進入可能遊技状態である状況において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に当該進入可能遊技状態を途中終了する進入可能状態終了制御を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３１５３】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１５４】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１５５】
これに対し、特徴ｊ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１５６】
すなわち、進入可能状態継続制御に基づいて、差数が予め定めた制限数以上となった場合に始動口動作装置の進入可能遊技状態を中途終了することが可能になる。このため、差数が予め定めた制限数以上となった場合、迅速に、遊技の進行を終了することが可能になる。
【３１５７】
＜特徴ｊ２＞
前記進入可能状態継続制御は、前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に前記動作制御手段の制御によって実行されている前記進入可能遊技状態を途中終了させることを特徴とする、特徴ｊ１に記載の遊技機。
【３１５８】
特徴ｊ２に記載の遊技機であれば、前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に実行されている進入可能遊技状態の中途終了によって、差数が予め定めた制限数以上となった直後に、遊技の進行が終了したことを遊技者に知らせることが可能になる。
【３１５９】
＜特徴ｋ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判

定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となった場合（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）に、遊技者に有利な特別遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、表示部４７９ａ）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、を有し、
前記表示制御手段は、
前記差数に関する制御用コマンドに基づき前記所定の表示部に差数に関する遊技情報を数値情報として表示するよう制御する手段と、
前記数値情報の表示態様として、前記差数記憶手段に記憶される差数を１単位にて変化する第１表示変化態様（装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示される「９４３３１／９５０００」）として表示変化させる手段と、
前記数値情報の表示態様として、前記第１表示変化態様とは異なる単位にて変化する第２表示変化態様（差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａに表示される「９４」）として表示変化させる手段と、
所定条件が成立した場合に前記第１表示変化態様にて表示変化される前記数値情報の表示変化を前記第２表示変化態様にて表示変化される数値情報の表示変化へ切替えて表示可能にする手段と、
を有することを特徴とする遊技機。
【３１６０】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１６１】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある。
【３１６２】
これに対し、特徴ｋ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１６３】
すなわち、遊技媒体の差数を遊技者に対して報知する表示態様として、差数表示の変化

が１個単位にて変化する第１表示態様の場合と差数表示の変化が１個単位とは異なる単位、例えば１０００個単位にて変化する第２表示態様の場合が設けられており、それらの差数表示の表示態様を所定条件が成立した場合に切替え表示可能に構成するようにしているので、遊技者は遊技に対応した好適な遊技をおこなうことができる。

【３１６４】

＜特徴ｋ２＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となった場合（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）に、遊技者に有利な特別遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、表示部４７９ａ）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、を有し、

前記表示制御手段は、

前記差数に関する制御用コマンドに基づき前記所定の表示部に差数に関する遊技情報を数値情報として表示するよう制御する手段と、

前記数値情報の表示態様として、前記差数記憶手段に記憶される差数を１単位にて変化する第１表示変化態様（装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示される「９４３１／９５０００」）として表示変化させる手段と、

前記数値情報の表示態様として、前記第１表示変化態様とは異なる単位にて変化する第２表示変化態様（差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａに表示される「９４」）として表示変化させる手段と、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能な状況にて前記第１表示変化態様にて表示変化される数値情報を前記第２表示変化態様にて表示される数値情報の表示変化へ切替えて表示可能にする手段と、

を有することを特徴とする遊技機。

【３１６５】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１６６】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１６７】
これに対し、特徴ｋ２に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【３１６８】
すなわち、遊技媒体の差数を遊技者に対して報知する表示態様として、差数表示の変化が１個単位にて変化する表示態様の場合と差数表示の変化が１個単位とは異なる単位、例えば１０００個単位にて変化する場合の表示態様が設けられており、それら差数表示の表示態様を特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能な場合に切替え可能に構成するようにしている。このようにすれば、差数表示の変化が大きい特別遊技状態において差数表示の変化を小さくすることができ、また特別遊技状態以外の遊技状態の場合には１個単位の差数表示の変化により正確な差数を認識することができるので、遊技者は遊技に対応した好適な遊技をおこなうことができる。
【３１６９】
＜特徴ｍ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、表示部４７９ａ及び可動表示装置４８０）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数（例えば、差球）に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマ

ンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数（例えば、９５０００球）以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態とする特別遊技継続手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、
前記差数が前記制限数より少ない所定の情報表示数（例えば、９４０００球：制限数まで残り１０００球）となった場合に、当該情報表示数となった場合に対応する所定の演出表示（例えば、上限情報表示９６８と下限情報表示９６７と汗をかく前傾姿勢の主人公キャラクタ８６１による差球情報表示）を前記表示部（例えば、可動表示装置４８０）に表示し、
前記演出表示の表示態様として、第１の表示態様と、第１の表示態様とは異なる第２の表示態様とが設定され、
前記第１の表示態様で前記演出表示が表示される状況における前記演出表示の表示領域に少なくとも一部が重なるか、又は前記演出表示の表示領域を含む所定の表示領域範囲内（例えば、主人公包含領域８６１Ｐ、上限情報表示９６８、下限情報表示９６７）に表示される所定の表示対象の態様（例えば、主人公キャラクタ８６１の発汗量、上限情報表示９６８や下限情報表示９６７の形状、進行可能通路８７０の濃淡）を別の態様に変更する態様変更制御を実行可能に構成され、
前記第２の表示態様で前記演出表示が表示される状況において前記別の態様にて前記所定の表示対象を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３１７０】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１７１】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１７２】
これに対して、特徴ｍ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応して差数に関連する表示を好適に制御可能とした遊技機を提供することができる。
【３１７３】
すなわち、差数が制限数より少ない所定の情報表示数となった場合に対応する所定の演出表示において、第１の表示態様で演出表示が表示される状況における当該演出表示の表示領域に少なくとも一部が重なるか、又は当該演出表示の表示領域を含む所定の表示領域範囲内に表示される所定の表示対象の態様を別の態様に変更することで、演出表示の態様を第１の表示態様から第２の表示態様に切り替えて表示可能となる。このため、所定の演出表示において、差数が制限数に近づいたことを所定の表示対象の態様の変更によって段階的に遊技者に知らせることが可能になる。
【３１７４】
また、所定の表示対象の態様を第１の表示態様での演出表示の表示領域や表示領域範囲内において変更することで、遊技者は、その変更に気付き易くなる。また、所定の表示対象を変更前よりも目立つ表示とすることが可能になり、この場合には、その変更に更に気付き易くなる。

【３１７５】
＜特徴ｎ２＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、表示部４７９ａ及び可動表示装置４８０）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数（例えば、差球）に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数（例えば、９５０００球）以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態とする特別遊技継続手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、
前記差数が前記制限数より少ない所定の情報表示数（例えば、９４０００球：制限数まで残り１０００球）となった場合に、当該情報表示数となった場合に対応する所定の演出表示（例えば、上限情報表示９６８と下限情報表示９６７と前傾姿勢の主人公キャラクタ８６１とによる差球情報表示）を前記表示部（例えば、可動表示装置４８０）に表示し、
前記演出表示は、前記情報表示数に対応する第１表示（例えば、上限情報表示９６８）と、前記制限数への到達に対応する第２表示（例えば、下限情報表示９６７）と、前記情報表示数と前記制限数との間であることを示す第３表示（例えば、上限情報表示９６８と下限情報表示９６７との間に位置する主人公キャラクタ８６１）とを含み、
前記制限数に到達した後に、前記第３表示の一部を用いた第４表示（例えば、王冠９６９を被った主人公キャラクタ８６１）を表示する第４表示制御を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３１７６】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【３１７７】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【３１７８】
これに対して、特徴ｎ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に応じて差数に関連する表示を好適に制御可能とした遊技機を提供することができる。
【３１７９】
すなわち、所定の演出表示において、第１表示と第２表示と第３表示とで、差数が情報表示数から制限数に到達するまでの範囲であって、制限数への到達が迫っていることを遊技者に知らせることが可能であり、また、制限数に到達した後に第３表示の一部を用いた第４表示を実行することで、所定の演出表示に引き続き、所定の演出表示と連続性のある表示によって制限数に到達したことを遊技者に知らせることが可能になる。
【３１８０】
また、特別遊技状態で差数が制限数に到達して特別遊技継続状態となる場合に、所定の演出表示（第３表示）の一部を用いた第４表示によって、制限数に到達する前に実行されていた所定の演出表示が継続しているかのように見せることで、遊技を継続できるにも関わらず、差数が制限数に到達した直後に遊技を止めてしまったり、一旦止めた後に遊技が継続できることを知って遊技を慌てて再開したりするといったことの発生を抑制することが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技継続状態における利益を得られる機会を損失することなく、遊技者による遊技の進行が制限されるまで遊技を継続することが可能になる。
【３１８１】
＜特徴ｐ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて所定の情報（例えば、検査モードでの検査対象）を表示可能な表示手段（例えば、上大入賞発光部Ａ８４）と、
前記特別遊技状態において、遊技球が進入した場合に所定数の遊技価値を獲得可能な所定の入賞口へ遊技球が進入可能なように動作する動作部材（例えば、上進入規制機構４５

４）を有する入賞装置（例えば、上大入賞装置４３４）と、を備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技価値を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、前記動作部材を動作させる動作態様として、
前記所定の移行条件としての第１の移行条件（例えば、確変予定の大当りに対応する特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に前記動作部材を動作させる第１の動作態様（例えば、確変予定の特別遊技状態での動作態様）と、
該第１の動作態様とは異なる動作態様であって第２の移行条件（例えば、時短予定の大当りに対応する特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に前記動作部材を動作させる第２の動作態様（例えば、時短予定の特別遊技状態での動作態様）と、を少なくとも含む複数種類の動作態様で、前記動作部材を動作させる制御を実行可能であり、
前記第１の移行条件と前記第２の移行条件が成立していない場合において、所定の開始条件（例えば、球抜スイッチＡ１１がオン操作された状態での電源スイッチ９０９のオン操作の検知：検査モードの開始条件）が成立した場合に前記動作部材を前記第１の動作態様で動作させる制御を実行可能に構成され、
前記第１の移行条件が成立して前記第１の動作態様における所定のラウンド（例えば、第１ラウンド）で所定の通路（例えば、特定通路（特典領域４０９Ｖ））を遊技球が通過した場合に所定の特定表示部（例えば、Ｖ発光部Ａ８０）が所定の態様（例えば、特別遊技状態の終了まで点灯を継続する態様）をとり、当該所定の態様をとった後に遊技者にとって有利な所定の遊技状態（例えば、確変遊技状態）へ移行する制御が行われ、前記第２の動作態様で前記動作部材が動作する第２の移行条件が成立しても前記所定の遊技状態へは移行しないように構成され、
前記所定の開始条件が成立した場合においても前記所定の通路を遊技球が通過した場合に前記所定の特定表示部が前記所定の態様をとり、前記第１の移行条件が成立した場合とは異なる終了条件の成立（例えば、非特定通路スイッチ４４７によって遊技球が検出され、かつ、特定通路スイッチ４４８によって遊技球が検出されてから所定時間ＴＱ５の経過）に基づいて前記所定の態様から元の態様（例えば、消灯）へと復帰する制御が行われることを特徴とする遊技機。

【３１８２】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来のパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号参照）。

【３１８３】

しかしながら、従来の遊技機において特別遊技状態において動作する入賞装置の動作部材に関する構成について未だ改良の余地がある可能性がある。

【３１８４】

これに対して、特徴ｐ１に記載の遊技機であれば、複数種類の動作態様で入賞装置の動作部材を動作させ、表示手段に好適に情報を表示させることが可能な遊技機を提供することができる。

【３１８５】

すなわち、特別情報に対する判定の結果に基づき成立可能な所定の移行条件として第１の移行条件が成立した場合に、所定の遊技状態への移行の契機となる特定の通路への遊技球の進入が所定のラウンドで可能となる第１の動作態様によって、また、特別情報に対する判定の結果に基づき成立可能な第２の移行条件が成立した場合に、第１の動作態様とは異なり所定の遊技状態への移行の契機となる特定の通路へ遊技球が進入可能とはならない第２の動作態様で、動作部材を動作させる制御を実行可能である。一方、特別情報に対する判定の結果に基づく移行条件が成立していない場合であっても、所定の開始条件が成立した場合には、第１の動作態様で動作部材を動作させる制御を実行可能である。このため、遊技者による遊技進行に伴い取得される特別情報に対する判定の結果に基づき第１の動

作態様や第２の動作態様で動作部材の動作させる態様と、当該態様とは異なり、特別情報に対する判定の結果に基づかずに動作部材の動作させる態様とで、遊技機を動作させることが可能になる。

【３１８６】

また、動作部材が第１の動作態様で動作する場合には、遊技機がいずれの動作態様で動作していたとしても、所定の通路を遊技球が通過した場合に所定の特定表示部が所定の態様をとり、その後に元の態様に復帰する制御が実行されるものの、所定の態様の終了条件がいずれの動作態様で動作していたかによって異ならせることによって、通常とは異なる動作態様において、当該動作態様に適したタイミングで所定の特定表示部の態様を変化させることができる。

【３１８７】

＜特徴ｑ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて所定の情報（例えば、検査モードでの検査対象）を表示可能な表示手段（例えば、上大入賞発光部Ａ８４）と、

前記特別遊技状態において、遊技球が進入した場合に所定数の遊技価値を獲得可能な所定の入賞口へ遊技球が進入可能なように動作する動作部材（例えば、上進入規制機構４５４）を有する入賞装置（例えば、上大入賞装置４３４）と、を備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技価値を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、前記動作部材を動作させる動作態様として、

前記所定の移行条件としての第１の移行条件（例えば、確変予定の大当りに対応する特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に前記動作部材を動作させる第１の動作態様（例えば、確変予定の特別遊技状態での動作態様）と、

該第１の動作態様とは異なる動作態様であって第２の移行条件（例えば、時短予定の大当りに対応する特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に前記動作部材を動作させる第２の動作態様（時短予定の特別遊技状態での動作態様）と、

所定の開始条件（例えば、球抜スイッチＡ１１がオン操作された状態での電源スイッチ９０９のオン操作の検知：検査モードの開始条件）が成立した場合に前記動作部材を動作させる第３の動作態様（例えば、第１の動作態様よりも遊技球が特定領域に進入し易い態様）と、を少なくとも含む複数種類の動作態様で、前記動作部材を動作させる制御を実行可能に構成され、

前記第１の移行条件が成立して前記第１の動作態様における所定のラウンド（例えば、第１ラウンド）で所定の通路（例えば、特定通路（特典領域４０９Ｖ））を遊技球が通過

した場合に所定の特定表示部（例えば、Ｖ発光部Ａ８０）が所定の態様（例えば、特別遊技状態の終了まで点灯する態様）をとり、当該所定の態様をとった後に遊技者にとって有利な所定の遊技状態（例えば、確変遊技状態）へ移行する制御が行われ、前記第２の動作態様で前記動作部材が動作する第２の移行条件が成立しても前記所定の遊技状態へは移行しないように構成され、

前記所定の開始条件が成立した場合においても前記所定の通路を遊技球が通過した場合に前記所定の特定表示部が前記所定の態様をとり、前記第１の移行条件が成立した場合とは異なる終了条件の成立（例えば、非特定通路スイッチ４４７によって遊技球が検出され、かつ、特定通路スイッチ４４８によって遊技球が検出されてから、所定時間ＴＱ５の経過まで点灯する態様）に基づいて前記所定の態様から元の態様（例えば、消灯）へと復帰する制御が行われ、

前記第３の動作態様の少なくとも一部に同期して前記表示手段によって前記所定の情報が表示され（例えば、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢をとる期間における発光）、前記所定の入賞口へ遊技球を進入させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【３１８８】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来のパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号参照）。

【３１８９】

しかしながら、従来の遊技機において特別遊技状態において動作する入賞装置の動作部材に関する構成について未だ改良の余地がある可能性がある。

【３１９０】

本発明は、複数種類の動作態様で入賞装置の動作部材を動作させ、表示手段に好適に情報を表示させることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【３１９１】

これに対して、特徴ｑ１に記載の遊技機であれば、複数種類の動作態様で入賞装置の動作部材を動作させ、表示手段に好適に情報を表示させることが可能な遊技機を提供することができる。

【３１９２】

すなわち、特別情報に対する判定の結果に基づき成立可能な所定の移行条件として第１の移行条件が成立した場合に、所定の遊技状態への移行の契機となる特定の通路への遊技球の進入が所定のラウンドで可能となる第１の動作態様によって、また、特別情報に対する判定の結果に基づき成立可能な第２の移行条件が成立した場合に、第１の動作態様とは異なり所定の遊技状態への移行の契機となる特定の通路へ遊技球が進入可能とはならない第２の動作態様で、動作部材を動作させる制御を実行可能である。一方、特別情報に対する判定の結果に基づく移行条件が成立していない場合であっても、所定の開始条件が成立した場合には、第１の動作態様で動作部材を動作させる制御を実行可能である。このため、遊技者による遊技進行に伴い取得される特別情報に対する判定の結果に基づき第１の動作態様や第２の動作態様で動作部材を動作させる態様と、当該態様とは異なり、特別情報に対する判定の結果に基づかずに動作部材を動作させる態様とで、遊技機を動作させることが可能になる。

【３１９３】

また、第３の動作態様の少なくとも一部に同期して表示手段によって所定の情報が表示されることによって、所定の入賞口へ遊技球を進入させることができるタイミングや、所定の通路へ遊技球を進入させることができるタイミングを知らせることが可能になる。

【３１９４】

＜特徴ｒ１＞

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部が設けられている遊技機であって、
前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段と、
遊技者によって操作される操作手段と、
複数種類の設定条件から選択された設定条件に基づいて所定の演出の実行を制御可能であって、前記操作手段に対する複数回の操作に基づき、前記所定の演出に対する演出仕様を変更可能な演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して前記複数回の操作の一部としての所定の操作がされていたか否かを判定する判定処理と、
前記所定の期間中に前記操作手段に対して前記所定の操作がされていたと判定された場合に実行される当該所定の操作に対応した操作対応処理とを実行可能に構成され、
前記複数回の操作の一部として実行可能な操作の態様が複数種類設定され、前記操作の態様に応じて異なる演出仕様を選択可能とする選択態様を用いて選択される設定条件に基づいて前記所定の演出の実行を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３１９５】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。

【３１９６】

しかしながら、かかるタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある可能性がある。

【３１９７】

これに対して、特徴ｒ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【３１９８】

また、所定の操作対応処理によって、操作の態様に応じて異なる演出仕様を選択可能とする選択態様を用いて選択される設定条件に基づいて所定の演出の実行を制御可能に構成されているので、複数種類の設定条件から目的の設定条件を簡便に選択することが可能になる。

【３１９９】

＜特徴ｓ１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部が設けられている遊技機であって、
前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段と、
遊技者によって操作される操作手段と、
複数種類の設定条件から選択された設定条件に基づいて所定の演出の実行を制御可能で

あって、前記操作手段に対する複数回の操作に基づき、前記所定の演出に対する演出仕様を変更可能な演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して前記複数回の操作の一部としての所定の操作がされていたか否かを判定する判定処理と、
前記所定の期間中に前記操作手段に対して前記所定の操作がされていたと判定された場合に実行される当該所定の操作に対応した操作対応処理とを実行可能に構成され、
前記操作対応処理により、前記所定の操作が実行された遊技状態の後に移行する遊技状態において前記所定の操作の実行に基づいて変更された設定条件により前記所定の演出の実行を制御可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【３２００】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。

【３２０１】
しかしながら、かかるタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある可能性がある。

【３２０２】
これに対して、特徴ｓ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【３２０３】
また、所定の演出は、前記所定の操作が実行された遊技状態の後に移行する遊技状態において、操作対応処理により、所定の操作の実行に基づいて変更された設定条件で所定の演出の実行を制御可能に構成されているので、遊技状態が変更される状況を跨いだ長期間に渡って遊技することを促すことが可能になる。

【３２０４】
また、遊技球を多数獲得し、遊技球を大幅に減らすことなく遊技できる時短遊技状態や確変遊技状態において、演出仕様の変更を開始する所定の操作を実行し、遊技球を減らしながら遊技する通常遊技状態において、設定条件を変更できるようにすることも可能になる。この場合、獲得した遊技球によって遊技を継続しているものの、通常遊技状態から特別遊技状態への移行機会を長期間得られなかったとしても、演出仕様を変更することで飽きることなく遊技を継続することが可能になる。

【３２０５】
＜特徴ｔ１＞
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第１入球部（入球部６０３５）と第２入球部（入球部６００５）とが設けられている遊技機であって、
前記第１入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する第１球通路（球通路６０３２）と、

該第１球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な第１球検知手段（始動スイッチ４４６）と、
前記第２入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する第２球通路（下流側第２経路６００２Ｂ）と、
該第２球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な第２球検知手段（右始動入賞スイッチ４４２）と、
遊技者によって操作される操作手段（押圧操作装置２６１）と、
前記第１球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記第１入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第１判定手段（副制御基板９４０）と、
前記第２球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記第２入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第２判定手段（副制御基板９４０）とを備え、
前記第１判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第１操作対応処理（例えば、第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理）を実行し、前記第２判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段が操作されていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第２操作対応処理（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３２０６】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。
【３２０７】
これに対し、特徴ｔ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が第１球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第１操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第１操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が第１入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【３２０８】
また、遊技球が第２球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第２操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第２操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が第２入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第２操作対応処理を期待する場合もまた、第１操作対応処理を期待する場合と同様に、当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【３２０９】
＜特徴ｔ２＞
特徴ｔ１に記載の遊技機であって、

前記第２入球部は、前記第１入球部に進入した遊技球が進入不能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【３２１０】

特徴Ｖ２によれば、第２入球部は、第１入球部に進入した遊技球が進入不能な位置に設けられているので、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合と第２操作対応処理を期待する場合とで各々独立して当該遊技者の注目を遊技球に向けさせることができる。

【３２１１】

＜特徴ｔ３＞

特徴ｔ１または特徴ｔ２に記載の遊技機であって、

前記第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報（差球情報）を表示する差数情報表示手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【３２１２】

特徴ｔ３によれば、第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報が表示されるので、第２操作対応処理が実行される場合において、当該差数に関する情報を遊技者が知ることができる。

【３２１３】

＜特徴ｕ１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、入球部６０３５や入球部６００５）が設けられている遊技機であって、

前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路（例えば、球通路６０３２や下流側第２経路６００２Ｂ）と、

該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、右始動入賞スイッチ４４２）と、

遊技者によって操作される操作手段（押圧操作装置２６１）と、

前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第１判定手段（副制御基板９４０）と、

前記所定の操作後において、前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第２判定手段（副制御基板９４０）とを備え、

前記第１判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第１操作対応処理（例えば、第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理）を実行し、前記第２判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段が操作されていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第２操作対応処理（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３２１４】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。

【３２１５】

これに対し、特徴Ｗ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間

中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第１操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第１操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【３２１６】

また、前記所定の操作後において、球検知手段により遊技球が検知された場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第２操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第２操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第２操作対応処理を期待する場合もまた、第１操作対応処理を期待する場合と同様に、当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【３２１７】

＜特徴ｕ２＞

特徴ｕ１に記載の遊技機であって、

前記球通路部として第１球通路部と第２球通路部が設けられ、

前記球検知手段として第１球検知手段と第２球検知手段とが設けられ、

前記第１判定手段は、前記第１球検知手段により遊技球が検知された場合に前記判定を行い、

前記第２判定手段は、前記第２球検知手段により遊技球が検知された場合に前記判定を行い、

前記第１球通路部を通過した遊技球が進入可能な位置に前記第２球通路部が設けられていることを特徴とする遊技機。

【３２１８】

特徴ｕ２によれば、第１球通路部を通過した遊技球が進入可能な位置に第２球通路部が設けられているので、第１操作対応処理を実行させた後、当該第１操作対応処理の対象となった遊技球によって第２操作対応処理を実行させることが可能となる。

【３２１９】

＜特徴ｕ３＞

特徴ｕ１または特徴ｕ２に記載の遊技機であって、

前記第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報（差球情報）を表示する差数情報表示手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【３２２０】

特徴ｕ３によれば、第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報が表示されるので、第２操作対応処理が実行される場合において、当該差数に関する情報を遊技者が知ることができる。

【３２２１】

＜特徴ｖ１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、入球部６００５）が設けられている遊技機であって、

前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路（例えば、下流側第２経路６００２Ｂ）と、

該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、右始動入賞スイッチ４４２）と、
遊技者によって操作される操作手段（例えば、タッチ操作部７００１）と、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定手段（副制御基板９４０）と、
前記判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の操作対応処理を実行する操作対応処理手段（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）と、
前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部（出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６２０１）とを備え、
前記結果表示部は、前記操作手段に対して遊技者が操作を行う操作部に近い位置に設けられていることを特徴とする遊技機。
【３２２２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。
【３２２３】
これに対し、特徴ｖ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【３２２４】
また、当該所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたと判定された場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部が操作手段に対して近い位置に設けられているので、遊技者は、操作手段に対して操作を行った対象物（例えば、手）を当該操作手段からどけるタイミングで結果表示部による表示内容に基づいて、当該操作手段に対して所定の操作（例えば、成功と判定されるタイミングでの操作）がされていたか否かを確認することができる。これにより、遊技者の意図するタイミングで、当該操作手段に対する操作の結果を確認する遊技性を付加することができる。
【３２２５】
＜特徴ｖ２＞
特徴ｖ１に記載の遊技機であって、
前記判定手段によって前記所定の期間中に前記操作手段に対する所定の操作が実行された場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部（装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの操作確認情報６９４３）を備えていることを特徴とする遊技機。
【３２２６】
特徴ｖ２に記載の遊技機によれば、操作手段に対しての操作が実行されたことの確認と、当該操作手段に対する操作の結果の確認とを、別々の表示部を利用して実施できる。
【３２２７】
＜特徴ｗ１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、入球部６０３５）が設けられている遊技機であって、
前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路（例えば、球通路６０３２）と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、始動スイッチ４４６）と、
遊技者によって操作される操作手段（押圧操作装置２６１）と、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定手段（副制御基板９４０）と、
前記判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の操作対応処理（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）を実行する操作対応処理手段と、を備え、
前記所定の操作対応処理によって、予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出が設定され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。
【３２２８】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。
【３２２９】
これに対し、特徴ｗ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【３２３０】
また、所定の操作対応処理によって、予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出が設定され得るように構成されているので、所定の演出として設定される演出の現出順が一定とならず、操作手段に対する操作によって演出が設定される遊技が単調になることを抑制できる。
【３２３１】
＜特徴ｗ２＞
特徴ｗ１に記載の遊技機であって、
所定の抽選に当選した場合において所定の演出（例えば、大当り後に実行される所定のスーパーリーチ演出）が所定の実行確率で実行される第１仕様の設定と、第１仕様とは演出の内容または演出の実行確率が異なる第２仕様の設定と、第１仕様及び第２仕様の設定とは演出の内容または演出の実行確率が異なる第３仕様の設定とを含む複数種類の設定から選択された設定に基づいて所定の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）を備え、
前記所定の操作対応処理により前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更し、さらに、前記第２仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することも可能であって、前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更する場合とは操作の態様が異なる場合に、前記第１仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することが可能に構成されているこ

とを特徴とする遊技機。
【３２３２】
特徴ｗ２に記載の遊技機によれば、操作の態様に応じて、所定の演出として設定される演出の仕様の変化のさせ方を異ならせることができるので、操作手段に対する操作によって演出が設定される遊技が単調になることを抑制できる。
【３２３３】
なお、特徴ｗ２に記載の遊技機における「所定の抽選」は、大当り抽選でも、大当り抽選と小当り抽選の組合せでもよいし、小当り抽選でもよい。
【３２３４】
＜特徴ｗ３＞
特徴ｗ１に記載の遊技機であって、
前記球検知手段は、所定の抽選が実行される始動入賞を検知可能なものであり、
前記所定の操作対応処理によって予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出、または当該所定の演出が設定されていることを表す設定情報が、前記所定の操作対応処理が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って所定の表示部に表示され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。
【３２３５】
特徴ｗ３に記載の遊技機によれば、所定の操作対応処理が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って、当該所定の操作対応処理によって選択された所定の演出、または当該所定の演出が設定されていることを表す設定情報を表示させることができるので、遊技者は、所定の操作対応処理が実行される契機となった始動入賞に基づく保留の位置によって前記所定の演出または前記設定情報の表示時期を把握し、その表示を期待しながら遊技を続行することができる。
【３２３６】
なお、特徴ｗ３に記載の遊技機における「所定の抽選」は、大当り抽選でも、大当り抽選と小当り抽選の組合せでもよいし、小当り抽選でもよい。
【３２３７】
＜特徴ｘ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特別情報取得手段による前記特別情報の取得に基づく演出を実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ、可動表示装置４８０）と、
遊技者によって操作される操作手段（例えば、押圧操作装置２６１、選択操作装置２６３、左入力レバー８１０Ｌ）と、

前記特別情報の取得に基づく演出の実行を決定する複数種類の設定条件から選択された設定条件に基づいて、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報に応じた演出の実行を制御可能であって、前記操作手段に対する所定の操作に基づき、前記特別情報の取得に応じた演出に対する演出仕様を変更可能な演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記演出手段は、前記特別情報の取得に基づく演出が実行可能な実行可能期間を、第１の期間と該第１の期間より後の第２の期間とした場合における、前記第１の期間において実行され得る演出として遊技者にとって有利な結果となる期待度を示すことが可能な第１の期待度情報を出力することが可能であって、前記第２の期間において実行され得る演出として遊技者にとって有利な結果となる期待度を示すことが可能な第２の期待度情報を出力することが可能に構成され、

前記演出仕様を変更する場合に実行可能な前記所定の操作として、前記特別情報の取得に基づく遊技回用動作中において前記第１の期待度情報が出力される仕様を変更可能な第１の操作と、前記特別情報の取得に基づく遊技回用動作中において前記第２の期待度情報が出力される仕様を変更可能な第２の操作と、が設定され、

前記演出制御手段は、前記第１の期待度情報が出力された後の所定の期間を少なくとも含む演出仕様変更可能期間中において、前記第１の操作又は前記第２の操作を受け付けて前記第１の期待度情報又は前記第２の期待度情報が出力される仕様を変更可能に構成され、

前記実行可能期間のうちの前記第１の期間において、前記第１の期待度情報を、所定の第１設定条件又は第２設定条件に対応する２種類の仕様のうちから選択された１の仕様で出力可能とし、当該第１の期間が開始された後における前記操作手段に対する前記第２の操作に基づいて、前記第１設定条件及び前記第２設定条件とは異なる第３設定条件に対応する仕様で、前記第２の期待度情報を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３２３８】

従来の遊技機として、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３２３９】

しかしながら、始動口への入球により取得した特別情報に基づく演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３２４０】

これに対して、特徴ｘ１に記載の遊技機であれば、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される特別情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することができる。

【３２４１】

すなわち、特別情報の取得に基づく演出の進行を規定する複数種類の設定条件（第１設定条件や第２設定条件や第３設定条件）から選択された設定条件に基づいて、特別情報取得手段により取得された特別情報に応じた演出の実行を制御可能とし、操作手段に対する所定の操作に基づき、特別情報の取得に応じた演出に対する仕様を変更可能とすることによって、遊技者は、第１の操作や第２の操作によって所望の設定条件を選択するで、特別情報の取得に基づく演出を所望の仕様で実行することが可能になる。

【３２４２】

また、第１設定条件に基づき、第１の期間において実行され得る演出として第１の期待度情報を出力可能であり、第２設定条件に基づき、第２の期間において実行され得る演出として第２の期待度情報を出力することが可能に構成されるため、特別情報の取得に応じた演出において、遊技者による操作で、第１の期間における第１の期待度情報を第２設定

条件に対応する仕様で実行し、第２の期間における第２期待度情報を第３設定条件に対応する仕様で発生させることが可能になる。このため、遊技者は、第２設定条件に対応する仕様で出力される第１の態度情報と、第３設定条件に対応する仕様で出力される第２の期待度情報を、一の特別情報の取得に応じた演出として楽しむことが可能になる。

【３２４３】

また、第３の期待度情報を第２の期待度情報よりも期待度や希少性が高いものの発生率が低い構成とすることができ、この場合には、第１の期待度情報が発生し、第２の期待度情報が発生する可能性も高まった状況で、設定条件を変更することが可能になる。

【３２４４】

＜特徴ｘ２＞

特徴ｘ１に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第１の期待度情報を前記演出実行手段において出力させた場合に、該期待度情報を、少なくとも前記実行可能期間のうち前記第２の期間が開始されるまでの期間に亘って、前記演出発生手段に出力する構成とされ、

当該第１の期待度情報の表示を出力後に前記第１設定条件に対応する仕様から前記第２設定条件に対応する仕様に変更された場合であっても、当該第１の期待度情報を継続して表示することを特徴とする遊技機。

【３２４５】

特徴ｘ３に記載の遊技機であれば、期待度情報の出力後に、第１設定条件に対応する仕様から第２設定条件に対応する仕様に変更されたとしても、前記第２の期間が開始される直前まで、第１の期待度情報の表示によって大当り期待度が高い状態であることを遊技者に知らせることが可能になる。

【３２４６】

＜特徴ｘ３＞

特徴ｘ１又は特徴ｘ２に記載の遊技機であって、

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、該遊技盤には、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂや右始動入賞装置４３２に対応する始動入賞口）と、前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路と、該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ及び右始動入賞スイッチ４４２）とを備え、

前記演出制御手段は、

前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して前記所定の操作がされていたか否かを判定する判定処理と、

前記所定の期間中に前記操作手段に対して前記所定の操作がされていたと判定された場合に実行される当該所定の操作に対応した操作対応処理として、前記第２の期間における前記第２の期待度情報を前記第２設定条件に対応する仕様で出力可能とする処理を実行することを特徴とする遊技機。

【３２４７】

特徴ｘ３に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すこと

ができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【３２４８】
＜特徴ｙ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特別情報取得手段による前記特別情報の取得に基づく演出を実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ、可動表示装置４８０）と、
遊技者によって操作される操作手段（例えば、押圧操作装置２６１、選択操作装置２６３、左入力レバー８１０Ｌ）と、
前記特別情報の取得に基づく演出の実行を決定する複数種類の設定条件から選択された設定条件に基づいて、前記特別情報取得手段により取得された前記特別情報に応じた演出の実行を制御可能であって、前記操作手段に対する所定の操作に基づき、前記特別情報の取得に応じた演出に対する演出仕様を変更可能な演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記演出手段は、前記特別情報の取得に基づく演出が実行可能な実行可能期間を、第１の期間と該第１の期間より後の第２の期間とした場合における、前記第１の期間において実行され得る演出として遊技者にとって有利な結果となる期待度を示すことが可能な第１の期待度情報を出力することが可能であって、前記第２の期間において実行され得る演出として遊技者にとって有利な結果となる期待度を示すことが可能な第２の期待度情報を出力することが可能に構成され、
前記演出仕様を変更する場合に実行可能な前記所定の操作として、前記特別情報の取得に基づく遊技回用動作中において前記第１の期待度情報が出力される仕様を変更可能な第１の操作と、前記特別情報の取得に基づく遊技回用動作中において前記第２の期待度情報が出力される仕様を変更可能な第２の操作と、が設定され、
前記演出制御手段は、前記第１の期待度情報が出力された後の所定の期間を少なくとも含む演出仕様変更可能期間中において、前記第１の操作又は前記第２の操作を受け付けて前記第１の期待度情報又は前記第２の期待度情報が出力される仕様を変更可能に構成され、
前記実行可能期間のうちの前記第１の期間において前記第１の期待度情報が出力された場合において、前記演出仕様変更可能期間の長さを、前記演出制御手段によって実行が制御される演出により変動させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【３２４９】

従来の遊技機として、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３２５０】

しかしながら、始動口への入球により取得した特別情報に基づく演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３２５１】

これに対して、特徴ｙ１に記載の遊技機であれば、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される特別情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することができる。

【３２５２】

すなわち、特別情報の取得に基づく演出の進行を規定する複数種類の設定条件（第１設定条件や第２設定条件や第３設定条件）から選択された設定条件に基づいて、特別情報取得手段により取得された特別情報に応じた演出の実行を制御可能とし、操作手段に対する所定の操作に基づき、特別情報の取得に応じた演出に対する仕様を変更可能とすることによって、遊技者は、第１の操作や第２の操作によって所望の設定条件を選択するで、特別情報の取得に基づく演出を所望の仕様で実行することが可能になる。

【３２５３】

また、第１設定条件に基づき、第１の期間において実行され得る演出として第１の期待度情報を出力可能であり、第２設定条件に基づき、第２の期間において実行され得る演出として第２の期待度情報を出力することが可能に構成されるため、特別情報の取得に応じた演出において、遊技者による操作で、第１の期間における第１の期待度情報を第２設定条件に対応する仕様で実行し、第２の期間における第２期待度情報を第３設定条件に対応する仕様で発生させることが可能になる。このため、遊技者は、第２設定条件に対応する仕様で出力される第１の態度情報と、第３設定条件に対応する仕様で出力される第２の期待度情報を、一の特別情報の取得に応じた演出として楽しむことが可能になる。

【３２５４】

また、第１の期間において第１の期待度情報が出力された場合において、演出仕様変更可能期間の長さを、演出制御手段によって実行が制御される演出により変動させることが可能に構成されていることによって、第２設定条件に対応する仕様から第３設定条件に対応する演出仕様に変更し易くすることが可能になる。

【３２５５】

また、第３の期待度情報を第２の期待度情報よりも期待度や希少性が高いものの発生率が低い構成とすることができ、この場合には、第１の期待度情報が発生し、第２の期待度情報が発生する可能性も高まった状況で、設定条件を変更することが可能になる。

【３２５６】

＜特徴ｚ１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂや右始動入賞装置４３２に対応する始動入賞口）が設けられている遊技機であって、

前記入球手段に入球した遊技球を検知可能な検知手段（例えば、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ及び右始動入賞スイッチ４４２）と、

前記検知手段により遊技球が検知された場合、所定情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得可能な取得手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記所定情報を記憶可能な記憶手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて遊技者に特典（例えば、特別遊技状態）を付与することの付与判定を実行可能な手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記記憶手段に記憶されている所定情報が、前記付与判定の対象となるよりも前に、当該付与判定の対象となった場合の情報を特定可能な先特定手段（例えば、副制御基板９４０）と、

前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて、又は前記先特定手段による特定の結果に基づいて特定報知（例えば、演出初期の期待度情報の閃光表示）を実行可能な特定報知手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ、可動表示装置４８０）と、
遊技者によって操作される操作手段（例えば、押圧操作装置２６１、選択操作装置２６３、左入力レバー８１０Ｌ）と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の所定の期間中に前記操作手段の所定操作が行われていたことの判定（例えば、第４タイミング操作の成功判定）を行うことが可能な手段（例えば、副制御基板９４０）と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われていない場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記特定報知に対応した第１態様（例えば、閃光表示に引き続く期待度表示９７７）にて実行可能な第１手段（例えば、副制御基板９４０）と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われている場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記第１態様とは異なる第２態様にて実行可能な第２手段（例えば、副制御基板９４０）と、を備え、
前記所定操作が行われる前に取得された第１所定情報（例えば、期待度演出仕様で取得される当選乱数）についての報知が前記第１態様にて実行されている状況で前記所定操作が行われ、前記所定操作が行われた後に取得される第２所定情報（例えば、プレミアム演出仕様で取得される当選乱数）についての報知が前記第２手段により前記第２態様にて実行され得る場合に、前記所定操作が行われた後の所定の表示期間（例えば、閃光表示に引き続く期待度表示９７７の表示期間）において、前記第１所定情報についての報知の態様が前記第１態様に維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３２５７】

従来の遊技機として、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３２５８】

しかしながら、始動口（入球手段）への入球により取得した情報に基づく演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３２５９】

これに対して、特徴ｚ１に記載の遊技機であれば、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される所定情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することができる。

【３２６０】

すなわち、所定操作が行われる前に取得された第１所定情報についての報知が第１態様にて実行されている状況で所定操作が行われ、所定操作が行われた後に取得される第２所定情報についての報知が第２手段により第２態様にて実行され得る場合に、所定操作が行われた後の所定の表示期間において、第１所定情報についての報知の態様が前記第１態様に維持されるように構成とされるために、遊技者は、第１の期待度情報に基づく期待度で、所定操作が行われた後であっても所定の期間に亘って継続していることを知ることが可能になる。

【３２６１】

＜特徴ｚ２＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂや右始動入賞装置４３２に対応する始動入賞口）が設けられている遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球を検知可能な検知手段（例えば、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ、下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ及び右始動入賞スイッチ４４２）と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合、所定情報（例えば、特別図柄に係る当選

乱数）を取得可能な取得手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記所定情報を記憶可能な記憶手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて遊技者に特典（例えば、特別遊技状態）を付与することの付与判定を実行可能な手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報が、前記付与判定の対象となるよりも前に、当該付与判定の対象となった場合の情報を特定可能な先特定手段（例えば、副制御基板９４０）と、
前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて、又は前記先特定手段による特定の結果に基づいて特定報知（例えば、演出初期の期待度情報の閃光表示）を実行可能な特定報知手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａ、可動表示装置４８０）と、
遊技者によって操作される操作手段例えば、押圧操作装置２６１、選択操作装置２６３、左入力レバー８１０Ｌ）と、
前記検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の所定の期間中に前記操作手段の所定操作が行われていたことの判定（例えば、第４タイミング操作の成功判定）を行うことが可能な手段（例えば、副制御基板９４０）と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われていない場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記特定報知に対応した第１態様（例えば、閃光表示に引き続く期待度表示９７７）にて実行可能な第１手段（例えば、副制御基板９４０）と、
前記所定の期間中に前記所定操作が行われている場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての報知の態様を前記第１態様とは異なる第２態様にて実行可能な第２手段（例えば、副制御基板９４０）と、を備え、
前記所定操作が行われる前に取得された第１所定情報（例えば、期待度演出仕様で取得される当選乱数）についての報知が前記第１態様にて実行されている状況で前記所定操作が行われ、前記所定操作が行われた後に取得される第２所定情報（例えば、プレミアム演出仕様で取得される当選乱数）についての報知が前記第２手段により前記第２態様にて実行され得る場合に、前記所定操作が行われた後の所定の表示期間（例えば、閃光表示に引き続く期待度表示９７７の表示期間）において、前記第１所定情報についての報知の態様が前記第１態様に維持され、
当該所定の表示期間において実行されている変動表示（例えば、装飾図柄４７９Ｚの変動表示）の実行中において開始される少なくとも一部の、前記所定情報についての報知の態様を、前記所定操作を有効として受け付けた後に対応した態様（例えば、プレミアム演出仕様による態様）にて実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【３２６２】
従来の遊技機として、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３２６３】
しかしながら、始動口への入球により取得した情報に基づく演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３２６４】
これに対して、特徴ｚ２に記載の遊技機であれば、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される所定情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することができる。

【３２６５】
すなわち、所定操作が行われる前に取得された第１所定情報についての報知が第１態様にて実行されている状況で所定操作が行われ、所定操作が行われた後に取得される第２所定情報についての報知が第２手段により第２態様にて実行され得る場合に、前記所定操作が行われた後の所定の表示期間において、第１所定情報についての報知の態様が前記第１

態様に維持されるように構成とされるために、遊技者は、第１の期待度情報に基づく期待度で、所定操作が行われた後であっても所定の期間に亘って継続していることを知ることが可能になる。

【３２６６】

また、該所定の表示期間において実行されている変動表示の実行中において開始される少なくとも一部の、前記所定情報についての報知の態様を、所定操作を有効として受け付けた後に対応した態様にて実行可能に構成とされるために、第１態様から第２態様へ切り替えることが可能になる。

【３２６７】

＜特徴α１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段が設けられている遊技機であって、

前記入球手段に入球した遊技球を検知可能な検知手段と、

前記検知手段により遊技球が検知された場合、所定情報を取得可能な取得手段と、

前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて遊技者に特典を付与することの付与判定を実行可能な手段と、

前記記憶手段に記憶されている所定情報が、前記付与判定の対象となるよりも前に、当該付与判定の対象となった場合の情報を特定可能な先特定手段と、

前記記憶手段に記憶されている所定情報に基づいて、又は前記先特定手段による特定の結果に基づいて特定報知を実行可能な特定報知手段と、

遊技者によって操作される操作手段と、

前記検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の所定の期間中に前記操作手段の所定操作が行われていたことの判定を行うことが可能な手段と、

前記所定の期間中に前記所定操作が行われていない場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての特定報知の態様と、

前記所定の期間中に前記所定操作が行われている場合に、前記検知手段による検知に基づいて取得される所定情報についての特定報知の態様を前記第１態様とは異なる第２態様にて実行可能な第２手段と、

を備え、

前記所定操作が行われる前に取得された第１所定情報の特定報知が前記第１態様にて実行されている状況で前記所定操作が行われ、前記所定操作が行われた後に取得される第２所定情報の特定報知が前記第２手段により前記第２態様にて実行される場合において、前記所定操作が行われた後、前記第１所定情報の特定報知の態様が前記第１態様とされたままで前記第２所定情報の特定報知が前記第２態様にて実行され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。

【３２６８】

従来の遊技機として、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００２－７８９０４号公報参照）。

【３２６９】

しかしながら、始動口への入球により取得した情報に基づく演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【３２７０】

これに対して、特徴α１に記載の遊技機であれば、検知手段によって遊技球が検知された場合に取得される所定情報に基づく演出を好適に実行可能とした遊技機を提供することができる。

【３２７１】

すなわち、所定操作が行われる前に取得された第１所定情報についての報知が第１態様にて実行されている状況で所定操作が行われ、所定操作が行われた後に取得される第２所

定情報についての報知が第２手段により第２態様にて実行され得る場合に、所定操作が行われた後の所定の表示期間において、所定操作が行われた後、第１所定情報の特定報知の態様が第１態様とされたままで第２所定情報の特定報知が第２態様にて実行され得るように構成とされるために、遊技者は、第１所定情報についての報知が、その報知から所定の期間における第２所定情報の報知においても有効であることを知ることが可能になる。

【３２７２】

なお、特徴１０～α１に記載の少なくとも１つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【３２７３】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【３２７４】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【３２７５】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

【３２７６】

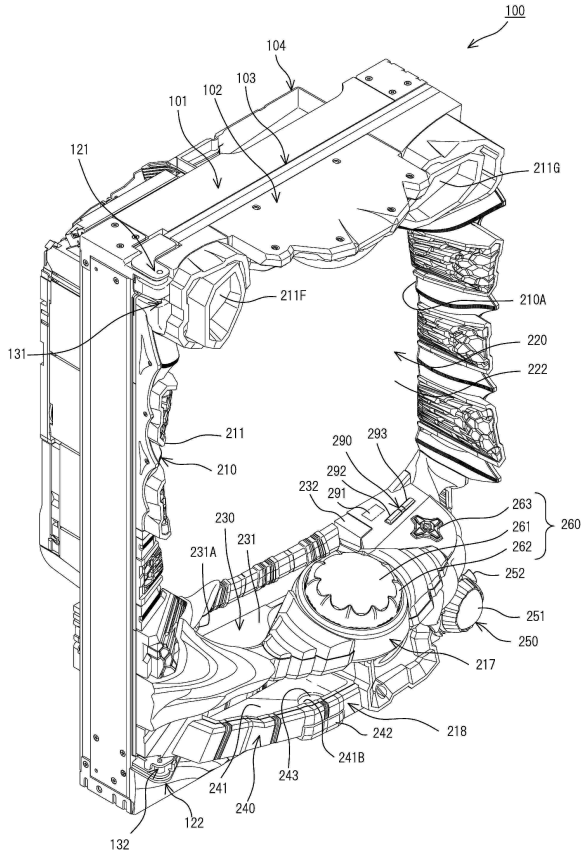
１０…左可動部材、１１…後方側装飾部、２０…右可動部材、３０…光源、３１…発光基板、３２Ｌ，３２Ｒ…ＬＥＤ素子（発光手段）、４０…発光空間、４１…前方部材、４２…後方部材、５０…前方側装飾部、５０Ｂ…裏面（後方側光出力手段）、５１…前方窓、５２…装飾板、６１…後方窓、６１Ｂ…前面（別方向反射手段）、６２…光進入窓、６３…左接続部、６４…右接続部、１００…パチンコ機、１０２…前ブロック、２５０…発射操作装置、２５２…発射ハンドル（発射操作手段）、２７６…差球表示装置、２７６ａ…２連７セグ発光器、２８１…左上音響装置（音出力部）、２８２…右上音響装置（音出力部）、４００…遊技盤、４０１…基体、４０９…遊技領域、４０９Ｌ…左流下領域（第１領域）、４０９Ｒ…右流下領域（第２領域）、４０９Ｖ…特典領域（特定領域）、４０９Ｅ…入口部分、４０９Ｎ…非特典領域、４２０…中央構造体、４２０ａ…開口、４３２…右始動入賞装置、４３３…下大入賞装置、４３４…上大入賞装置、４３５…役連作動装置、４３６…始動装置、４３７…振分機構、４３７Ａ…振分シャッタ、４４０…回収通路スイッチ、４４２…右始動入賞スイッチ、４４４…上大入賞スイッチ、４４８…特定通路スイッチ、４５４…上進入規制機構、４５４Ａ…進入規制シャッタ、４６２…右進入規制ソレノイド、４６４…上進入規制モータ、４６５…振分ソレノイド、４７９…装飾図柄表示装置（表示手段，操作情報表示手段）、４７９ａ…表示部、４７９Ｂ…中央広領域、４７９Ｃ…中央狭領域、４７９Ｄ…右下表示領域、４７９Ｕ…右上表示領域、４７９Ｚ…装飾図柄、４７９Ｈ…装飾保留表示、４８０…可動表示装置（分岐示唆手段）、４８０Ａ…左側領域、４８０Ｃ…中側領域、４８０Ｚ…疑似図柄、４８０Ｈ…疑似保留表示、４８１…前壁、４８４Ｓ…右握り操作指示情報（所定の操作情報）、４８４Ｄ…連結操作指示情報（所定の操作情報）、４８７…総獲得数情報表示、４８８…継続時間情報表示、４８９…獲得予定数情報表示、４９４…案内通路、６００…遊技盤、６０３…打上花火、６１０…右前可動部、６１１…可動懸垂部材（第２可動部材，速度変化可動部材）、６１２…可動支持部材、６１８Ｌ…左ローラ、６１８Ｒ…右ローラ、６１９…可動懸垂基体、６２０…左後可動部、６２１…左後可動部材（第２可動部材）、６２９…左後可動基体、６３０…右後可動部、６３１…近可動部材、６３２…中間可動部材（第１可動部材）、６３３…遠可動部材（第２可動部材）、６３９…可動台座部材、６４０…左前可動部、６４９…可

動円盤部材、６４１…中央可動部材、６５９ａ…上規制壁、６６１…誘導レール、６６２…移動付勢部材、６６３…回転ローラ、６６４…駆動スライダ、６６４ａ…連結部分、６６４ｂ…突出部分、６６５…駆動軸部材、６６５ａ…螺旋溝、６６６ａ…規制部材、６６６ｂ…回転軸、６６６ｃ…回転部材、６６６ｄ…規制付勢部材、６６７ａ…被押圧部材、６６７ｂ…回転部材、６６７ｃ…回転軸、６６７ｄ…スライド部材、６６７ｅ…連結軸、６６８…ギア、７００…遊技盤、７１０…反射装飾体（反射手段）、７１１…反射装飾部、７１２…通過部、７１２ａ…平坦領域、７１２ｂ…突出装飾領域、７１２Ｓ…装飾面、７１３…反射部、７１９…反射装飾支持部、７２０…環状配置光源、７２０ａ…下左光源、７２０ｂ…下右光源、７２１…環状配置基板、７２１ａ…下左基板、７２２ａ…ＬＥＤ素子、７３０…中央光源、７３１…中央基板、７３２…ＬＥＤ素子、７４０…環状装飾体、７４１…可動装飾部、７４１ａ…下左可動装飾部、７４２…回動装飾部、７４９…環状装飾支持部、７５０…中央装飾体、７５１…中央装飾部、７５２…枠部、７５３…装飾部材、７５４…散乱部材、８００…遊技盤、８０１Ｌ…左入力操作装置、８０１Ｒ…右入力操作装置、８０２Ｌ…左支持機構、８０２Ｒ…右支持機構、８０４Ｌ…左レバー移動規制装置、８０４Ｒ…右レバー移動規制装置、８１０Ｌ…左入力レバー（入力操作手段，演出手段，操作部）、８１０Ｒ…右入力レバー（入力操作手段，演出手段，操作部）、８１１Ｌ…左握り壁、８１１Ｒ…右握り壁、８１２Ｌ…左操作部材、８１２Ｒ…右操作部材、８１３Ｌ…左被覆壁、８１３Ｒ…右被覆壁、８１８Ｌ…上側電磁石、８１８Ｒ…上側電磁石、８１９Ｌ…下側電磁石、８１９Ｒ…下側電磁石、８２０Ｌ…左支持台、８２０Ｒ…右支持台、８２３Ｌ…左外側支持腕、８２３Ｒ…右外側支持腕、８２６Ｌ…左内側支持腕、８２６Ｒ…右内側支持腕、８３１Ｌ…左レバー回転駆動モータ、８３１Ｒ…右レバー回転駆動モータ、８３８Ｌ…左連結操作検出スイッチ、８３８Ｒ…右連結操作検出スイッチ、８３９Ｌ…左連結状態検出スイッチ、８３９Ｒ…右連結状態検出スイッチ、８４１Ｌ…左レバー規制部材、８４１Ｒ…右レバー規制部材、８５１Ｌ…左レバー前後移動機構、８５１Ｒ…右レバー前後移動機構、８５２Ｌ…左レバー前後移動駆動モータ、８５２Ｒ…右レバー前後移動駆動モータ、８６１…主人公キャラクタ、８６５…味方キャラクタ、８６６…鳥キャラクタ、８６７…進行位置印、８６９…進行可能経路、８７０…進行可能通路、８７１…分岐元経路、８７１ａ…選択準備通路、８７１ｂ…参加形態選択通路、８７１ｃ…参加形態決定後通路、８７２…自動進行演出通路、８７３…片手参加型演出通路、８７４…両手参加型演出通路、８７４ａ…発色演出通路、８７４ｂ…色昇格演出通路、８７４ｃ…殻割り演出通路、８７４ｄ…確変確定演出通路、８７４ｅ…殻割り連絡通路、８７４ｆ…殻割れ連絡通路、８７４ｇ…殻割れなし連絡通路、８７４Ｗ…宝卵白色時通路、８７４Ｒ…宝卵赤色時通路、８７４Ｇ…宝卵緑色時通路、８７４Ｂ…宝卵青色時通路、８７４Ｓ…宝卵虹色時通路、８７４Ｖ…確変告知通路、８７４Ｘ…確変非告知通路、８７４Ｊ…殻割れず通路、８７４Ｋ…殻割れ通路、８７４Ｌ…殻割れなし通路、８７５…非分岐通路、８７７…バトル演出通路、８７７、８７７Ｓ…片側攻撃演出通路、８７７Ｔ…双方攻撃演出通路、８７７Ｐ…開始演出通路、８７７Ｚ…前兆時出現通路、８７７Ｖ…勝利時特典演出通路、８７７Ｄ…敗北時特典演出通路、８７７Ｒ…復活攻撃演出通路、８７７Ｘ…敗北演出通路、８７７Ｙ…勝利演出通路、８７７Ｚ…継続演出通路、８８６Ｃ…〇旗、８８６Ｅ…×旗、８８７…操作中止情報、８８７、８８８ａ…払出中情報、８８８ｂ…残り払出数情報、８８９ａ…最終継続時間情報、８８９ｂ…最終総獲得数情報、８９２…自動進行演出情報、８９３…片手参加型演出情報、８９４…両手参加型演出情報、８９５ａ…発色演出情報、８９５ｂ…色昇格演出情報、８９６Ｌ…低難度ミッション情報、８９６Ｍ…中難度ミッション情報、８９６Ｈ…高難度ミッション情報、８９６Ｗ…ミッション選択窓、８９７Ｊ…殻割れず情報、８９７Ｋ…殻割れ情報、８９７Ｌ…殻割れなし情報、８９７Ｓ…ミッション成功情報、８９７Ｆ…ミッション失敗情報、９２０…主制御基板（抽選手段、遊技制御手段）、９２１…ＲＯＭ、９２１ａ…遊技規定領域、９２１ｂ…保守規定領域、９２２…ＲＡＭ、９２２ａ…遊技時領域、９２２ｂ…保守時領域、９４０…副制御基板（制御手段，移動制御手段，出力動作制御手段，形態制御手段，入力制限手段、演出制御手段）、９５１Ｂ…大入賞装置作動完了前打止示唆情報、９５１Ａ…大入賞装置作動完了

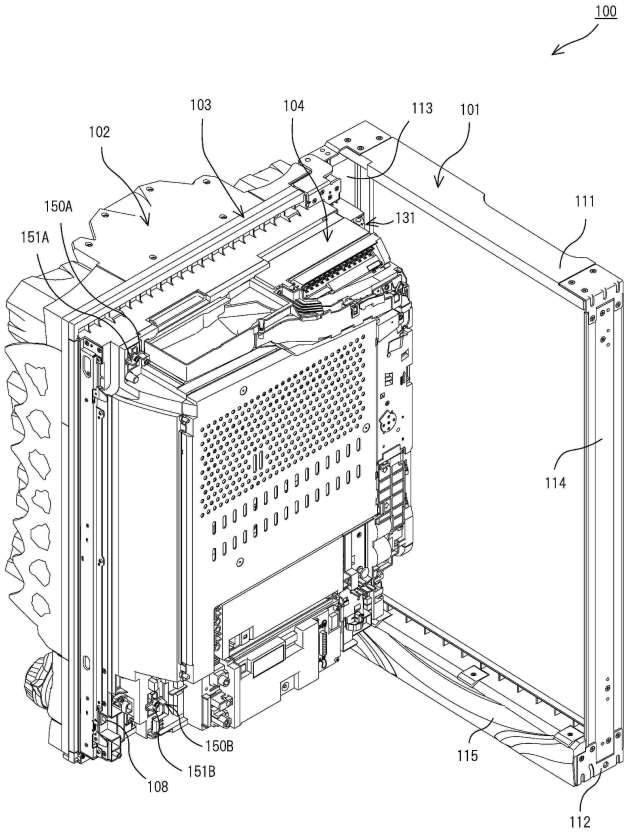
後打止示唆情報、９５１Ｋ…小当り時打止示唆情報、９５２Ｌ…長期継続情報、９５２Ｓ…短期継続情報、９５３…残りラウンド数情報、９５４Ｌ…長期操作継続情報、９５４Ｓ…短期操作継続情報、９５４Ｆ…操作停止情報、９５５…大入賞装置作動完了情報、９５６…打止め情報、９５７…延長ラウンド数情報、９５８…ラウンド内進行情報、９５９…残り入賞数情報、９６０Ｅ…有効ライン、９６０Ｌ…左停止表示領域、９６０Ｍ…中停止表示領域、９６０Ｒ…右停止表示領域、９６１…左図柄、９６２…中図柄、９６３…右図柄、９６４…ブランク図柄、９６７…下限情報表示、９６７Ｐ…下限情報包含領域、９６８…上限情報表示、９６８Ｐ…上限情報包含領域、９６９…王冠、Ａ０１…電源制御基板、Ａ０２…主状態表示装置、Ａ１０…枠制御基板、Ａ１１…球抜スイッチ、Ａ１２…枠状態表示装置、Ａ２１…発射球検出スイッチ、Ａ２２…戻り球検出スイッチ、Ａ３１…持球数表示装置、Ａ３２…計数スイッチ、Ａ３３…持球数初期化スイッチ、Ａ４０…揚上装置、Ａ４１…待機通路、Ａ４２…揚上通路、Ａ５１…回収通路、Ａ５２…整列通路、Ａ５３…貯留通路、Ａ８０…Ｖ発光部、Ａ８１Ａ…上側中始動入賞発光部、Ａ８１Ｂ…下側中始動入賞発光部、Ａ８２…右始動入賞発光部、Ａ８３…下大入賞発光部、Ａ８４…上大入賞発光部、Ａ８５…役連作動発光部、Ａ８６…始動発光部、Ａ８７…非特定通路発光部、Ａ８８…特定通路発光部、Ａ８９Ａ…左側一般入賞発光部、Ａ８９Ｂ…右側一般入賞発光部、Ａ９０…カードユニット、Ａ９１…紙幣挿入口、Ａ９２…カード挿入口、Ａ９３…貸出可能数表示装置、Ａ９４…貸出スイッチ、６０１０…クルーン装置、６０１２…出口、４１１Ａ…釘、４１１Ｂ…釘、４１１Ｃ…左命釘、４１１Ｄ…右命釘、８０５…遊技盤、６００１…第１経路、６００２…第２経路、６００２Ａ…上流側第２経路、６００２Ｂ…下流側第２経路、６００３…球通路、６００５…入球部、６０１０…クルーン装置、６０１２…出口、６０２１…可動片、６０３１…指定位置、６０３２…球通路、６０３５…入球部、６０４１…目印、６０５１…上流側スイッチ、６０５２…下流側スイッチ、６０５３…シャッタ、６１１１…結果情報、６１１２…補足情報、６１１２Ａ…残り時間情報、６１２１…結果情報、６１３１…補足情報、４２９…ワープ通路スイッチ、６８００…基本キャラクタ、６８０１…キャラクタＡ、６８０２…キャラクタＢ、６８０３…キャラクタＣ、６８２０…装飾図柄の表示部、６８２１…第１変更前キャラクタ表示領域、６８２２…第１変更先キャラクタ表示領域、６８２３…結果情報、６８２４…結果情報、６８２５…結果情報、６８４１…第２変更前キャラクタ表示領域、６８４２…第２変更先キャラクタ表示領域、６９１０…縮小表示領域、６９２０…キャラクタ選択表示、６９２１…候補キャラクタ表示領域、６９２２…操作案内情報、６９２３…操作方向情報、６９２４…選択促進情報、６９２５…残期間情報、６９３０…キャラクタ確定表示、６９４１…確定候補キャラクタ表示領域、６９４２…確定キャラクタ情報、６９４３…操作確認情報、７００１…タッチ操作部、９７１…選択枠、９７２…左回転操作情報、９７３…右回転操作情報、９７４…前回転操作情報、９８１…ノーマル態様情報、９８２…発生率上昇情報、９８３…第１期待度上昇情報、９８４…第２期待度上昇情報、９８５…第３期待度上昇情報、４１３…盤面通路、４１４…下側内部通路、４２５…上側内部通路、９７６Ｒ…右選択操作情報、９７６Ｕ…上選択操作情報、９７６Ｄ…下選択操作情報、９７７…期待度表示、９７８…設定演出仕様情報、９７８Ｅ…期待度演出仕様設定情報、９７９…追加期待度表示、９９１…期待度演出仕様を示す情報、９９２…プレミアム演出仕様を示す情報、９９３ａ…選択操作対象情報、９９３ｂ…選択方法情報、９９４Ｒ…右選択操作説明情報、９９４Ｕ…上選択操作説明情報、９９４Ｄ…下選択操作説明情報、９９５…詳細選択可能情報、９９６…選択確定操作情報、９９７…簡易選択期間情報、９９８…選択変更期間情報、９９８…詳細選択期間情報

【図面】

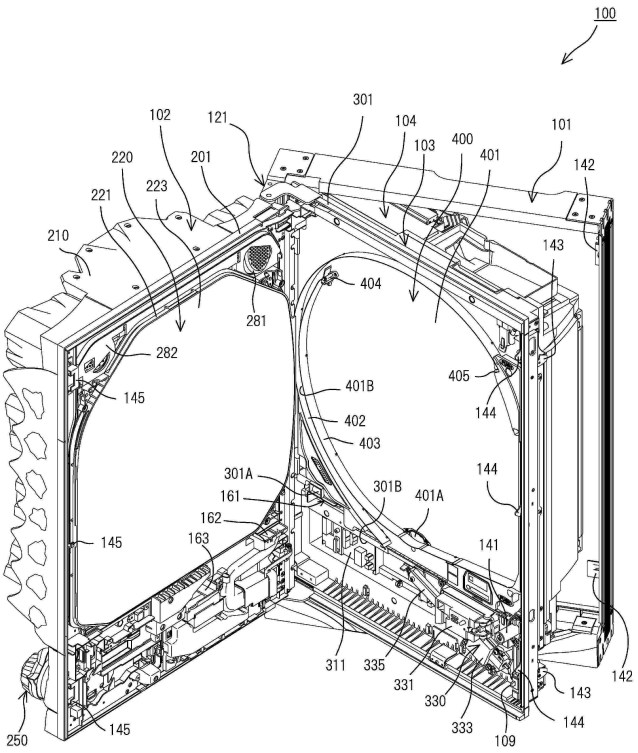
【図１】


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

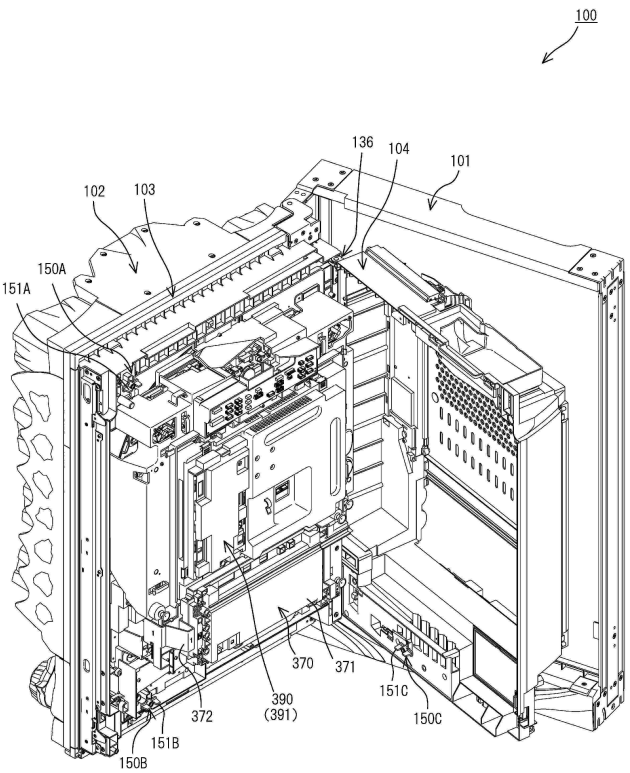
【図２】


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

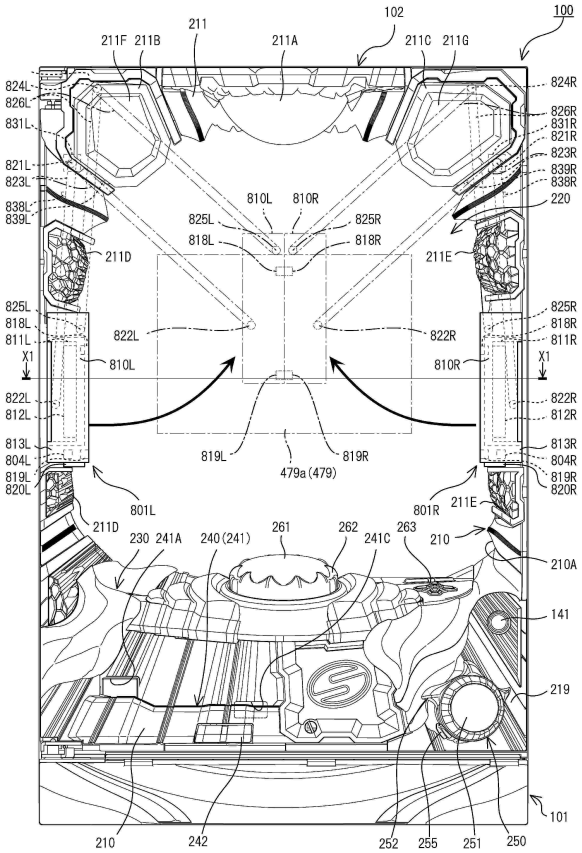
【図３】


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

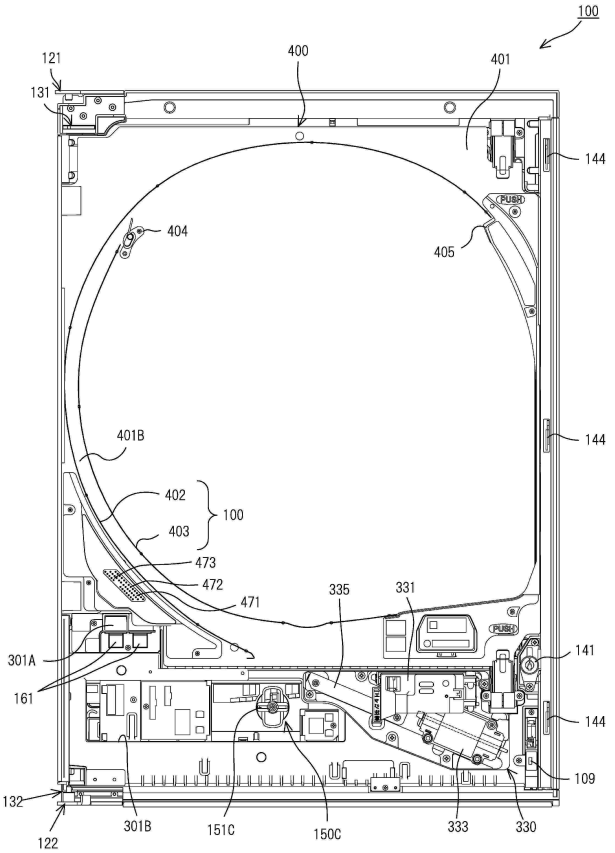
【図４】


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

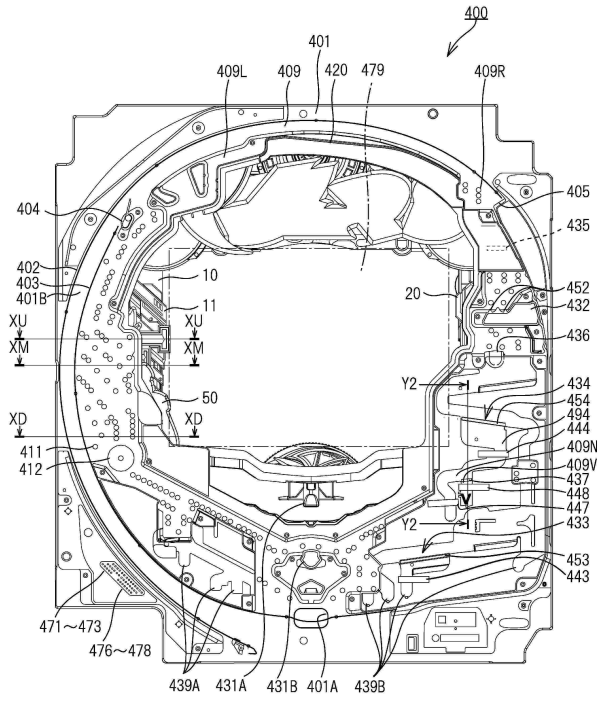
【図５】


100
102
211
211F
211B
211A
211C
211G
824L
826L
831L
821L
823L
838L
839L
824R
826R
831R
821R
823R
839R
838R
220
810L
810R
825L
825R
818L
818R
211D
211E
822L
822R
X1
810L
810R
819L
819R
479a(479)
801L
801R
211E
211D
230
241A
240(241)
261
262
241C
263
210
210A
141
219
101
210
242
252
255
251
250

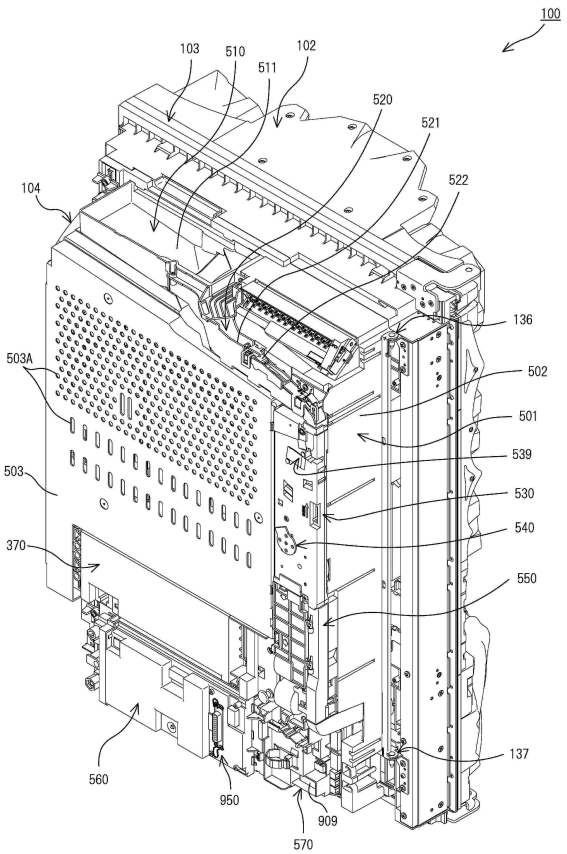
【図６】


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

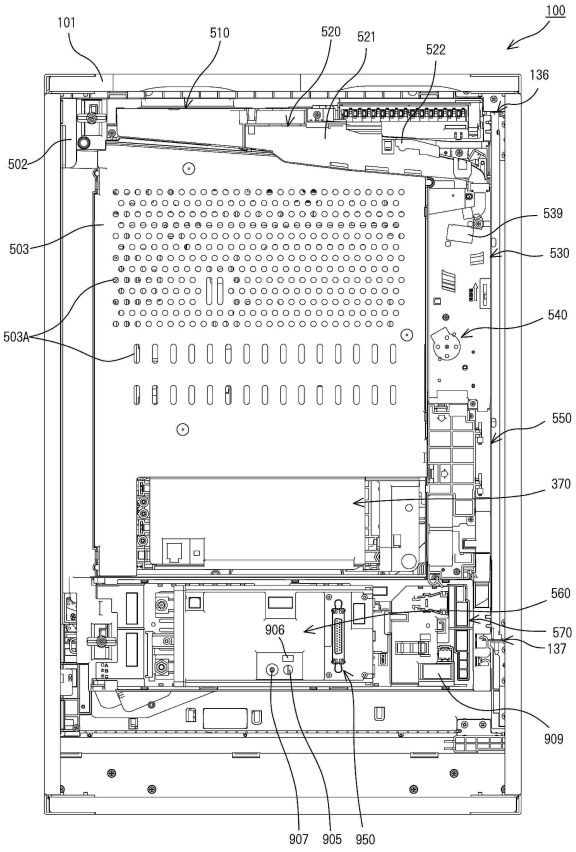
【図７】


400
401
409L
409
420
479
409R
404
405
435
402
403
401B
10
11
20
452
432
436
XU
XM
XU
XM
Y2
434
454
494
444
409N
409V
437
448
447
433
453
443
50
XD
XD
411
412
471～473
476～478
439A
431A
431B
401A
439B

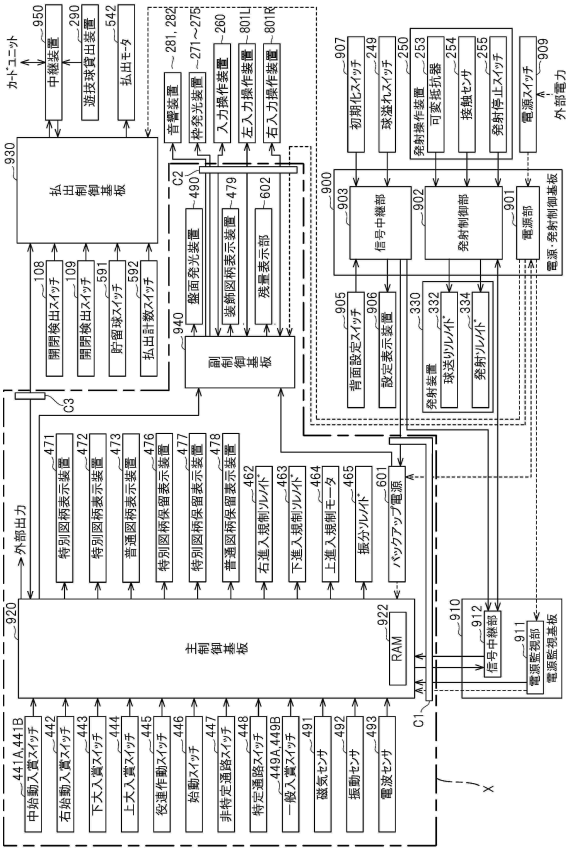
【図８】


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

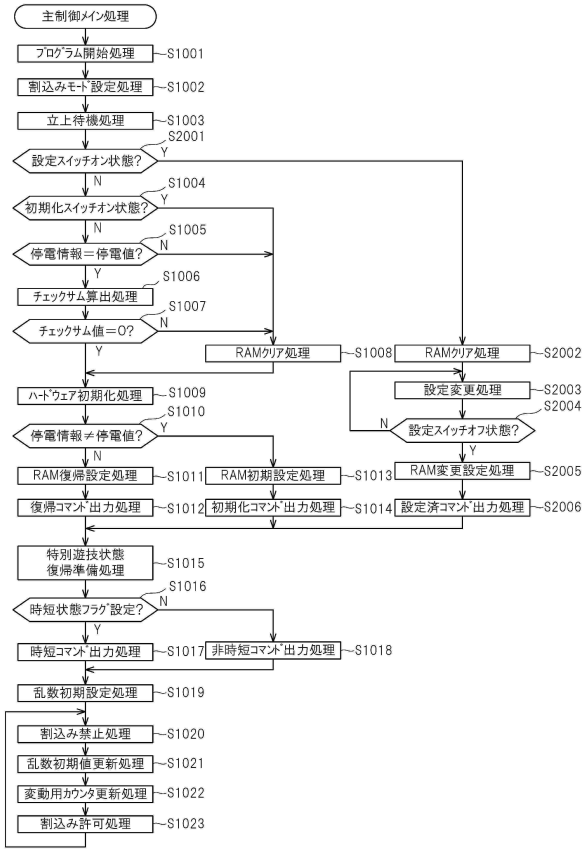
【図９】



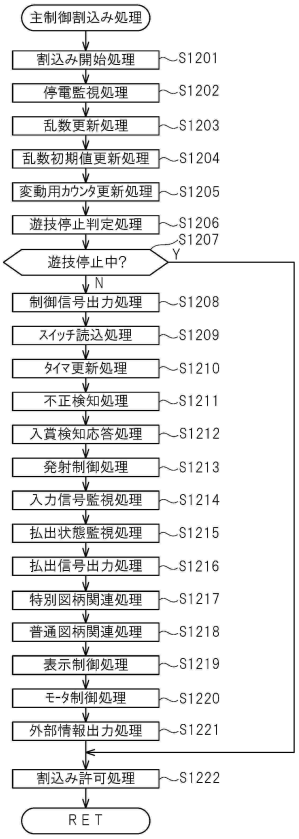
【図１０】



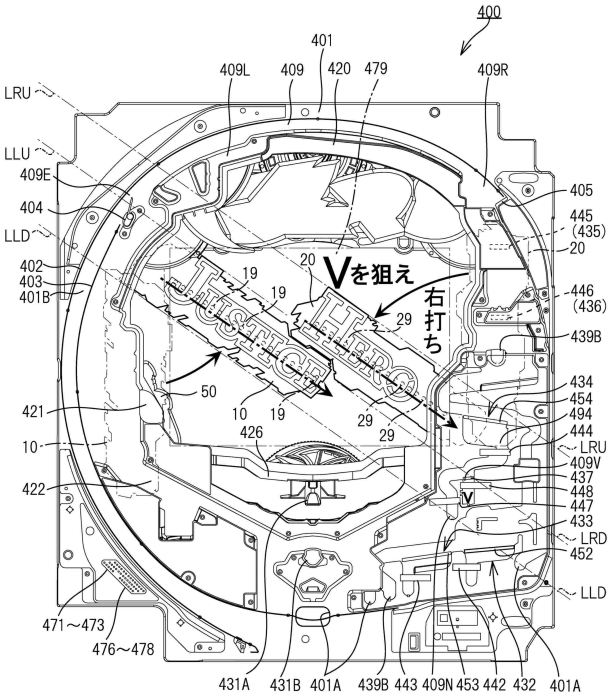
【図１１】



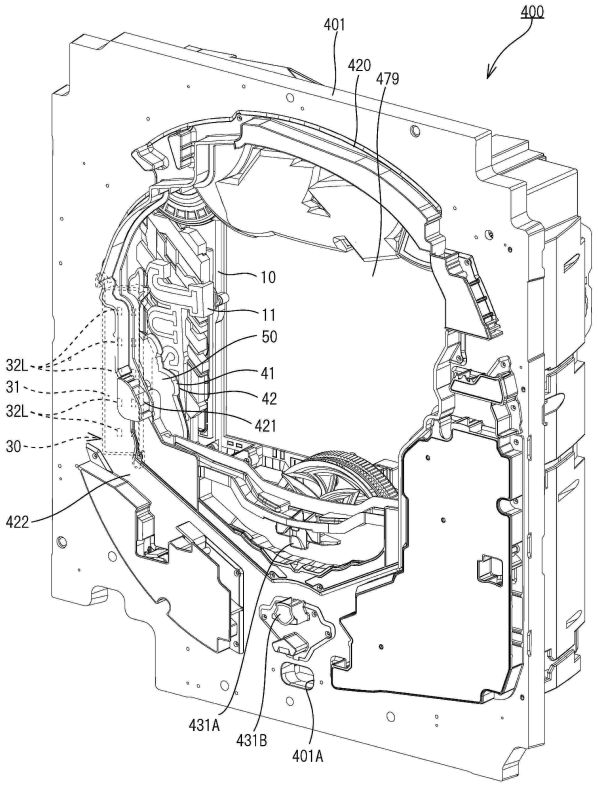
【図１２】



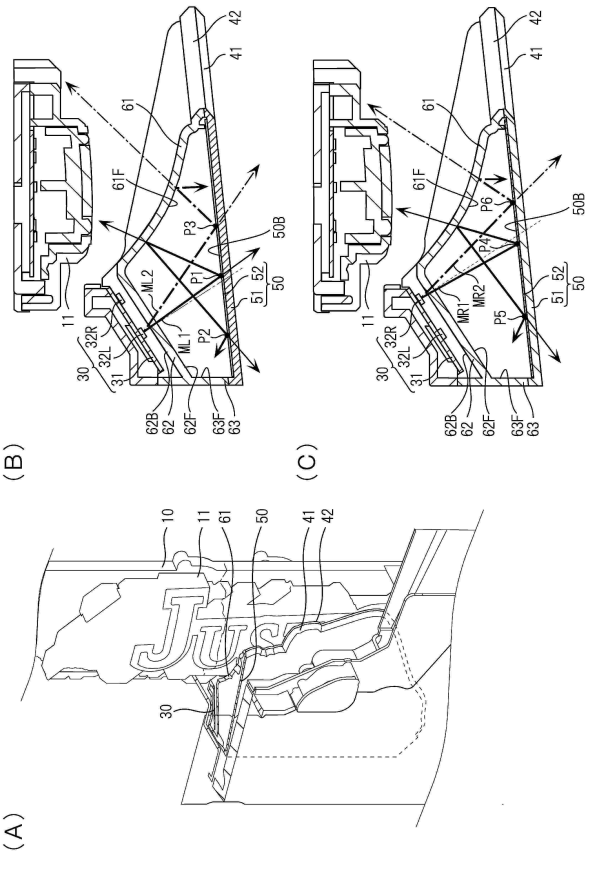
【図１３】



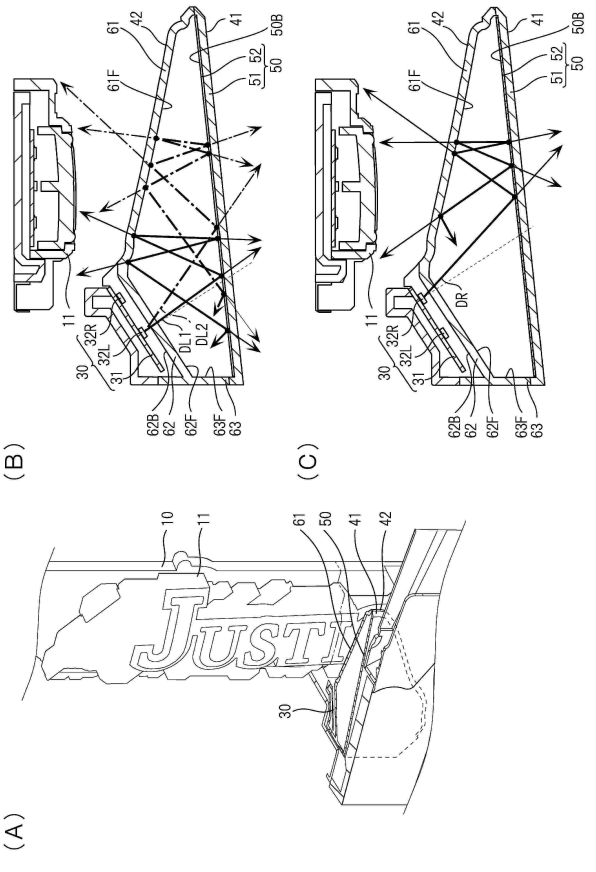
【図１４】



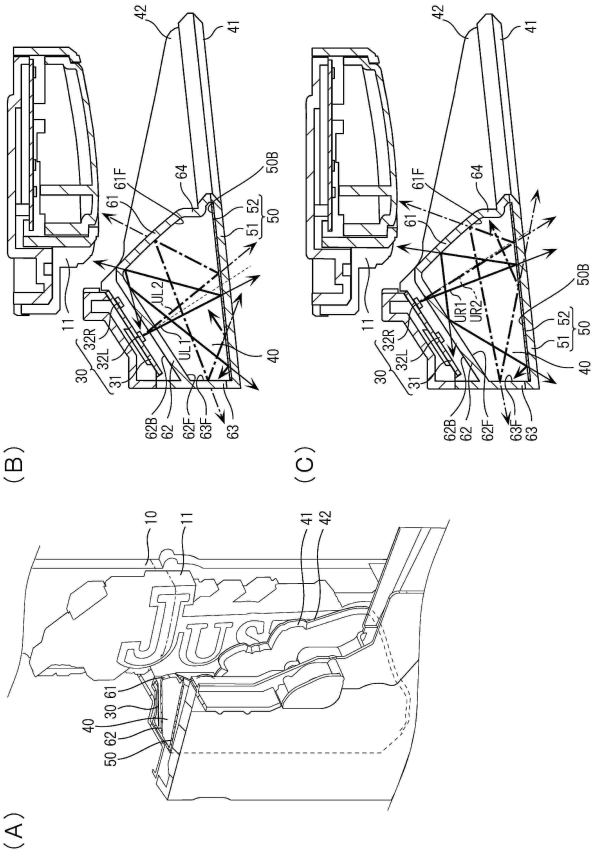
【図１５】



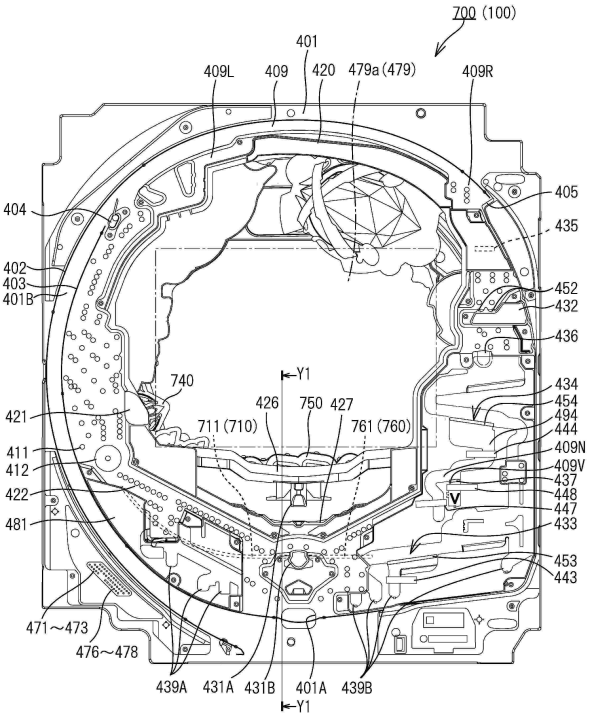
【図１６】



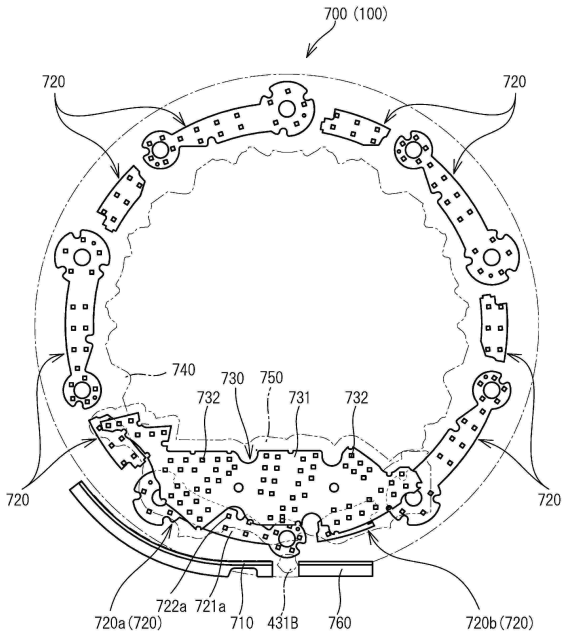
【図１７】



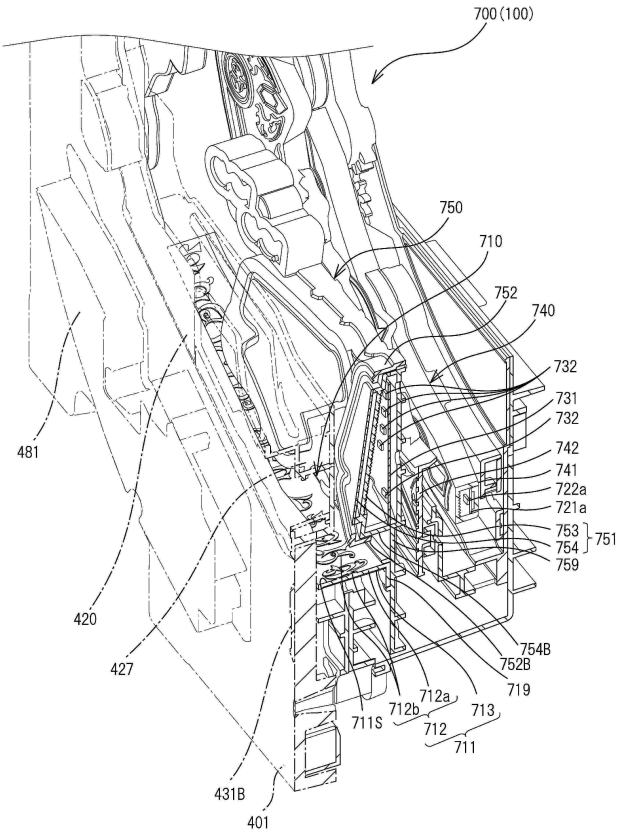
【図１８】



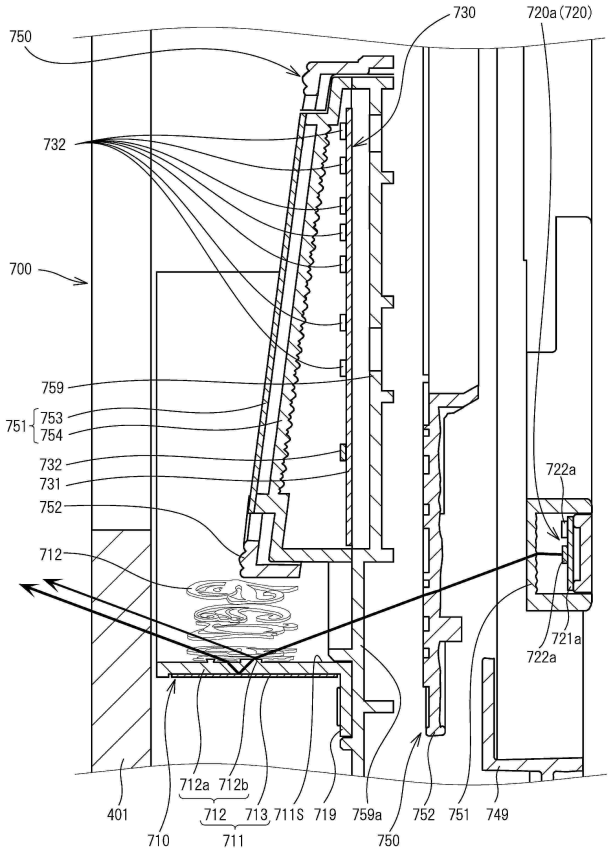
【図１９】



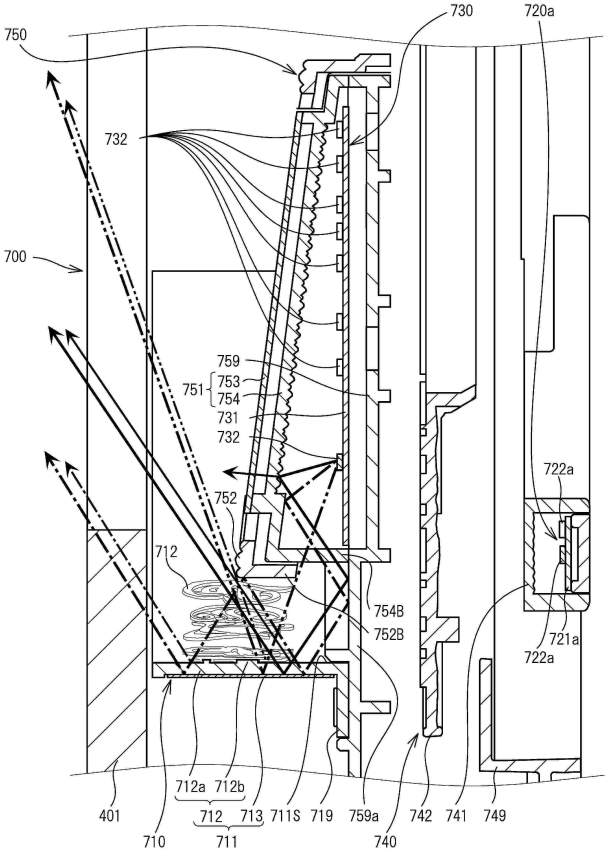
【図２０】



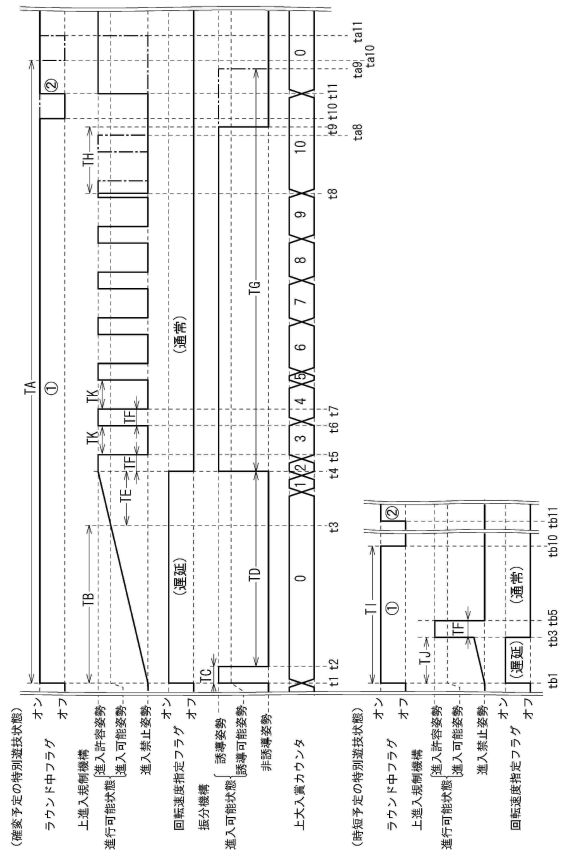
【図２１】



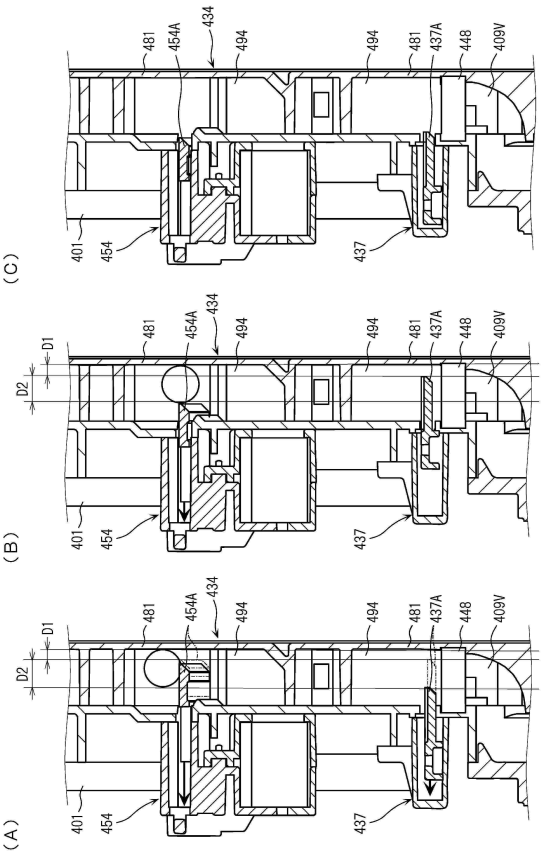
【図２２】



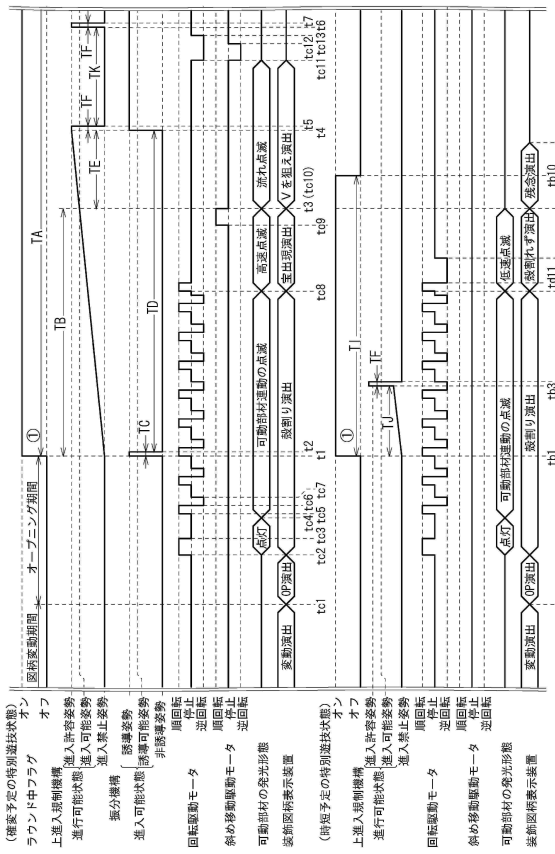
【図２３】



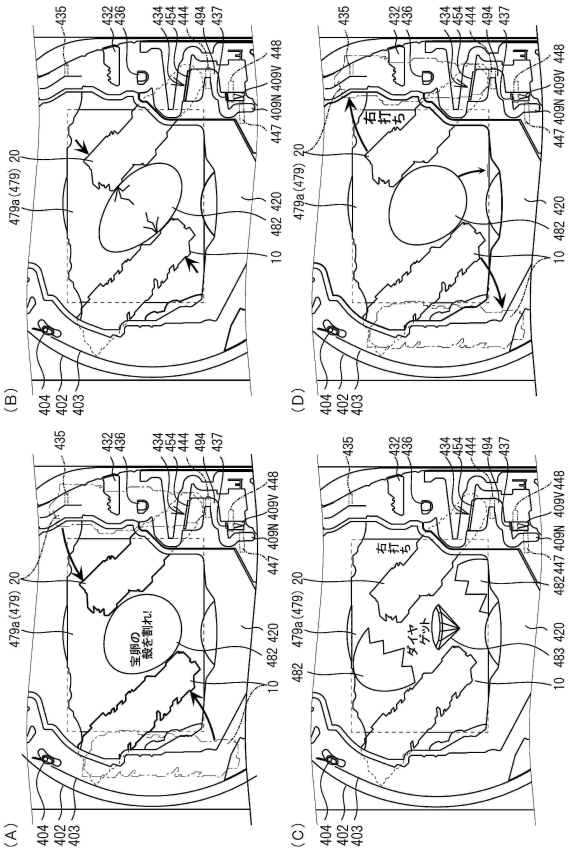
【図２４】



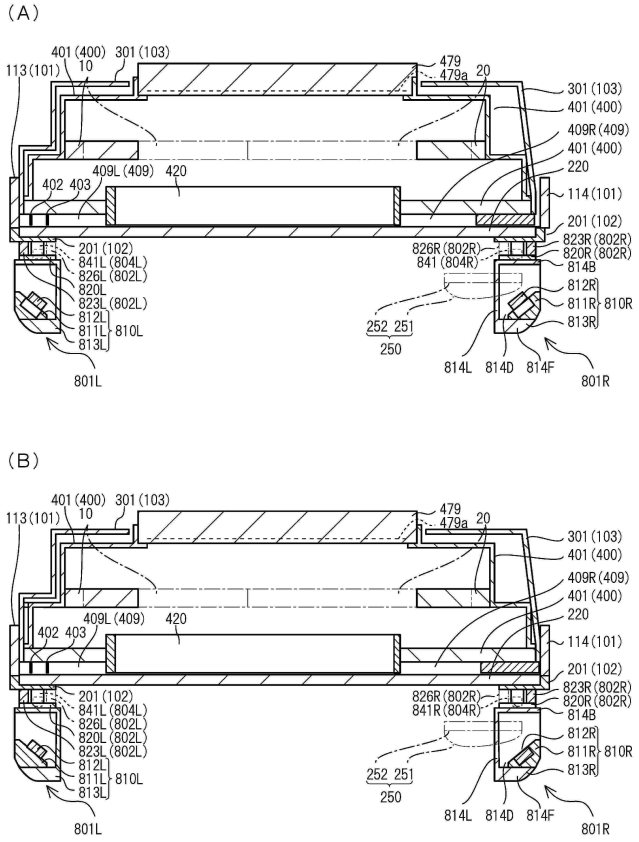
【図２５】



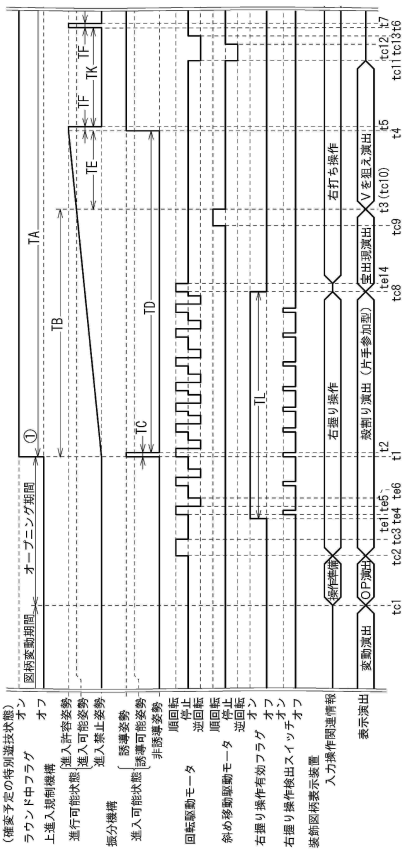
【図２６】



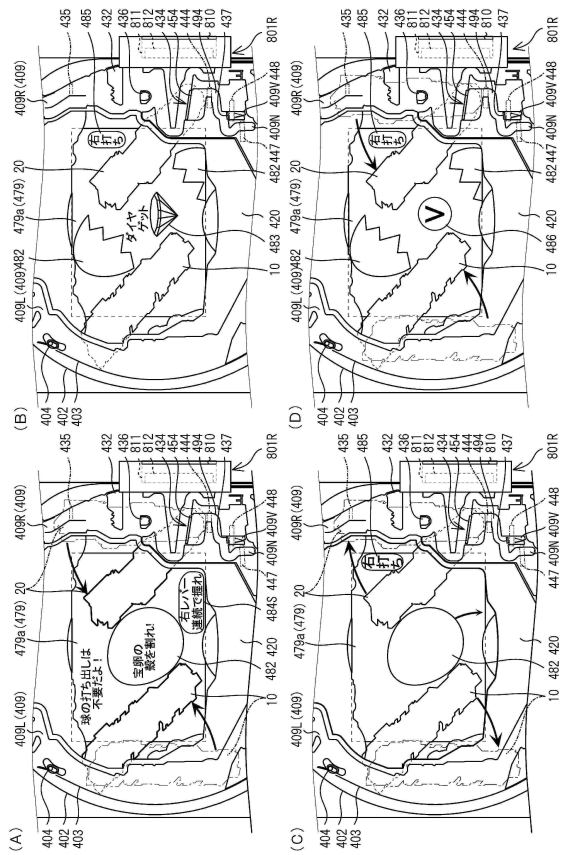
【図２７】



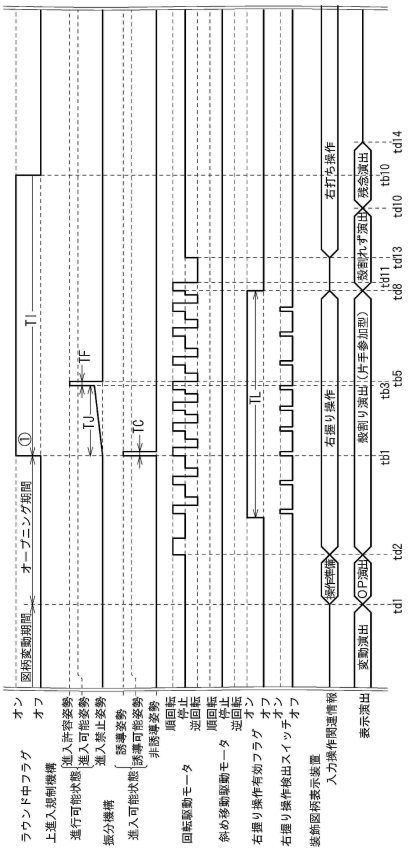
【図２８】



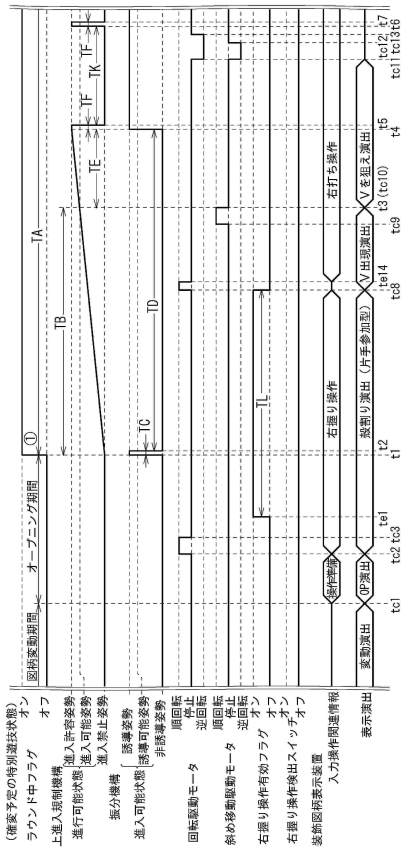
【図２９】



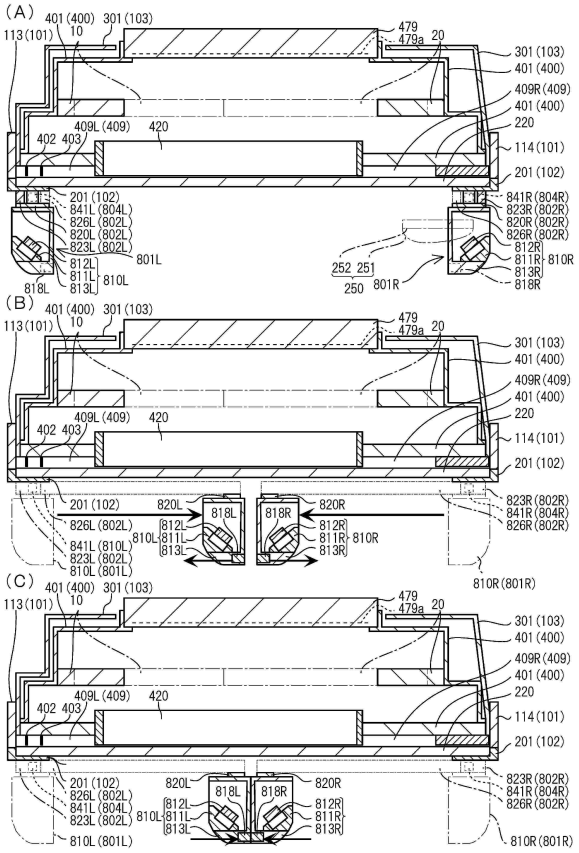
【図３０】



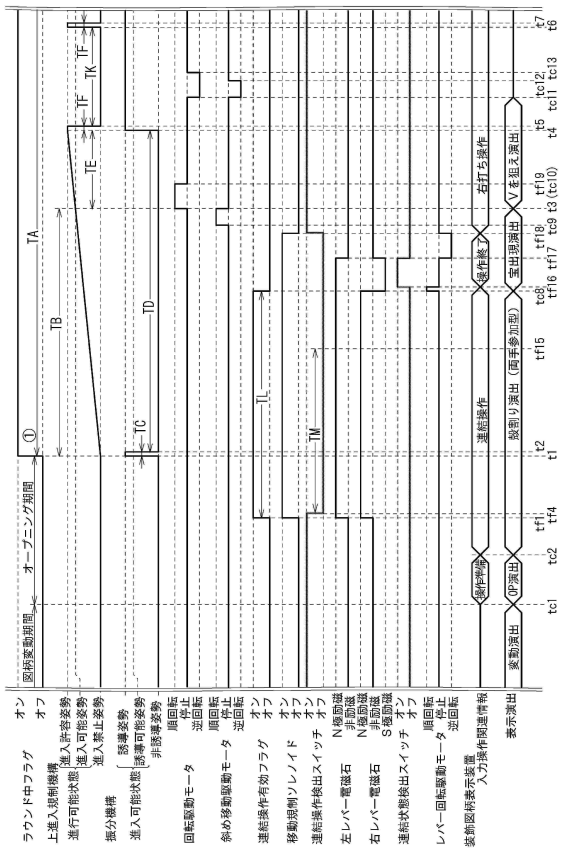
【図３１】



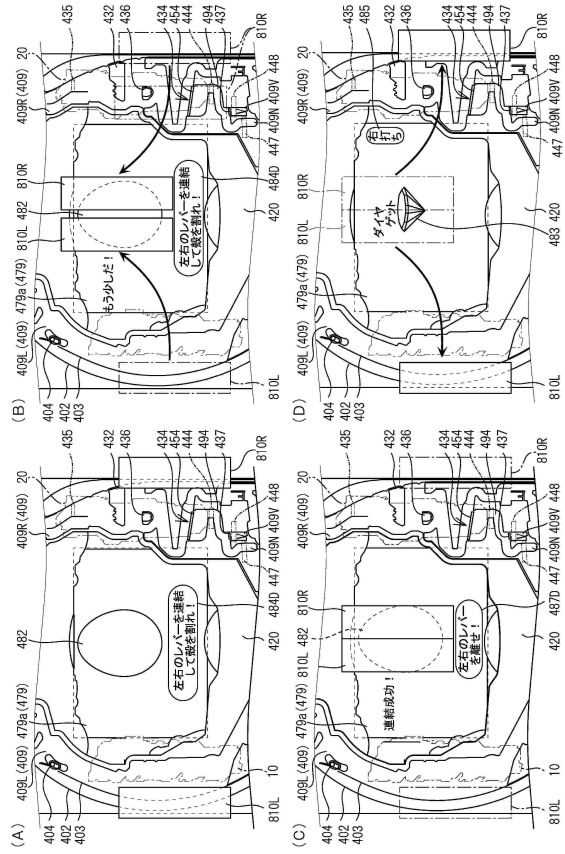
【図３２】



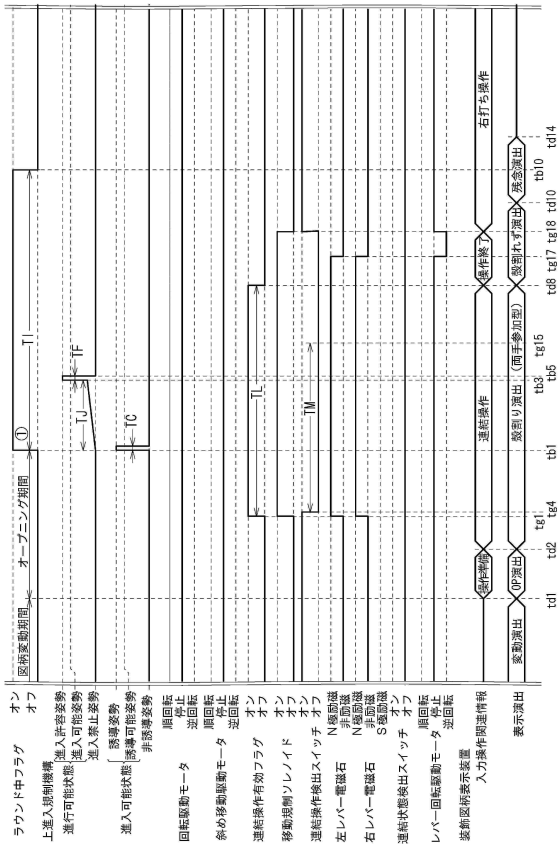
【図３３】



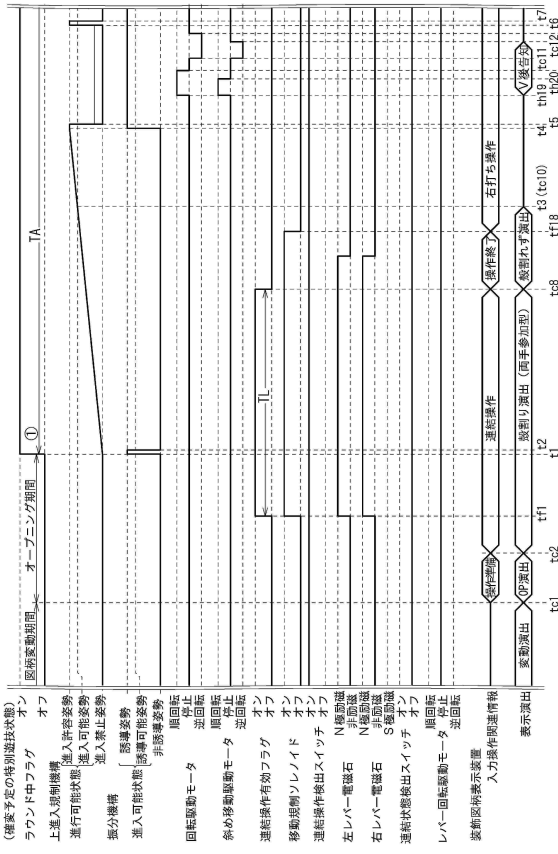
【図３４】



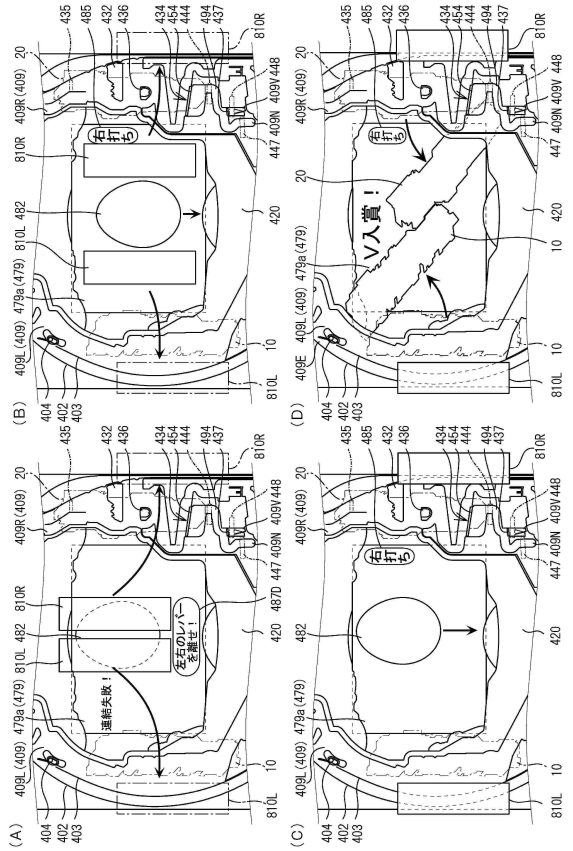
【図３５】



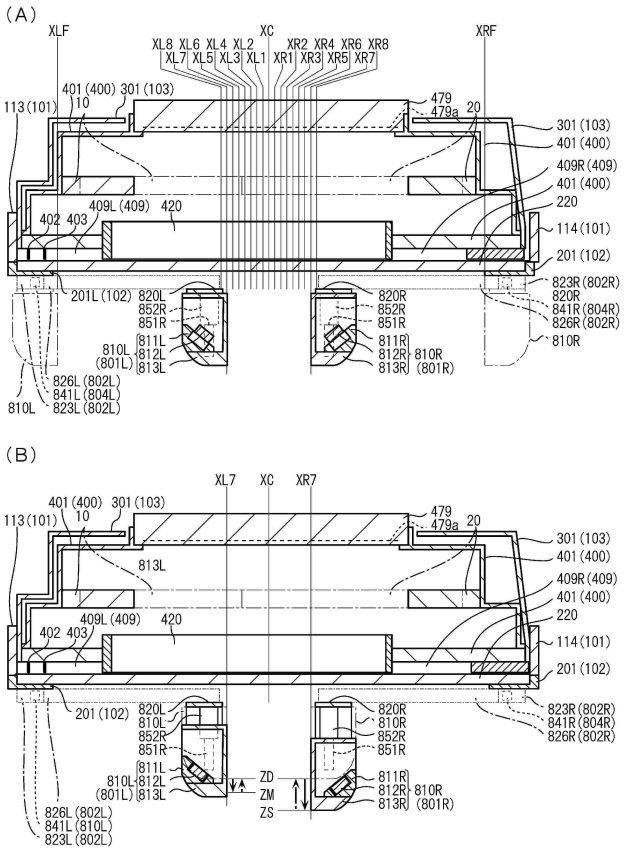
【図３６】



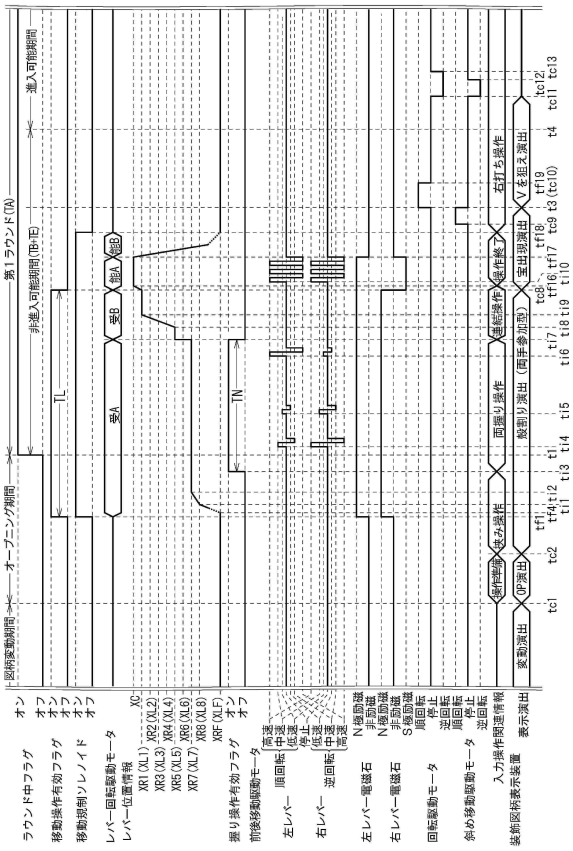
【図３７】



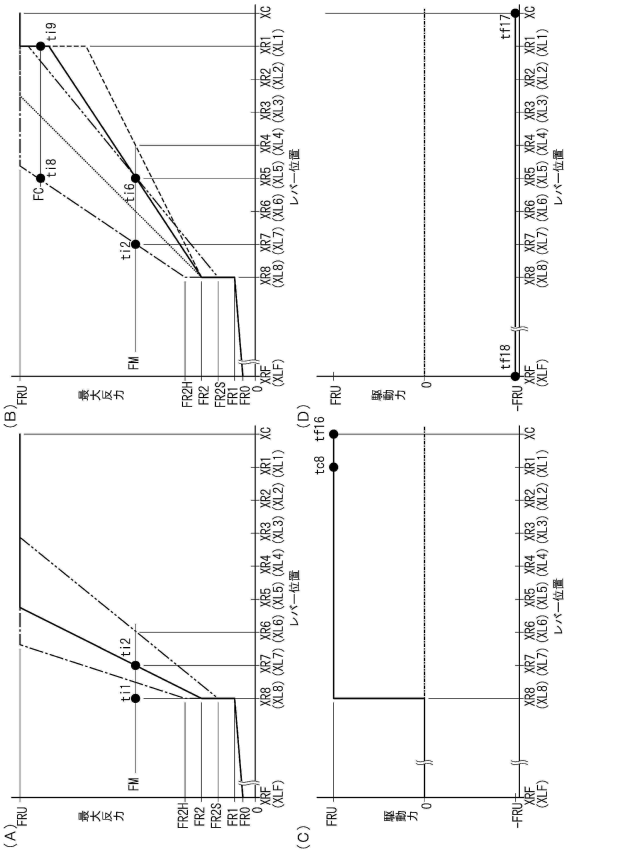
【図３８】



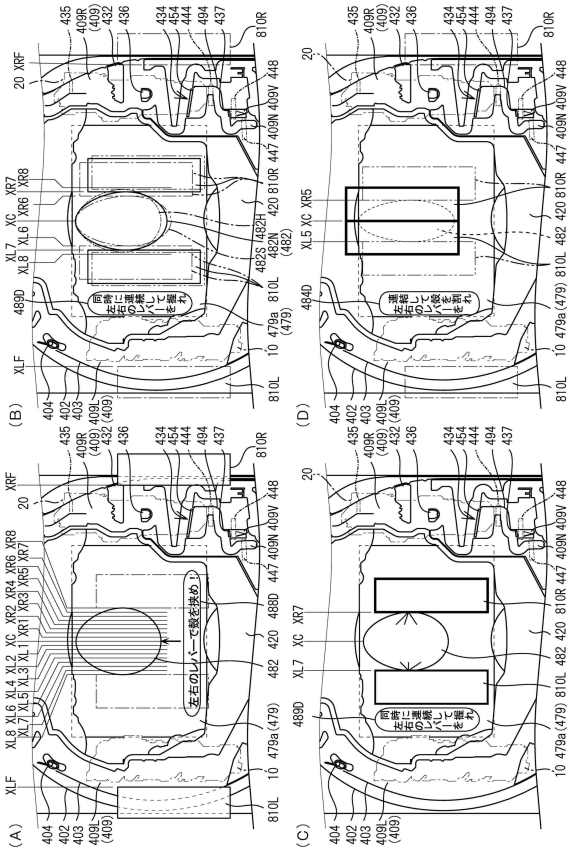
【図３９】



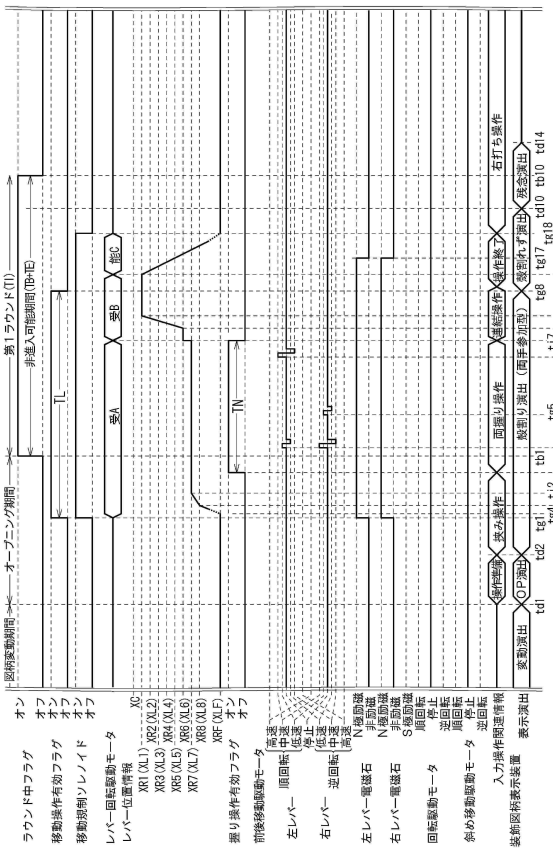
【図４０】



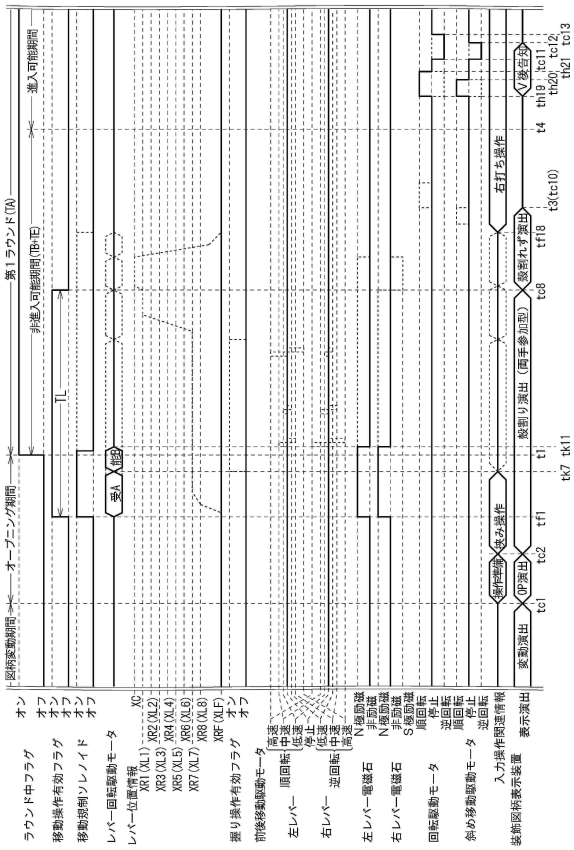
【図４１】



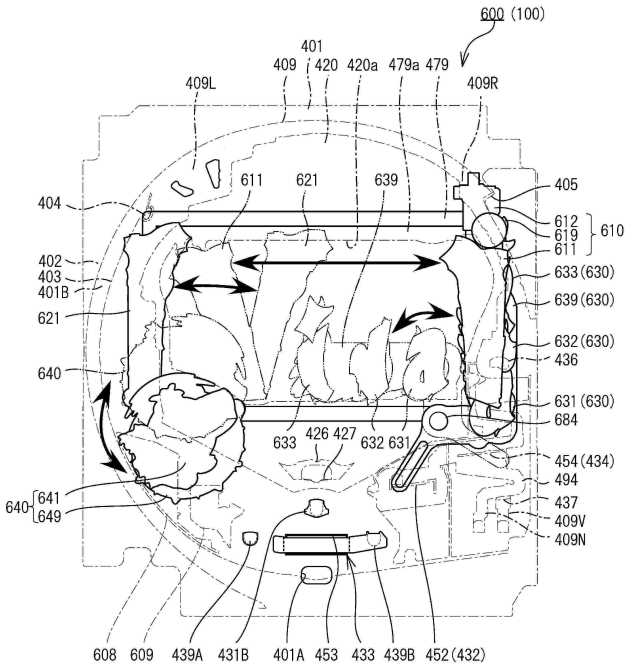
【図４２】



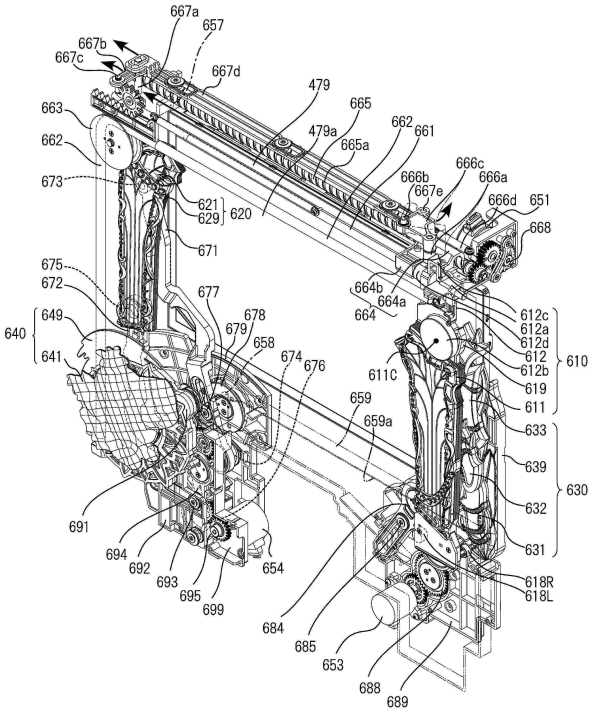
【図４３】



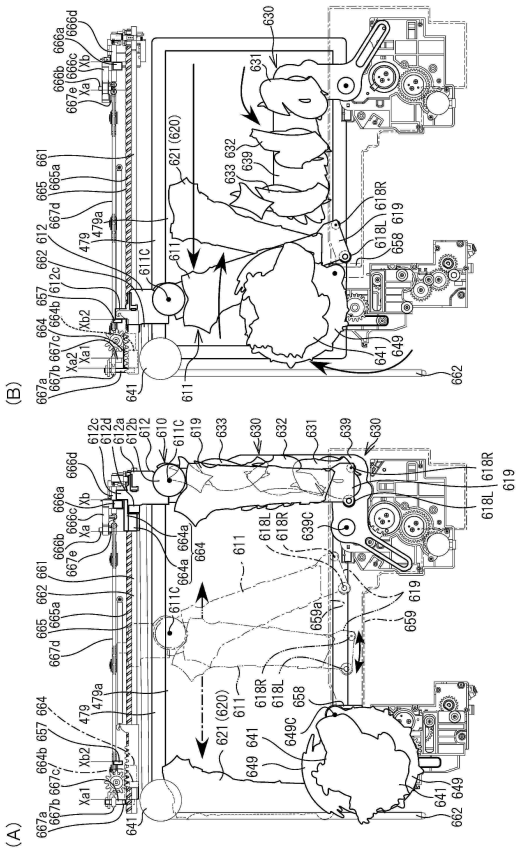
【図４４】



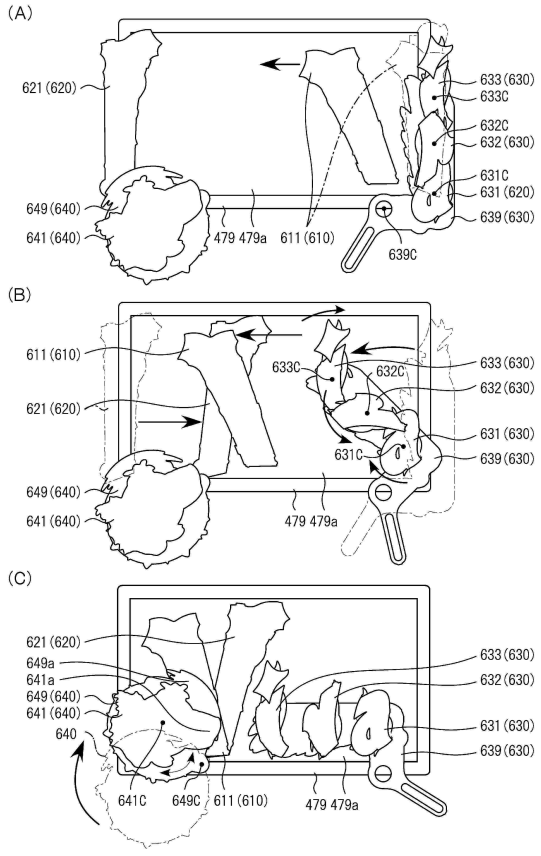
【図４５】



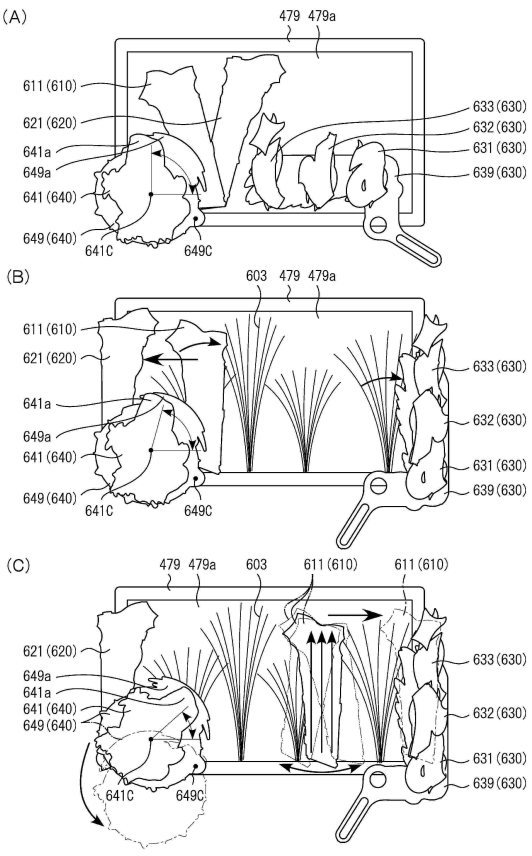
【図４６】



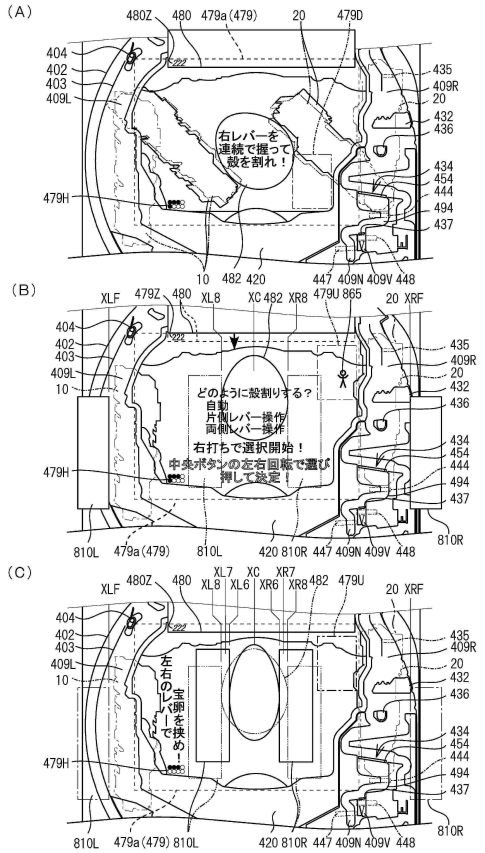
【図４７】



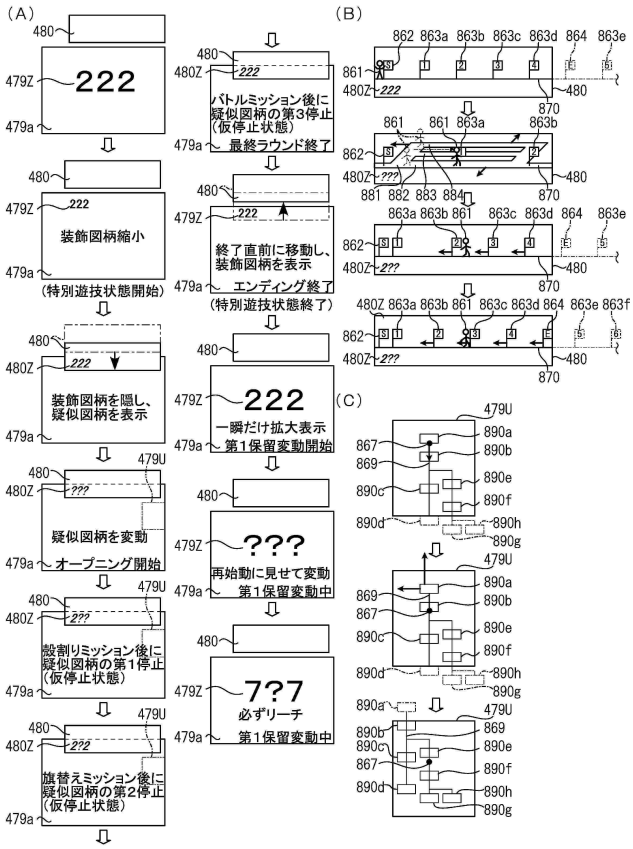
【図４８】



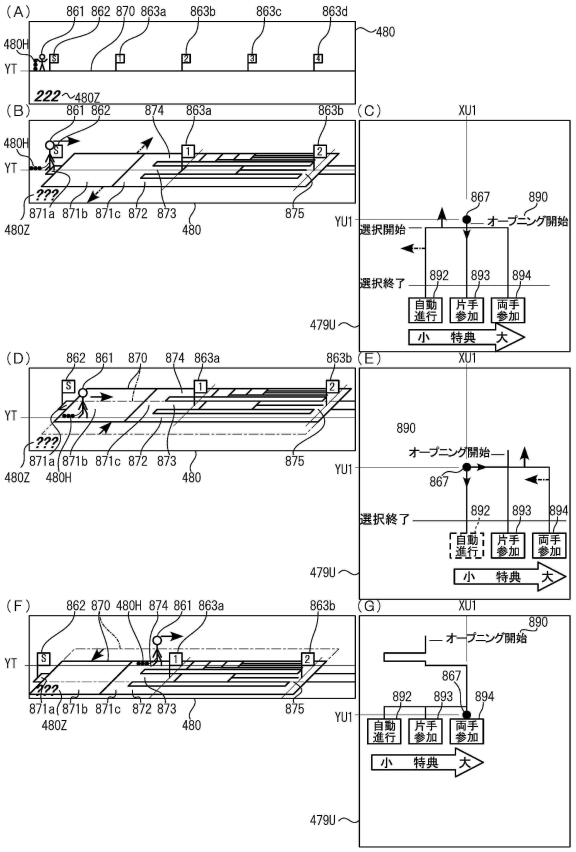
【図４９】



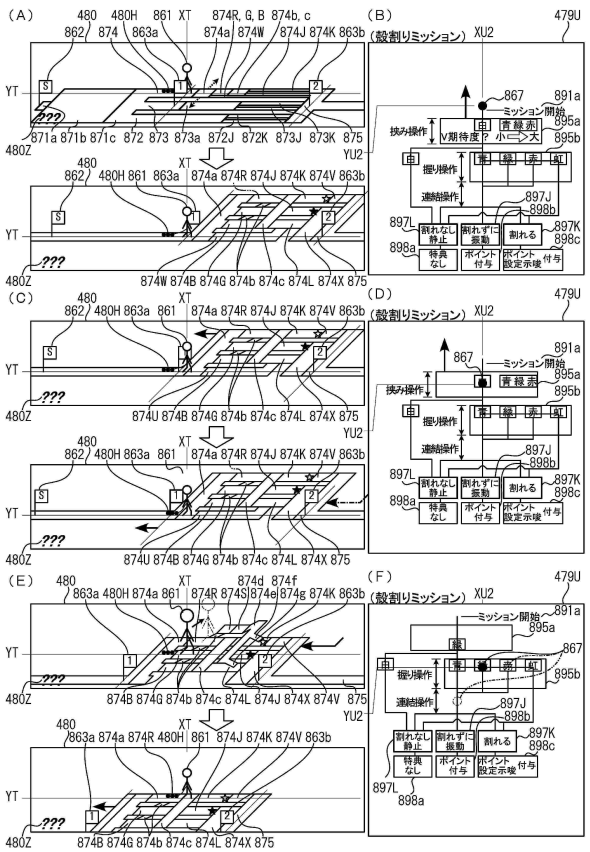
【図５０】



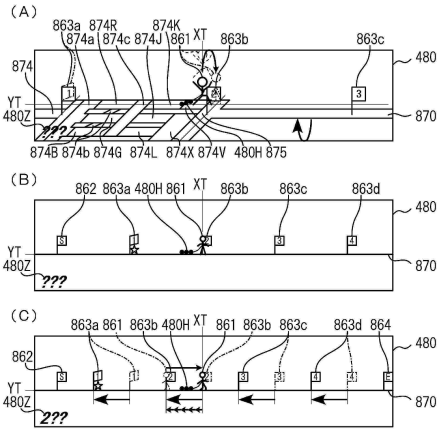
【図５１】



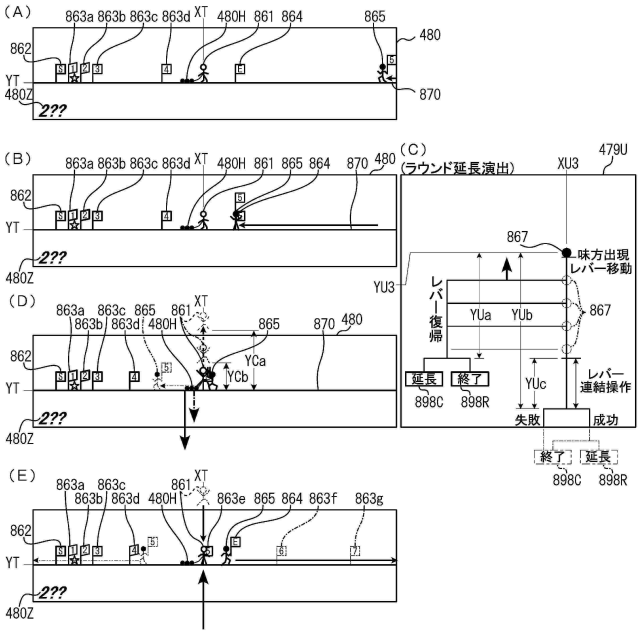
【図５２】



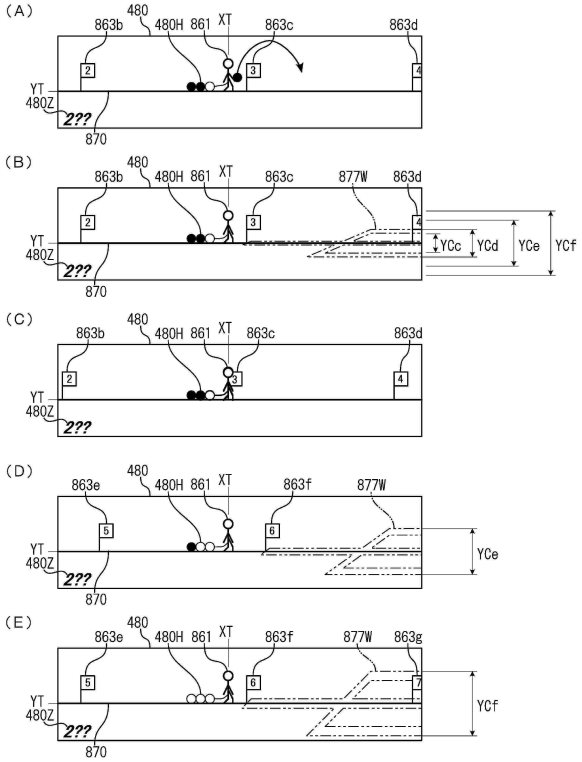
【図５３】



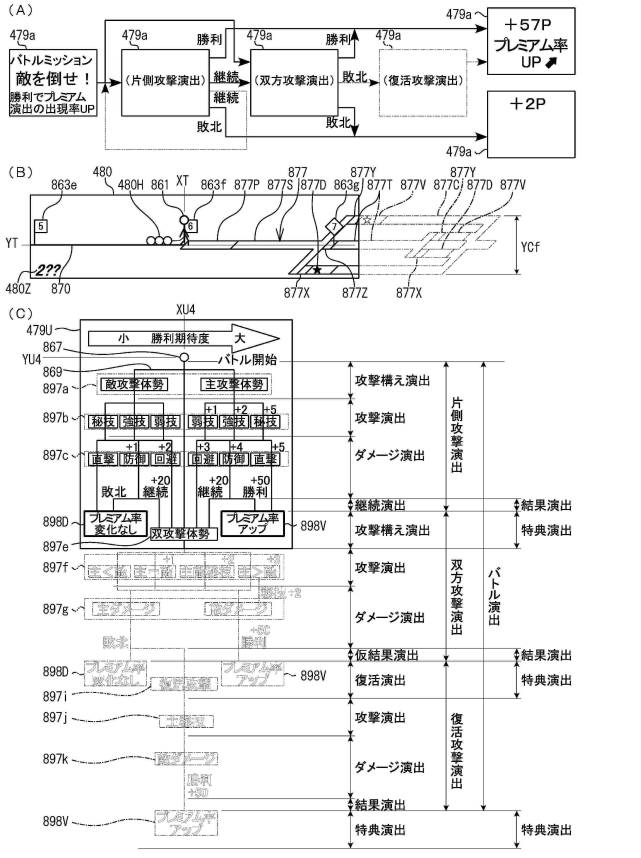
【図５４】



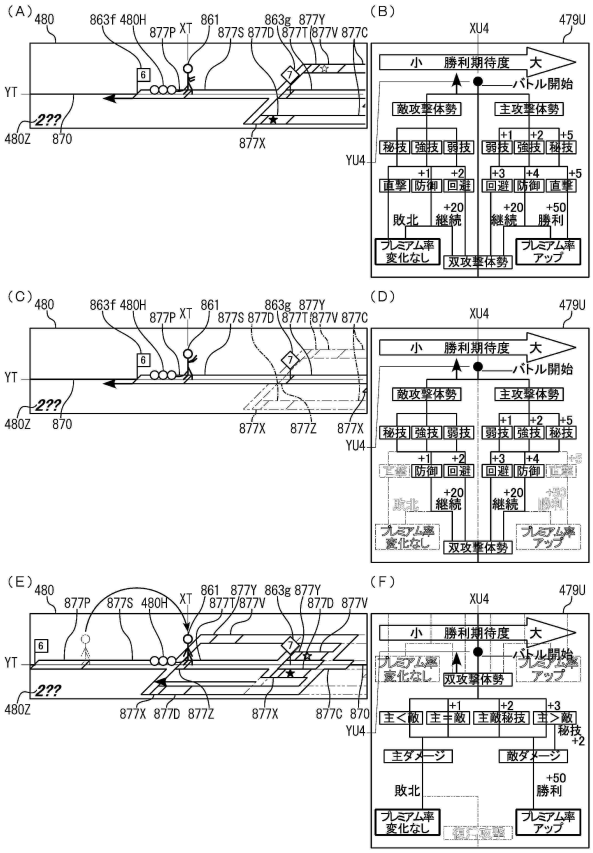
【図５５】



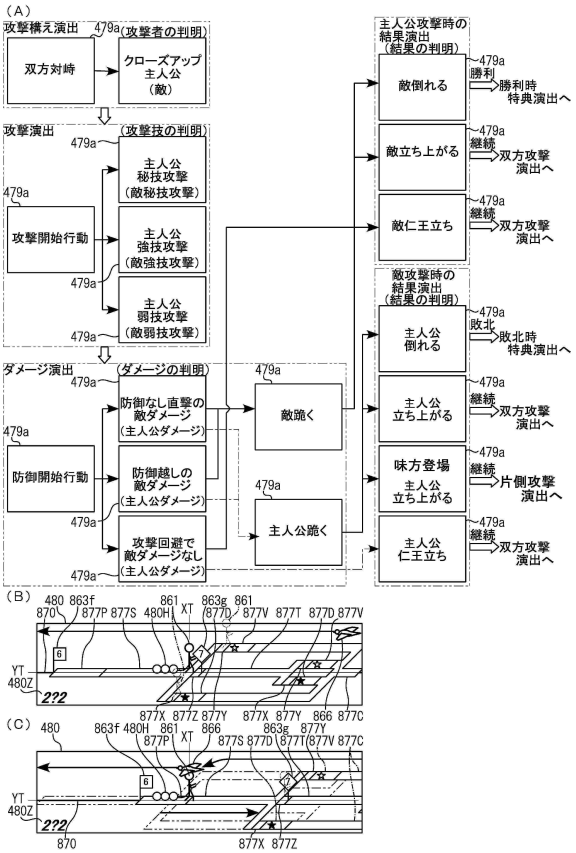
【図５６】



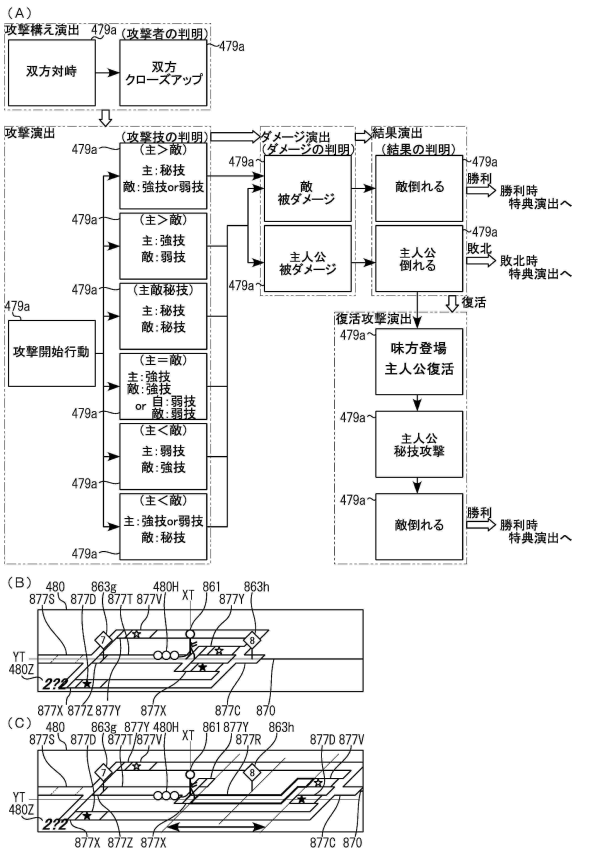
【図５７】



【図５８】



【図５９】



【図６０】

（A）

（５～８ラウンド継続）

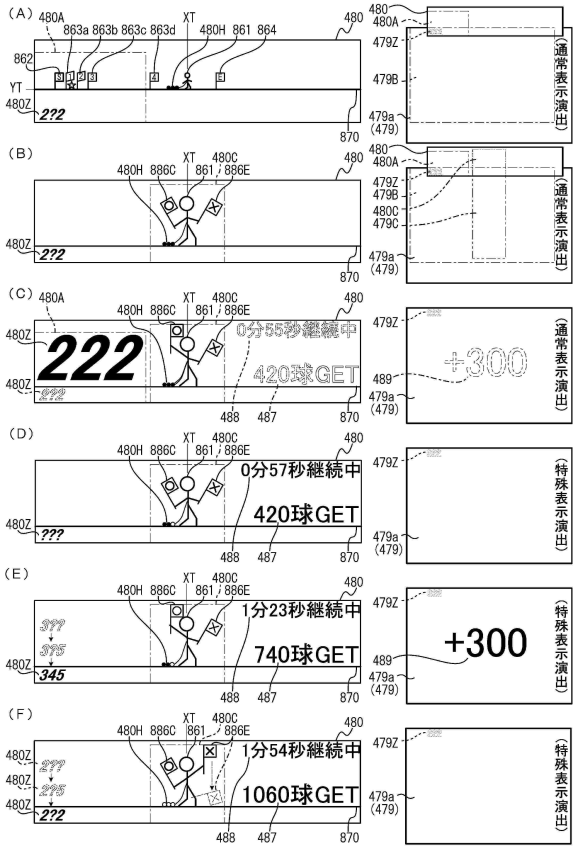
	発展ラウンド	
	2R, 3R	5R～最終R
確変保留あり	20%	80%
時短保留あり	60%	40%
ハズレ保留のみ	80%	20%

（B）

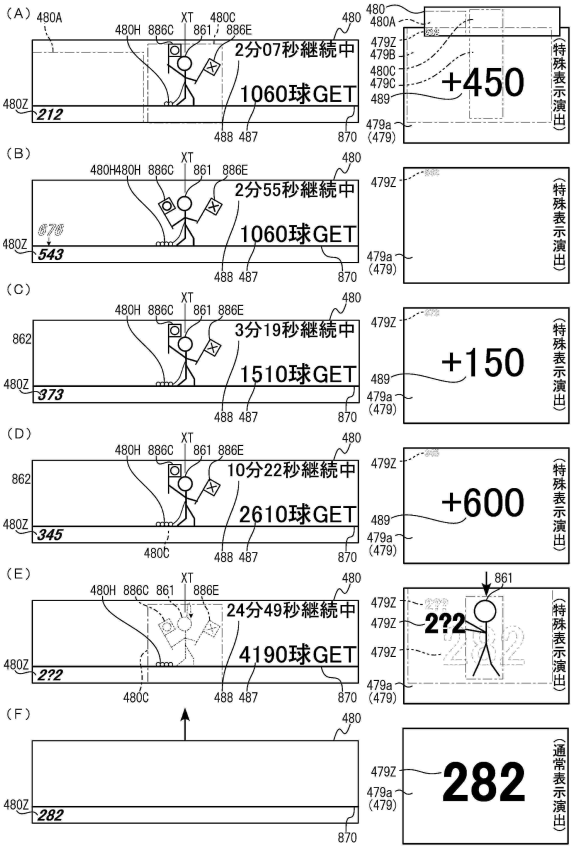
（９～１５ラウンド継続）

	発展ラウンド		
	2R, 3R	5R～8R	9R～最終R
確変保留あり	10%	10%	80%
時短保留あり	50%	30%	20%
ハズレ保留のみ	80%	20%	00%

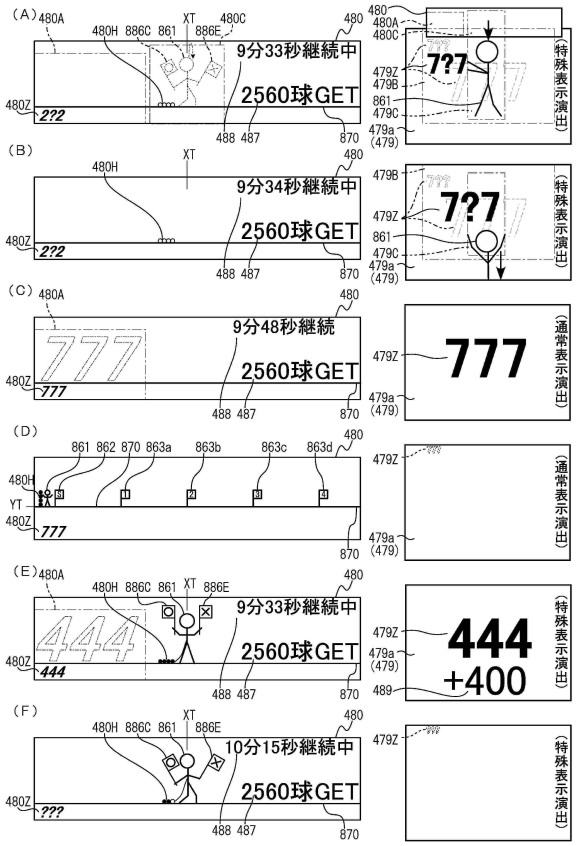
【図６１】



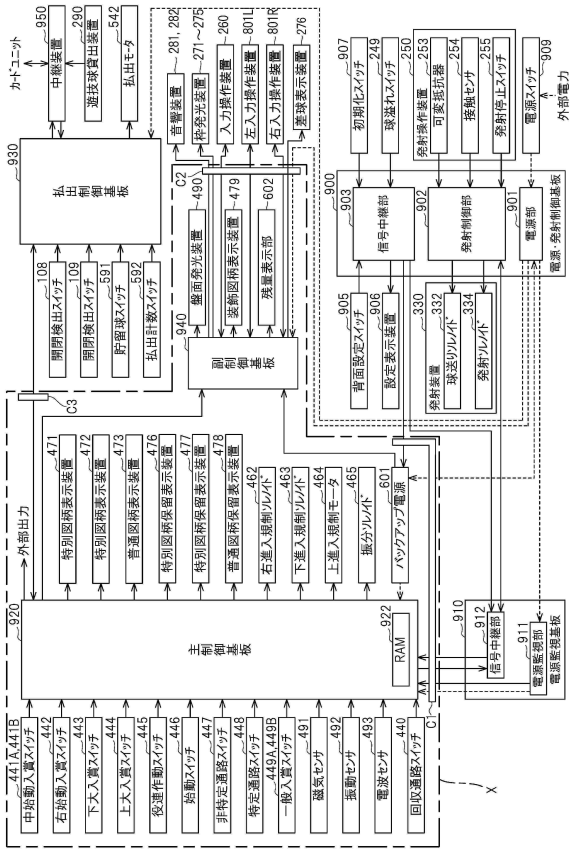
【図６２】



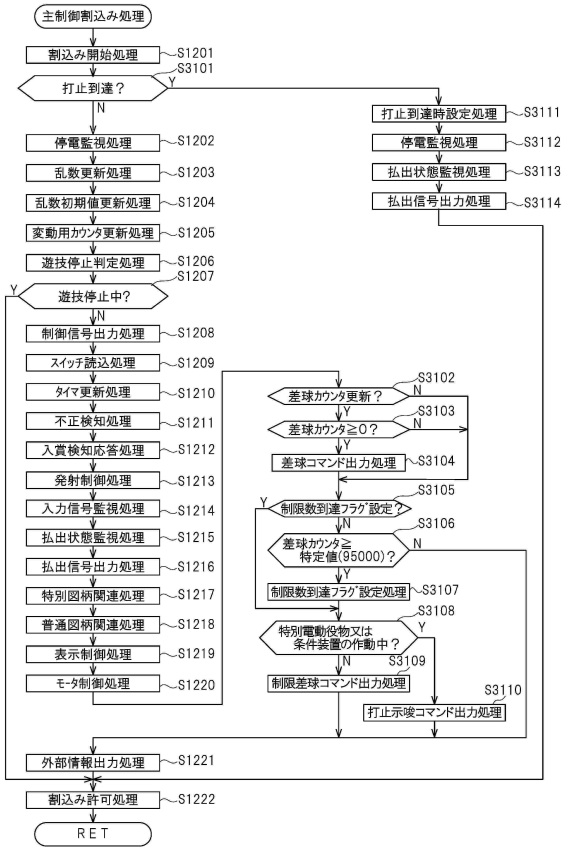
【図６３】



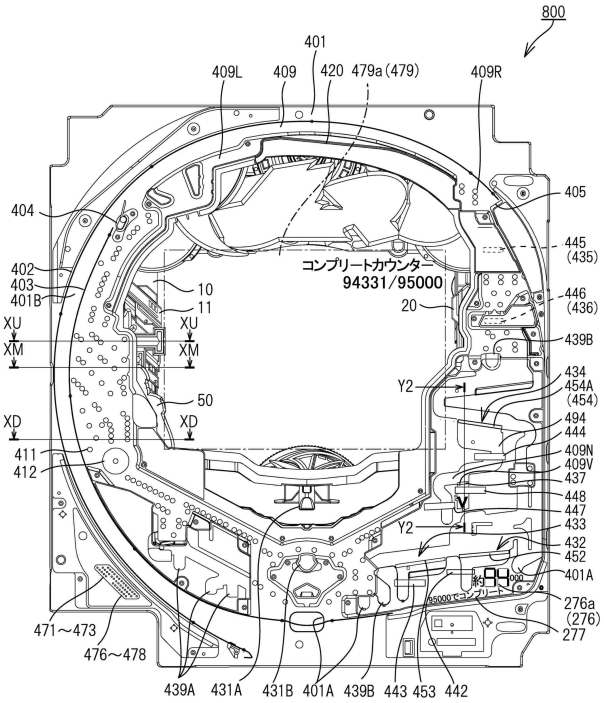
【図６４】



【図６５】



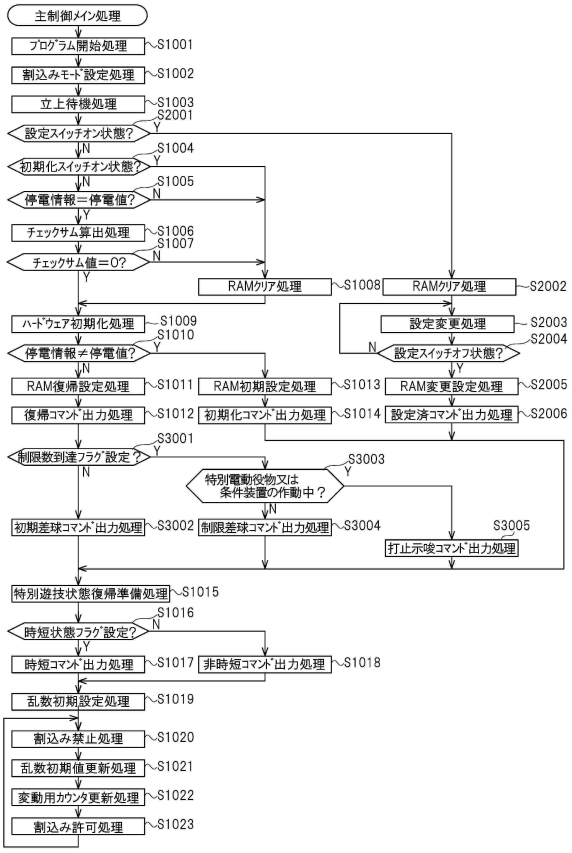
【図６６】



【図６７】

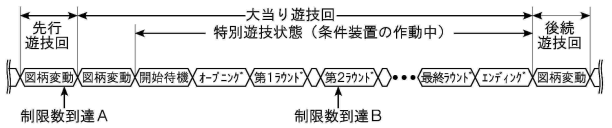
差球表示関連の受信コマンド	差球表示装置（7セグ表示）	装飾図柄表示装置（画像表示）
初期化コマンド OR 設定済コマンド	－－	非表示
初期差球コマンド	00	コンプリートカウンター 00000／95000
制限差球コマンド	95	コンプリートカウンター 95000／95000
打止示唆コマンド	非表示（消灯）	コンプリートカウンター －－－－－／95000
差球ゼロコマンド	－－	非表示
正数差球コマンド（1以上65000未満）	－－	非表示
正数差球コマンド（65000以上）	65 66 ・ ・ ・ 94 95	コンプリートカウンター 65000／95000 コンプリートカウンター 65001／95000 ・ ・ ・ コンプリートカウンター 94999／95000 コンプリートカウンター 95000／95000

【図６８】

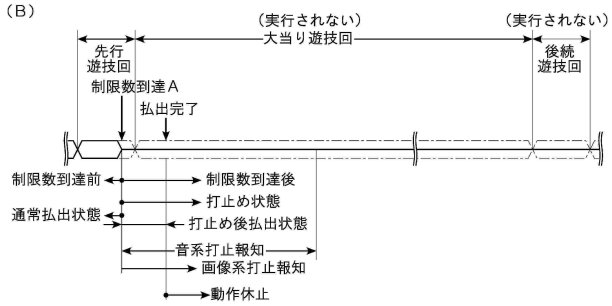


【図６９】

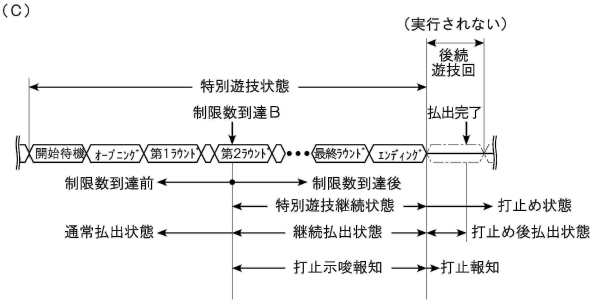
（A）



（B）



（C）



【図７０】

（A）

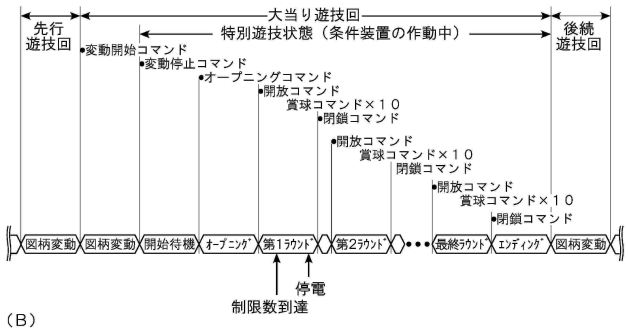
「－－」表示制御後の受信差球コマンド	差球表示装置（7セグ表示）
「－－」表示制御中の初回の65000以上コマンド	65 ←－－
「65」表示制御中の初回の66000以上コマンド	66 ←65
「66」表示制御中の初回の67000以上コマンド	67 ←66
⋮	⋮
「93」表示制御中の初回の94000以上コマンド	94 ←93
「94」表示制御中の初回の94500以上コマンド	94（中速点滅）←94
「94」表示制御中の初回の94900以上コマンド	94（高速点滅）←94（中速点滅）
「94」表示制御中の初回の95000以上コマンド	95 ←94（高速点滅）
「95」表示制御後の正数差球コマンド	95
「94」表示制御中の初回の94000未満コマンド	94（低速点滅）←94
「94」表示制御中の初回の93900未満コマンド	93 ←94（低速点滅）
⋮	⋮
「65」表示制御中の初回の64900以上65000未満コマンド	65（低速点滅）←65
「65」表示制御中の初回の64900未満コマンド	－－ ←65（低速点滅）

（B）

差球コマンドの値	増加変更	減少変更
（0未満）	－－	－－
0（初期値）	－－	－－
1～64899	－－	－－
64900～64999	－－	65（低速点滅）
65000～65899	65	
65900～65999	65	66（低速点滅）
66000～66899		
66900～66999	66	67（低速点滅）
67000～67899	67	
⋮	⋮	
94000～94499	94	95
94500～94899	94（中速点滅）	95（低速点滅）
94900～94999	94（高速点滅）	95（低速点滅）
95000（制限値）	95	
95000以上	95	

【図７１】

（A）

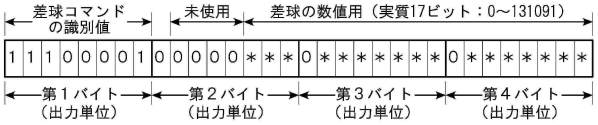


（B）

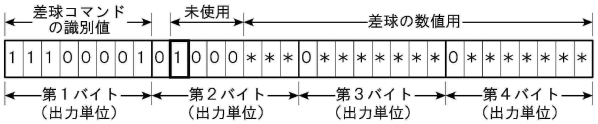
復電処理で出力される コマンド		差球表示装置（7セグ表示）	装飾図柄表示装置（差球情報の画像表示）	装飾図柄表示装置（打止示唆報知）
初期化ｺﾏﾝﾄﾞ		－－	非表示	非表示
設定済ｺﾏﾝﾄﾞ				
復帰ｺﾏﾝﾄﾞ＋	初期差球ｺﾏﾝﾄﾞ	00	コンプリートカウンター 00000／95000	非表示
	特定差球ｺﾏﾝﾄﾞ	95	コンプリートカウンター 95000／95000	非表示
	打止示唆ｺﾏﾝﾄﾞ	非表示（消灯）	コンプリートカウンター 00000／95000	まもなく、コンプリート機能が作動します。

【図７２】

（A）差球コマンド（差球の数値の通信用）

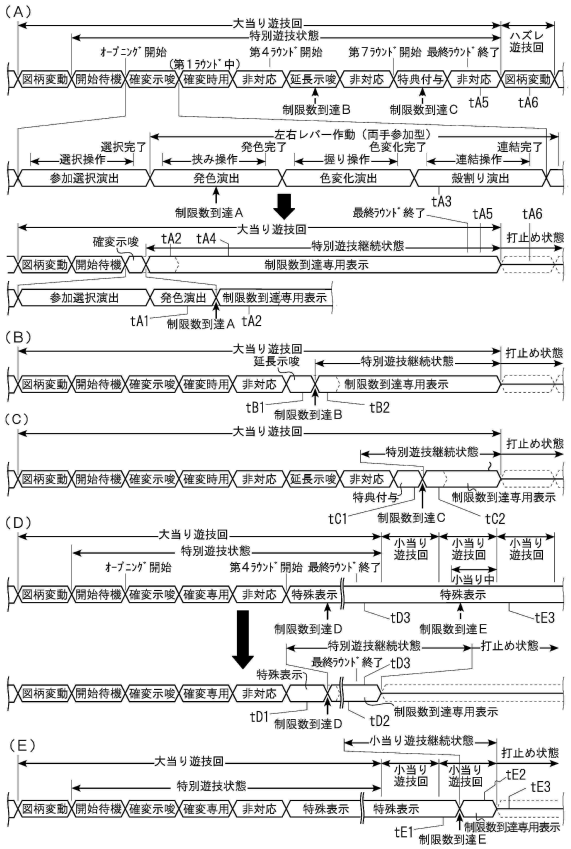


（B）差球コマンド（打止示唆コマンドの機能の付加例）

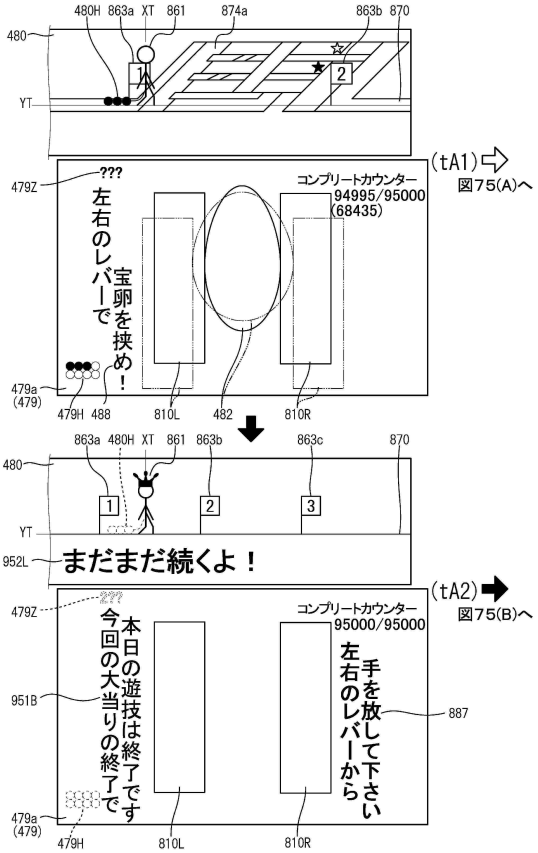


（C）打止示唆コマンド

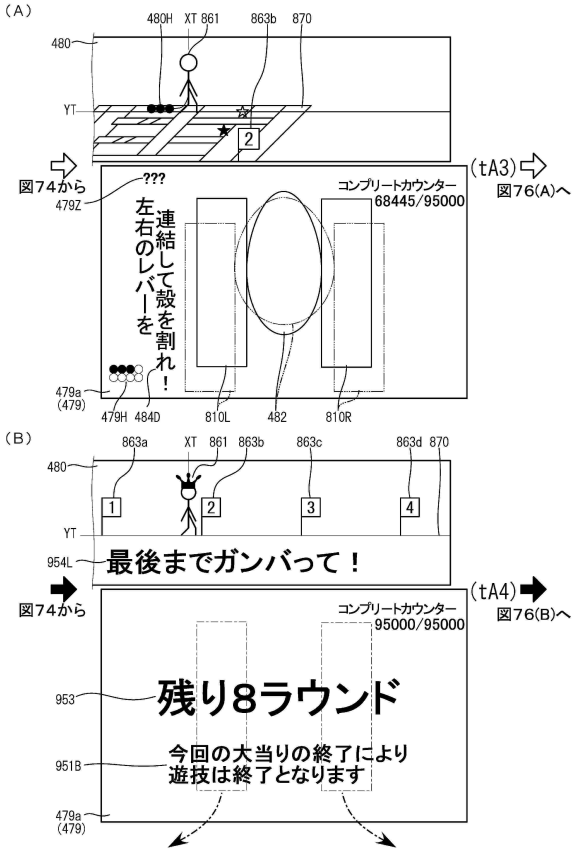
【図７３】



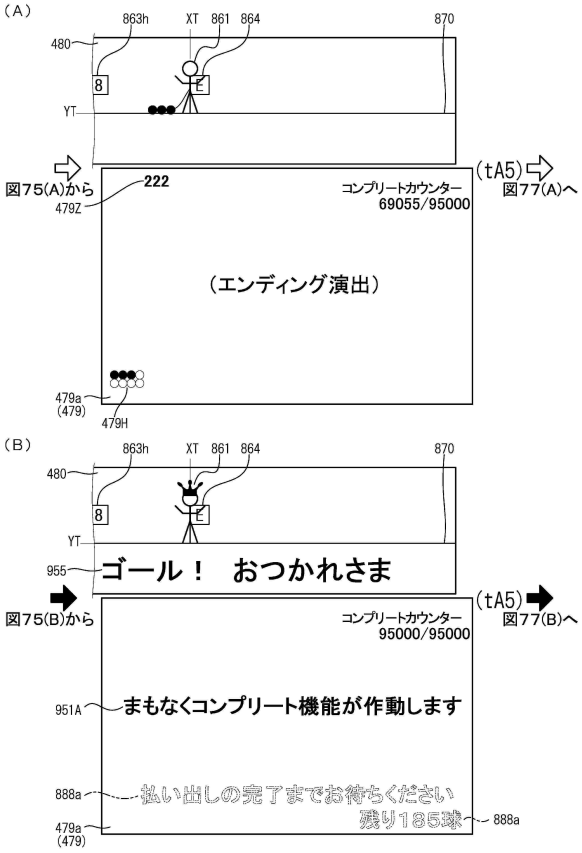
【図７４】



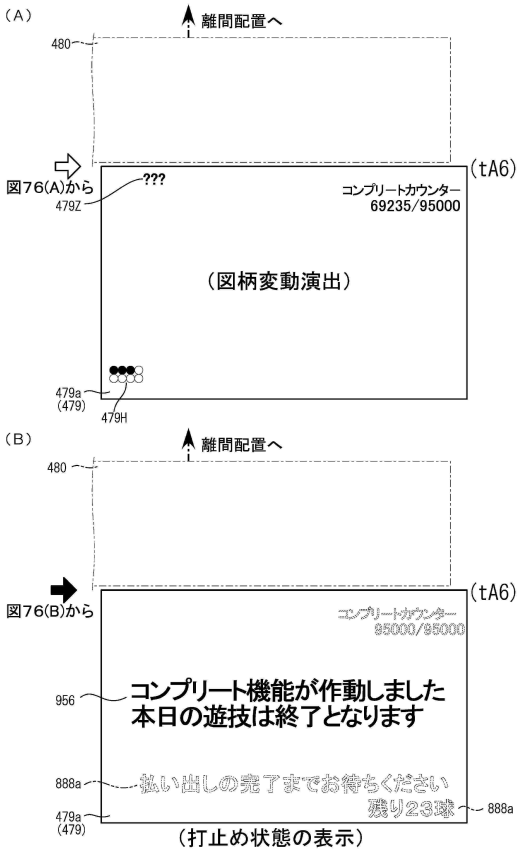
【図７５】



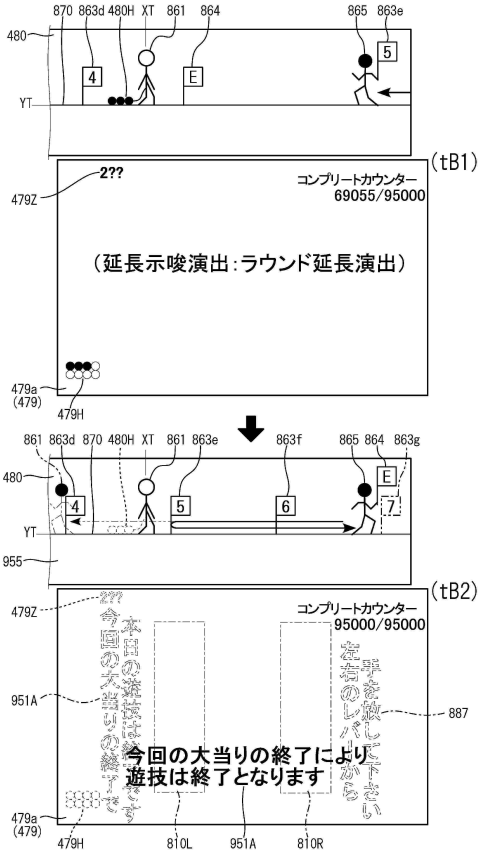
【図７６】



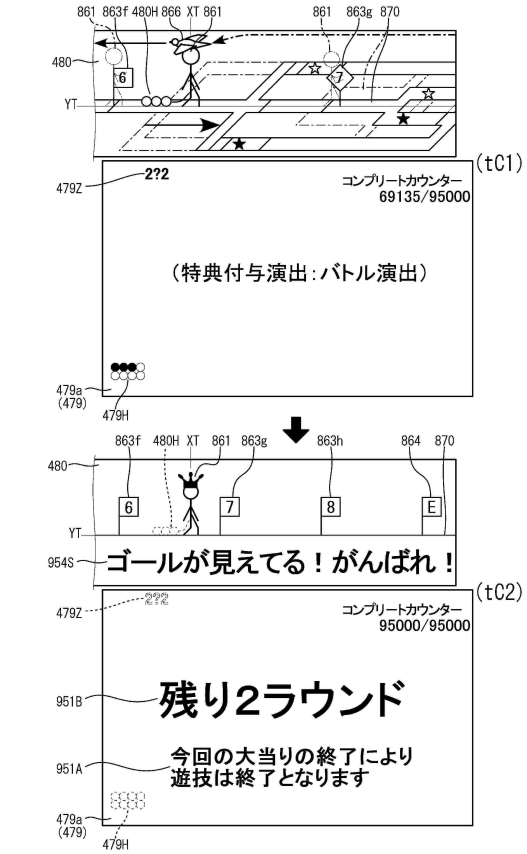
【図７７】



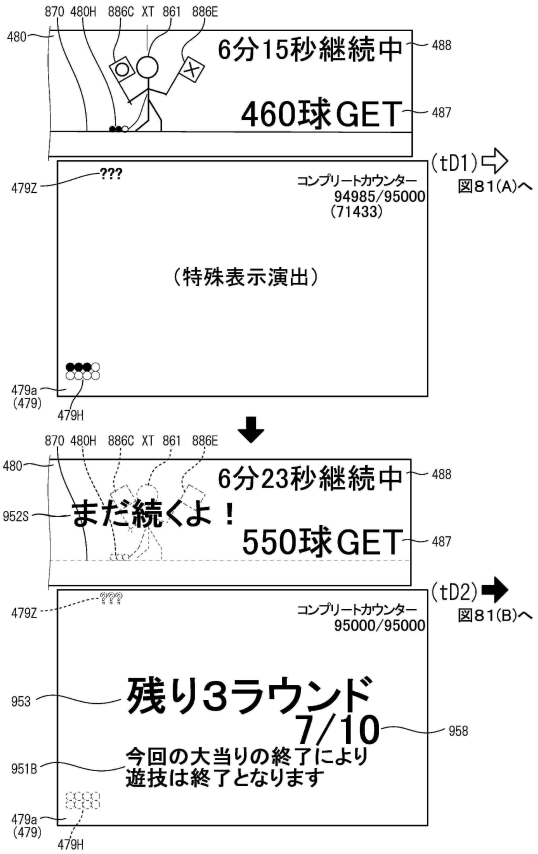
【図７８】



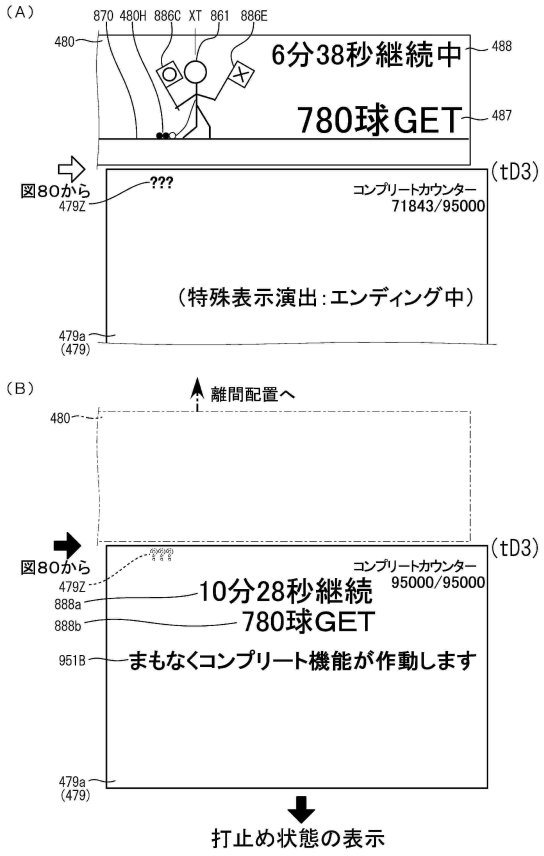
【図７９】



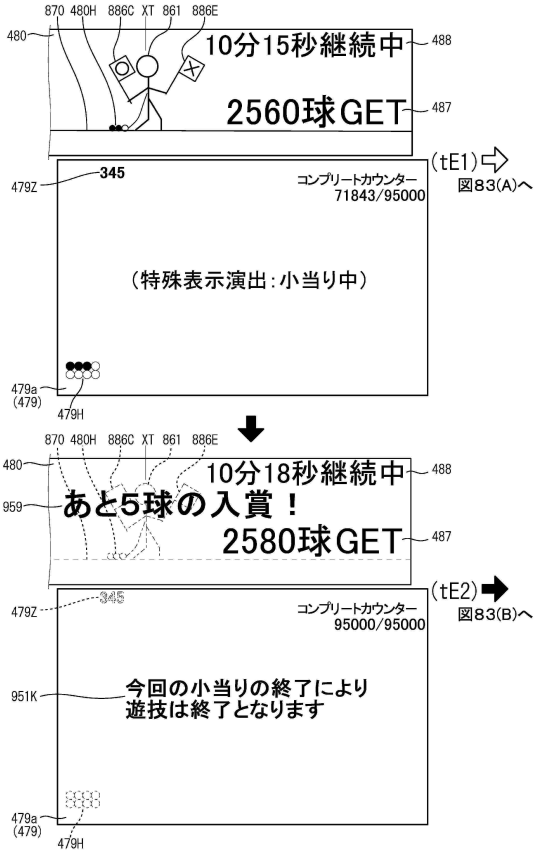
【図８０】



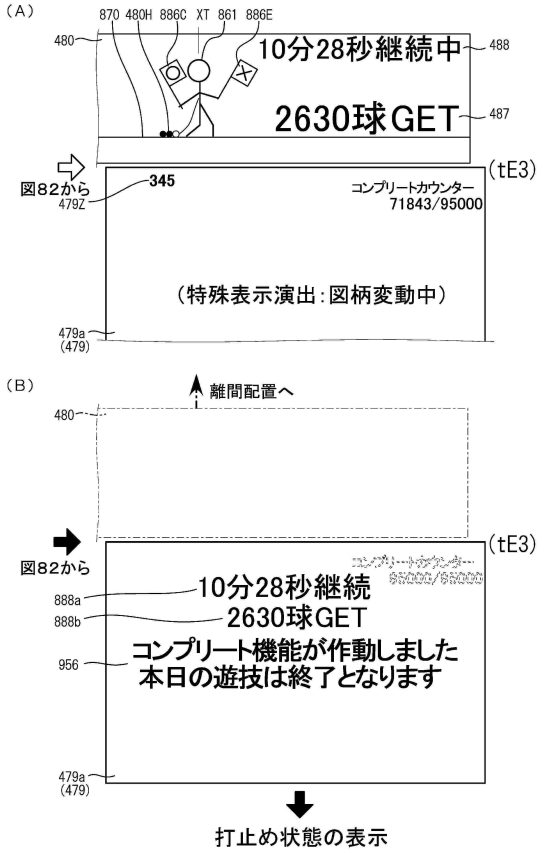
【図８１】



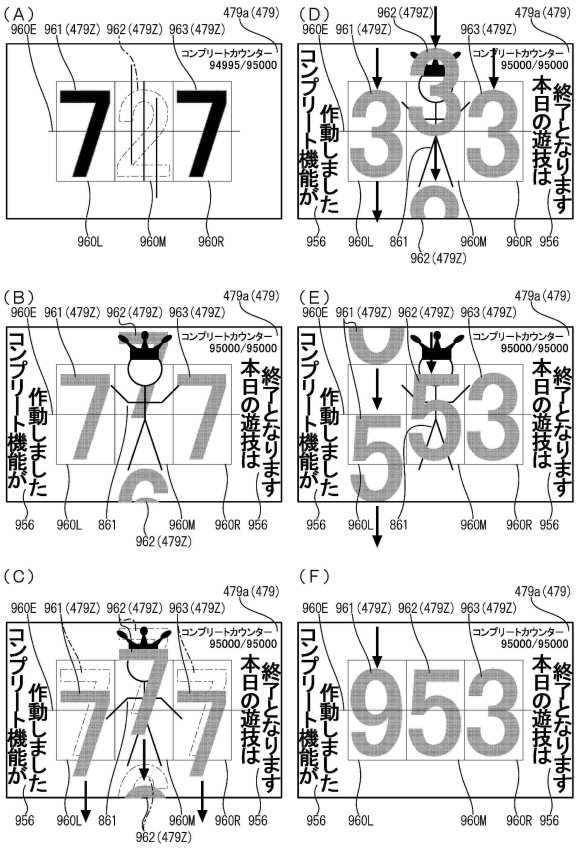
【図８２】



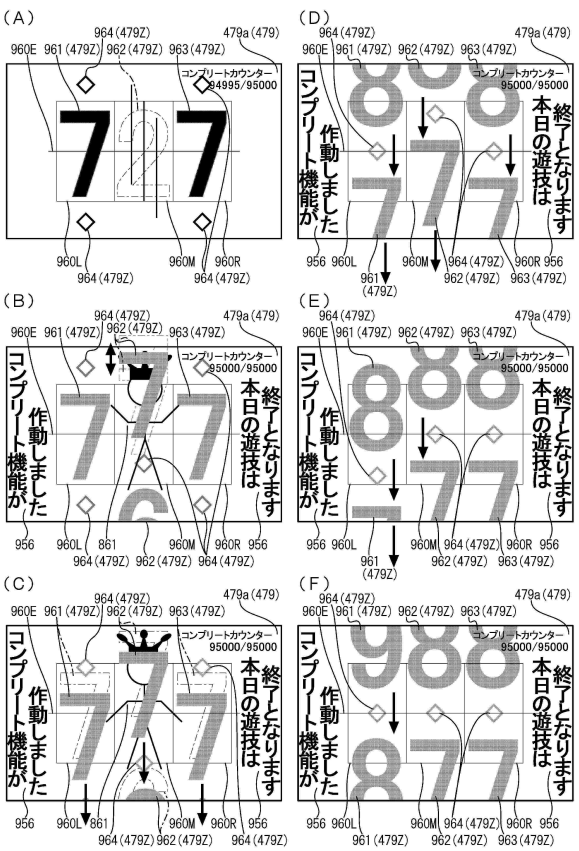
【図８３】



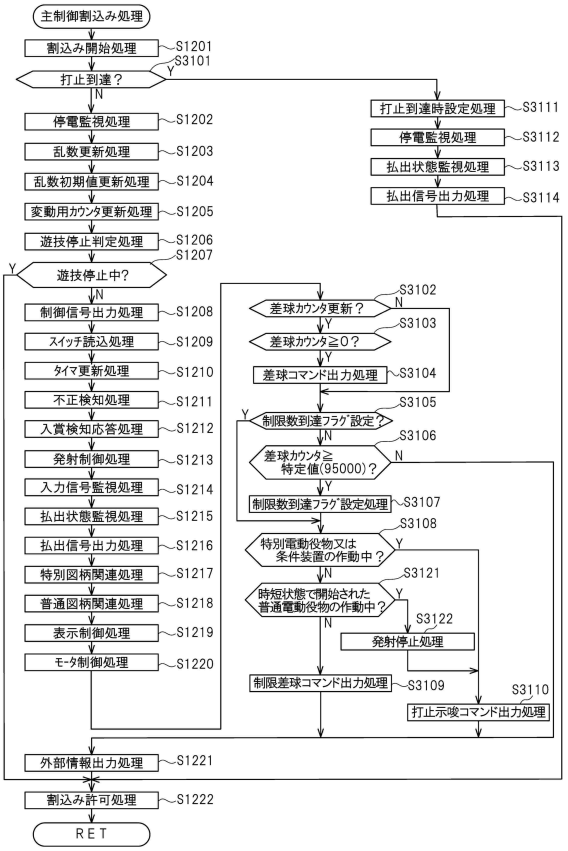
【図８４】



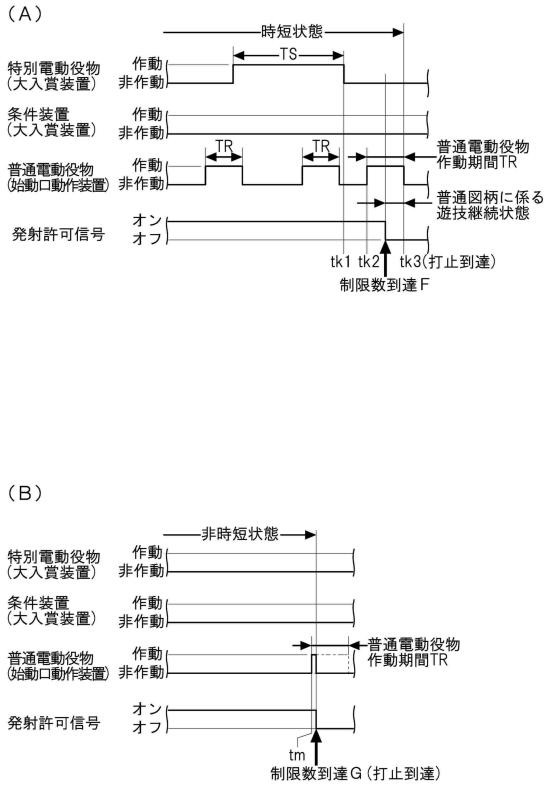
【図８５】



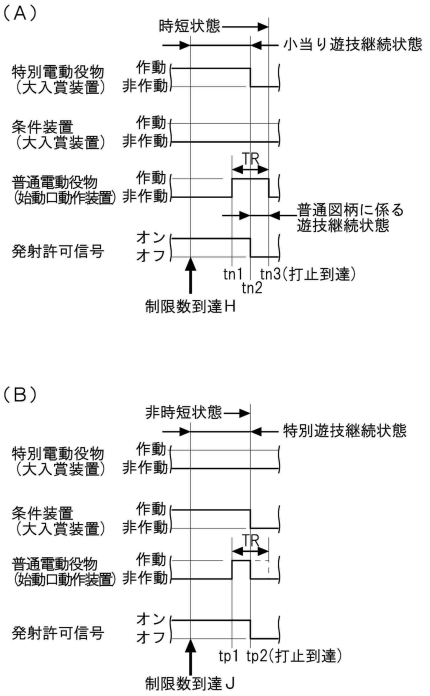
【図８６】



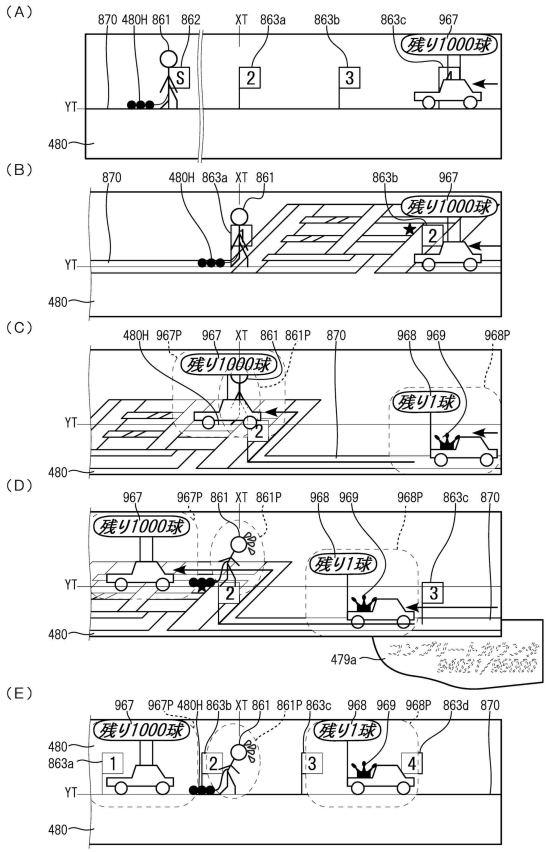
【図８７】



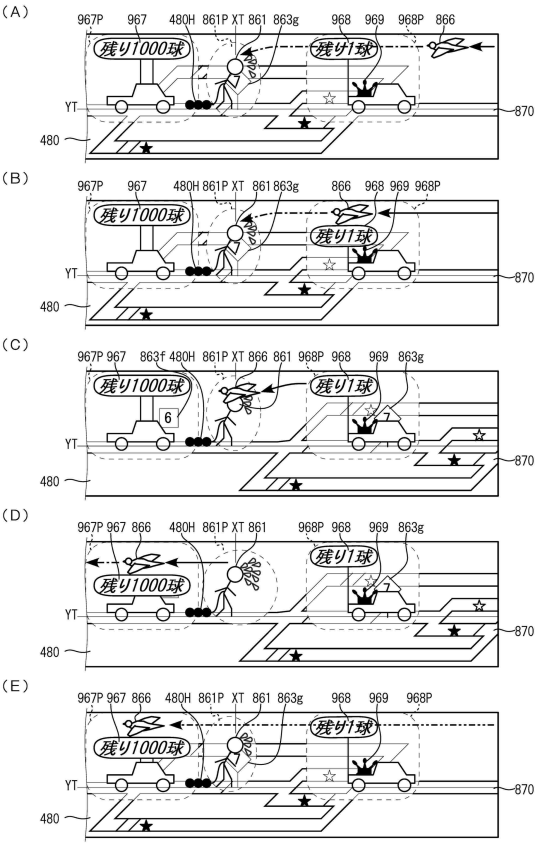
【図８８】



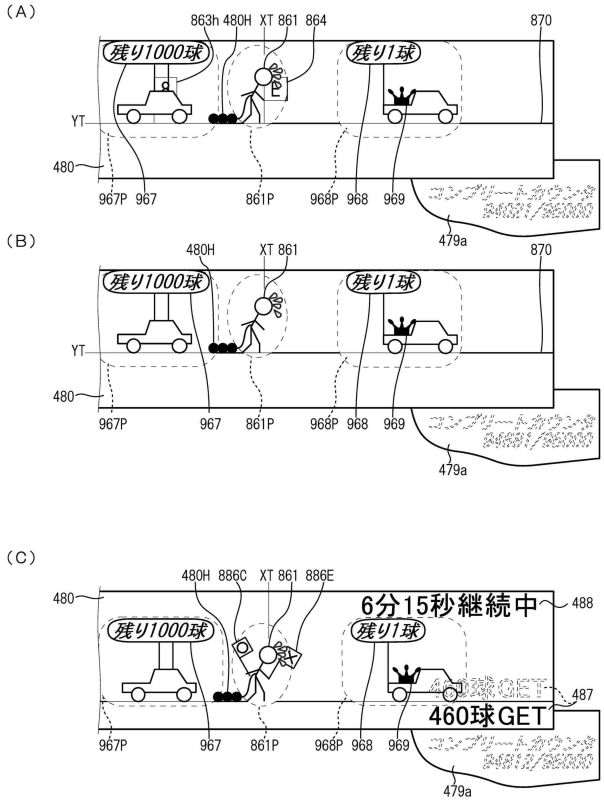
【図８９】



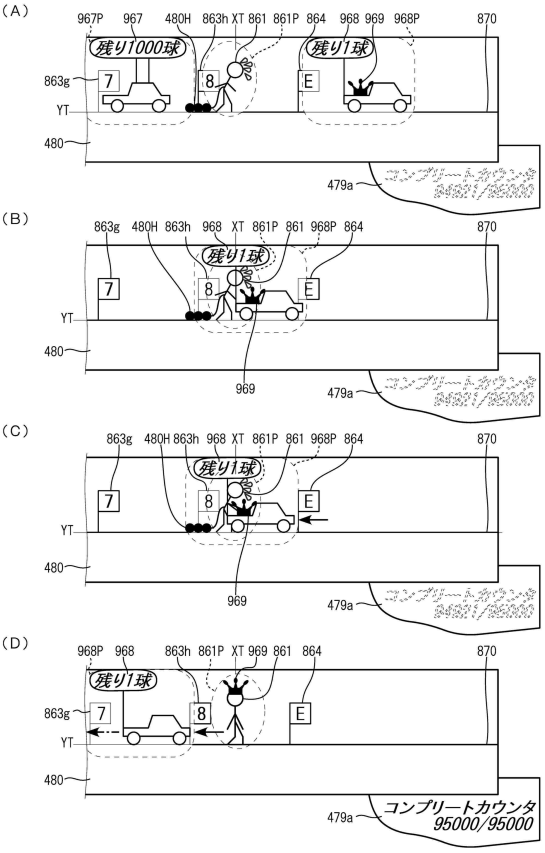
【図９０】



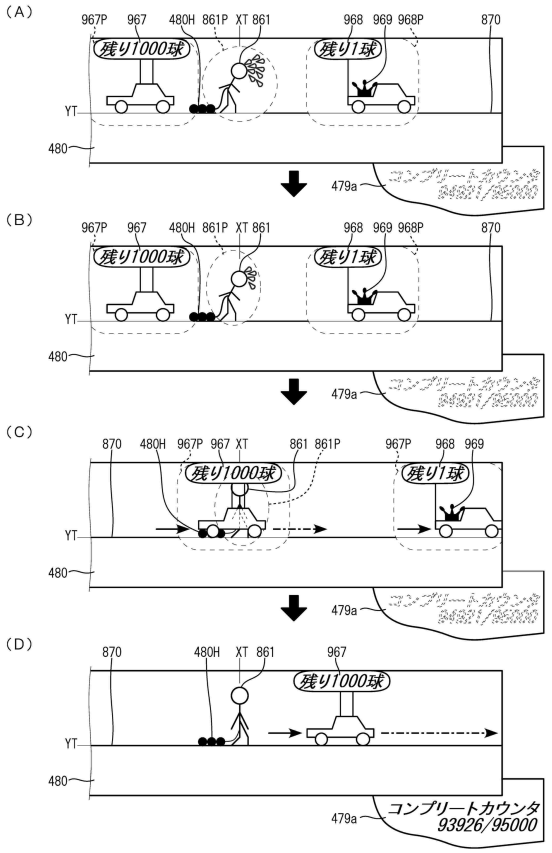
【図９１】



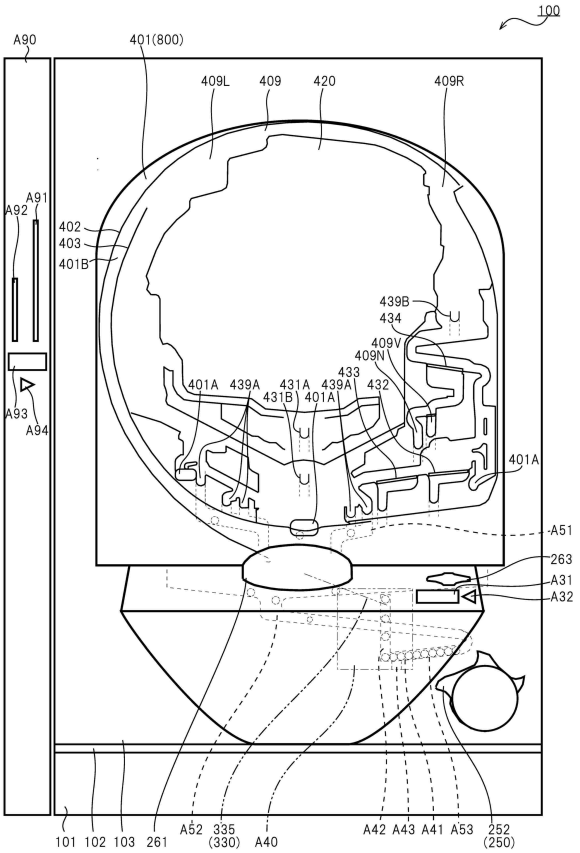
【図９２】



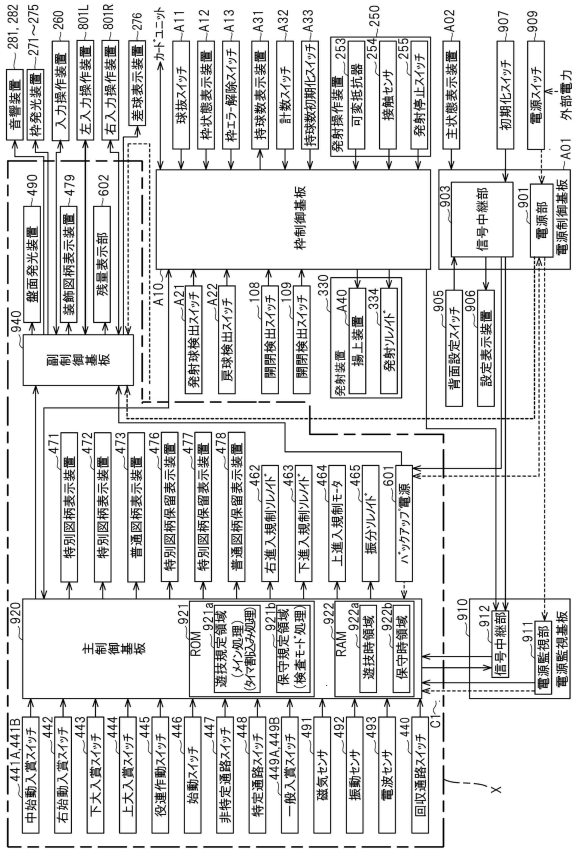
【図９３】



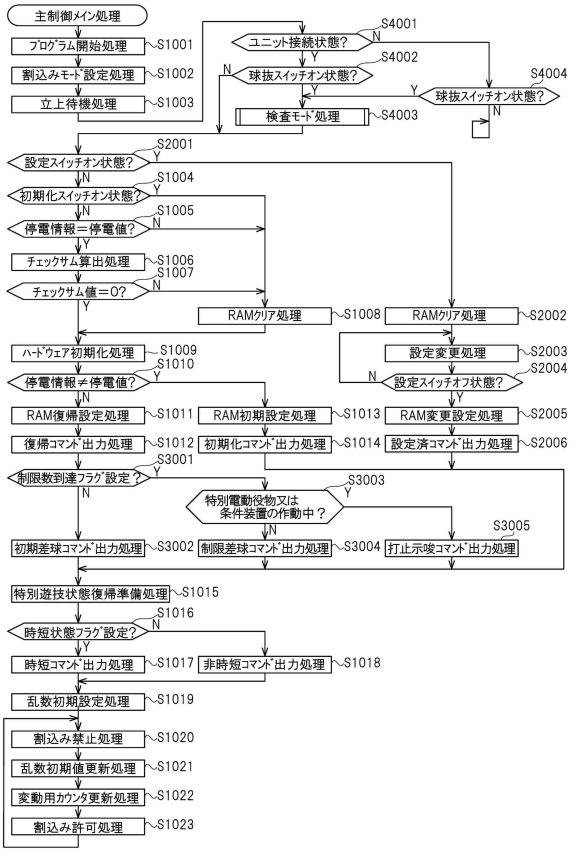
【図９４】



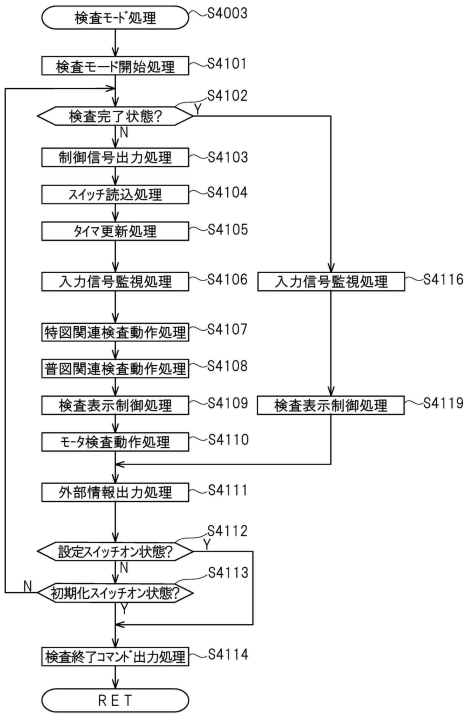
【図９５】



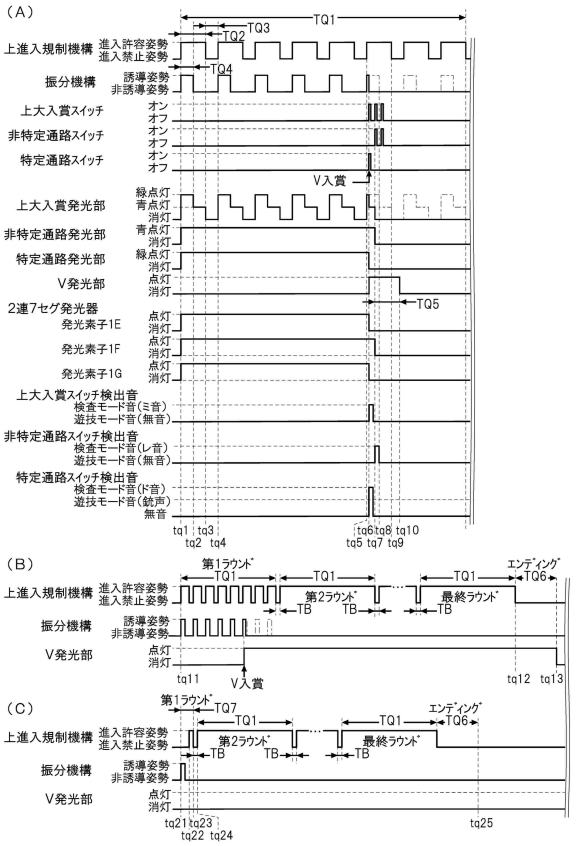
【図９６】



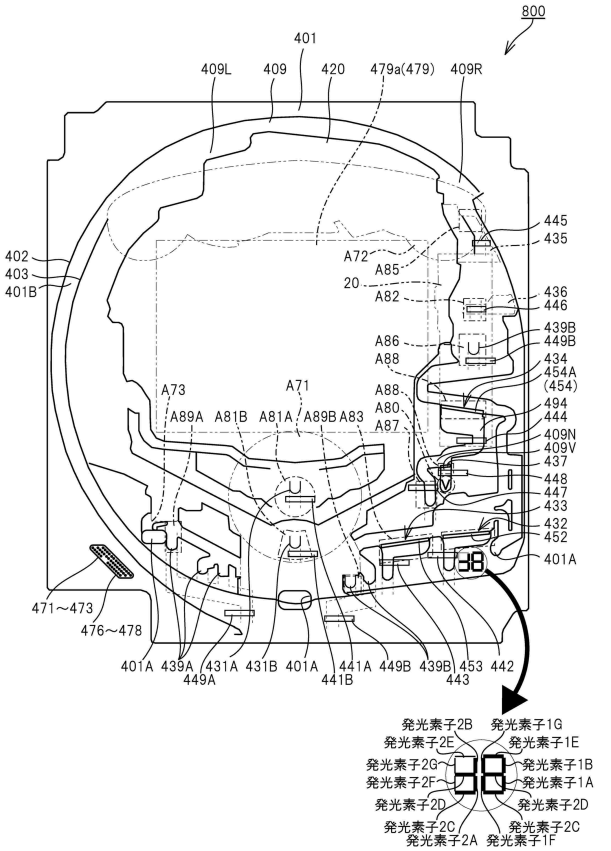
【図９７】



【図９８】



【図９９】

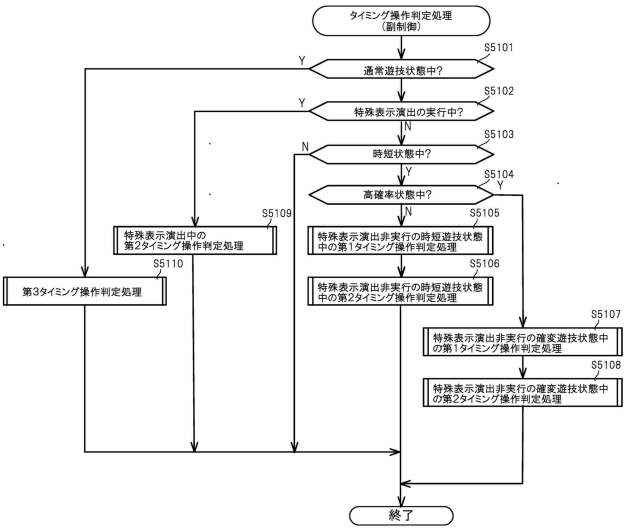


【図１００】

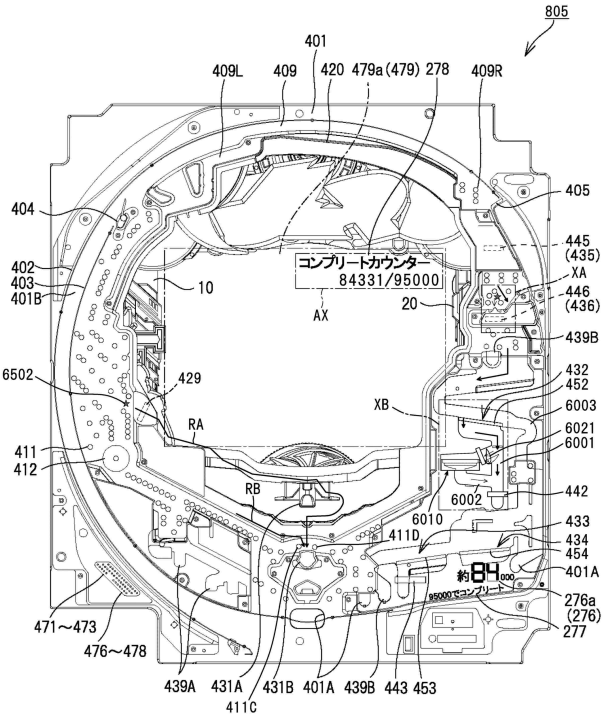
タイミング操作		第1演出仕様変更	第2演出仕様変更	第3演出仕様変更
第1タイミング操作	操作受付時期	確変遊技状態 (特殊表示演出非実行)	時短遊技状態 (特殊表示演出非実行)	—
	成功の効果	キャラクタ選択画面の表示	キャラクタ選択画面の表示	—
第2タイミング操作	操作受付時期	第1タイミング操作成功後の一定期間内の確変遊技状態 (特殊表示演出非実行)	第1タイミング操作成功後の一定期間内の時短遊技状態 (特殊表示演出非実行)	特殊表示演出実行中
	成功の効果	選択設定確定(※)	選択設定確定(※)	設定選択画面の表示
第3タイミング操作	操作受付時期	—	—	第2タイミング操作成功後の一定期間内の通常遊技状態
	成功の効果	—	—	選択設定確定

※次回の大当り後の遊技状態の開始から選択確定後の設定を反映

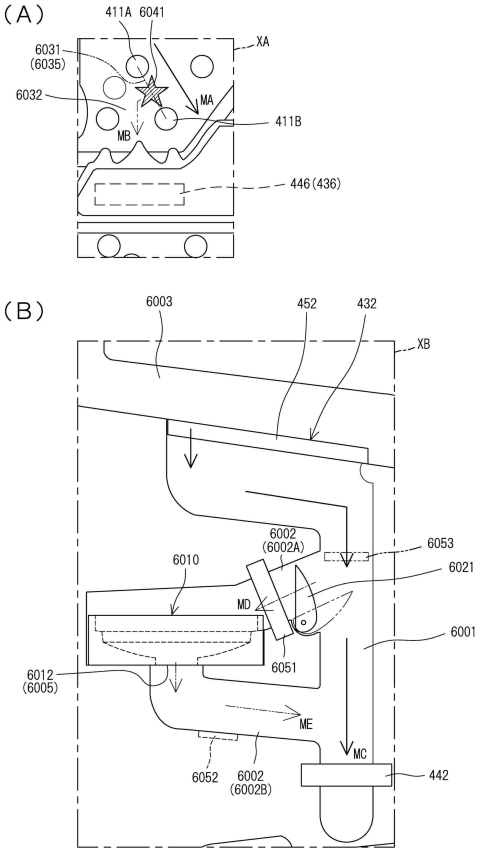
【図１０１】



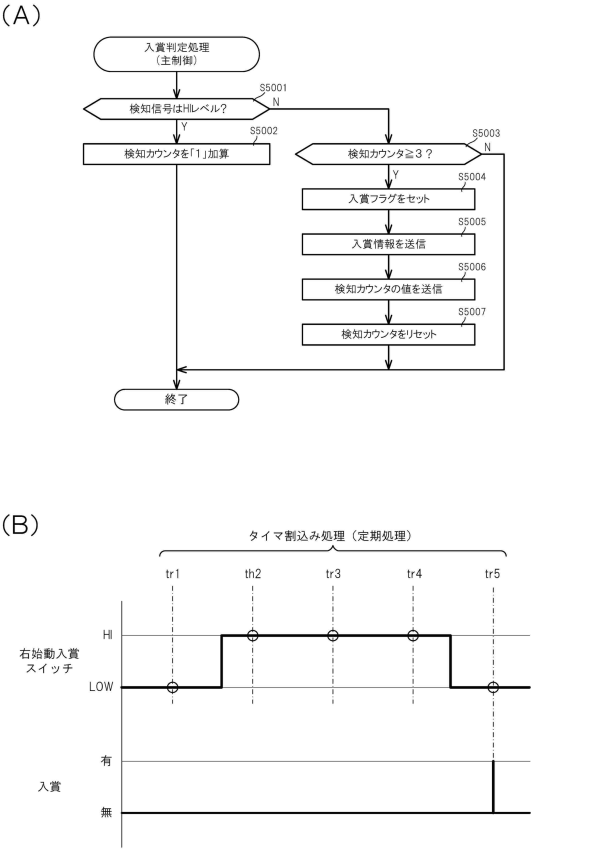
【図１０２】



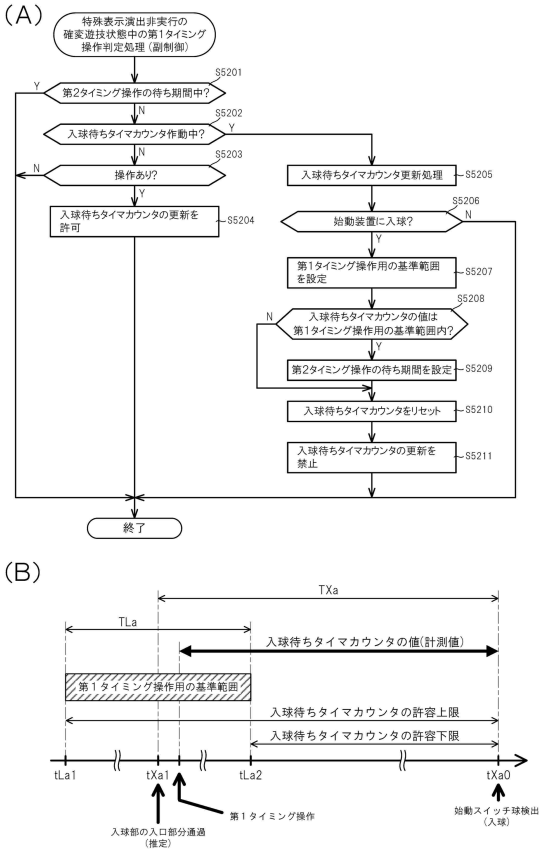
【図１０３】



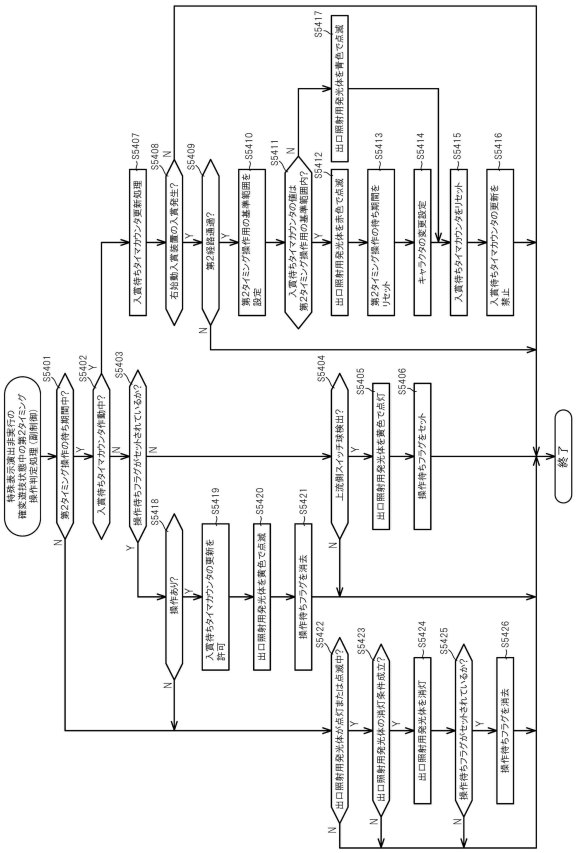
【図１０４】



【図１０５】



【図１０６】

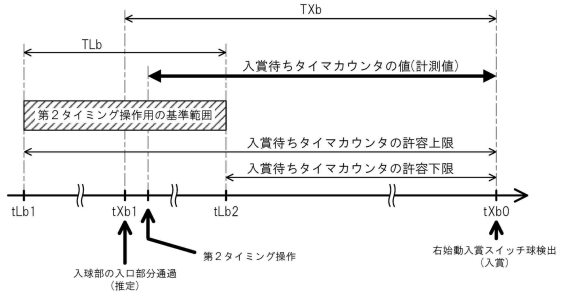


【図１０７】

(A)

検知カウンタの値（Hiレベル連続回数）	入賞時の推定速度	推定経路	基準範囲
6以上	第１速度	第２経路（クルーン経由）	設定する
3～5	第２速度（第１速度より高速）	第１経路（落下）	設定しない

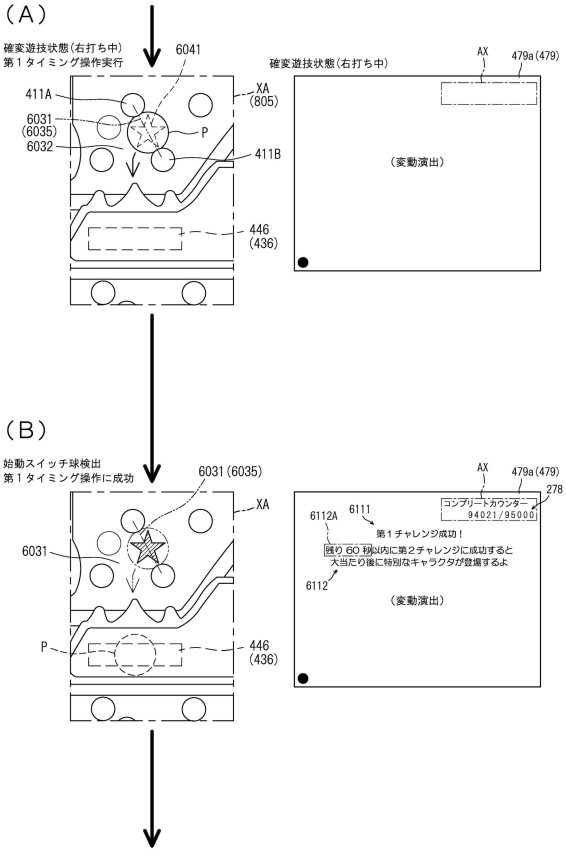
(B)



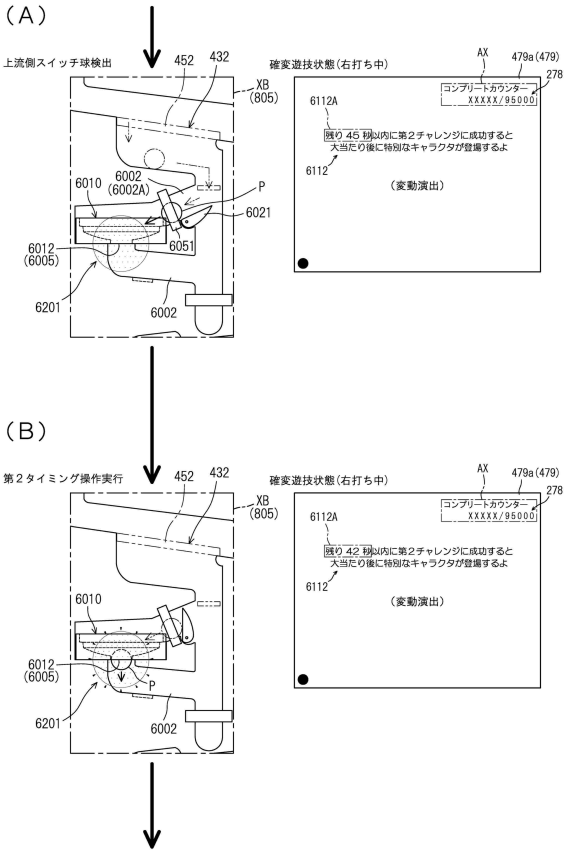
(C)

差球の値	変更先のキャラクタ
65000未満	キャラクタA
65001～89999	キャラクタB
90000以上	キャラクタC

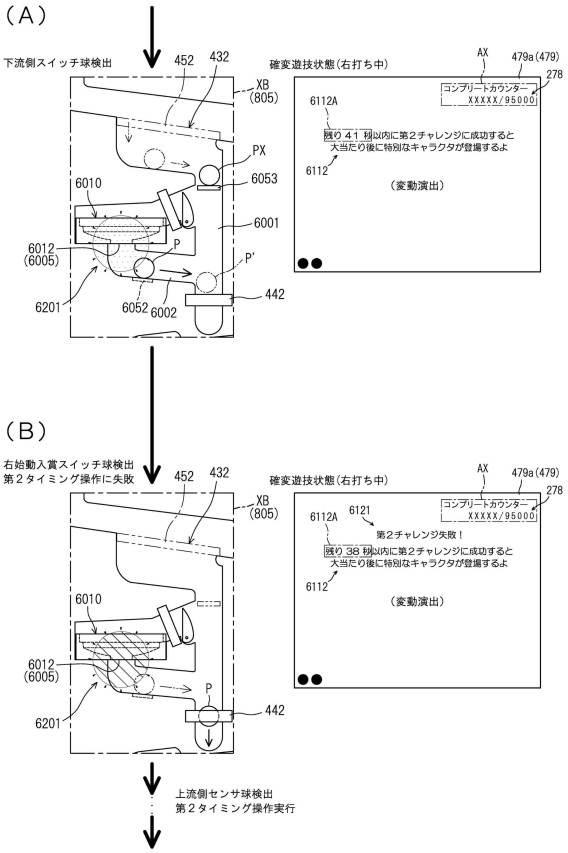
【図１０８】



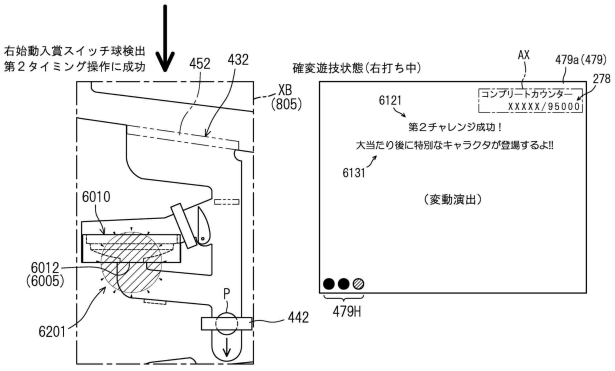
【図１０９】



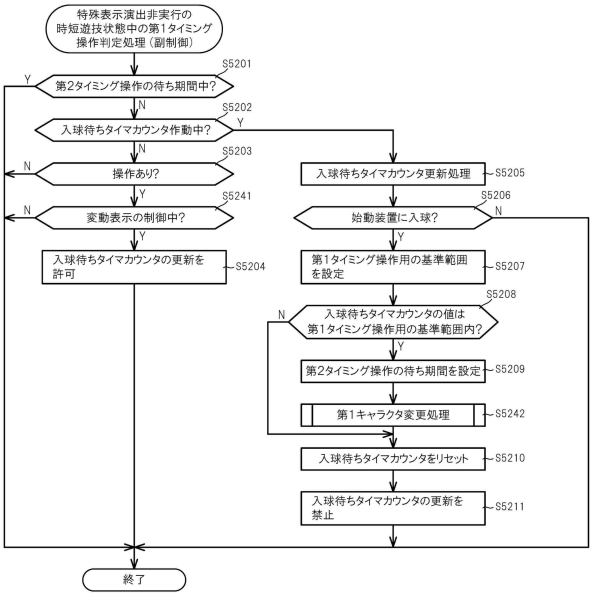
【図１１０】



【図１１１】

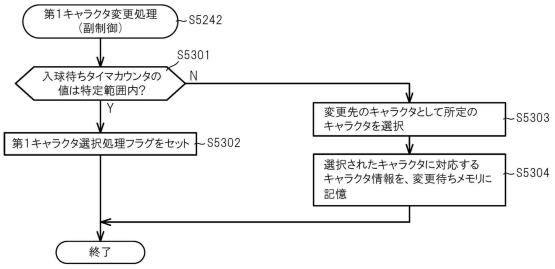


【図１１２】

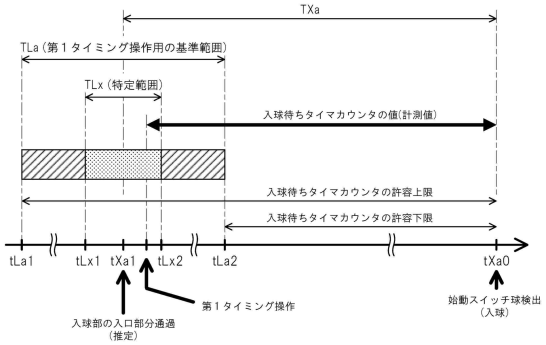


【図１１３】

(A)

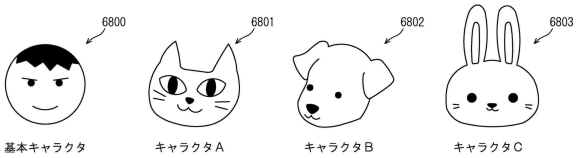


(B)



【図１１４】

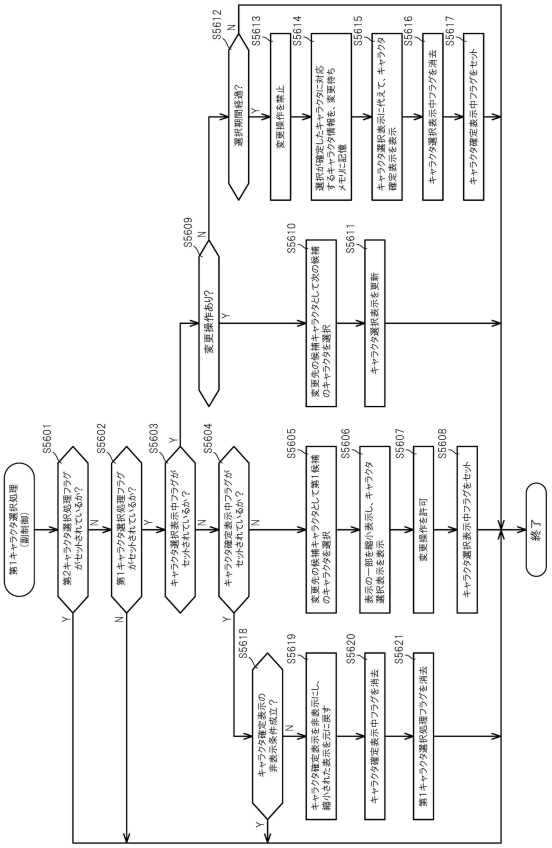
(A)



(B)

変更対象のキャラクタ	変更先のキャラクタ
6800	6801
6801	6802
6802	6803
6803	6801

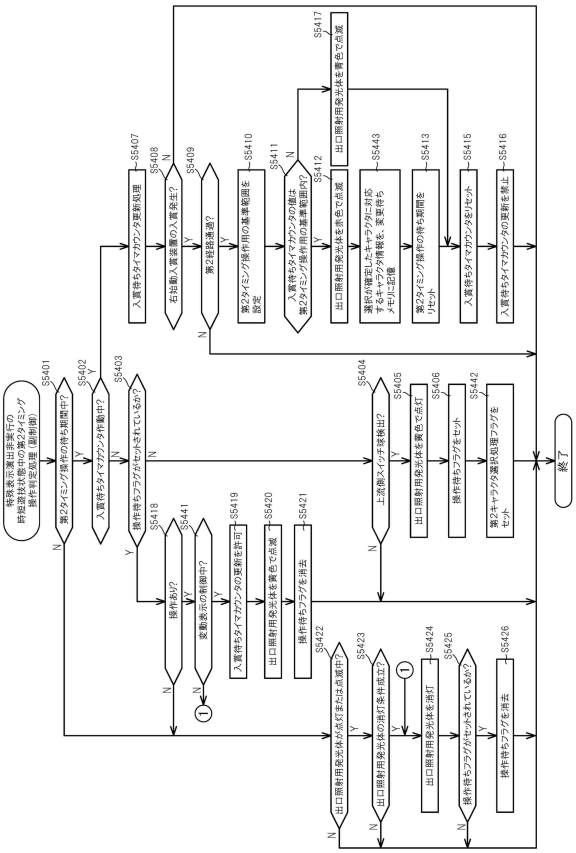
【図１１５】



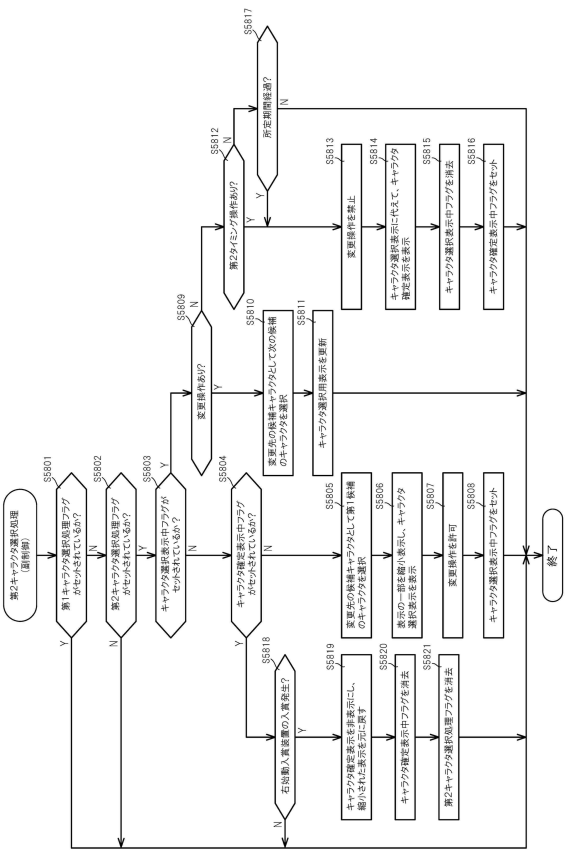
【図１１６】

変更対象のキャラクタ	変更先の候補キャラクタ		
	第１候補	第２候補	第３候補
6800	6801	6802	6803
6801	6802	6803	
6802	6801	6803	
6803	6801	6802	

【図１１７】



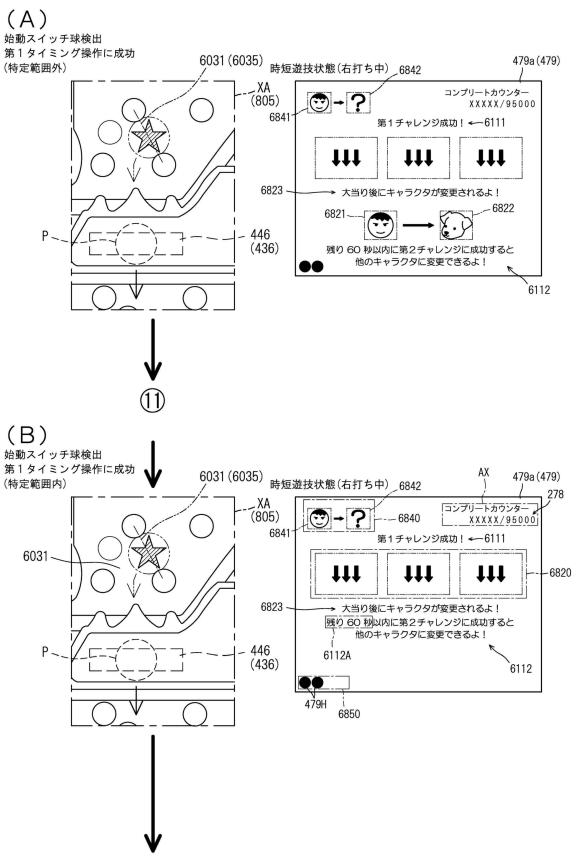
【図１１８】



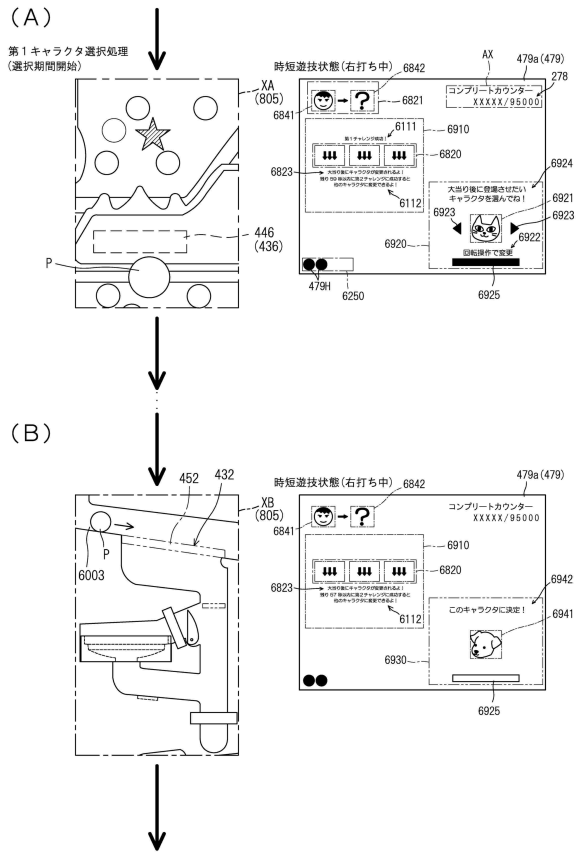
【図１１９】

変更対象のキャラクタ	変更先の候補キャラクタ		
	第１候補	第２候補	第３候補

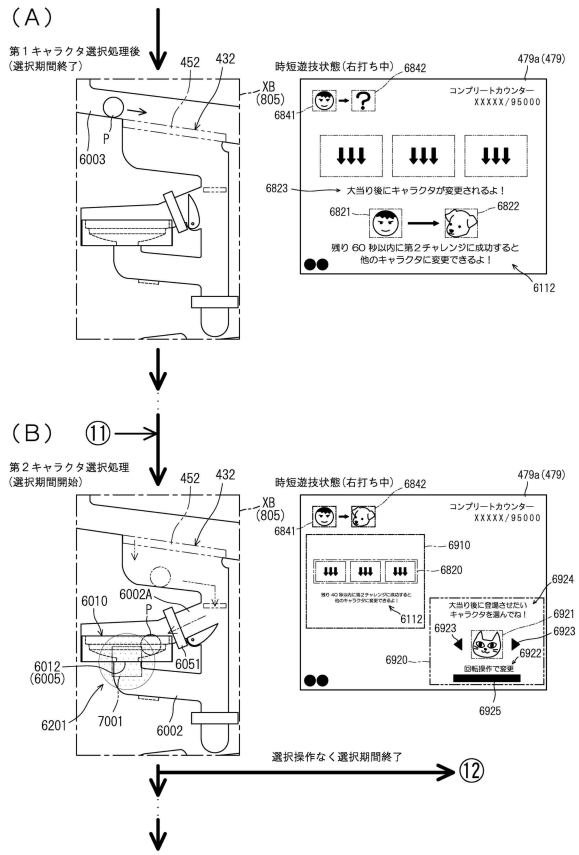
【図１２０】



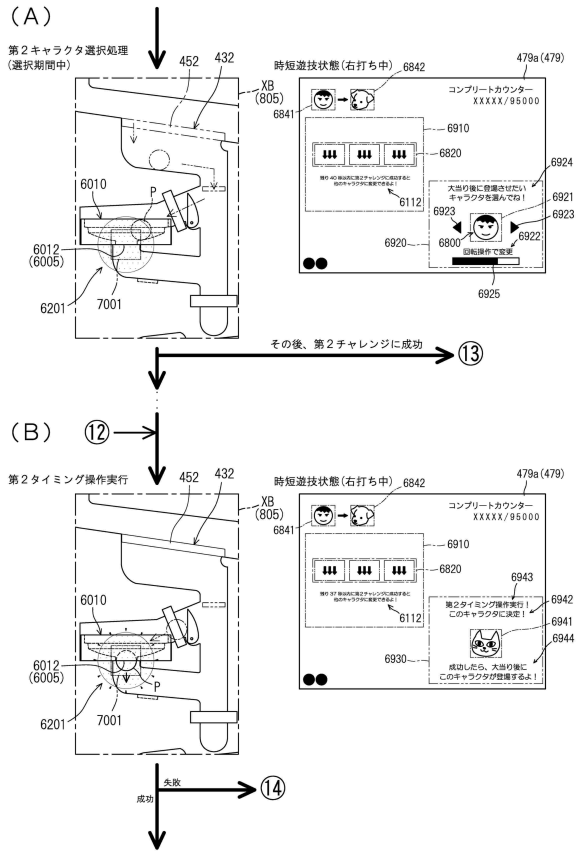
【図１２１】



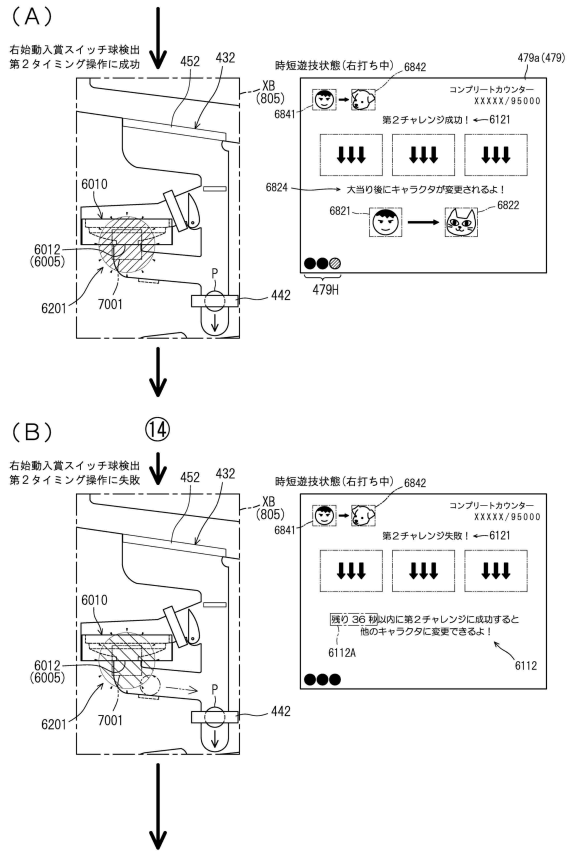
【図１２２】



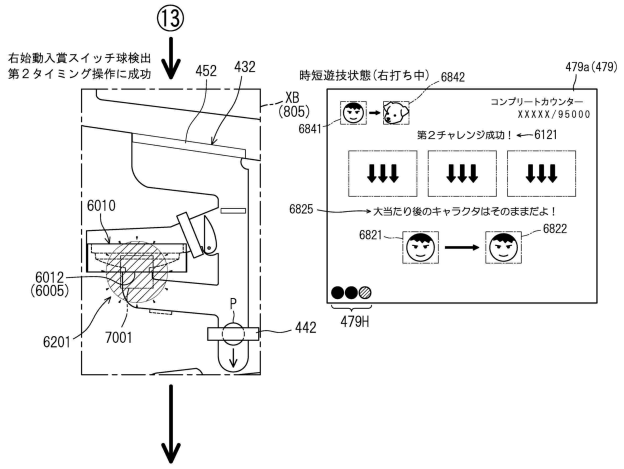
【図１２３】



【図１２４】

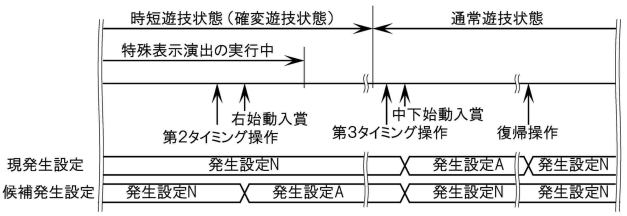


【図１２５】



【図１２６】

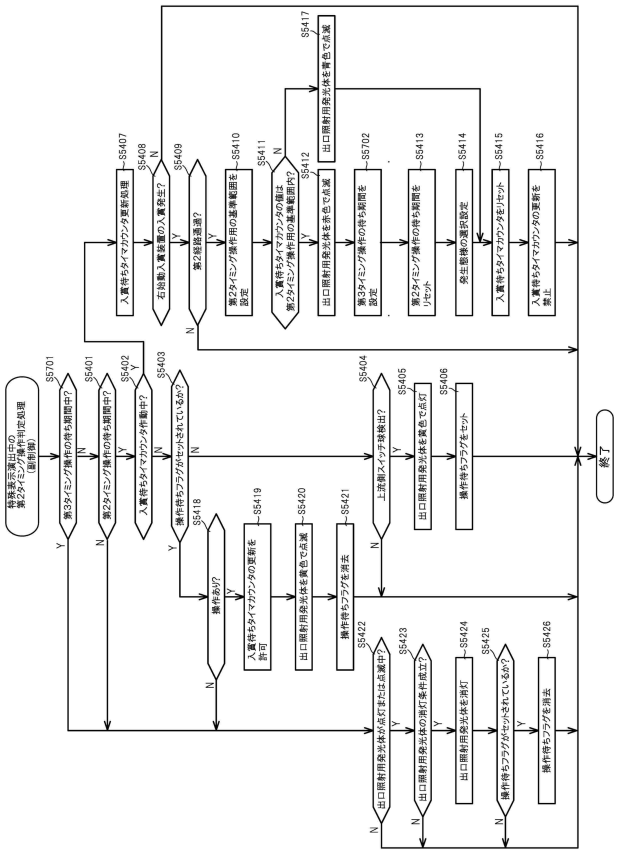
（A）



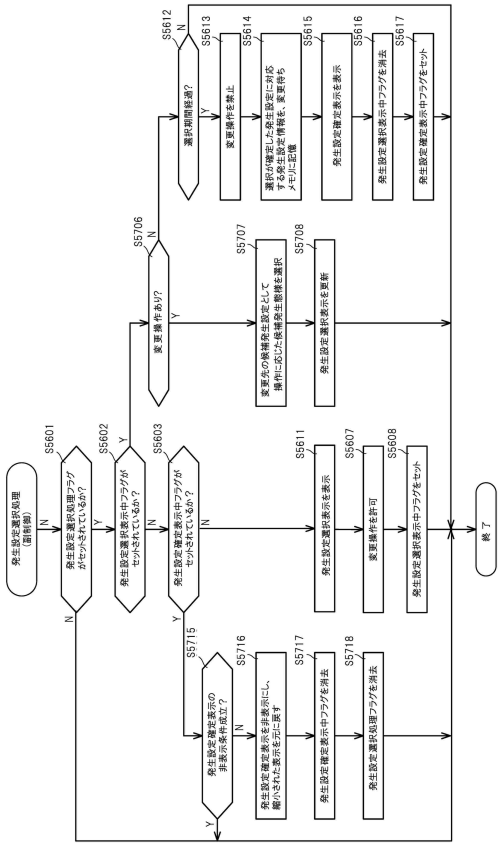
（B）

	発生率	大当り期待度
発生設定N	中（約1／150）	小（約40%）
発生設定A	高（約1／50）	小（約40%）
発生設定B	中（約1／150）	中（約60%）
発生設定C	低（約1／250）	大（約80%）
発生設定D	低（約1／450）	大（約100%）

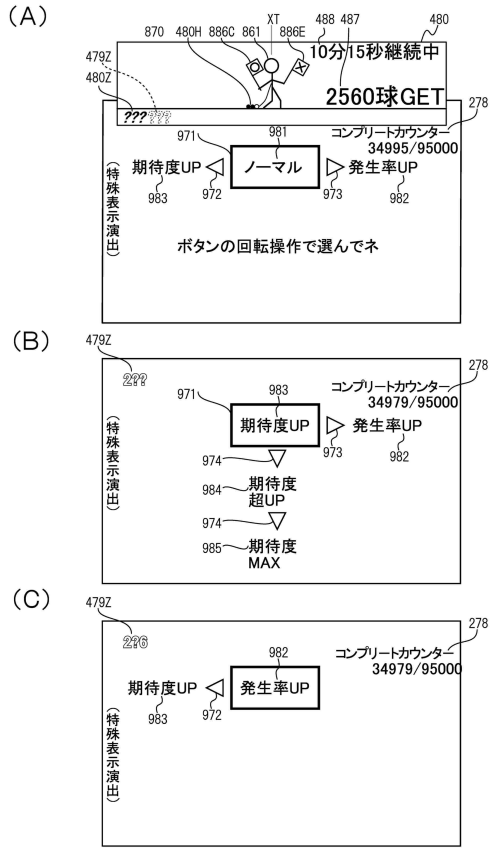
【図１２７】



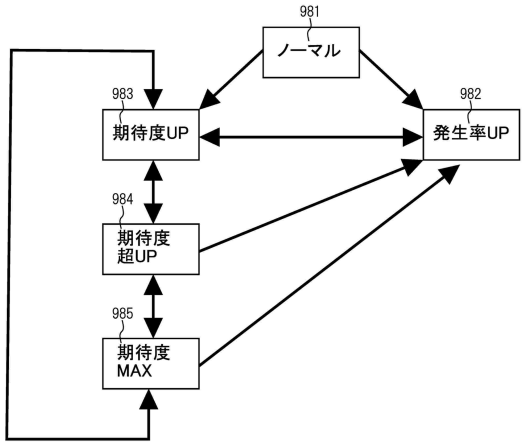
【図１２８】



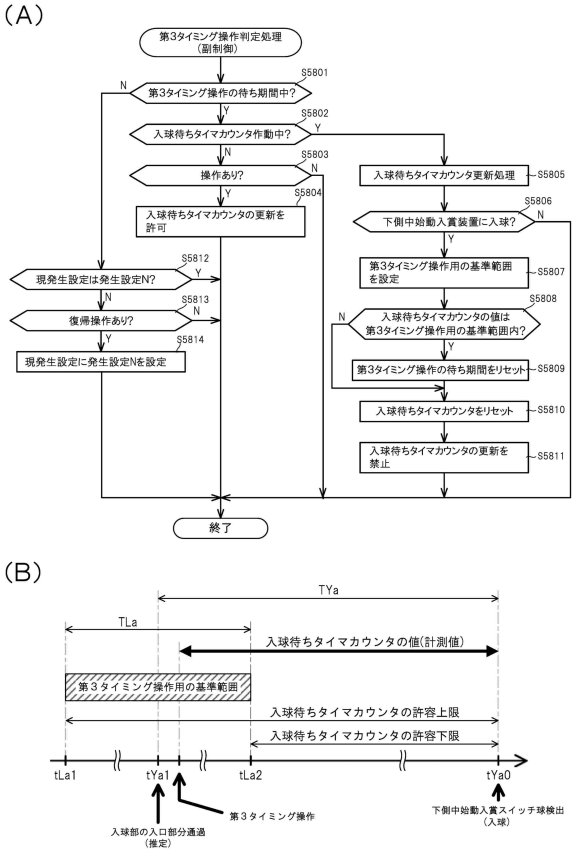
【図１２９】



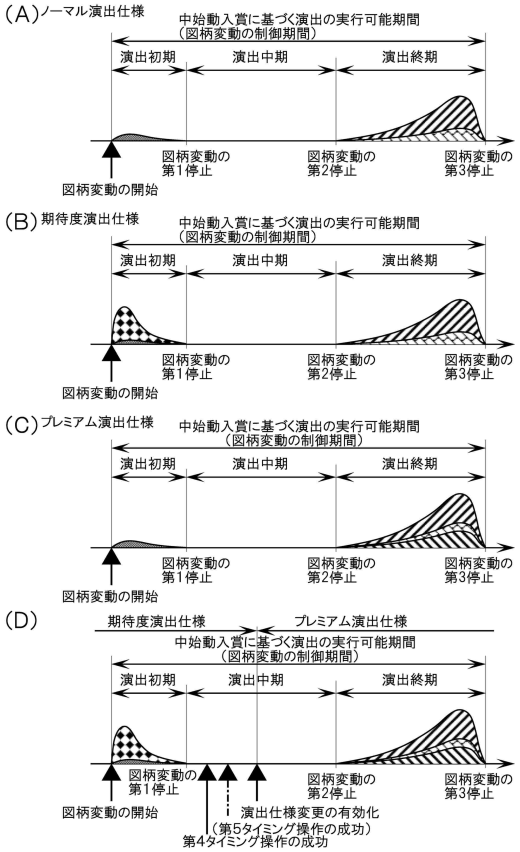
【図１３０】



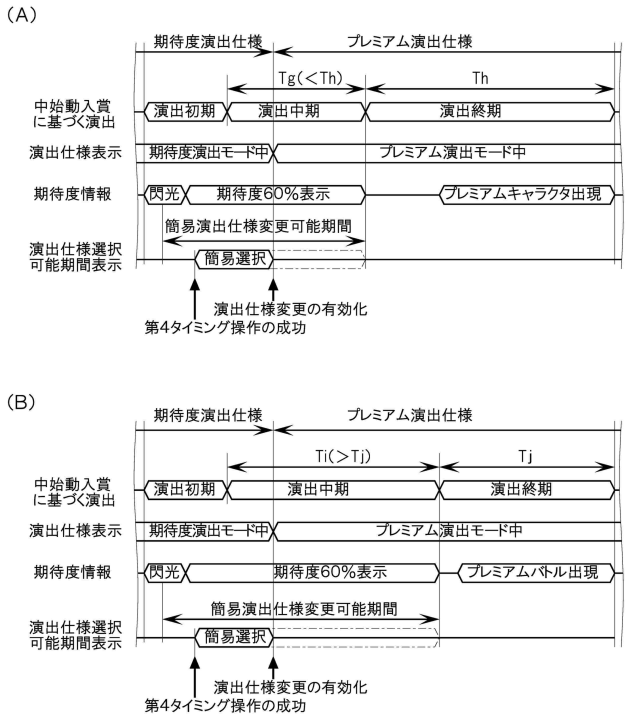
【図１３１】



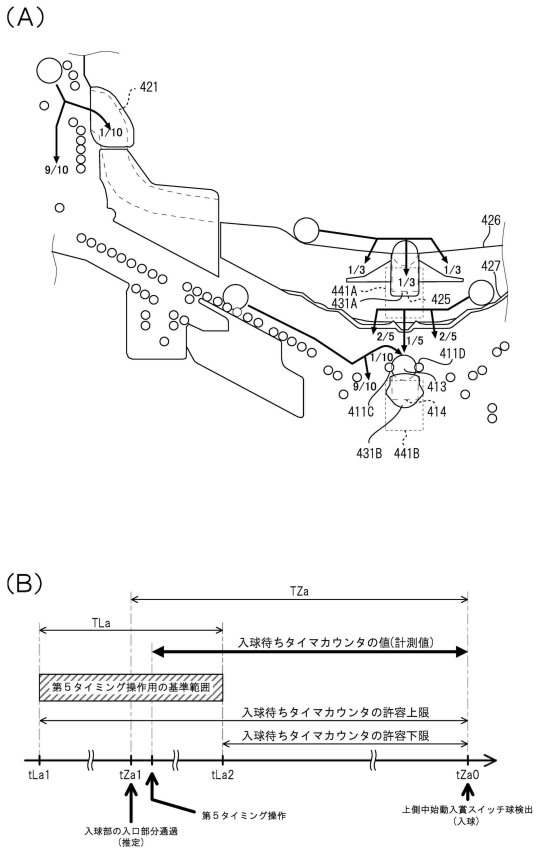
【図１３２】



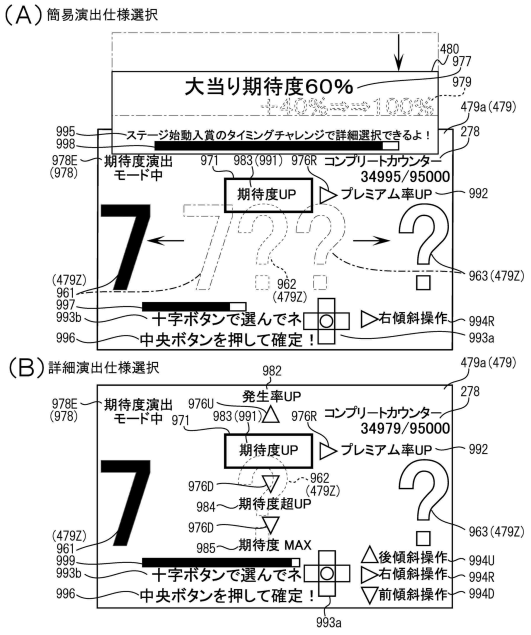
【図１３３】



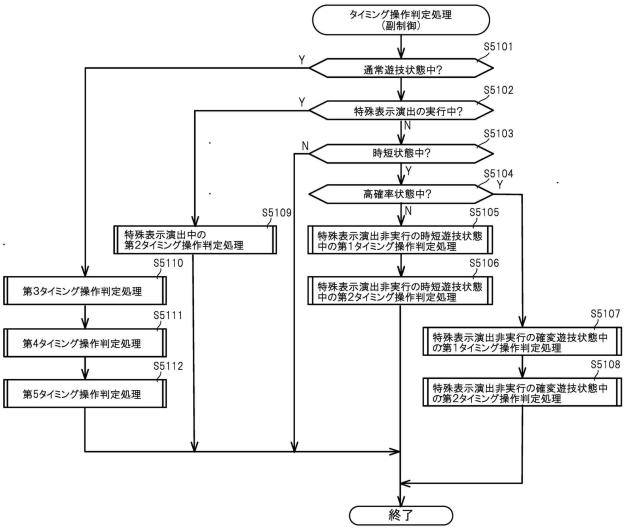
【図１３４】



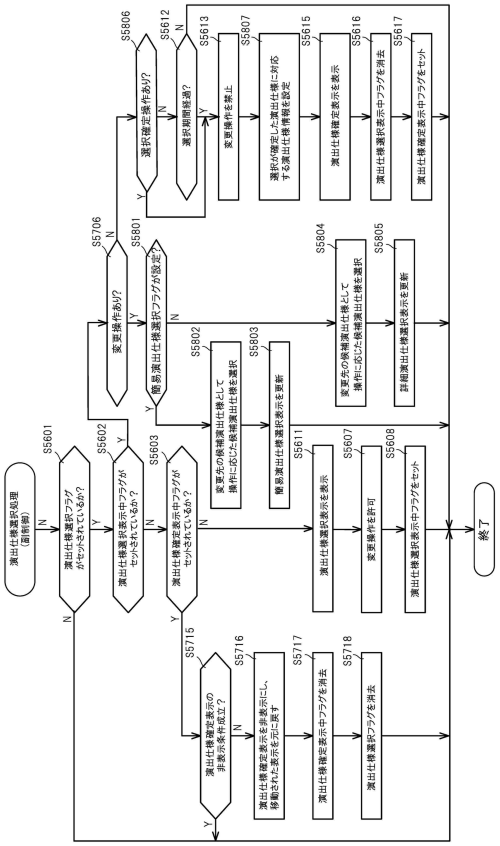
【図１３５】



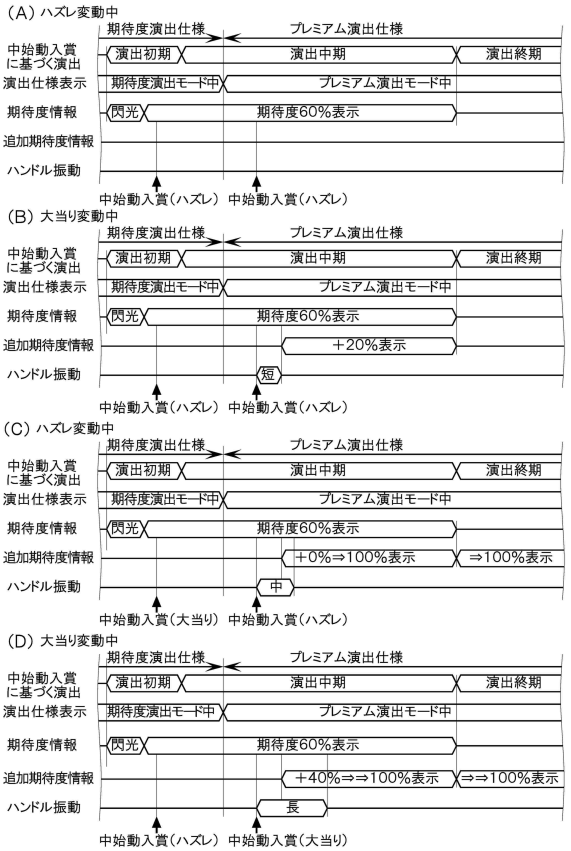
【図１３６】



【図１３７】


演出仕様選択処理（副制御）
S5601
演出仕様選択フラグがセットされているか？
S5602
演出仕様選択表示中フラグがセットされているか？
S5603
演出仕様確定表示中フラグがセットされているか？
S5611
演出仕様選択表示を表示
S5607
変更操作を許可
S5608
演出仕様選択表示中フラグをセット
S5715
演出仕様確定表示の非表示条件成立？
S5716
演出仕様確定表示を非表示にし、移動された表示を元に戻す
S5717
演出仕様確定表示中フラグを消去
S5718
演出仕様選択フラグを消去
S5706
変更操作あり？
S5801
簡易演出仕様選択フラグが設定？
S5802
変更先の簡易演出仕様として操作に応じた簡易演出仕様を選択
S5803
簡易演出仕様選択表示を更新
S5804
変更先の詳細演出仕様として操作に応じた詳細演出仕様を選択
S5805
詳細演出仕様選択表示を更新
S5806
選択確定操作あり？
S5612
選択期間中？
S5613
変更操作を禁止
S5807
選択が確定した演出仕様に対応する演出仕様情報を設定
S5615
演出仕様確定表示を表示
S5616
演出仕様選択表示中フラグを消去
S5617
演出仕様確定表示中フラグをセット
終了

【図１３８】


（A）ハズレ変動中
期待度演出仕様
プレミアム演出仕様
中始動入賞に基づく演出
演出初期
演出中期
演出終期
演出仕様表示
期待度演出モード中
プレミアム演出モード中
期待度情報
閃光
期待度60%表示
追加期待度情報
ハンドル振動
中始動入賞（ハズレ）
中始動入賞（ハズレ）
（B）大当り変動中
＋20%表示
短
（C）ハズレ変動中
＋0%⇒100%表示
⇒100%表示
中
（D）大当り変動中
＋40%⇒⇒100%表示
⇒⇒100%表示
長
中始動入賞（大当り）

フロントページの続き

(72)発明者　川西 邦昌
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　三澤 範高
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA50 FA05 FA09 FA19